Управление по образованию и спорту
Смолевичского райисполкома

Государственное учреждение образования
«Кленникская базовая школа»

Методическая разработка воспитательного мероприятия в рамках программы ОО «БРПО» «Шефская вертикаль: от октябрят до лидеров БРСМ»
Номинация: «Шефский десант»
Квест-игра «Хранители истоков»

Подготовила:
Сенько Любовь Николаевна,
учитель начальных классов
8(029)–864–14–23

Кленник, 2026

Содержание

1. Введение ……. 3
2. Сценарий мероприятия ……..... 4–7
3. Заключение …… 8
4. Список использованных источников ……9
5. Приложение …… 10

Введение

Современное воспитательное пространство учреждения образования невозможно представить без активного детского самоуправления и преемственности поколений. Одним из ключевых направлений работы Общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация» является реализация программы «Шефская вертикаль: от октябрят до лидеров БРСМ». В её основе лежит важнейший педагогический принцип: «каждый был подшефным, каждый станет наставником». Выстраивание живой, доверительной связи между октябрятами, пионерами и активистами ОО «БРСМ» позволяет не просто передавать знания и традиции, но и формировать у ребят чувство ответственности за тех, кто идёт следом.

Актуальность квест-игры «Хранители истоков» обусловлена необходимостью поиска новых знаний, увлекательных форм взаимодействия между младшими школьниками и подростками. В эпоху цифровых технологий детям порой не хватает живого общения, навыков командной работы и умения поддерживать друг друга в реальных ситуациях. Игровой формат квеста стирает возрастные барьеры: октябрята видят в пионерах и старшеклассниках не строгих контролёров, а старших друзей, готовых прийти на помощь. В свою очередь, пионеры-наставники учатся организовывать деятельность младших товарищей и нести ответственность за общий результат.

Новизна и практическая значимость разработки заключается в том, что все игровые задания сконструированы по принципу «равный – равному» и требуют обязательного совместного участия всех звеньев шефской вертикали. Октябрёнок не может справиться с заданием без подсказки или организационной поддержки пионера-шефа, а пионер не достигнет победы без искренности, творческого взгляда и активности младшего друга.

Тема: «Хранители истоков»
Цель: создание условий для укрепления преемственности поколений и развития шефского взаимодействия между октябрятами и пионерами через совместную игровую деятельность, направленную на сохранение традиций пионерской дружбы, взаимовыручки и патриотизма.
Задачи:

Расширить знания октябрят и пионеров об истории, символике, законах и традициях Общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация»; развивать у пионеров и активистов БРСМ лидерские качества, организаторские способности, инициативность и чувство ответственности за подшефных; формировать активную гражданскую позицию, гордость за принадлежность к пионерской организации и бережное отношение к её истокам.

Форма проведения: квест-игра
Участники: подшефные октябрята 3 класса и шефы пионеры 7 класса
Продолжительность: 50 минут.
Место проведения: рекреация школы.
Оборудование: маршрутные листы, раздаточный материал, пионерская символика БРПО, конверты с заданиями, рисунок «Дерево эмоций».
Ход мероприятия
1. Вводная часть
Ведущий

Ребята, сегодня у нас необычный день. Я приглашаю вас стать участниками квест-игры «Хранители истоков». Оценивать участие ваших команд будет жюри, которое подведёт итоги выполнения заданий командами. Также мы не забываем, что главный критерий нашей игры – это дружба.

Вам было дано домашнее задание. Для участия вам нужно было создать две смешанные команды, в которых будут октябрята – подшефные и пионеры – шефы (3 и 7 классы), выбрать название команды, придумать девиз и нарисовать эмблему. Проверим это задание.

Команда «Искорка»
Девиз. Светить всегда,
Светить везде.
Во имя дружбы на земле.
Команда «Искатели»
Девиз. Ищем мы пути, дороги,
По которым мы пойдём.

И в конце своей прогулки

Дружбу с кем-то заведём.

(Жюри оценивают выполнение домашнего задания).

Ведущий.

С домашним заданием вы справились. Давайте отправимся в наше путешествие.

