Всероссийский конкурс образовательных практик по обновлению содержания и технологий дополнительного образования в соответствии с приоритетными направлениями, в том числе каникулярных профориентационных школ, организованных образовательными организациями в 2022 году

Игра «Казачья жизнь»

Номинация «Туристско-краеведческая направленность»

Приоритетное направление: социальные технологии

Автор:

Величка Оксана Сергеевна

педагог дополнительного образования

МБУ ДО ДДТ ст. Гривенской

Краснодарский край, Калининский район

2022 год

**Паспорт образовательной практики**

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование образовательной практики | Игра «Казачья жизнь» |
| Номинация | Туристско-краеведческая направленность |
| Приоритетное направление | Социальные технологии |
| Цель |  Цель: формирование патриотических чувств и возрождения культурно-исторических ценностей, путем вовлечения в интеллектуальную деятельность через участие в интеллектуально-исторической игре «Казачья жизнь». Повышение интереса учащихся к истории и культуре казаков. |
| Задачи |  Задачи:- расширение исторических знаний, стимулирование способности к самостоятельной исследовательской работе по истории казачества;- воспитание у учащихся чувства патриотизма и любви к своей малой Родине;- развитие внимания, ловкости. |
| Возраст обучающихся | 12 – 16 лет |
| Категория обучающихся | - учащиеся с разными образовательными потребностями;- дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации;- дети в социально-опасном положении. |
| Место и назначение образовательной практики в содержании и реализации ДООП | Раздел учебного плана «Быт кубанского казачества» в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Кубанские промыслы» |
| Краткая аннотация (для опубликования в реестре) | Учебно-методическая разработка игра «Казачья жизнь» разработана педагогом МБУ ДО ДДТ ст. Гривенской к разделу программы «Кубанские промыслы», а также может применятся и для массовых развлекательных мероприятий. Ориентирована для детей от 12 до 16 лет. Данная игра повышает интерес истории и культуре казачества; воспитывает у учащихся чувство патриотизма и любви Родине; помогает закрепить изученный материал. Игра – это источник радостных эмоций, игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка. |
| Этапы и сроки реализации образовательной практики |
| Этап, сроки | содержание |
| подготовительный | Предварительная работа: проведение бесед, просмотр презентаций, видео фильмов, слайдов, книг, на тему кубанского казачества. |
| основной | Проведение игры |
| заключительный | Подведение итогов игры |
| Необходимые ресурсы: материально-технические, информационные, интеллектуальные, организационные, кадровые (при наличии и необходимости) |  Материально-техническое обеспечение: компьютер, проектор, экран. Материалы для проведения игры: наградные жетоны, реквизит для игр и соревнований.  Педагогические технологии: игровые, интерактивные. Формы и методы реализации: словесный, наглядный, практический, игра. |
| Результат реализации образовательной практики (в соответствии с целью и задачами Конкурса, т.е. какие навыки, компетенции сформированы и сведения, подтверждающие результат) | - повышен интерес учащихся к истории и культуре казаков;- расширены исторические знания;- повышен интерес к самостоятельной исследовательской работе по истории казачества;- воспитано у учащихся чувство патриотизма и любви к своей малой Родине;- развито внимание, ловкость. |
| Перспективы развития образовательной практики | Данная учебно-методическая разработка игра «Казачья жизнь» может быть применена учителями школ преподающими историю Кубанского казачества, для массовых внеклассных мероприятий.  |
| Приложения |  Отзыв  |
| Цифровые следы реализации образовательной практики | жетоны <https://disk.yandex.ru/i/zWCEt_L5U07NPg> игра ворд <https://disk.yandex.ru/i/VZElr6r2GiosXg>презентация игры <https://disk.yandex.ru/i/O-GumE7JWER5bA>отзыв <https://disk.yandex.ru/i/6NlxgAPYGM-H0Q>программа <https://disk.yandex.ru/i/690vbeQdkv-Nng> |