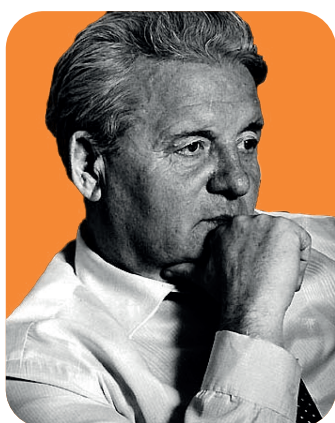
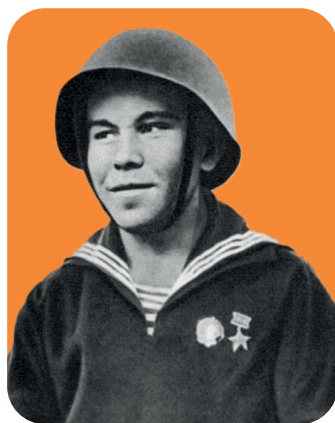
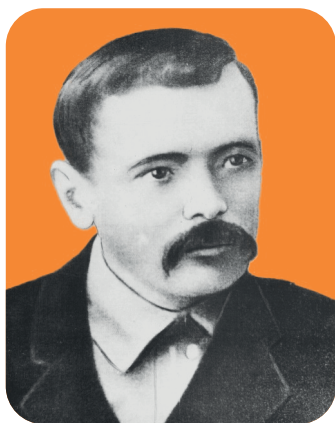
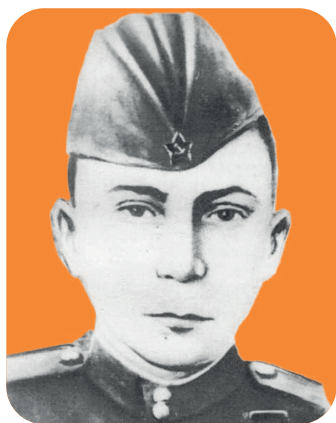


РАВНЯЕМСЯ НА ГЕРОЕВ

Методический сборник воспитательных событий



Методический сборник воспитательных событий «Равняемся на героев» 2025



создано с
росмолодёжь
гранты

ББК 74.266.329
М54

Составители

Залевская Ольга Сергеевна, главный эксперт отдела реализации проектов и программ в сфере патриотического воспитания граждан Федерального Государственного бюджетного учреждения «Российский детско-юношеский центр»;

Леванова Анастасия Андреевна, ведущий эксперт отдела реализации проектов и программ в сфере патриотического воспитания граждан Федерального Государственного бюджетного учреждения «Российский детско-юношеский центр», Федеральный тренер АТ РСМ;

Чипсанова Евгения Александровна, ведущий эксперт отдела реализации проектов и программ в сфере патриотического воспитания граждан Федерального Государственного бюджетного учреждения «Российский детско-юношеский центр»;

Канева Юлия Валериевна, Психолог Александровского кадрового центра, Федеральный тренер АТ РСМ.

Рецензент

Ольга Валентиновна Уваровская, доцент кафедры Педагогики и психологии образования СГУ им. Питирима Сорокина, Кандидат педагогических наук, доцент, Заслуженный работник Республики Коми.

Сборник содержит методические рекомендации по проведению воспитательных событий, готовые сценарии, дополнительные материалы и рабочие листы.

Содержание

Актуальность	3
1. Александр Иванович Алексеев	4
2. Макар Андреевич Бабилов	6
3. Дмитрий Александрович Батиев	8
4. Александр Александрович Власенков	10
5. Юрий Алексеевич Гагарин	12
6. Георгий Михайлович Димитров	14
7. Валентина Ивановна Ефремова	16
8. Каллистрат Фалалеевич Жаков	18
9. Алексей Игоревич Канев	20
10. Ревир Григорьевич Карманов	22
11. Василий Павлович Кисляков	24
12. Станислав Вадимович Кочев	26
13. Олег Васильевич Кошевой	28
14. Геннадий Викторович Кравченко	30
15. Иван Егорович Кулаков	32
16. Иван Алексеевич Куратов	34
17. Алексей Александрович Ларионов	36
18. Василий Ильич Лыткин	38
19. Афанасий Андреевич Маегов	40
20. Вячеслав Александрович Малышев	42
21. Иван Павлович Морозов	44
22. Василий Петрович Налимов	46
23. Владимир Николаевич Носов	48
24. Николай Васильевич Оплеснин	50
25. Вениамин Мисаилович Пальшин	52
26. Александр Сергеевич Пушкин	54
27. Геннадий Васильевич Рассохин	56
28. Александр Франсович Сметанин	58
29. Юрий Алексеевич Спиридонов	60
30. Андрей Алексеевич Стенин	62
31. Александр Петрович Филиппов	64
32. Андрей Гурьевич Хатанзейский	66
33. Анатолий Максимович Хлобыстов	68
34. Сергей Михайлович Черепанов	70
35. Георгий Александрович Чернов	72
36. Вениамин Тимофеевич Чисталев	74
37. Александр Ефимович Чупров	76
Заключение	78

Актуальность

В Республике Коми более 40 образовательных организаций носят имена Героев Советского Союза, выдающихся педагогов, государственных и общественных деятелей, ученых, культурных деятелей, воинов-интернационалистов и участников специальных военных операций. Однако, как показал онлайн-опрос, проведенный региональным ресурсным центром проекта «Навигаторы детства» в 2024 году, 43,4% респондентов (родителей, учащихся и педагогов) не знают о том, что школы и колледжи республики имеют статус «именных». В то же время 83% учащихся и 94,8% родителей и педагогов выразили готовность участвовать в просветительских мероприятиях, посвященных героям и значимым деятелям Коми.

Эта ситуация отражает общую проблему: формальный подход к использованию имени героя в воспитательной работе, недостаточная интеграция исторического наследия в образовательный процесс и отсутствие системных методических решений. Ключевая сложность заключается в том, что сегодня базовые понятия «герой», «героический поступок» и «патриотизм» в общественном сознании, особенно в молодежной среде, зачастую размыты или трактуются неполно.

В контексте данного проекта мы опираемся на следующие определения:

- **Герой** — это личность, чьи действия, основанные на высших духовно-нравственных ценностях (мужестве, долге, любви к Отечеству, самоотверженности), оказали значимое, преобразующее влияние на ход событий — будь то защита Родины, научное открытие, культурное созидание или гражданский подвиг.

- **Героический поступок** — это сознательное, волевое действие, сопряженное с преодолением колоссальных трудностей, риском и часто самопожертвованием, направленное на благо других людей, общества и государства.

- **Патриотизм** — это не просто чувство гордости за свою страну, а деятельная, осознанная любовь к Родине, выражающаяся в готовности служить ей, беречь ее культурное наследие, знать ее истинную историю и вносить личный вклад в ее процветание.

Без четкого понимания этих фундаментальных категорий воспитательная работа рискует остаться поверхностной. Воспитательный потенциал именных организаций часто остается нераскрытым, что снижает эффективность формирования **подлинного патриотизма**, гражданственности и уважения к истории малой родины.

Актуальность системной работы в этом направлении подчеркивается на государственном уровне. Указ Президента РФ №809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» определяет необходимость защиты исторической правды, сохранения памяти и противодействия фальсификации истории. Федеральный закон №304-ФЗ «Об образовании в РФ» акцентирует воспитание как деятельность, направленную на формирование патриотизма, уважения к защитникам Отечества и культурному наследию.

