Краевое историко-патриотическое практико-ориентированное мероприятие

**«БОЛЬШАЯ ГЕОРГИЕВСКАЯ ИГРА»**

1. **Формат практики**: Краевая квест-игра с элементами городского ориентирования. Пешеходный марафон.

2. **Название практики:** «БОЛЬШАЯ ГЕОГРИЕВСКАЯ ИГРА – 2023. 300 ЛЕТ: ЛЕТОПИСЬ ПЕРМИ», Контрольный пункт МАОУ «СОШ №22»: «Становление Советской власти 20-е годы: дети улиц – беспризорники и коммунары» (взаимосвязь истории страны, города с историей школы №22)

3. **Авторы практики:** Фонд грантов губернатора Пермского края, РЕГИОНАЛЬНАЯ ДЕТСКО-МОЛОДЕЖНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ПЕРМСКИЙ СКАУТСКИЙ ЦЕНТР», МАУ ДО «Центр дополнительного образования для детей «Луч» города Перми.

Организация, разработка заданий, критерий оценивания, подбор материалов, оформление КП: команда педагогов МАОУ «СОШ №22 с углубленным изучением иностранных языков»: Старикова Е.Ю. - учитель истории и обществознания, **Макарова А.Ф.** - педагог-библиотекарь, Каринкина Ю.В. - педагог-психолог, Баташова А.А. - учитель истории, Просвирнина С.А. - учитель физической культуры.

4. **Место реализации практики:** Пермский край, город Пермь, Свердловский район, улица Сибирская, дом 80, со стороны улицы Полины Осипенко.

5. **Аннотированное описание содержания практики****: «**БОЛЬШАЯ ГЕОГРИЕВСКАЯ ИГРА – 2023. 300 ЛЕТ: ЛЕТОПИСЬ ПЕРМИ» - краевая квест-игра с элементами ориентирования по городу. На все контрольные пункты участники должны добраться пешком или на общественном транспорте. На каждой станции свои задания: на знание истории города и разные творческие интерактивы. Каждый пункт имеет свою тему и определенную стоимость баллов.

* Идея: Создание социально-полезной занятости, условий для дружбы и общения среди детей и молодежи. Данное грандиозное мероприятие позволяет ребятам показать свои знания, возможности и привлекает их к общественной жизни города. Именно для этого необходимы нестандартные подходы к реализации досуга, организация мероприятий с высокой информированностью, интерактивностью, качественная обратная связь, широкие возможности выбора.

Через знания об истории, культуре, традициях своего Отечества и малой Родины образовывать и воспитывать чувство патриотизма у участников. Не навязывая, а формируя в диалоге, в форме игры, через активную познавательную деятельность. Пробудить интерес, чтобы живущие в Перми люди гордились местом, где они живут.

* Цель: содействовать формированию у детей и молодежи чувства патриотизма, потребности активно участвовать в жизни городского сообщества через знакомство с историей города.
* Задачи:

- повышение социальной активности граждан Пермского края

- укрепление чувства сопричастности к истории города и края

- обобщение и систематизация знаний участников по тематике игры

- создание условий для расширения знаний по тематике игры

-содействие развитию навыков ориентирования по городу, умению разрабатывать стратегию выполнения заданий

-создание условий для развития и реализации творческого потенциала молодежи

* Образовательные технологии:

«Интерактивная игра» (диалоговое взаимодействие ребят, активное сотрудничество и равенство в общении)

«Квест-игра» - исследовательская деятельность с поиском, синтезом и анализом информации, использование информационных ресурсов

«Работа в команде» – персональная ответственность и коммуникация, сотрудничество (уметь слышать друг друга, решать конфликты и спорные вопросы, работать сообща для достижения общего результата)

«Деятельностный подход» - уметь работать творчески, искать и думать (мозговой штурм, самоопределение, саморазвитие - сценка, фотосюжет, песня)

*(5 заданий: см. Приложения №1-4)*

6. **Возраст, на который направлен образовательный процесс практики**:

* Участники – команды 3-5 человек, возраст от 12 лет.
* Школьные команды: 6-7 классы, 6-8 классы, 8-9 классы, 10-11 классы (в сопровождении взрослого)
* Студенты (СУЗов, ВУЗов), Трудовая молодежь, Взрослые команды

7. **Описание компетенций, на формирование которых направлена практика:**

* компетенции учебно-познавательной деятельности: постановка и решение познавательных задач, знакомство с культурой, историей малой Родины, взгляд на изучаемую тему с неожиданной стороны, расширение кругозора;
* компетенции деятельности как таковой: умение играть, соблюдая правила, трудиться, заниматься элементами исследовательской деятельности;
* компетенции информационных технологий: прием, переработка и выдача информации;
* компетенции социального взаимодействия в команде, навыков работы в группе умения распределять обязанности, приходить на выручку партнерам по команде, выполнять задания;
* компетенции в устном общении, в восприятии текста, умении обоснованно объяснить ответ на вопрос;
* компетенции ценностно-смысловой ориентации в мире, ценность культуры и истории;
* компетенции саморазвития и рефлексии;
* компетенции здоровьясбережения.

