**Образовательный проект «Тульский Кремль - 500 лет славы»**

**как ресурс мотивации личности к познанию и творчеству**

***Чуткова Н.В.,***

***педагог-организатор МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»***

10 ноября 2016 года Владимир Владимирович Путин подписал Указ о праздновании в 2020 году 500-летия возведения Тульского кремля как начала создания Большой засечной черты. С этой инициативой к президенту России обратился губернатор Тульской области Алексей Геннадьевич Дюмин. Также ее поддержали Российская Академия наук, Госдума, Совет Федерации и федеральные министерства.

Правительство Тульской области подготовило план проведения торжеств, приуроченных к юбилею. Документ предусматривает проведение научно-практических конференций и семинаров, фестивалей, форумов, конкурсов, издание просветительской и краеведческой литературы.

Детско-взрослая ассоциация «Интеллект за будущее России» предполагает активное участие в подготовке к празднованию 500-летия Тульского кремля с целью создания детского-взрослого образовательного пространства, позволяющего успешно формировать российскую гражданскую идентичность школьников, увлечь их интеллектуально-творческой деятельностью, заполнить свободное время подростков и отвлечь их от негативных факторов современной жизни.

29-30 марта 2018 года на базе центра образования №58 «Поколение будущего» состоялся первый Тульский муниципальный молодежный конвент «Инновации в образовании: вызовы современности, идеи, опыт, взгляд в будущее». Цель конвента – определение перспективных направлений развития муниципального образования, представление новых педагогических практик с их последующим использованием в интересах инновационного развития муниципального образования город Тула.

Проект «Деятельность ассоциации «Интеллект за будущее России» в аспекте празднования 500-летия Тульского кремля» стал победителем конкурса в номинации «Лучший продукт».

***Миссия проекта:*** создание инновационной технологии, способствующей повышению интеллектуального, культурного, духовно-нравственного и гражданского взросления школьников.

***Цель проекта: объединение учителей и педагогов дополнительного образования в единое образовательное пространство по всему спектру важнейших вопросов развития личности через партнёрские формы и методы работы на основе интеллектуально-творческой деятельности.***

***Задачи проекта:***

- формирование интереса к изучению истории Отечества, родного края;

- содействие гармоничному интеллектуальному, духовно-нравственному, социально-успешному развитию личности ребенка посредством его включения в активную интеллектуально-игровую деятельность;

- развитие системы городских массовых мероприятий в целях повышения мотивации школьников к интеллектуальному творчеству;

- формирование российской гражданской идентичности, активной гражданской позиции, интереса к прошлому и настоящему Отечества, родного края, стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня;

- внедрение новых направлений интеллектуального развития детей в образовательное пространство города, нацеленных на развитие стремления к самообразованию и саморазвитию, продуктивной творческой деятельности;

- выявление, развитие и адресная пролонгированная поддержка одаренных детей.

***Основная идея проекта*** – объединить усилия всех заинтересованных сторон по развитию интеллектуально-творческого движения школьников в рамках празднования 500-летия Тульского кремля.

Проект предполагает проведение различных форм интеллектуальных игр с региональным компонентом в рамках деятельности Ассоциации.

***Срок реализации:*** 3 года (май 2017 - сентябрь 2020 г.)

**Подготовительный этап: май – сентябрь 2017 г.** на время представления проекта уже был закончен.

**Социальные партнеры проекта определены.**

**II. Основной этап: октябрь 2017 – май 2020.**

Этап уже начал свою реализацию и с успехом продолжается.

***Его основная задача -*** объединение учителей и педагогов дополнительного образования в единое образовательное пространство через партнёрские формы и методы работы на основе интеллектуально-творческой деятельности в аспекте празднования500-летия Тульского кремля.

Проект на данном этапе предполагает объединить воспитательный процесс с процессом образовательным (ведь именно знания являются интеллектуальной основой формирования моральных качеств и глубоких убеждений личности); предоставить условия для состязательной деятельности; дать возможность продемонстрировать творческие и интеллектуальные способности; помочь ребятам убедиться в наличии лидерских качеств; способствовать повышению самооценки. «Интеллектуальное взросление» при благоприятных условиях переносит приобретённый опыт и в сферу социальных отношений.

Для достижения поставленных в Проекте задач используются **активные формы деятельности для подготовки команд к интеллектуальным играм и турнирам**: интеллектуальные игры, тренинги, ролевые и деловые игры, взаимообучение, развивающие компьютерные игры, самопрезентации, презентации, виртуальные путешествия по эпохам, медиа-занятия.

Летняя профильная сетевая площадка «Разумники» также работает в этом направлении.