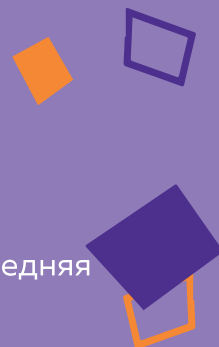
Проект «Равняемся на Героев», реализованный в формате муниципальных образовательных семинаров, стал ответом на эти вызовы. В нем приняли участие около 600 школьников и педагогов. Участники не только познакомились с историями героев через призму четких ценностных ориентиров, но и разработали конкретные воспитательные события, которые легли в основу методического сборника воспитательных событий «Равняемся на Героев». Он обобщает успешные практики, разработанные в ходе семинаров, и предлагает педагогам готовые сценарии, дополнительные материалы и рабочие листы. Сборник позволяет тиражировать эффективный опыт, обеспечивает единство воспитательного пространства республики и помогает преодолеть разрыв между абстрактными понятиями и живой практикой в патриотическом воспитании, наполняя смыслами такие слова, как «герой», «подвиг» и «патриотизм».



Александр Иванович Алексеев

подполковник ФСБ, Герой Российской Федерации
1952–1996

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 3 имени Героя России А.И. Алексеева» г. Ухта



Своя игра «Жизнь и подвиги Героя»

Формат мероприятия: интеллектуальная игра

Актуальность: Мероприятие повышает мотивацию учащихся к изучению истории родного края и биографий выдающихся земляков, развивает командное взаимодействие. Интерактивный формат закрепляет знания в увлекательной форме, формирует интерес к личности Героя, его вкладу в историю страны. Через анализ поступков Алексеева участники учатся формулировать свою позицию, оценивать значимость подвига в контексте истории. Здоровый дух соревнования и справедливости создаёт атмосферу вовлеченности и осмысленного изучения темы.

Цель: Знакомство участников с жизнью и подвигом А.И. Алексеева, формирование чувства патриотизма и уважения к героям Отечества.

Задачи:

- Закрепление ключевых фактов о жизни и подвигах Героя.
- Развитие логического мышления, умения быстро принимать решения.
- Совершенствование навыков командной работы.
- Воспитание уважения к историческим личностям и их вкладу.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся продемонстрируют знания по теме викторины.
2. Участники улучшат навыки командного взаимодействия.
3. Ученики смогут анализировать и обсуждать поступки Героя, формулировать свое мнение.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Раздаточные материалы для команд: газета о Герое
2. Техническое оснащение: проектор/экран/доска (для отображения вопросов, тем и счета), презентация (если вопросы выводятся в цифровом формате), таймер (для ограничения времени на обсуждение, можно использовать телефон или онлайн-таймер)
3. Оформление игры: таблица для учета баллов (на доске или в цифровом виде), названия команд (стикеры, таблички или карточки для обозначения групп), маркеры/стикеры (если команды записывают ответы на листах).
4. Призы и мотивация (опционально): грамоты/дипломы для победителей, символические призы (значки, блокноты, сладкие призы).

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-2	Приветствие и вводная часть	Приветствие учеников. Обозначение того, что их сегодня ожидает.
2-7	Деление на команды	Учитель предлагает поделиться на команды по 5-7 человек. Придумать название и девиз команды. После каждая команда представляется.
7-12	Правила игры	 Учитель обозначает правила игры, объясняет, что есть тематические уровни и ранжированность баллов. Команда, которая даст наибольшее количество правильных ответов, займет первое место в игре. 4 темы, вопросы от 10 до 50 баллов. Очередность команд может определяться по желанию учителя или по распределению. Каждая команда по очереди выбирает тематику и количество баллов. За ошибку — минус баллы, право ответа переходит другим. На обсуждение дается 1 минута.
12-45	Игровое взаимодействие	После объяснения правил командам выдается раздаточный материал, которым можно пользоваться во время игры. Для ознакомления дается 5 минут. После того, как все команды готовы, переходим к самой игре.
45-50	Подведение итогов игры	Подсчет баллов и определение победителя.
50-58	Обратная связь по итогам игры	Каждая команда внутри группы отвечает на следующие вопросы: 1. О чем игра? 2. Как себя чувствуете после игры? 3. Какой факт из жизни Героя был самым интересным и какой поступок Алексеева вас впечатлил больше всего? Каждая команда отвечает на поставленные вопросы, учитель может фиксировать тезисы на доске.
58-60	Общее фото	Общее фото участников игры.

Дополнительные материалы:





Макар Андреевич Бабилов

участник Великой Отечественной войны
и Советско-японской войны, Герой Советского Союза
1921-2009

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Усть-Цилемская средняя общеобразовательная школа имени
М.А. Бабилова»

Своя игра «Жизнь и подвиги Макара Бабилова»

Формат мероприятия: интеллектуальная игра

Актуальность: Игра способствует формированию уважения к героическому прошлому страны и малой родины, позволяет глубже изучить историю Республики Коми через личность выдающегося земляка, сочетает изучение истории с развитием критического мышления и командной работы, демонстрирует преемственность героических традиций от военного времени к современности.

Цель: Формирование у учащихся целостного представления о жизни и подвиге М.А. Бабилова через интерактивную игровую деятельность, способствующую развитию патриотических чувств и исторической памяти.

Задачи:

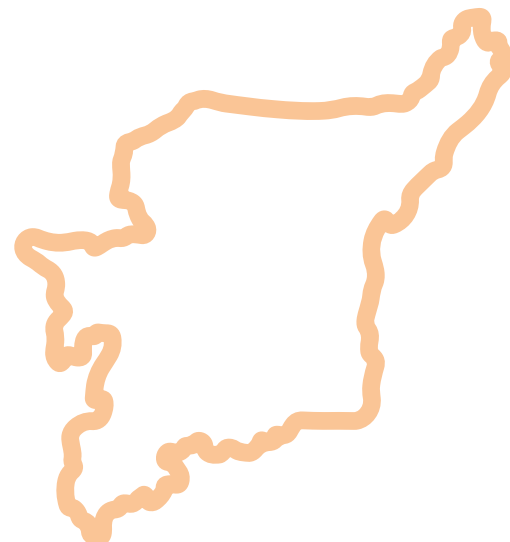
- Изучение ключевых событий биографии М.А. Бабилова.
- Систематизация знаний о Великой Отечественной войне на местном материале.
- Развитие навыков аналитического мышления и быстрого принятия решений.
- Воспитание чувства гордости за героев-земляков.

Ожидаемый результат:

1. Участники усвоят не менее 10 ключевых фактов о М.А. Бабилове.
2. Учащиеся разовьют коммуникативные навыки в командной работе.
3. Сформируют навыки публичного ответа.
4. Сформируют гражданскую идентичность.

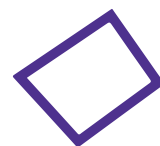
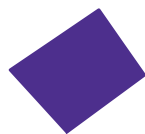
Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

- Мультимедийный проектор и экран
- Ноутбук с презентацией
- Листы для ответов команд (5 шт.)
- Маркерная доска для учета баллов
- Звуковая аппаратура для музыкального сопровождения
- Грамоты для награждения (3 номинации)
- Таймер для контроля времени



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Вводная часть	Ведущий кратко рассказывает о М.А. Бабикове. Объясняет правила игры: - 4 темы по 5 вопросов (стоимость: 10-50 баллов); - Право ответа у команды, первой поднявшей табличку; - За неправильный ответ баллы вычитаются.
10-15	Формирование команд	Формирование команд Участники делятся на команды (по жребию или заранее). Выбирают капитанов. Получают реквизит (таблички, бумага для записок).
15-45	Игровой раунд	1. Поочередный выбор вопросов из таблицы. 2. Обсуждение – 30 сек, ответ – 10 сек. 3. Фиксирование баллов на доске. 4. Дополнительный раунд (если ничья).
45-55	Подведение итогов	Награждение победителей (грамоты, значки) и благодарность всем участникам.
50-60	Рефлексия	1. Что нового вы узнали о Макаре Бабикове? 2. Какие моменты вас удивили?