Старт игры: «Получение маршрутного листа»

Ведущий (достает из конверта послание и читает его):

«Друзья, великая Книга Памяти и Традиций рассыпалась на фрагменты. Чтобы собрать ее воедино, вам предстоит пройти путь из пяти станций. На этом пути старшие делятся мудростью и силой, а младшие – хорошим настроением, взаимодействием и фантазией. Ваша цель – собрать все части единой «Нити поколений».

Каждая команда получает Маршрутный лист с индивидуальной последовательностью прохождения станций.

2. Основная часть

Станция 1. «Я – личность»

Девиз: «Чтобы узнать мир, нужно заглянуть в себя».

Задание: «Код уникальности»

Ведущий.

Представители команд получают конверт с карточками качеств, на которых записаны слова. (Например: смелый, добрый, талантливый, трудолюбивый, веселый, честный**,** интересный**).**

Задача: Младшие школьники октябрята должны выбрать из карточек те три качества, которые лучше всего характеризуют их самих. Старшеклассники – пионеры помогают им аргументировать свой выбор. После выбора слов старшие размещают эти слова в алфавитном порядке на столах у жюри. (Жюри оценивает выполнение задания).

Ведущий.

Мы продолжаем работать на этой станции.

Мини-испытание «Портрет команды»

Суть задания заключается в том, что на большом листе бумаги младший участник обводит свою ладошку в центре, а шефы и другие ребята дописывают на пальчиках ладошки общие сильные стороны команды, то есть слова, которые характеризуют деятельность своей команды (дружные, смелые, сообразительные и т.д.)

Награда за прохождение.

Молодцы, с этими заданиями вы справились и получаете фрагмент пазла с надписью «Я» и первую часть нити.

Станция 2: «Семья – корень рода» .

Девиз: «Дерево сильно корнями, а человек – семьёй».

Задание: «Собери мудрость предков».
Ведущий.

В конверте находятся пословицы, разрезанные на две части. Вам нужно составить пословицы. Задача октябрят – найти пару, а задача пионеров – прочитать вслух и объяснить смысл.

И ещё одно задание «Кирпичики нашего дома»

Команда получает лист с нарисованным контуром дома. За 2 минуты шефская пара вписывает в «кирпичики» стен 5 главных правил или ценностей, без которых семья не может быть крепкой (например: любовь, уважение, помощь, память, доброта).

(Оценивание итогов игры жюри).

Награда за прохождение: фрагмент пазла с надписью «Семья» и вторая часть нити.

Станция 3: «Родина начинается с тебя»

Девиз: «От мала до велика: шагаем по родной земле».

Задание «Тропа знатоков»:

Команда получает конверт с вопросами об известных местах, символах малой Родины.

Задача: Совместно ответить на вопросы.

Задание «Нарисуй символ».

Задача: Нарисовать дерево – символ аг.Кленник. (Оценивание итогов жюри).

Награда за прохождение: фрагмент пазла с надписью «Родина» и третья часть нити.

Станция 4: «Связь поколений»

Девиз: «Октябрята и пионеры – неразлучные друзья».

Задание «Общение поколений».

Ведущий.

Ребята, вам необходимо отгадать загадки, связанные с Общественным объединением «Белорусская республиканская пионерская организация».

1. Кисточки на ушках и добрый взгляд.
С кисточками ушки, рыжий бочок,
Он всех пионеров надёжный дружок.
С галстуком ярким бежит на урок,
Кто же наш талисман? Рысёнок...Огонёк

2. Семь цветов в одном пламени.
Семь ярких полосок в едином огне,
Горят на значке и на белом холсте.
Детей и подростков, и взрослых союз –

Какой это символ? Ответить берусь! (логотип БРПО)

3. Звёздочка с пятью лучами,
В ней частичка Беларуси с нами.
Верхний край – как маков цвет,
Нижний – зеленью согрет. (Октябрятский значок).

4. Двух цветов страны родной –
Красный с зелёной каймой.
Три конца в узле сошлись,
Дружбой поколений сплелись. (Пионерский галстук).

