

Аннотация к продукту инновационной деятельности
ЧОУ «Школа «Таурас» г. Санкт-Петербург
предъявляемый на конкурс в рамках реализации инновационного проекта федеральной
инновационной площадки ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» (далее ФГБНУ
«ИИДСВ») на базе ЧОУ «школа «Таурас» по теме
«Длительная образовательная игра – эффективная практика формирования гражданской идентичности обучающихся»

1. Актуальность и проблематика. В условиях современных геополитических вызовов и трансформации ценностных ориентиров российского общества проблема формирования устойчивой гражданской идентичности подрастающего поколения выходит на первый план государственной образовательной политики. Традиционные форматы воспитательной работы — классные часы, лекции и разовые патриотические акции — зачастую носят декларативный характер и не приводят к глубокой интериоризации ценностей. Наблюдается разрыв между знанием символики государства и реальным желанием совершать поступки во благо своей страны и малой родины. Особенно остро эта проблема стоит в мегаполисах с богатейшим культурно-историческим наследием, таких как Санкт-Петербург, где великое прошлое воспринимается школьниками как застывший музейный экспонат, оторванный от их повседневной жизни. ЧОУ «Школа «Таурас», реализуя миссию по воспитанию активного и ответственного гражданина, столкнулась с необходимостью поиска технологии, способной перевести воспитание из режима «*говорения о должном*» в режим «*действенного проживания*».

2. Сущность инновации и новизна продукта. Представленный продукт является педагогической технологией-конструктором, основанной на синтезе геймификации, проектного обучения и методики «обучение служением» (*Service-Learning*). Новизна заключается не в содержании тем (история, краеведение), а в **радикальном изменении педагогического механизма**. Инновация состоит в создании долгосрочной развивающей среды, где абстрактные понятия гражданственности переводятся на язык игровой механики:

- Гражданская позиция становится необходимым инструментом для достижения игровых целей.
- Патриотизм формируется как побочный эффект успешного решения социальных кейсов.
- Обучающийся меняет статус с объекта воспитания на полноправного субъекта социального проектирования.

Продукт представляет собой модульную систему длительностью от одного учебного полугодия до года, объединяющую виртуальный игровой нарратив с реальной социально значимой деятельностью.

3. Цель и задачи внедрения.

Цель: Создание и апробация модели непрерывного гражданско-патриотического воспитания через погружение обучающихся в деятельностный формат освоения культурного и исторического наследия.

Задачи:

1. Разработать и внедрить банк разноуровневых игровых кейсов, локализованных под историко-культурный контекст Санкт-Петербурга и локальную историю микрорайона школы.
2. Сформировать у обучающихся навыки командного взаимодействия, критического мышления и социальной ответственности при решении практических задач благоустройства и сохранения памяти.
3. Обеспечить интеграцию урочной и внеурочной деятельности, создав единое образовательно-воспитательное пространство.

4. Механика реализации (Технология). Игровой процесс строится вокруг единого сюжета.

Реализация включает три взаимосвязанных контура:

- **Когнитивный контур:** изучение темы, необходимой для прохождения уровня (работа в архивах РНБ, интервьюирование старожилов района Старой Деревни, анализ градостроительных планов).
- **Деятельностный контур:** выполнение реального социального действия (создание аудиогuida по истории школы, разработка и посадка аллеи выпускников, организация волонтерской помощи приюту).
- **Рефлексивно-оценочный контур:** публичная защита проектов перед экспертным сообществом (педагогами, родителями, представителями муниципалитетов), начисление игровой валюты за реальный социальный вклад.

5. Полученные эффекты и практическая значимость. В ходе реализации проекта на базе ЧОУ «Школа «Таурас» зафиксированы следующие качественные изменения:

- **Личностные:** рост индекса социальной активности; снижение проявлений инфантилизма; формирование чувства сопричастности к судьбе родного города.
- **Метапредметные:** освоение навыков фактчекинга, медиации конфликтов, публичных выступлений и управления проектами.
- **Социально-инфраструктурные:** создание банка уникальных цифровых образовательных ресурсов (интерактивные карты, цифровые архивы), которые интегрированы в учебный процесс школы. Повышение открытости ОО для родителей и местного сообщества.

Практическая значимость продукта подтверждается его высокой масштабируемостью. Базовая механика игры универсальна и может быть адаптирована любой школой Российской Федерации путем замены контента при сохранении единой логики игрового цикла.

6. Соответствие стратегическим приоритетам РФ Продукт напрямую реализует цели Государственной программы «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» и способствует достижению целевых ориентиров Стратегии развития воспитания в РФ. Технология обеспечивает переход от формального выполнения календарных планов к созданию живой, самоподдерживающейся экосистемы формирования личности, готовой к осознанному служению Отечеству.

7. Заключение Длительная образовательная игра, разработанная и апробированная на базе ФИП ФГБНУ «ИИДСВ» в ЧОУ «Школа «Таурас», доказала свою эффективность как инструмент качественного преобразования воспитательного процесса. Она позволяет преодолеть отчуждение школьников от отечественной истории, превращая каждого ученика из пассивного зрителя в активного созидателя будущего своего города и страны. Данный продукт рекомендуется к тиражированию в системе общего образования как эффективный ответ на вызовы времени в сфере духовно-нравственного развития молодежи.