Дополнительные материалы:





Дмитрий Александрович Батиев

писатель, государственный и общественный деятель 1896–1941

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа им. Дм. Батиева» с. Гам

Проектный воркшоп

Формат мероприятия: интерактивный проектный воркшоп

Актуальность: Д.А. Батиев внес значительный вклад в развитие образования, культуры и общественной жизни села Гам и региона. Его идеи о важности просвещения, сохранения традиций, активной гражданской позиции остаются актуальными и сегодня. Проект позволит учащимся не только изучить его наследие, но и применить его принципы в реальных социально значимых делах.

Цель: Развитие у учащихся гражданской ответственности, инициативности и лидерских качеств через реализацию социально значимых дел, вдохновленных идеями и трудами Д.А. Батиева.

Задачи:

- Формирование уважения к историческому наследию и традициям малой родины.
- Развитие чувства ответственности за будущее своего села и школы.
- Воспитание активной жизненной позиции, готовности к добровольческой деятельности.
- Развитие навыков проектной деятельности, командной работы, публичных выступлений.
- Совершенствование исследовательских умений (работа с архивными материалами, интервьюирование).
- Формирование критического мышления через анализ проблем села и поиск путей их решения.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся реализуют мини-проекты, направленные на улучшение жизни школы или села (например, благоустройство территории, помощь ветеранам, создание школьного музея и т.д.).
2. У участников возрастёт интерес к истории малой родины и личности Д.А. Батиева.
3. Учащиеся разовьют мягкие навыки (командная работа, управление проектами, презентация результатов).
4. Будут опубликованы материалы (статьи, видеоотчеты) в школьных и местных СМИ.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Раздаточные материалы:
 - бумага и ватманы
 - фломастеры
 - карточки «карта проекта»

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-5	Приветствие. Знакомство с темой	Приветствие, вводное слово, краткий план мероприятия. Кем был Д.А. Батиев? (Кратко: годы жизни, профессия, основные заслуги).
5-15	Теория	Почему его наследие важно для школы и села Гам? Что такое социальное проектирование?
15-20	Деление на группы	Разделение класса на мини-группы по 4-5 человек. Рассадка согласно рабочим командам.
20-35	Обсуждение	Мозговой штурм в группах – определение темы, которая их волнует и в рамках которой они хотят что-то изменить.
35-40	Выбор темы	Команды представляют темы и согласовывают с учителем.
40-70	Разработка проекта	Работа в группах по шаблону: заполнение карты проекта.
70-90	Творческая работа	Завершение работы над картой проекта. Создание презентации на ватмане.
90-110	Презентация	Защита проектов + обратная связь от одноклассников.
110-120	Завершение	Подведение итогов и согласование сроков доработки проектов для реализации.

Дополнительные
материалы:





Александр Александрович Власенков

чемпион России и мира по рукопашному бою среди юниоров, разведчик-снайпер, Герой Российской Федерации 1998–2022

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Благоевская средняя общеобразовательная школа имени Героя России А.А. Власенкова»

Квиз «Мир боевых искусств»

Формат мероприятия: интеллектуальная игра

Актуальность: Мероприятие посвящено уникальным боевым искусствам России, которые сочетают многовековые традиции и современные спортивные достижения. В условиях роста интереса к единоборствам и патриотическому воспитанию игра позволяет в увлекательной форме познакомить школьников с национальными видами борьбы, их историей и ролью в подготовке военных и спортсменов. Интерактивный формат квиза развивает не только эрудицию, но и мотивирует к занятиям спортом, подчёркивая связь физического развития с культурным наследием страны. Мероприятие особенно актуально в рамках программ патриотического воспитания и популяризации здорового образа жизни среди подростков.

Цель: Популяризация знаний о традиционных и современных боевых искусствах России, их истории и культурной значимости, а также развитие интереса школьников к физической культуре, патриотическому воспитанию и здоровому образу жизни.

Задачи:

- Знакомство с историей и видами российских боевых искусств.
- Расширение знаний о национальных единоборствах (самбо, казачий спас, система Кадочникова).
- Развитие логического мышления и командного взаимодействия через игровой формат.
- Формирование уважения к культурному наследию и спортивным традициям России.
- Мотивация школьников к занятиям единоборствами и здоровому образу жизни.
- Создание условий для проявления эрудиции и творческих способностей участников.

Ожидаемый результат:

1. Участники узнают 5–10 новых фактов о боевых искусствах России.
2. Школьники заинтересуются секциями самбо или рукопашного боя.
3. Учителя получают готовый шаблон для проведения аналогичных мероприятий.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Проектор, экран, презентация с вопросами, бланки для ответов, таймер, звуковые сигналы.

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-5	Введение	Ведущий приветствует учеников. Рассказывает про мероприятие и его цель.
5-12	Теория	Ведущий рассказывает про А.А. Власенкова и его подвиг.
12-15	Деление на команды	Учащиеся делятся на команды по 5-6 человек. Придумывают название.
15-65	Игра	Игра идет 4 раунда по 8 вопросов и 1 раунд по 5 вопросов. Ведущий зачитывает вопрос, на ответ команде дается 1 минута. В течение следующего раунда помощник ведущего подсчитывает баллы за предыдущий раунд.
65-70	Перерыв	Ведущий и помощник подсчитывают баллы за последний раунд и составляют рейтинг команд.
70-80	Подведение итогов	Ведущий объявляет итоги игры, вручает командам грамоты. Все участники мероприятия делают общее фото.

Дополнительные материалы:





Юрий Алексеевич Гагарин

лётчик-космонавт, Герой Советского Союза
1934–1968

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 4 с углубленным изучением
отдельных предметов имени Ю.А. Гагарина»

Мероприятие «Космическая миссия: спасательный аппарат для Юрия Гагарина»

Формат мероприятия: командная игра

Актуальность: В эпоху технологического прогресса и возрождения интереса к космосу особенно важно сохранять связь поколений через историю первого полёта человека в космос. Данное мероприятие, приуроченное ко Дню космонавтики, сочетает образовательную, патриотическую и профориентационную составляющие. Через практическое моделирование спасательной системы участники не только изучают физические законы, но и осознают инженерные вызовы, с которыми столкнулись создатели космической техники в 1961 году.

Цель: Формирование у школьников компетенций будущего через погружение в инженерную задачу по спасению «космонавта» (яйца), с параллельным изучением истории отечественной космонавтики.

