**« Живой квест «Улицы города рассказывают..»**

**Практическая часть**

**«Формирование эффективного опыта педагогов по патриотическом воспитанию обучающихся»**

**КВЕСТ-ИГРА. Работа по станциям**

Станция «Играем и изучаем» *(ролевая игра)*

*Гончарова Н.С., советник директора по воспитательной работе МБОУ «СОШ №28 с УИОП имени А.А.Угарова»*

Станция «Миру-мир, нет войне!» *(мозговой штурм)*

*Володина Л.Н, учитель истории и обществознания МБОУ «СОШ №28 с УИОП имени А.А.Угарова»*

Станция «Дорогое сердцу место» *(исследовательская деятельность)*

*Шакалова Н.Т., заведующая библиотекой МБОУ «СОШ №28 с УИОП имени А.А.Угарова»*

Станция «Детям о родном городе» *(творческая мастерская)*

*Горожанкина Н.А., учитель иностранного языка Коротова Ирина Анатольевна, учитель иностранного языка МБОУ «СОШ №28 с УИОП имени А.А.Угарова»*

**Станция «Играем и изучаем»**

*Гончарова Н.С., советник директора по воспитательной работе МБОУ «СОШ №28 с УИОП имени А.А.Угарова»*

**Цель**: определение важности и эффективности использования игровых методов в процессе патриотического воспитания, создание положительного эмоционального климата в коллективе.

**Задачи:**

- способствовать военно-патриотическому воспитанию на примере игры «Родина моя»;

- расширить знания о Российской Федерации, Белгородской области и городе Старый Оскол.

**Форма работы:** ролевая игра

**Оборудование:** мультимедиа, игровое поле, кубик, фишки.

**Методы и приёмы:** демонстрация, объяснение, наблюдение, игра.

**Предварительная работа:** распечатать подготовленное игровое поле, карточки с вопросами и правила игры «Родина моя».

**Содержание:**

Игра «Родина моя», разработанная участниками проекта «Хранители истории» Движение Первых ***(Приложение 1)***

/ Игра-бродилка предназначена для детей и подростков 10-15 лет и может быть использована в совместной деятельности детей, детей и педагогов, детей и родителей. Количество игроков 3-7. Игроки по очереди бросают кубик и ходят по полю с цифрами настолько шагов вперед, сколько выпало очков на кубике. Игровое поле разделено на красные и зеленые квадраты. Если участник попал на зеленый квадрат, то он получает карточку этого цвета и отвечает на вопросы (всего в карточке 2 вопроса). Первый вопрос о России, второй о Белгородской области.

Тот игрок, который отвечает на оба вопроса верно, делает два шага вперед на игровом поле. Если же ответил только на один вопрос правильно, то на один шаг. Если ответ неверный - шаг назад.

Квадраты красного цвета, содержат графические вопросы о Старом Осколе. Если ответ правильный - шаг вперед на игровом поле, если нет- шаг назад. Побеждает тот игрок, чья фишка окажется первой на месте финиша игрового поля/

**Станция «Миру-мир, нет войне!»**

*Володина Л.Н, учитель истории и обществознания МБОУ «СОШ №28 с УИОП имени А.А.Угарова»*

**Цель**: способствовать формированию патриотического духа подрастающего поколения, воспитанию любви к своей малой родине.

**Задачи:**

* развивать интерес у обучающихся к истории и культуре Белгородской области;
* выявлять способных и талантливых детей, интересующихся краеведением;
* популяризировать формы интеллектуального досуга.

**Форма проведения:** мозговой шторм

**Оборудование:** ноутбук, проектор, фотографии памятников Великой Отечественной войны города Старый Оскол, карточки с датами, лента времени, Филворд «Улицы города, названные в честь Героев».

**Методы и приёмы:** анализ информации, соотнесение фото памятника и его описания, дат и точек на линии времени, решение Филворда «Улицы города, названные в честь Героев».

**Предварительная работа:**

**-** распечатать фото памятников ВОВ, задания, разработать Филворд «Улицы города, названные в честь Героев».

**Содержание:**

1. Работа с Лентой времени

/определить: какие события военной истории Белгородчины описаны в заданиях, выбрать соответствующие карточки с датами и расположить их на Ленте времени в хронологическом порядке/ ***(Приложение 2)***

1. Игра «Соотнеси памятник и его название»

/ соотнести фото памятника Героя ВОВ и его описание/ ***(Приложение 3)***

1. Разгадывание Филворда «Улицы города, названные в честь Героев» /разгадать названия улиц и микрорайонов города Старого Оскола, названных в честь защитников города/ ***(Приложение 4)***

**Станция «Дорогое сердцу место»**

*Шакалова Н.Т., заведующая библиотекой МБОУ «СОШ №28 с УИОП имени А.А.Угарова»*

**Цель**: внедрить опыт работы школьной библиотеки в формирование патриотического сознания подрастающего поколения.

**Задачи:** формирование жизненных ценностей, основанных на исторических традициях, нравственном, духовном и культурном наследии своего города.

**Форма проведения:** исследовательская деятельность

**Оборудование:** компьютер, интерактивная доска, картотека исследовательских работ, выставочный материал.

**Методы и приёмы:** виртуальная экскурсия, рассказ, демонстрация материала, использование музейных экспонатов

**Предварительная работа:** отбор материала и экспонатов, оформление выставки.

**Содержание:**

Виртуальная экскурсия по улицам города Старый Оскол. Презентация исследовательской работы «Семейные ценности и традиции в образовательном и воспитательном пространстве школьного музея» ***(Приложение 5)***

**Станция «Детям о родном городе»**

*Горожанкина Н.А., учитель иностранного языка Коротова Ирина Анатольевна, учитель иностранного языка МБОУ «СОШ №28 с УИОП имени А.А.Угарова»*

**Цель**: формирование представлений о родном городе у детей старшего школьного возраста посредством искусственного интеллекта

**Задачи:**

* познакомить участников творческой мастерской с инструментарием нейросетей;
* создать творческую работу с использованием искусственного интеллекта.

**Форма проведения:** творческая мастерская

**Оборудование:** ноутбуки

**Методы и приёмы:** воображаемая ситуация,словотворчество

**Предварительная работа:** отбор нужных сайтов и серверов

**Содержание:**

Работа в творческих группах.

Каждая группа работает одним из инструментов нейросетей:

**Группа 1.** **Генерация песни о родном городе посредством нейросети Suno.** Задача участников: прописать техническое задание для нейросети, какие слова должны содержаться в песне, жанр музыки, темп и ритм. На выходе участники получили уникальную песню о Старом Осколе, которую можно использовать на уроке, классном часе, внеурочной деятельности.

**Ссылка на ресурс:** <https://suno.com/>

**Группа 2. Генерация изображения**

Задача участников: подробно описать одно из мест в Старом Осколе, прописать техническое задание (цвет, жанр, стиль изображения). Это задание позволит учащимся актуализировать знания о родном городе, развить образную речь.

**Ссылка на ресурс:** <https://www.fusionbrain.ai>

**Группа 3. Генерация поэтического текста о родном городе.** Нейросеть позволяет каждому создать стихотворение, посвященное родному городу. Задача участников: прописать содержание, образы, стихотворный размер, ритм произведения.

**Ссылка на ресурс:** <https://smartbuddy.ru/>