Задача: командам нужно нарисовать на ватмане логотип ОО «БРПО» и собрать из мозаики талисман пионерской организации Огонёк.

Награда за прохождение: рисунок с изображением логотипа и талисмана ОО «БРПО». (Оценивание жюри).

Станция 5: «Узел единства»

Девиз: «Все нити связаны в один узел».

Задание «Нить поколений»:

Команды приходят на финальную точку, имея при себе все три собранных фрагмента (Я, Семья, Родина) и элементы нитей, полученные на станциях.

Задача: собрать единый плакат-мозаику. С помощью настоящей шерстяной нити участники физически связывают три элемента в единую композицию: «Я», «Семья», «Родина».

Ведущий.

Вот и закончилась наша игра. Прежде, чем будут подведены итоги игры, давайте произнесем девиз нашей игры.

Пусть звучит сквозь года и века:
Я, Семья, Родина – вместе всегда!

3.Рефлексия и подведение итогов

Жюри подводят итоги и называют победителей, но при этом обращают внимание, что при любой игре должна победить дружба. Команды получают грамоты с присвоением почётных званий: *«Ценители традиций» и «Знатоки истории»,* а также каждый участник получает памятную медаль *«Хранители истоков»*.

Рефлексия

Ведущий.

Я думаю вы заметили, что у нас висит рисунок дерева. Это не простое дерево, а «Дерево эмоций». Возле него лежат ленточки разных цветов. Каждая их них имеет своё значение (например: *красная*

– было очень интересно, зеленая – узнал много нового, желтая – научился работать в команде).

Заключение

Проведение квест-игры «Хранители истоков» подтверждает высокую эффективность интерактивного формата в реализации программы ОО «БРПО» «Шефская вертикаль: от октябрят до лидеров БРСМ» и обучающей программы «Я. Моя семья. Моя Родина». Поставленные в начале мероприятия цель и задачи были достигнуты: участники не только закрепили знания об истории, символах и законах пионерской организации, но и получили ценный опыт совместного преодоления трудностей.

Практическая значимость:

Для подшефных октябрят. Участие в игре в паре со старшим товарищем снимает психологический барьер, повышает интерес к вступлению в ряды пионеров, формирует чувство защищённости и формирует первичные навыки работы в команде.

Для шефов – пионеров. Выполнение роли шефов способствует развитию коммуникативных навыков, социальной ответственности, осознанного лидерства.

Особую роль, в закреплении воспитательного эффекта, сыграл этап итоговой рефлексии «Древо эмоций», которое подтвердило успешность проведения данной игры.

Данный сценарий является универсальным и может быть легко адаптирован педагогами-организаторами и старшими вожатыми для проведения в любой пионерской дружине.

Список использованных источников

1. Информационно-образовательная платформа для педагогов ОО «БРПО» [Электронный ресурс]. – раздел «Педагогам» на сайте БРПО.
2. Концепция развития Общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация» на 2025–2030 годы: утв. XXIII Республиканским отчётно-выборным Слётом ОО «БРПО» 29.11.2024 г. – Минск: ЦС ОО «БРПО», 2024. – 24 с.
3. Методические рекомендации по организации взаимодействия учреждений образования с ОО «БРСМ» и ОО «БРПО» /Министерство образования Республики Беларусь. – Минск: НИО, 2025. – 40 с.
4. Национальный образовательный портал Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – раздел воспитательной работы НИО.
5. Официальный сайт Общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация» [Электронный ресурс]. – сайт ОО «БРПО».
6. Программа воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь на 2026 – 2030 годы: утв. постановлением Министерства образования Республики Беларусь. – Минск, 2025.
7. Программа ОО «БРПО» «Шефская вертикаль: от октябрят до лидеров БРСМ» / Центральный Совет ОО «БРПО». – Минск, 2025. – 28 с.
8. Программа по организации деятельности ОО «БРПО» «Октябрята» / сост. А. В. Гончарова [и др.]. – Минск: ЦС ОО «БРПО», 2020. – 36 с.
9. Устав Общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация»: утв. X Республиканским слётом ОО «БРПО» пионерская организация: утв. X Республиканским слётом ОО «БРПО» 13.09.1990 г. (с изм. и доп.). – Минск, 2019. – 32 с.