Задачи:

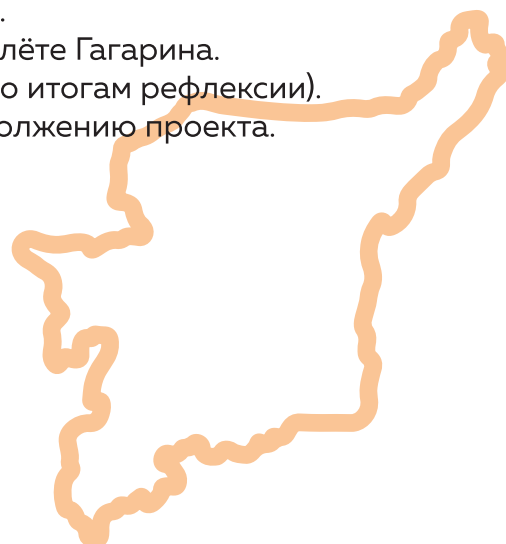
- Знакомство с принципами аэродинамики и амортизации на практике.
- Развитие креативного мышления через ограниченность ресурсов.
- Тренировка навыков коллаборации и публичных выступлений.
- Формирование чувства гордости за достижения страны.
- Демонстрация ценности командной работы в науке.

Ожидаемый результат:

1. Практический: 100% команд создадут рабочие прототипы.
2. Когнитивный: 85% участников верно назовут 3 факта о полёте Гагарина.
3. Эмоциональный: рост интереса к космической тематике (по итогам рефлексии).
4. Социальный: появление межклассных инициатив по продолжению проекта.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Материалы (на 5 команд):
 - расходники: 10 яиц, 30 шаров, 150 соломинок, 5 м скотча
 - инструменты: ножницы (5), рулетки (3)



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-5	Старт миссии	Ведущий рассказывает о Ю. Гагарине. Озвучивает легенду: «Сегодня вы – инженеры, которые должны спасти яйцо при посадке!». Участники делятся на команды (по жребию или заранее). Каждая команда получает необходимые материалы.
5-10	Объяснение правил	Ведущий чётко озвучивает критерии победы: – Яйцо целое. – Минимум материалов. – Креативность.
10-35	Конструирование	Ведущий перемещается между командами, задаёт наводящие вопросы: как защитить от удара? Как сделать аппарат лёгким? Фиксирует нарушения (например, использование своих материалов). За 5 минут до конца предупреждает команды: «Готовьтесь к презентации!».
35-45	Испытания	1. Команды по очереди вызываются к «космодрому» (стул высотой 2.5 м). 2. Сбрасываются аппараты, проверяют яйцо. 3. Фиксирование результатов на доске (например: «Команда "Восток" – яйцо целое, использовано 3 шарика»).
45-55	Защита проектов	Команды защищают проект, отвечая на 3 вопроса.
55-60	Подведение итогов	Рефлексия: 1. Какое открытие вы сделали сегодня? 2. Что было сложным? 3. Какой совет дадите будущим инженерам? Награждение команд в номинациях.

Адаптация

Для младших классов: Замените яйцо на киндер-сюрприз, упростите вопросы.

Для старших классов: Добавьте расчёт «перегрузки» (например, «Насколько ваш аппарат снизил скорость падения?»).

Дополнительные материалы:





Георгий Михайлович Димитров

болгарский революционер, государственный, политический
и партийный деятель
1882-1949

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 22 имени Георгия
Димитрова» г. Сыктывкара

Проектная активность «Общественные организации школы»

Формат мероприятия: интерактивная групповая работа

Актуальность: Знакомство с личностью Георгия Димитрова помогает понять ценности борьбы за справедливость, образование и международную солидарность. Участники учатся работать в команде, формулировать идеи, презентовать проекты. Лучшие идеи могут быть реализованы как реальные школьные инициативы.

Цель: Создание условий для осмысления наследия Г. Димитрова через разработку школьных общественных объединений, отражающих его принципы.

Задачи:

- Знакомство с ключевыми аспектами жизни и деятельности Г. Димитрова.
- Вовлечение учащихся в творческий процесс разработки социально значимых проектов.
- Развитие навыков командной работы, критического мышления и публичных выступлений.
- Стимулирование интереса к участию в жизни школы через конкретные инициативы.

Ожидаемый результат:

Для учащихся:

1. Углублённое понимание исторической личности и её связи с современностью.
2. 3–5 проработанных проектов школьных объединений (например, «Клуб юных дипломатов», «Экопатруль»).
3. Повышение мотивации к социальной активности.

Для школы:

1. Готовые идеи для реализации (можно обсудить с администрацией).
2. Фотоотчёт и материалы для выставки или школьного сайта.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Листы флипчарта (на каждую команду).
2. Маркеры на каждую команду по 5 цветов.
3. Распечатанные листы-подсказки.
4. Колонка с фоновой музыкой.



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Введение	Ведущий кратко рассказывает о Георгии Димитрове (кем был, чем известен, его принципы). Можно показать портрет и ключевые даты. Вопросы для вовлечения: «Как вы думаете, почему школы называют в честь таких людей?»
10-15 15-25	Разминка «Ассоциации» Деление на группы и инструктаж	Участники называют слова, связанные с Г. Димитровым (борьба за справедливость, профсоюзы, антифашизм, образование и т. д.). Записывают на доске. Класс делится на группы по 4–5 человек. Задача: придумать школьное объединение, которое продолжает идеи Г. Димитрова (например, клуб юных дипломатов, антибуллинг-проект, профсоюз учеников, исторический клуб) или очень нужно в школе. Каждая группа получает лист с подсказками (направления деятельности Г. Димитрова).
25-45	Работа в группах 	Участники придумывают и прописывают идею на листе флипчарта. На листе должно быть отражено: • Название, цель и задачи. • Акции или проекты (3–4 примера с подробным описанием инициативы). • Лозунг или девиз организации и логотип.
45-55	Презентация идей команд	Участники презентуют общественные организации для школы.
55-60	Подведение итогов	Ведущий задает вопросы для команд: • Как себя чувствуете? • Какое объединение вам ближе? • Что нового узнали о Г. Димитрове? При возможности можно провести голосование за лучшую идею.

Дополнительные
материалы:





Валентина Ивановна Ефремова

заслуженный учитель РСФСР,
заслуженный учитель Республики Коми
1942-2002

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Начальная общеобразовательная школа № 7 имени В.И. Ефремовой»
г. Усинска

Деловая игра «Школа мечты: проектируем уроки будущего»

Формат мероприятия: интерактивный образовательный воркшоп

Актуальность: Мероприятие соответствует современным образовательным требованиям ФГОС, направленным на развитие надпрофессиональных навыков (креативности, навыков сотрудничества). Оно решает актуальную проблему – по данным ВЦИОМ, 67% школьников считают уроки скучными. Мероприятие также продолжает традиции здоровьесберегающих технологий В.И. Ефремовой, интегрируя их с современными образовательными трендами и цифровыми технологиями.

Цель: Создание условий для совместного проектирования образовательной среды, соответствующей интересам и потребностям современных школьников, с опорой на педагогическое наследие В.И. Ефремовой.

Задачи:

- Знакомство участников с инновационными подходами В.И. Ефремовой в образовании.
- Развитие у учащихся навыков коллективного творчества и проектного мышления.
- Формирование банка практических идей по модернизации учебного процесса.
- Формирование активной позиции учащихся в совершенствовании школьной среды.

Ожидаемый результат:

Для учащихся:

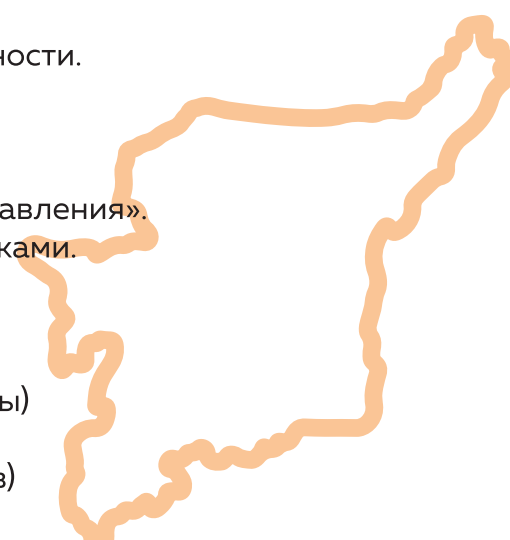
1. Сформируют 10-15 конкретных предложений по улучшению уроков.
2. Создадут 5-6 прототипов «урока мечты».
3. Улучшат навыки командной работы и проектной деятельности.

