

Муниципальное автономное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 17  
им. Эдуарда Есаяна г.-к. Геленджик  
Краевая инновационная площадка (КИП)

*Эффективные воспитательные системы*

**ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ СЕЛЬСКОЙ ШКОЛЫ  
ПОСРЕДСТВОМ НАСТОЛЬНЫХ ИГР**  
(2024-2026Г.)

**Авторы проекта:**

**Батищева Е.В., директор;  
Т.М.Комарова, заместитель директора по УМР.**

# ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Построение эффективных моделей организации процесса патриотического воспитания

Компетенции педагогов в области современных технологий воспитательной деятельности

## ЦЕЛЬ

Создание, апробация и масштабирование технологии создания настольных игр по тематике Великой Отечественной Войны и организация игровых турниров среди обучающихся сельских школ как средства патриотического воспитания

Разработка технологии создания настольных игр по тематике ВОВ

Проведение турниров по настольным играм по тематике ВОВ

## ИДЕЯ ПРОЕКТА

создание и масштабирование модели патриотического воспитания обучающихся сельской школы

## ЗАДАЧИ

1. Разработать и апробировать технологию создания настольной игры как средства патриотического воспитания обучающихся сельской школы,
2. Оценить эффективность разработанной технологии создания настольных игр по тематике Великой Отечественной Войны как средства патриотического воспитания обучающихся сельской школы.
3. Создать в образовательной организации нормативно-правовую базу деятельности по сопровождению педагогов, занимающихся патриотическим воспитанием обучающихся сельской школы посредством разработки и апробации настольных игр по тематике ВОВ.
4. Выявить и реализовать психолого-педагогические, организационные, материально-технические условия, способствующие эффективной реализации патриотического воспитания обучающихся сельской школы посредством настольных игр;
5. Средствами сетевого взаимодействия транслировать инновационный опыт патриотического воспитания обучающихся сельской школы посредством настольных игр;
7. Организовать повышение профессиональной компетентности и сопровождение педагогов школы, реализующих инновационные технологии, способствующие более эффективной работе по патриотическому воспитанию обучающихся сельской школы посредством настольных игр

# МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ

Предмет:  
Процесс патриотического воспитания средствами настольных игр по тематике ВОВ .  
Конструирование игр, изучение событий ВОВ

ИГРА: решение когнитивных задач, требующих метакогнитивных умений (пространственных, логических и др.)

ИГРА: план игровых действий каждого участника, выбор стратегии и ее преобразование в игровом процессе

ИГРА: коммуникативные умения, соревновательная мотивация, эмоциональная саморегуляция

№	ЭТАПЫ	ОПИСАНИЕ ЭТАПОВ РЕАЛИЗАЦИИ ИННОВАЦИОННОГО ПРОЕКТА
01	Подготовительный	Подготовлен план реализации проекта, определены его участники, нормативно-правовые основы
02	Реализации циклов проекта	Обобщение опыта работы, описание технологии создания настольной игры по тематике ВОВ, проведение турниров
03	Деятельностный	Распространение опыта, анализ результатов деятельности, стажировки
04	Диссеминационный	Анализ, корректировка модели для ее дальнейшего усовершенствования и масштабирования, тиражирование опыта

## Специфика настольных игр

1. Локализация в пространстве,
2. Наличие игровой атрибутики (поле, фишки и др.)
3. Правила и алгоритмы,
4. Участие реальных команд, игроков, офлайн формат,
5. Предполагают межличностное взаимодействие,
6. Сюжет, конкретные исторические события, их ход, этапы и др.

# Ожидаемые результаты

1

Методические пособия

2

Игры, разработанные обучающимися, проведение игровых турниров. Клуб настольных игр

## ЭФФЕКТЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ИННОВАЦИОННОГО ОПЫТА

Развитие патриотизма обучающихся, формирование ценностей, основ гражданской идентичности

Формирование качеств гражданина и патриота, способного отстаивать и защищать свое Отечество как в мирное, так и в военное время

Увеличение образовательной и воспитательной динамики, сотрудничество с социальными партнерами

Обновление содержания образования, повышение квалификации педагогов в области патриотического воспитания обучающихся цифрового поколения



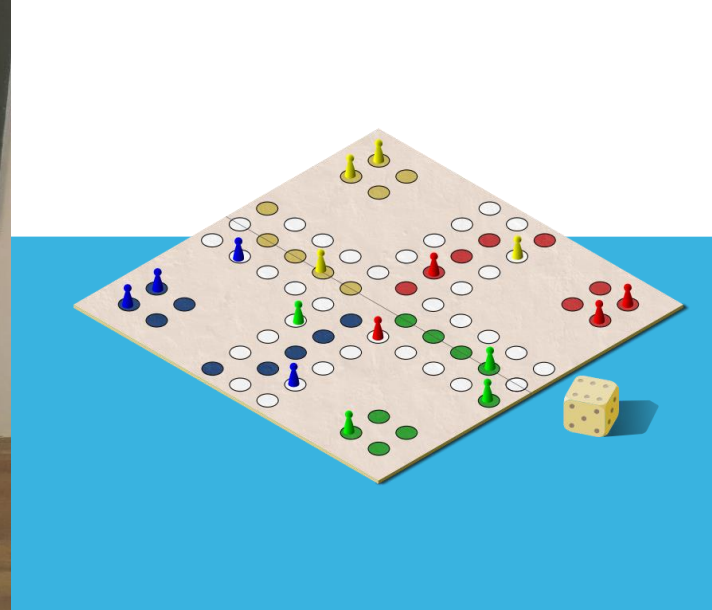




# ЗОНА НАСТОЛЬНЫХ ИГР

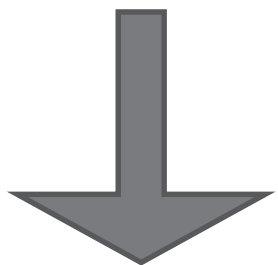








# КОТ И ВОРОН



КЛУБ  
НАСТОЛЬНЫХ  
ИГР

Г-К ГЕЛЕНДЖИК





# ЛОГОТИП

## КЛУБА НАСТОЛЬНЫХ ИГР

### МАОУ СОШ№17 ИМ.ЭДУАРДА ЕСАЯНА



# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