Приложение
1. Маршрутные листы
Команда «Искорка»
1. Станция 1: «Я – личность»
Балл – _____
2. Станция 2: «Семья – корень рода»
Балл – _____
3. Станция 3: «Родина начинается с тебя»
Балл – _____
4. Станция 4: «Связь поколений»
Балл – _____
5. Станция 5: «Узел единства»
Балл – _____

Маршрутный лист
Команда «Искатели»
1. Станция 1: «Связь поколений»
Балл – _____
2. Станция 2: «Родина начинается с тебя»
Балл – _____
3. Станция 3: «Семья — корень рода»
Балл – _____
4. Станция 4: «Я – личность»
Балл – _____
5. Станция 5: «Узел единства»
Балл – _____

2. Станция «Я – личность»

весёлый

честный

находчивый

умный

интересный

добрый

вежливый

активный

смелый

творческий

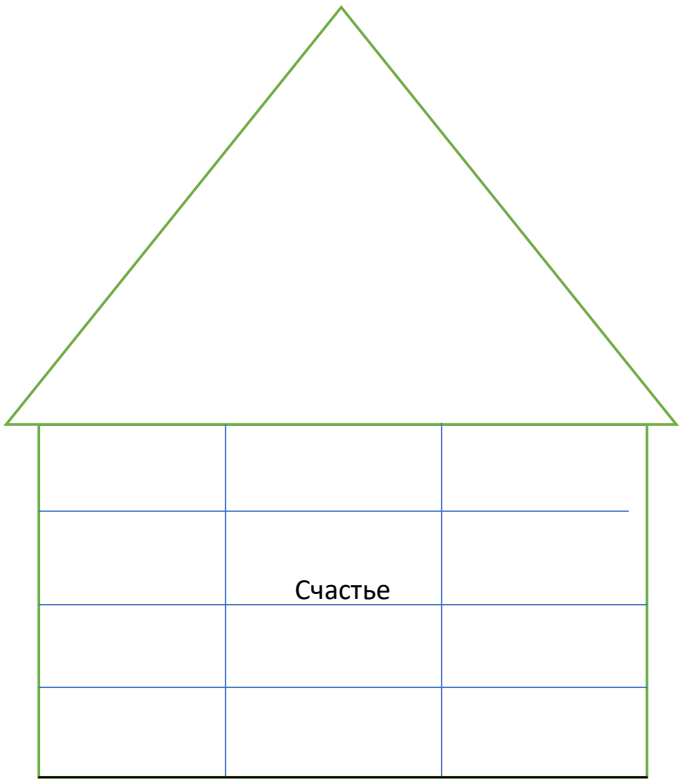
энергичный

талантливый

трудолюбивый

3. Станция «Семья – корень рода»

Вся семья вместе – и душа на месте.
Дерево держится корнями, а человек семьёй.
Не нужен и клад, коли в семье лад.
Семья сильна, когда над ней крыша.



На доске вывешивается домик, на кирпичиках которого дети должны написать слова, которые характеризуют отношения в семье и прикрепляют их на дом.

4. Станция «Родина начинается с тебя»