Для образовательного учреждения:

1. Получит актуальную обратную связь от учеников.
2. Сможет реализовать лучшие идеи в рамках «Дня самоуправления».
3. Пополнит методическую базу инновационными разработками.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Материальные:
 - канцелярские принадлежности (ватманы, стикеры, маркеры)
 - оборудование (проектор, экран, аудиосистема)
 - реквизит (символический микрофон, карточки для методов)



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Старт: «Разговор о школе будущего»	Ведущий демонстрирует портрет В.И. Ефремовой, кратко рассказывает про её инновационный подход в образовании. Участники по кругу отвечают на вопрос «Какой урок вам запомнился больше всего?». После этого идёт обсуждение вопросов «Что делает обучение скучным/увлекательным?». Каждый записывает 1-2 идеи на стикерах и прикрепляет на общую доску.
10-35	Лаборатория идей: «Конструктор урока мечты»	Формируются команды по 5-6 человек. Каждая команда получает ватман и фиксирует на нем 4 сектора (Название урока, Формат урока, Здоровье на уроке, Технологии на уроке). Участники генерируют идеи урока с использованием метода «6 шляп мышления», каждый участник выбирает себе цвет шляпы (цвета не могут повторяться), затем оформляют проект урока (рисунки, схемы, ключевые тезисы) и готовятся к презентации.
35-50	Презентация и голосование	Команды по очереди с демонстрацией плакатов презентуют свои проекты и голосуют за лучший. Каждый участник получает 2 стикера-голоса, нельзя голосовать за свою команду. Критерии: • Новизна • Практическая польза • Реализуемость • Вовлеченность команды Ведущий фиксирует результаты, объявляет 2-3 проекта-лидера.
50-60	Рефлексия	Участники по группам отвечают на вопросы: 1. Как себя чувствуете? 2. Что было полезно? 3. Как эти идеи можно использовать?

Дополнительные материалы:





Каллистрат Фалалеевич Жаков

коми писатель, философ и просветитель
1866–1926

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 24 имени Каллистрата Жакова» г. Сыктывкар

Литературная гостиная имени Каллистрата Жакова

Формат мероприятия: литературная гостиная

Актуальность: Каллистрат Фалалеевич Жаков – выдающийся коми писатель, философ и просветитель, чьи произведения отражают культуру и традиции северных народов. Изучение его творчества способствует формированию у учащихся уважения к культурному наследию России, развивает интерес к литературе и истории родного края. Мероприятие связано с тем, что школа носит имя философа, это усиливает значимость события для учащихся и педагогов.

Цель: Знакомство учащихся с жизнью и творчеством К.Ф. Жакова, раскрытие значения его произведений для культуры и истории, создание условий для творческого самовыражения учащихся.

Задачи:

- Развитие эмоционального интеллекта через анализ произведений и творческие задания.
- Укрепление уверенности в себе и развитие навыков публичных выступлений.
- Развитие креативного мышления через творческие задания.
- Развитие коммуникативных навыков.
- Совершенствование навыков работы в команде.
- Развитие критического мышления через анализ произведений и написание синквейна.
- Знакомство с биографией и творчеством К.Ф. Жакова.
- Освоение формата синквейна как средства творческого выражения.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся познакомятся с творчеством К.Ф. Жакова и его вкладом в культуру.
2. Разовьют навыки командной работы, творческого мышления и публичных выступлений.
3. Проявят интерес к дальнейшему изучению литературы и истории родного края.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Оборудование:
 - проектор или телевизор для показа видеоролика со звуком
 - компьютер/ноутбук
2. Раздаточный материал:
 - карточки с фразами для игры
 - презентация

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-5	Приветствие	Приветствие ведущего. Рассказ о теме мероприятия, обозначение целей. Изменение пространства – садимся полукругом перед доской.
5-7	Просмотр ролика	Просмотр видеоролика – фрагмент поэмы «Биармия». Ответы на вопросы про суть и эмоцию после просмотра.
7-15	Теория	Рассказ про К.Ф. Жакова, его жизнь и творчество.
15-16	Подготовка к игре	Игра «Крокодил»: объяснение правил, выбор 4-х добровольцев для участия в игре. Каждому из добровольцев достается карточка с фразой, которую нужно объяснить классу без слов.
16-26	Игра	Используя правила игры «Крокодил», добровольцы по очереди объясняют фразы, которые являются названиями произведений К.Ф. Жакова. После этого педагог рассказывает про произведение: год, суть, миссию.
26-28	Вопросы	Обсуждение результатов: Что было легко, а что сложно при объяснении, что при угадывании. Какие произведения захотелось прочесть?
28-30	Объясняем задание	Упражнение – написание синквейна (пятистрочная стихотворная форма). Учитель объясняет, что такое синквейн и правила его написания.
30-35	Работа	Учащиеся пишут свои синквейны на тему занятия.
35-45	Чтение	Желающие читают свои синквейны.
45-50	Стикер-итог	Педагог задает контрольные вопросы: 1. Кто такой Жаков? 2. Чем мы сегодня занимались? 3. Почему его имя носит школа?
50-60	Завершение	Возьмите стикер, одним словом опишите своё чувство после занятия и приклейте на ватман.

Дополнительные материалы:





Алексей Игоревич Канев

участник специальной военной операции,
награжден орденом Мужества
1987–2022

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа имени А.И. Канева»
д. Захарвань



Игра по станциям «Богатырские игры»

Формат мероприятия: игра по станциям

Актуальность: Патриотическое воспитание подрастающего поколения через связь с историей малой родины и подвигом земляка — ключевая задача современной школы. Алексей Канев, выпускник школы д. Захарвань, стал символом мужества и верности долгу. Его жизнь, от учебы в стенах этой школы до героической гибели в СВО, демонстрирует ценности, которые издревле воспевались в коми культуре: стойкость, смекалку и преданность своей земле.

Цель: Формирование у учащихся патриотического сознания и уважения к истории коми народа через игровые испытания, основанные на биографии А.И. Канева и традициях коми богатырей.

Задачи:

- Знакомство учащихся с биографией А.И. Канева и его связью с Республикой Коми.
- Изучение элементов коми культуры (мифы, пословицы, охотничьи традиции).
- Развитие физических качеств (ловкость, силу, координацию) через народные игры.
- Тренировка командного взаимодействия и логического мышления.
- Воспитание чувства гордости за героев-земляков.
- Акцентирование важности сохранения памяти о подвигах.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся узнают о жизни и подвиге А.И. Канева, его связи с коми культурой.
2. Создадут коллективный артефакт («Дерево героизма») как символ единства и памяти.
3. Сформулируют личностные качества героя, которые можно применять в повседневной жизни.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Материалы:

- листы бумаги («кочки» для болота).
- веревки для лабиринта и канат.
- карточки со следами животных (лось, медведь, заяц, рысь, волк, полевка, кошка и др.).
- разрезные пословицы коми на карточках.
- стикеры и плакат с деревом для финального этапа.

