**ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПОДХОД К ФОРМИРОВАНИЮ ГРАЖДАНСКОЙ
ИДЕНТИЧНОСТИ АКТИВИСТОВ ДЕТСКОЙ ОБЩЕСТВЕННОЙ
ОРГАНИЗАЦИИ: ГЕЙМИФИКАЦИЯ, ТЕХНОЛОГИЯ СОЦИАЛЬНОЙ
ПРОБЫ**

*Зобова И.И., 29.11.2023 г.*

Добрый день, уважаемые коллеги.
Прочитав такой сложный заголовок, трудно сразу вникнуть о чем вообще идет речь. Поэтому, сначала давайте разберемся с терминологией.

Итак, Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учащихся не только с преподавателем, но и друг с другом и **на доминирование активности учащихся** в процессе обучения.

Современное общество предъявляет новые требования к воспитанию личности будущего гражданина. Вопрос формирования гражданской идентичности в среде детей и подростков актуален как никогда.

Идентичность, мы можем расценивать как понимание личностью своей приобщенности к какой либо социально-личностной позиции .

То есть гражданская идентичность характеризуется следующими позициями:

-осознание своей принадлежности к определенному государству и его гражданам;
- принятие национальных ценностей, традиций как ориентиров при выборе способов действия;
-понимание личной причастности к прошлому, настоящему и будущему родной страны;
-ценностное отношение к Родине, ее языку и народу;
-проявление чувства личной ответственности за настоящее и будущее своей страны;
-готовность следовать идеалам российского общества и действовать для пользы своей страны».

Ключевую роль в формировании гражданской идентичности детей и подростков играет воспитательная работа в школах, и детских организациях Можно выделить ряд условий формирования гражданской идентичности в современном образовательном пространстве:

•приобретение и усвоение знаний и сведений об истории и культуре своей страны, о традиционных духовно-нравственных ценностях;

•приобщение к российской национальной культуре, русскому языку гражданским традициям;

•приобщение к национальной культуре других народов РФ с целью формирования уважения к их ментальности, культуре, обычаям, верованиям; •создание условий для самореализации личности в поликультурном российском социуме

Теперь я бы хотела рассказать о методе социальной пробы, так как он тесно перекликается с методом гражданской идентичности

Метод социальной пробы не является новым, тем не менее, он не теряет актуальности и активно используется в организации работы детского коллектива.

Он представляет собой вид социального взаимодействия, при котором ребенок получает информацию об определенных социальных явлениях, приобретет первоначальные навыки социального взаимодействия.

Наглядный пример метода социальной пробы это: участие детей в социальных и тимуровских акциях, благотворительных сборах, трудовых десантах по уборке школьной территории и мемориалов, посвященных событиям ВОВ.

Участие в подобных мероприятиях носит сугубо добровольный характер. Зачастую инициаторами выступают сами дети.

Организация участия детей и подростков в мероприятиях подобного рода способствует формированию у них социально-нравственных ценностей (милосердия, патриотизма, толерантности, взаимопомощи и пр.), приобретению ими уникального опыта участия в социальной жизни.

Они учатся помогать и сопереживать, применять умения и навыки, транслировать культурный и исторический опыт.

Чтобы вовлечь детей во все эти серьезные проекты. Нужно сделать их привлекательными. Привлекательными их можно сделать через игру. Или как сейчас современно называть- геймификацию.

Суть геймификации состоит в использовании игровых элементов в неигровом контексте, например в обучении. Это позволяет придать традиционному процессу обучения большую легкость, гибкость и привлекательность. Важно понимать, что геймификация не ставит задачу создать полноценную игру, а только использует определенные игровые фрагменты.

Геймификация использует естественные склонности людей к конкуренции, соревнованиям, сотрудничеству и достижениям. Эта техника мотивирует к достижению целей и повышению производительности. Инструментами вовлечения могут стать уровни, которые необходимо преодолеть, вознаграждения и рейтинг.