8. **Актуальность практики**

«Большая Георгиевская игра» - это масштабная тематическая игра с элементами городского ориентирования, краеведения и командообразрования». Изначально игру проводили скауты для детей и молодежи разных регионов России в честь Дня Памяти Святого Георгия Победоносца, с 2001 года в Москве. В 2018 году проект БГИ стал победителем конкурса Президентских грантов! Участники более 8000 человек из 30 российских городов.

В Перми игра проводится с 2008 года, инициатор: РЕГИОНАЛЬНАЯ ДЕТСКО-МОЛОДЕЖНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ПЕРМСКИЙ СКАУТСКИЙ ЦЕНТР». Позднее к игре присоединились историко-патриотические организации, общественность города и края. В 15 раз БГИ проходит в Перми, она посвящена теме «**«**БОЛЬШАЯ ГЕОГРИЕВСКАЯ ИГРА – 2023. 300 ЛЕТ: ЛЕТОПИСЬ ПЕРМИ». Развитие патриотизма, любви к малой Родине в молодежной среде. Участие в БГИ – это возможность для подростков и молодежи проверить свои знания о родном крае, узнать что-то новое, встретить новых и старых друзей.

9. **Ключевые образовательные форматы, реализуемые в рамках практики**

* Игра с элементами ориентирования
* Интеллект-игра - Да/нет (задание на знание истории того времени)
* Оживающее фото
* Караоке-мастерство (артистизм, музыкальность)
* Записка воспитанника коммуны (жаргон, сленг того времени)
* Трудотерапия

*(см. Приложения 2-4)*

10. **Технология практики**

1. Начальный этап: выбор темы и идеи для проведения площадки, определение и распределение масштаба проведения игры.

2. Основной этап:

* определение количества заданий, детальная их проработка с учетом возраста;
* дополнительное изучение материалов для музея школы в 20-е годы;
* подборка необходимых материалов для печати;
* составление списка необходимого реквизита для сюжета, караоке и трудотерапии, наглядных и технических средств;
* разработка критериев оценивания с учетом общих баллов на КП;
* инструктаж всех членов команды, выдача формы и получение сухпойков;
* внесение изменений с учетом погодных условий (приготовить укрывные материалы, заламинировать задания, приготовить файлы)

3.Реализация проекта в игре – оформление контрольного пункта, тестирование заданий, удобное расположение всех видов реквизита, распределение судий для прибывающих команд.

4. Результаты деятельности. Рефлексия.

11. **Опыт реализации**: впервые, МАОУ «СОШ №22», стала контрольным пунктом игры - 23 апреля 2023 года с 10.00 до 16.00 часов.

В игре участвует более 1000 участников, 200 команд и 20 контрольных пунктов по городу Перми.

12. **Площадка реализации**: город Пермь, Свердловский район, улица Сибирская, дом 80

13. **Социальные результаты реализации практики**: На контрольном пункте школы №22, побывали 34 команды, 162 участника.

По результатам голосования участников игры, были выявлены лучшие КП - наша команда организаторов-судей, контрольного пункта «Становление Советской власти 20-е годы: дети улиц – беспризорники и коммунары», заняла 4 место из 20.

14. **Описание территориальных и других особенностей, в которых реализуется практика**: Данная практика успешно реализована благодаря отличной подготовке и разработке заданий, об этом говорят итоги игры и участники команд. Дальнейшее тиражирование планируем реализовать среди детей и педагогов нашей школы (как один из этапов, например зарницы). Готовы участвовать в следующей Большой Георгиевской игре на уровне города, привлекая общественность к истории нашей школы, которая неразрывно связана с историей нашего города и страны.

15. **Потенциальные партнеры практики**: Семьи нашей школы, школ района и города, центры дополнительного образования, библиотеки школ и городские библиотеки, центры гражданско-патриотической направленности.

16. **Информация о носителях**

Макарова Алия Фарисовна, образование высшее, педагог-библиотекарь, МАОУ «СОШ №22 с углубленным изучением иностранных языков» города Перми, общий стаж библиотечной работы – 28 лет, в школе 22 – 10 лет

*Достижения:*

* Методист централизованной библиотечной системы по работе с детьми города Коркино, Челябинской области, с 2007 по 2011 годы;
* Организатор и разработчик цикла семинаров «Создание информационно-библиотечного центра нового поколения в образовательном учреждении», для библиотекарей 60 школ города, в рамках реализации проекта «Электронная библиотека» 2019
* Участник инновационной группы Департамента образования города Перми "Цифровое образование", куратор направления "Электронная библиотека " с 2019 года
* Участник рабочей группы городского и краевого сообщества библиотекарей Перми 2020
* Спикер Всероссийской онлайн-конференции "Библиотека в ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ " 2021, 2022
* Участник открытого сетевого проекта "Дистанционные сетевые формы работы с учащимися" 2021-2022
* Лектор на краевых курсах повышения квалификации педагогов- библиотекарей (РИНО ПНИГУ) 2021, 2022
* Участник краевой сетевой методической лаборатории для школьных библиотекарей "Моделирование ШИБЦ" 2021
* Активный участник краевых семинаров педагогов-библиотекарей с 2019 года

[biblioteka.s22@yandex.ru](mailto:biblioteka.s22@yandex.ru), 89097276085,

<https://vk.com/aliyafar>,

<https://vk.com/shkola22perm>