2. Оборудование:

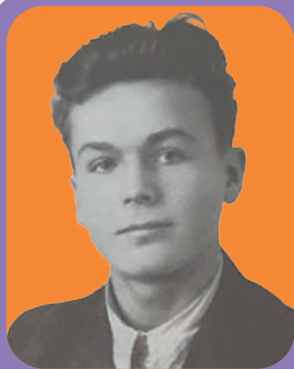
- колонка для фоновой музыки (коми народные мелодии).

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-8	Введение	Ведущий начинает обсуждение с классом о том, кто такой герой, какими герои были в коми мифологии, былинах и сказках. Вместе с участниками он формирует образ героя. Рассказывает о мероприятии и жизни А. Канева.
8-10	Распределение на команды	Участники встают в одну шеренгу и рассчитываются на первый-второй.
10-15	Получение маршрутного листа	1. Ловушка «Яг-Морта» — тропа по болоту. Используя листы бумаги участникам нужно перебраться через определенный участок, не задев пол. Чем больше человек переберется на другой берег, тем больше баллов. 2. «Лабиринт Ошпи» — пройти через верёвочный лабиринт. Верёвки натянуты перед участниками под разными углами и на разной высоте. Задача участников — перебраться через верёвки, не задев их. 3. «Пера-богатырь» — перетягивание каната. 4. Вёрса показывает — участникам нужно разгадать следы животных на снегу. Чем больше угадают, тем больше баллов. 5. Наставник «Көрт-Айка» — «Народные пословицы» — нужно собрать рассыпанные коми пословицы из слов. 6. Станция имени А.И. Канева — героический «Элиас»
15-45	Игра по станциям	Команды выполняют задания.
45-55	Подведение итогов	Даются две номинации по времени — кто быстрее, и по баллам — кто набрал больше.
55-65	Завершение: Дерево героизма	Каждый участник пишет на стикере качество героя, которое он считает важным и которым обладает сам участник. Стикеры клеятся на заранее нарисованное дерево, создавая его крону.

Дополнительные материалы:





Ревир Григорьевич Карманов

геолог, лауреат Государственных премий СССР и России
1937–1993

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа имени Р.Г. Карманова» с. Усть-Нем

Дискуссия «Наука и секретность»

Формат мероприятия: дебаты

Актуальность: В современном мире наука и технологии развиваются стремительно, но многие открытия, особенно связанные с оборонной промышленностью, остаются засекреченными. Это порождает этические дилеммы:

- 1) Где граница между национальной безопасностью и правом общества на информацию?
- 2) Как секретность влияет на научный прогресс и экологию?

Биография Ревира Карманова — выдающегося геолога, чья работа была связана с разведкой урановых месторождений, — идеально иллюстрирует эти вопросы. Его награды, включая нерасшифрованную «Особую премию», и вклад в оборонную промышленность СССР позволяют участникам обсудить тему на конкретном историческом примере.

Цель: Формирование у участников критического мышления через анализ этических и социальных аспектов секретности в науке, а также повышение осведомленности о роли личности в истории и науке.

Задачи:

- Знакомство участников с биографией Р.Г. Карманова и его вкладом в геологию и оборонную промышленность.
- Обсуждение понятий «государственная тайна», «двойные технологии», «этика научных открытий».
- Обучение участников аргументированному выражению своей позиции, работе в команде и анализу противоречивых точек зрения.
- Развитие навыков публичных выступлений и ведения дискуссии.

Ожидаемый результат:

1. Участники углубят знания о роли науки в истории СССР/России на примере Р.Г. Карманова.
2. Учащиеся поймут сложность этических дилемм в закрытых отраслях.
3. Школьники разовьют навыки критического анализа, участия в дебатах и командной работы.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Место проведения – компьютерный класс с доступом в интернет.
2. Листы бумаги и пишущие приборы, листочки для голосования.

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Введение	Ведущий рассказывает о личности Р.Г. Карманова, его трудах, работе и заслугах.
10-15	Подготовительный этап	Ведущий делит участников на команды. Объясняет суть и цель мероприятия.
15-45	Командная работа	Участники готовят выступления и список аргументов.
45-75	Защита	Участники защищают свои тезисы.
75-90	Подведение итогов	Ведущий объявляет результаты и подводит итоги мероприятия.

Дополнительные материалы:





Василий Павлович Кисляков

участник Великой Отечественной войны,
Герой Советского Союза
1916–1990

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Бугаевская основная общеобразовательная школа имени В.П.
Кислякова»

Мероприятие «Морской бой памяти В.П. Кислякова»

Формат мероприятия: командная игра

Актуальность: Мероприятие «Морской бой памяти В.П. Кислякова» в интерактивной форме знакомит участников с героическим подвигом защитника Заполярья, сочетая историческое просвещение с игровыми механиками. Такой формат повышает вовлечённость, укрепляет память о Великой Отечественной войне и развивает навыки командной стратегии, тактического мышления и быстрого принятия решений.

Цель: Сохранение исторической памяти о подвиге В.П. Кислякова через игровое взаимодействие, развитие у участников аналитических способностей, навыков командной работы и уважения к героям войны.

Задачи:

- Знакомство участников с ключевыми фактами биографии и подвига В.П. Кислякова.
- Отработка навыков стратегического планирования и адаптации в условиях ограниченного времени.
- Развитие и поощрение командной коммуникации и совместного принятия решений.
- Проведение рефлексии, связывающей игровые ситуации с реальными историческими событиями.

Ожидаемый результат:

1. Участники усвоят основные факты о подвиге В.П. Кислякова и значении обороны Заполярья.
2. Команды получают практический опыт тактического взаимодействия и анализа ошибок.
3. У учащихся повысится интерес к изучению истории через интерактивные форматы.
4. Будет сформирован эмоциональный отклик, связывающий игровые действия с истинными нравственными уроками подвига.

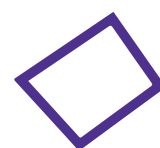
Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Материалы:
 - листы с сетками 6×6
 - жетоны «Герой»
 - карточки с вопросами викторины
2. Реквизит:
 - таймер для контроля времени
 - таблички с названиями команд
 - маркеры



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-5	Введение	Ведущий кратко рассказывает о подвиге В.П. Кислякова (удержание высоты Безымянная). Объясняет правила: 5 команд, круговой бой с выбором цели. Жеребьёвка порядка ходов.
5-15	Викторина	Задаётся 5 вопросов о В.П. Кислякове (по 1 на команду). За правильный ответ команда получает жетон «Герой».
15-45	Основная игра	1. Расстановка. Каждая команда: - Рисует поле 6×6 (А-Ж, 1-6) - Размещает: 2 линкора (3 кл.), 3 дзота (по 1 кл.) 2. Ход игры: - По очереди (по часовой стрелке) команды выдвигают команду и место назначения 3. Особые правила: - жетон «Герой» = отмена попадания - на принятие решения не больше 1 минуты.
45-60	Анализ тактики и обратная связь	1. Что нового вы узнали о В.П. Кислякове? 2. Какой момент игры запомнился больше всего? 3. Довольны ли вы своей командной тактикой? Что бы изменили? 4. Какие правила показались слишком сложными / непонятными? 5. Хотели бы вы участвовать в подобных играх о других героях? 6. Какой урок из подвига В.П. Кислякова вы вынесли для себя?



Дополнительные материалы:





Станислав Вадимович Кочев

гвардии лейтенант Вооружённых сил Российской Федерации, Герой Российской Федерации
1988 – по н.в.

