УТВЕРЖДАЮ

Директор школы М.Я. Островская

**Положение о проведении спортивно-краеведческой игры «Поречье: знакомый незнакомец»**

**Общие положения**

При изучении истории своего поселка важно по-новому вглядываться в прошлое страны. Ведь прошлое Беларуси нашло отражение и в истории нашего края, моей семьи, а значит, каждый из нас причастен к истории Отечества.

Каждый город, село, каждая маленькая деревня – это своя неповторимая жизнь и свои герои. Память о прошлом живет в музее нашей школы. Его экспонаты, собранные руками педагогов, учащихся прошлых выпусков, а также и нами, помогают узнать, чем примечательна наша маленькая родина, какие легенды хранит народная память, о чем шелестит березка на околице, чье имя носит улица, на которой вы живете, почему, кто и когда построил дом, мимо которого вы каждый день ходите в школу, и почему он выглядит именно так, а не иначе. Еще одно неоценимое богатство края – люди, которые оставили след в истории страны или нашего поселка. Их уже давно нет, но судьбы и дела достойны того, чтобы о них знали все.

Однако к своему родному краю привыкаешь, как к своему дому: всё в нем традиционно, знакомо, некогда остановиться, оглянуться, заметить перемены… И становятся вроде как ненужными накопленные знания о его истории.  Но бывают мгновения, когда так хочется сухие сведения из книг, материалы экспозиций превратить в живые страницы!

Проверено: свой край  видишь, словно со стороны, когда от изучения материалов в музее, работы с литературой в библиотеке переходишь к краеведческой игре, проводишь исторические исследования в реальной обстановке, в настоящем времени, в общении с людьми. Ведь гораздо интереснее не просто прочитать книги или услышать монотонный голос экскурсовода, а попробовать самому открыть что-то новое, найти свой ключ, свою дорогу к победе для себя и для своей команды друзей.

Игра заставляет нас снова и снова проверять, что же на самом деле нужно знать и уметь в этом мире. Рождаются собственные вопросы, а не те, которые следует сформулировать к параграфу. Появляется возможность совершить своё открытие, разгадать свою историческую тайну.

Идея игры, жажда победы заставит внимательнее присмотреться к карте, пристальнее разглядеть крошечную точку, которая в реальности является памятником истории, или линию – улицу, вроде бы с детства известную, но в условиях игры такую загадочную. Ну а для того, чтобы победить, придется вчитаться в сухие строки музейного документа или книги. Изучив задания к игре – всмотреться в карту, побегать по улицам и открыть для себя в привычном нечто необычно интересное. И оживёт история, представив нам жизнь поселка 10, 20, 100 лет назад. И проявятся словами необъяснимые чувства патриотизма и гордости за свой край, желание его защищать и изменять к лучшему, чтобы тоже оставить свой след, о котором с благодарностью вспомнят  потомки.

Игра поможет по-новому взглянуть и на одноклассников. Член твоей команды – это уже не просто сосед по парте. Это тот, «с кем ты пойдешь в разведку», который будет с тобой рядом, поможет и поддержит, подскажет и разделит радость победы.

Но какая игра нужна нам, современным подросткам? Современная! Поэтому основу нашей краеведческой игры создают всем известные стрит-мероприятия в стиле «экстрим» (в частности, сити-стайл) и ориентирование на местности. Они не только широко разрекламированы в Интернете, но и очень популярны среди молодежи. В игре воспользуемся возможностями мобильной связи и Интернетом, используем ноутбуки, планшеты, фотоаппараты и смартфоны.

**Цель:**формирование патриотизма у подростков  посредством внедрения в практику новых современных форм (стрит-мероприятия, сити-стайл, ориентирование на местности).

**Задачи:**

* пробуждение интереса к самостоятельному овладению знаниями по истории и культуре родного поселка;
* приобретение навыков творческого поиска;
* побуждение к практической работе по охране памятников и благоустройству посёлка;
* воспитание у школьников активной жизненной позиции.

**Место реализации проекта**:

ГУО «Поречская средняя школа» и агр. Поречье

**Целевые группы проекта:**

Участники – абсолютно все желающие, без ограничения по возрасту. В команде могут быть школьники-одноклассники, а может быть просто друзья, а может и родители присоединятся. Возможны соревнования с учителями.

Партнёры – классные руководители, педагоги-организаторы, учителя истории, местные жители, краеведы.

**ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

* Повышение заинтересованности школьников к всестороннему и целостному изучению истории и культуры родного поселка.
* Популяризация в молодежной среде идей и конкретных дел, направленных  на сохранение культурного наследия и героического прошлого своего региона.
* Создание на сайте школы специального фотоальбома под названием «Мой поселок: знакомый незнакомец»

Игра даст возможность ребятам лучше узнать свой агрогородок, глубже понять особенности его природы, истории и культуры, проявить как настоящему патриоту своего края устойчивый интерес к тому или иному виду социально значимой деятельности, а также развить творческие способности и навыки коммуникации, формировать здоровый образ жизни.

**Приложение 1**

**ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

**Краеведческая игра «Мой поселок: знакомый незнакомец» – это реальное приключение в своем городе (посёлке).**

Для участия нужна команда от 5 до 10 человек, желание играть и стремление к победе.

**В разных местах агр. Поречье созданы *контрольные точки*. Задача игроков – найти их и доказать что они нашли каждую из них, прислав фотографию группы из контрольной точки.**

**Путь к контрольным точкам зашифрован в миссиях, которые команды получают от организаторов на протяжении всей игры на мобильные устройства с выходом в интернет.**

*Миссия* – это зашифрованный маршрут, написанный явно, или иногда иносказательным языком. Миссии состоят из *легенд*, которые надо проходить последовательно (Приложения 2, 3).

Побеждает команда, которая за наименьшее время пройдёт маршрут от начала до конца.

Продолжительность игры: 4 часа.

Время проведения: 24.09.2016.