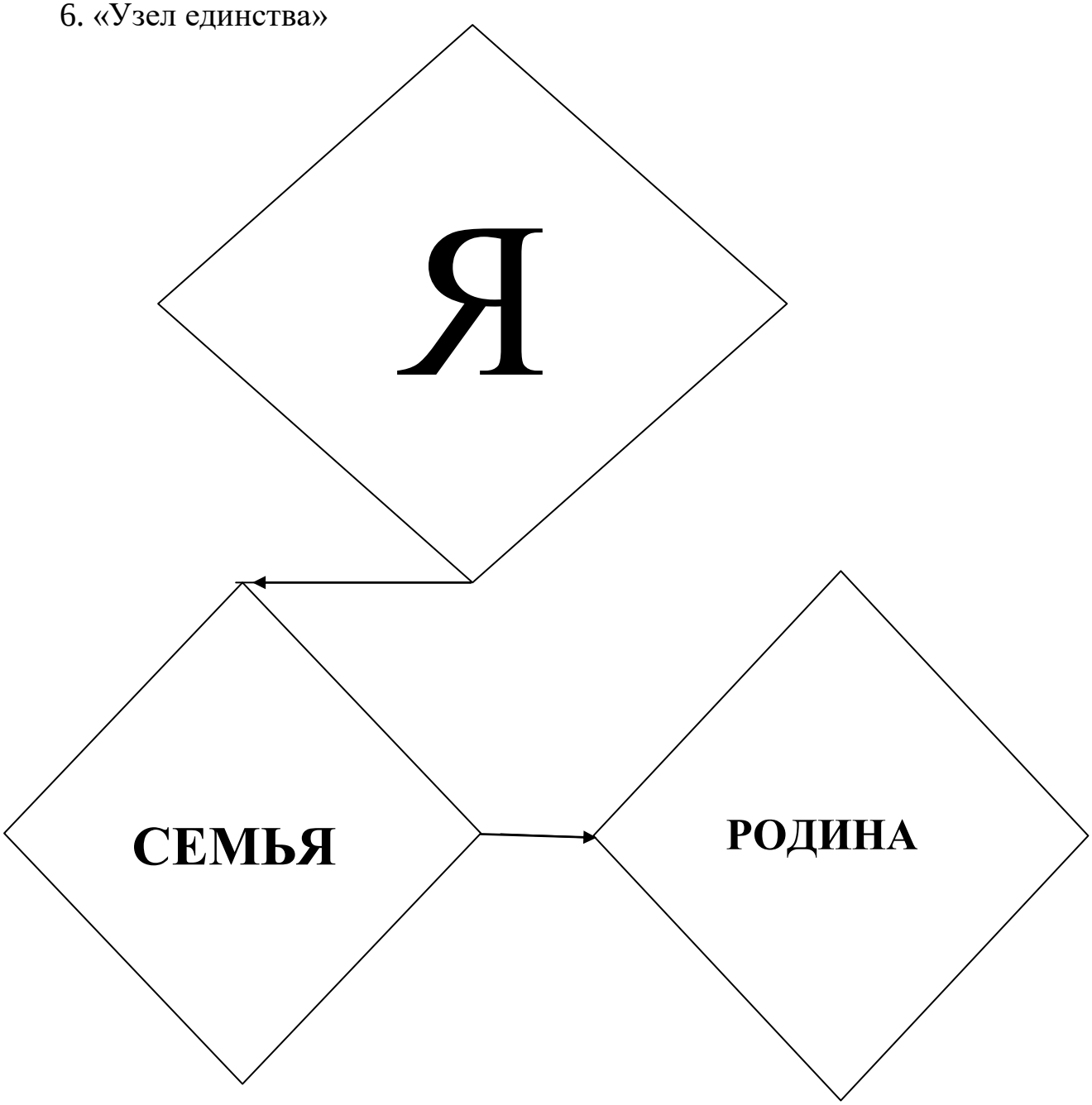
Вопросы с ответами:
1. Какое дерево является символом нашего агрогородка? (Клён)
2. Как называется главная улица нашего агрогородка? (ул.Центральная)
3. Какое памятное место в нашей местности должен знать каждый? (Памятник Воину-победителю)
4. Какое значимое место есть в нашей школе, которое часто посещают гости школы? (Музей партизанской бригады «Разгром»)
5. Сколько улиц в нашем агрогородке? (5)
6. Как называлась партизанская бригада, которая действовала на нашей территории в годы Великой Отечественной войны? (Бригада «Разгром»)
7. Сколько групп входило в партизанскую бригаду «Разгром»? (5)
8. Какая существует легенда о возникновении нашего агрогородка Кленник?(Много было клёнов)

5. Станция «Связь поколений»





6. «Узел единства»



6. Рефлексия «Древо эмоций»



Дерево украшается ленточками (красными, жёлтыми, зелёными). Каждый участник выбирает свою, оценив при этом отношение к игре.

6. Награждение