**Реализация проекта через систему городских массовых мероприятий интеллектуально-творческой направленности с перспективой на 3 года (на экране табл.)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2017- 2018 учебный год | | | | | |
| Дата | | 1 триместр | | 2 триместр | 3 триместр |
| сентябрь | октябрь | декабрь | май |
| Событие | | День города Тулы | К 500-летию Тульского кремля | Региональное событие года  (Юбилей Дворца пионеров) | День Победы в Великой Отечественной войне |
| Форма | | Брейн-ринг | Интеллектуальный квест | Клуб весёлых интеллектуальных затей (КВИЗ) | Интеллект-шоу «Колесо истории» |
| Тема | | «Интел-Тула» | «Тульский кремль: 500 лет славы» | «Дворец, подаренный детям» | «Великие сражения великой войны» |
| Лето | | | | | |
| Событие | День России | | | Акция «Знать, чтобы жить» | День памяти и скорби |
| Форма | Брейн-ринг | | | Экологический  брейн-ринг | Брейн-ринг |
| Тема | «Мы-Россияне» | | | «Чистота в городе - гармония в душе» | «Улица любая оборонная» |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2018- 2019 учебный год | | | | | |
| Дата | | 1 триместр | | 2 триместр | 3 триместр |
| сентябрь | октябрь | октябрь | май |
| Событие | | День города Тулы | К 500-летию Тульского кремля | Региональное событие года  (100-летие системы ДОД) | День Победы в Великой отечественной войне |
| Форма | | Интеллектуальный брейн-ринг | Интеллект-шоу | Клуб весёлых интеллектуальных затей (КВИЗ) | Брейн-ринг |
| Тема | | «Легенды и тайны Тульского края» | «Кремль – сердце Тулы, Тула – сердце России» | «Дворец счастливого детства» | «Помнит Вена, помнят Альпы и Дунай»» |
| Лето | | | | | |
| Событие | День России | | | В рамках акции «Знать, чтобы жить» | День памяти и скорби |
| Форма | Клуб весёлых интеллектуальных затей (КВИЗ) | | | Экологический  брейн-ринг | Брейн-ринг |
| Тема | «Святые защитники земли русской» | | | «Колокола тревоги» | «Город-крепость, русской славы» |

Интеллектуальные игры охватывают не только тему Кремля, а гораздо шире всю историю и культуру тульского края.

Наши знатоки знают, что каждый год, в рамках празднования Дня города и Дня Тульской области, Ассоциация будит проводить тематические турниры посвящённые этому событию. Поэтому заранее они начинают готовиться.

Среди этих турниров: брейн-ринг «Я люблю Тулу», брейн-ринг «Интел-Тула»,в этом году прошёл турнир «Легенды и тайны Тульского края» и Городская интеллектуальная игра «Кремль – сердце Тулы, Тула – сердце России». В прошлом году прошла игра в форме КВИЗа (Клуб весёлых интеллектуальных затей) «Дворец, подаренный детям», посвящённый 80-летию Дворца пионеров, а буквально вчера эта технология была применена на игре «Дворец счастливого детства», посвящённой 100-летию российской системы дополнительного образования детей. Кроме того интеллект-шоу «Колесо истории» «Великие битвы великой войны» и брейн-ринг «Улица любая оборонная» также посвящены нашему великому городу-герою.

**III этап. Обобщение деятельности в рамках проекта**

**(сквозной: ноябрь 2019 - май 2019 г.)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Задача** | **Деятельность** |
| Мониторинг | * Выявление интереса школьников к интеллектуально-творческим играм; * Уровень интереса школьников к изучению истории Отечества и родного края; * Рост уровень развития школьных команд знатоков за время реализации проекта |
| Обобщение результатов проекта в рамках детско-взрослой ассоциации «Интеллект за будущее России» и Программы развития МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ» | Круглый стол по итогам реализации проекта (проведение анализа деятельности за время всего проекта, успехи и недочеты). |
| Ожидание перспективных результатов | 1. Создание единого образовательного пространства города на основе интеллектуально-творческой деятельности; 2. Развитие мотивации к интеллектуально-познавательной деятельности и повышение её престижа; 3. Повышение активности обучающихся и развитие коммуникативных способностей, умения взаимодействовать в команде с нацеливанием на поставленный результат; 4. Повышение качества образования детей, формирование обширного кругозора, личностный рост; 5. Формирование банка информационно-методических материалов (программы, диагностики, методики и т.п.), оказание консультативной и методической помощи в организации интеллектуальных турниров |

**IV этап. Участие в праздновании 500-летия Тульского Кремля**

**(май – сентябрь 2020 г.)**

**Также нами были определены компоненты успеха.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Интересные интеллектуально-творческие задания** | **Подготовленные команды знатоков** | **Эмоциональные зрители, болельщики** |
| **Оформление, антураж** | **Компетентное жюри** |
| **Музыкальное**  **сопровождение** |
| **Церемония награждения, оригинальные призы** |
| **Погружение в эпоху** | **Помощники действа** |

**И выделены прогнозируемые результаты деятельности в рамках Проекта. Одним из которых является**: внедрение новых направлений интеллектуального развития детей в образовательное пространство города, нацеленных на развитие стремления к самообразованию и саморазвитию, продуктивной творческой деятельности.