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 36 с углубленным
изучением отдельных предметов имени Героя Российской Федерации
Кочева Станислава Вадимовича»

Игра по станциям: «Навстречу подвигу»

Формат мероприятия: игра по станциям

Актуальность: Патриотическое воспитание молодежи через изучение подвигов современников — важная часть формирования гражданской позиции. Станислав Кочев — выпускник школы №36, герой нашего времени, чья жизнь и подвиг могут стать примером мужества, преданности долгу и любви к Родине.

Цель: Формирование у учащихся патриотических ценностей, уважения к героям Отечества и мотивации к саморазвитию через изучение подвига С.В. Кочева.

Задачи:

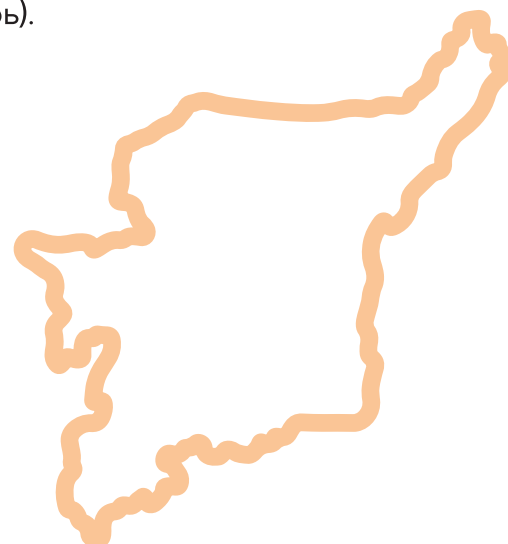
- Знакомство школьников с биографией и подвигом С.В. Кочева.
- Развитие навыков командной работы, логического мышления и физической выносливости.
- Воспитание чувства гордости за героев-современников и свою школу.

Ожидаемый результат:

1. Участники узнают ключевые факты о жизни и подвиге С.В. Кочева.
2. Учащиеся применяют полученные знания в практических заданиях.
3. Школьники проявят командный дух, инициативу и уважение к истории.

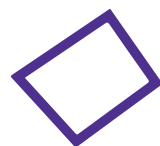
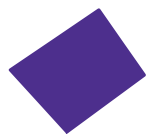
Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Маршрутные листы для команд.
2. Таймер/свисток.
3. Реквизит для станций (карты, фото, статьи, спортивный инвентарь).
4. Грамоты для награждения.



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-8	Приветствие	Ведущий приветствует участников, рассказывает о сути мероприятия. Рассказывает про Кочева Станислава Вадимовича, его жизнь, заслуги.
8-10	Деление на команды	Участники делятся на команды.
10-11	Инструктаж	Ведущий даёт инструкции по прохождению станций и объясняет правила игры.
11-54	Станции	Участники движутся по станциям по маршрутным листам.
54-60	Рефлексия	Чему научила вас сегодняшняя игра?
60-65	Закрытие	Ведущий благодарит участников, делается общее фото



Дополнительные материалы:





Олег Васильевич Кошевой

один из руководителей советской подпольной антифашистской комсомольской организации «Молодая гвардия»
1926-1943

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 12 имени Олега Кошевого»

Акция «Своя Гвардия»

Формат мероприятия: творческая мастерская

Актуальность: Эмоциональное погружение в историю через арт-методы.

Цель: Развить навыки командной работы и креативного мышления участников через совместную подготовку и проведение памятной творческой акции, посвящённой Олегу Кошевому.

Задачи:

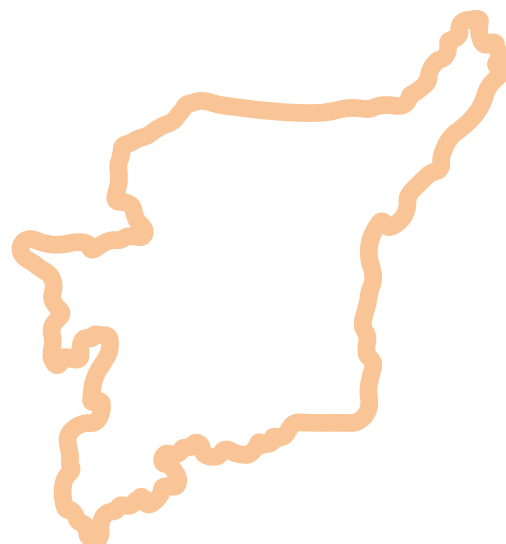
- Знакомство участников с личностью и подвигом Олега Кошевого.
- Организация творческой работы в командах по созданию листовок, флешмоба и контента для социальных сетей.
- Развитие навыков коллаборации и креативного подхода к решению задач.
- Подготовка и проведение флешмоба в честь дня рождения Олега Кошевого.

Ожидаемый результат:

1. Участники узнают о жизни и подвиге Олега Кошевого.
2. Будет создан набор творческих материалов (листовки, планы флешмоба, контент для соцсетей).
3. Участники получают опыт работы в команде и реализации творческих проектов.
4. Будет успешно проведен флэшмоб, а его материалы размещены в социальных сетях школы.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Листы бумаги, карандаши, фломастеры.



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-7	Введение	Ведущий приветствует учащихся. Рассказывает о теме мероприятия и личности О.В. Кошевого, его деятельности и достижениях.
7-9	Определение цели мероприятия	Ведущий, подводя итоги о жизни Кошевого, предлагает учащимся почтить его память созданием акции ко дню его рождения.
9-11	Подготовительный этап	Ведущий делит учащихся на 3 команды. Каждая команда вытягивает карточку с заданием: 1) придумайте и создайте не менее 5 разнообразных поздравительно-информационных листовок о О.В. Кошевом; 2) придумайте флешмоб ко дню рождения О.В Кошевого; 3) придумайте и создайте интерактив в электронном формате для социальных сетей нашей школы. Участники команд знакомятся со своими заданиями и распределяют задачи.
11-30	Активная работа	Команды занимаются выполнением заданий.
30-35	Объединение	Команды объединяются и выстраивают совместный план флешмоба.
35-45	Завершение	Команды завершают приготовления и договариваются о месте и времени проведения флешмоба. Ведущий благодарит участников за работу и резюмирует подготовку и место, время встречи для реализации их идей.

Дополнительные материалы:





Геннадий Викторович Кравченко

воин-интернационалист, участник Афганской войны
1968–1988

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 2 им. Г.В. Кравченко»
г. Вуктыл



Игра по станциям «Марш памяти»

Формат мероприятия: игра по станциям

Актуальность: Патриотическое воспитание подрастающего поколения — одна из ключевых задач современной школы. Игра «Марш-память» позволяет не только сохранить память о героях-земляках, но и в интерактивной форме познакомить учащихся с ценностями мужества, долга и товарищества. Через личность Геннадия Кравченко — выпускника школы, погибшего при исполнении воинского долга, — ребята осознают связь истории страны с судьбами обычных людей.

Цель: Формирование у учащихся чувства патриотизма, уважения к героическому прошлому страны и осознания личной ответственности за сохранение памяти о подвигах предков.

Задачи:

- Воспитание чувства гордости за героев-земляков.
- Развитие эмпатии и уважения к подвигу воинов-интернационалистов.
- Развитие навыков командной работы, логического мышления, быстроты реакции.
- Совершенствование умения анализировать информацию и принимать решения в ограниченное время.
- Практическое применение навыков первой помощи, топографии, шифрования.