Принципы геймификации:

**1.Мотивация**. Любая игра содержит в себе мотивацию для участников. Это необходимо для того, чтобы игрок не забросил прохождение на одном из этапов. Перед ним должна стоять конкретная цель, которая двигает его вперед. Геймификация естественным образом наследует этот принцип. Это могут быть бонусы, которые вы получаете с каждым следующим уровнем.

**2. Статус.** На протяжении игры у участника развивается его герой, растут «уровни». Чем дальше он идет, тем сильнее становится его персонаж. Тот же принцип работает в геймификации.

**3. Вознаграждение**. Вознаграждение — один из ключевых принципов геймификации. Человек знает, что если он выполнит свое задание хорошо или очень хорошо — результат будет один. Дополнительное вознаграждение мотивирует его действовать быстрее, лучше и дает дополнительный интерес.

Какие практические идеи можно воплотить используя метод геймификации в направлении гражданской идентификации и методе социальной пробы?

Например, можно провести. «ТВОРЧЕСКИЙ ТУР», в рамках которого организованы следующие проекты:

**1.Проект «Ожившая фотография( или картина)».**

Задание: в результате поисковой работы, организованной в классе, разыскать фотографию определенного исторического периода и воссоздать с участниками команды, изображенные на этой фотографии события, костюмы, позы, антураж.

Затем создать видео - ролик до 1 минуты, где появятся «ожившие события», которые могли бы произойти дальше на этой фотографии.

**2. «Зеркало времени».**

Первое Задание: изучить особенности временного периода, а потом показать их на рисунке через призму истории лицея, города, страны. Выразительными средствами подчеркнуть «дух» этого времени, его традиции, особые события, героев и жизнь простых людей, их нравы и обычаи.

Второе задание: изучить плакаты этого периода, которые отражают его ключевые события, настроение, цели, задачи и др.. Это могут быть агитационные, информационные, рекламные, спортивные, социальные, учебно-инструктивные и др. плакаты.

А затем нарисовать свой плакат в стилистике этого времени.

**3.«Мини – спектакль».**

Задание: продемонстрировать творческие возможности учащихся классов через создание мини-спектаклей по произведениям художественной литературы, художественных и мультипликационных фильмов, отражающих дух и настроение того временного периода, который достался классу в результате жеребьевки. Мини-спектакли классов будут презентованы широкой общественности из числа родителей, жителей микрорайона, представителей других образовательных организаций.

***слайд 8***

**Также можно провести ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫй ТУР**

4. **«100 лет в лицах и событиях».**

Задание: продемонстрировать интеллектуальные способности учащихся классов через участие:

• в тематическом квесте о городе Георгиевске,

• в авторской интеллектуальной игре для команд, содержащей вопросы по истории страны, города и школы за 50 (100)-летний период.

 **«СПОРТИВНЫЙ ТУР»**

5. «Игры нашего двора».

Задание: каждому классу представить спортивные игры, которые были распространены в отведенный временной промежуток.

Прогнозируемые результаты: Вовлеченность родителей и детей, повысится сплоченность классных коллективов.

Предлагаю Вам сейчас пройти мини-викторину «Цвета Родины».

Для этого разделимся на две команды. Команда выбирает сектор (белый, красный, синий) и номер вопроса (1-4). За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Выигрывает команда заработавшая наибольшее количество баллов. Им присваивается звание «Умников И Умниц».

*(проходит викторина)*

Итак, резюмируя свое выступление, хочу сказать, что возможности игровых моментов в образовании безграничны. Считаю, что главная цель педагога не запихать знания в ученика, а зажечь искру желания самому познавать этот мир, через ваши уроки.

Я хочу пожелать всем Вам энергии и желания сделать свои занятия интересными познавательными и полезными для учащихся и для Вас .

Спасибо за внимание!

Формирование гражданской идентичности активистов детской общественной организации - длительный и последовательный процесс, предполагающий использование разнообразных приемов и методов и требующий определенных усилий от педагога и детей.

Большую роль в реализации данной цели играет использование интерактивного подхода, благодаря которому активисты детской организации становятся не просто участниками, а активными создателями творческого и культурного пространства.