**Ну и какой проект без ресурсной базы.**

А сейчас я немного хочу остановится на такой игровой технологии как **квест.** Городской квест «Куликовская битва» был первым и довольно удачным опытом Ассоциации по освоению подобных игр. Но в рамках проекта важное значение имеет квест «Тульский кремль. 500 лет славы».

Современным ребятам мало игры по станциям, им интересны более целые сценарии игр, для достижения различных целей.

Итак, ***Что же такое квест?*** Квест предполагает выполнение детьми проблемных заданий c элементами ролевой игры. Образовательный квест предполагает самостоятельный поиск участниками решения возникающих проблем, нацеливает их на поиск новых, творческих и часто нестандартных решений.

Важно также обладать умением работать в коллективе, команде, видеть конечный результат работы команды. В игре воспитываются командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, т.к. только команда, которая выполнила задание может продолжить путь дальше.

В квестах можно выделить такие виды:  
- линейные, - штурмовые, - кольцевые.

Наш квест был последнего третьего вида.

***Как сделать квест?***

1.Что касается количества участников в каждой команде, то не стоит превышать число 10. Лучше всего, когда это группки по 6-8 человек. Но все же, следует исходить из масштабов квеста, чем он больше (заранее определяются количество этапов), тем больше участников придется привлечь.

2. Подготовить задания разного уровня сложности. Постарайтесь выбрать оптимальный вариант. Не слишком сложные, но и не детские. И заранее обговорить тему и возможные задания с детьми, чтобы у них была возможность подготовиться.

3. Распределение ролей квест-игры между участниками (ведущие, представители творческих коллективов, сопровождающие (у нас ими были старшие знатоки интеллектуального клуба).

4 . Подбор костюмов и оформление площадок.

5. Маршрут прохождения квеста. У каждый команды схем-карта.

6. Следует помнить, что на каждом этапе должно быть жетоны, либо часть итогового задания или подсказка, либо участники проходя каждый этап получают балы.

7. Призовой фонд квеста. Квест – это игра, где перед детьми ставится цель - получить сокровище. По принципу мирных квестов: - найди ---> принеси (/сообщи)---> получи награду.

***Также не забудьте,*** чтобы участники полностью поместились в атмосферу игры, соберите у них телефоны, планшеты и все то, что дает возможность выхода в интернет. *КАК ГОВОРЯТ* - только смекалка, карта и компас – и Вы увидите, как интересно и живо все пройдет.

**В квесте «Тульский кремль. 500 лет славы**», каждая команда по своему индивидуальному маршруту должна передвигаться по игровым площадкам и выполнять задания, получая за них балы. Каждая площадка называлась по названию башен Тульского кремля:

1. Башня Одоевских ворот-портретная галерея, где ребята угадывали по описанию известных личностей связанных с историей тульского кремля.

2. Башня на Погребу или «Царский пир» (Вопросы, тесты по истории русской кухни).

3. Ивановская башня - кроссворд «Тульский кремль».

4. Спасская башня - «Брейн-ринг» (игроки отвечали на вопросы об истории кремля).

5. Башня Пятницких ворот - План-схема «Башни Тульского кремля» (игроки должны на схеме кремля правильно расставить башни, назвать их и рассказать о том, что в них находилось или почему они так названы).

6. НаугОльная башня - «Пословицы и поговорки о Туле» (пословицы-перевёртыши т.д.).

7. Также была Никитская башня, куда отправлялись по одному члену команды, что заработала наименьшее количество баллов на игровой площадке. Там игроки пели под гитару о нашем родном городе Туле. На каждую площадку ребят сопровождали «Хранители башен».

Выполнив все задания, ребята возвращались на исходную площадку. Там получали конверт, в котором лежал портрет в форме мозаики, который нужно было сложить. Это был портрет Екатерины 2. Тот, кто раньше складывал и угадывал героиню, получали итоговое задание: *принести в игровое жюри герб, который украшал Башню Одоевских ворот до конца XVIII века.* Ребята отправлялись за ним. Выбирав, из предложенных гербов тот, который они считали верным, возвращались обратно на исходную. В квесте были определены команда победитель (по баллам) и абсолютный победитель, выполнивший быстрее всех, а также правильно итоговое задание.