Ожидаемый результат:

1. Участники задумаются о личном вкладе в сохранение памяти и важности защиты Родины
2. Улучшение навыков взаимодействия, распределения ролей в группе

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Помощники: 4 человека
2. Оборудование: аудиооборудование для фоновой музыки, микрофон для ведущего, свисток
3. Раздаточные материалы:
 - карточки с маршрутными листами
 - малярный скотч
 - мячик
 - маркеры трех цветов
 - нарезанные буквы
 - бинты
 - цветная бумага
 - газеты, журналы
 - фломастеры, карандаши



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-6	Приветствие	Приветствие. Рассказ о сути мероприятия. Рассказ про Геннадия Викторовича Кравченко, его жизнь и заслуги.
6-10	Правила	Сегодня вспомним Геннадия Кравченко, десантника, погибшего в Афганистане, и пройдем четыре испытания, как его отделение. Создание команд. Инструктаж.
11-54	Игра по станциям	1. «Меткий боец» – игра на ловкость и командное взаимодействие; 2. «Мед.блок» – эстафета с элементами первой помощи. Задача перебинтовать и перенести «раненого в ногу» товарища из одного конца помещения в другой на скорость; 3. «Шифр» – на карточке перемешанные буквы, нужно составить как можно больше слов; 4. «Подвиг» – создание коллажа на тему "Что такое подвиг?"
55-65	Рефлексия	Одним предложением: чему научила вас сегодняшняя игра?
65-66	Закрытие	Спасибо за участие

Дополнительные материалы:





Иван Егорович Кулаков

государственный, политический, общественный деятель Республики Коми
1944–2005

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа имени И.Е. Кулакова» с. Приуральское

Деловая игра «Путь-дорога»

Формат мероприятия: деловая игра

Актуальность: В современных условиях, когда перед молодым поколением стоят сложные задачи самоопределения и развития критического мышления, особенно важно создавать образовательные форматы, которые не просто передают знания, но и позволяют «прожить» исторический опыт. Деловая игра, посвященная строительству железной дороги через призму деятельности Ивана Егоровича Кулакова, отвечает сразу нескольким актуальным запросам: развитию компетенций будущего, патриотическому воспитанию, командообразованию. Таким образом, игра становится мостом между историческим опытом и современными вызовами, показывая, что уроки прошлого (через фигуру такого руководителя как Кулаков) остаются актуальными для решения задач, стоящих перед сегодняшними школьниками.

Цель: Погружение участников в исторический контекст подвига спецпереселенцев Коми, через принятие решений в условиях нехватки ресурсов.

Задачи:

- Изучение этапов строительства инфраструктуры в СССР/России.
- Понимание роли личности (на примере И.Е. Кулакова) в масштабных проектах.
- Разработка стратегии прокладки железной дороги с учетом природных и социальных ограничений.
- Развитие навыков аргументированно отстаивать свою позицию в переговорах.
- Формирование уважения к труду и наследию предыдущих поколений.
- Поощрение социальной ответственности.

Ожидаемый результат:

1. Участники узнают основы проектного управления и логистики.
2. Учащиеся изучат исторические факты о стройках в Коми и роли Кулакова.
3. Научатся работать в команде под давлением времени.
4. Смогут принимать решения на основе компромиссов.
5. Осознают: «Лидер — не тот, кто командует, а тот, кто учитывает интересы всех».

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Оборудование: компьютер и проектор, микрофон при необходимости.
2. Материалы: презентационные материалы.
3. Раздаточные материалы: карта республики, разрезанная на 4 части (у каждой команды своя часть), карандаш, ластик, маркеры 3 цветов: черный, синий, красный.

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0–8	Введение	Приветствие. Введение в суть мероприятия. Рассказ об И.Е. Кулакове.
8–10	Деление на команды	Участников делят на равные 4 команды.
10–20	Инструктаж	Ведущий объясняет правила игры и цель.
20–60	Этапы деловой игры	1. Работа в команде: проектирование транспортных путей на своей территории. Распределение ресурсов. 2. Переговоры: Каждая команда имеет возможность пообщаться с другими командами. 3. Командная работа: с учетом переговоров каждая команда дорабатывает транспортные маршруты своей территории. 4. Кризис: случается непредвиденное – появляется заболачивание в трех местах, которые затрагивают частично территории всех команд. С этих участков нужно убрать работы и постройки. 5. Сверка: команды объединяют свои части карт в единую карту и проверяют схождения дорог.
60–75	Презентация	Каждая команда рассказывает о ходе работы, почему выбраны те или иные маршруты, сколько населенных пунктов имеют быстрые транспортные пути, сколько имеют сложности и в какое время года.
75–90	Подведение итогов	Рефлексия. • Почему выбрали этот маршрут? • Как учли интересы жителей (как И.Е. Кулаков)? • Какой урок вынесли из «кризиса»?

Дополнительные материалы:





Иван Алексеевич Куратов

поэт, основоположник коми литературы,
лингвист, переводчик
1839-1875

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 1 с углубленным изучением
отдельных предметов им. И.А. Куратова» г. Сыктывкара

Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени
И.А. Куратова»

Поэтический батл «Нейросеть vs Куратов»

Формат мероприятия: технологический эксперимент с элементами игры

Актуальность: В эпоху цифровизации важно находить новые форматы изучения культурного наследия, чтобы сделать его интересным для молодого поколения. Творчество И.А. Куратова, основоположника коми литературы, заслуживает внимания не только как часть региональной истории, но и как пример просветительской поэзии.

Цель: Популяризация литературного наследия И.А. Куратова через интерактивный формат, объединяющий гуманитарное знание и цифровые технологии.

Задачи:

- Знакомство участников с биографией и творчеством И.А. Куратова.
- Обучение анализу поэтического стиля, умению отличать авторский текст от версии, созданной искусственным интеллектом.
- Развитие навыков командной работы и креативного мышления.
- Отработка взаимодействия с нейросетями как инструментом творчества.
- Пробуждение интереса к региональной литературе и поэтическим экспериментам.
- Создание условий для личностного восприятия наследия И.А. Куратова.

Ожидаемый результат:

1. Участники получают углубленные знания о жизни и творчестве И.А. Куратова.
2. Учащиеся обретут опыт критического сравнения текстов и работы с искусственным интеллектом.
3. Школьники создадут готовые творческие продукты (стихи в соавторстве с нейросетью).

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Техника для работы с ИИ (компьютеры или телефоны).
2. Карточки с текстами стихов.
3. Сборник стихов (по желанию).

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-7	Вступление	Ведущий приветствует участников, кратко рассказывает об И.А. Куратове (биография, вклад в литературу). Объявляет правила: формат батла, критерии оценки (точность, креативность, скорость).
7-10	Деление на команды	Разделение на команды с помощью жеребьевки.
10-40	Основная часть	Раунд 1: «Оригинал или ИИ?» Задача: Участники получают строки стихотворения И.А. Куратова, где одна или две строчки сгенерированы нейросетью. Необходимо угадать, где оригинал (команды, которые угадают, получают 1 балл). Раунд 2: «Продолжение стиха» Задача: Нейросеть генерирует 2 варианта продолжения начатых строк И.А. Куратова. Необходимо угадать оригинальное продолжение стихотворения (команды, которые угадают, получают 1 балл, если никто не угадывает, то авторы получают 1 балл). Раунд 3: «Совместное творчество» Задача: Создать стихотворение в стиле И.А. Куратова вместе с нейросетью. 1. Команды выбирают тему (патриотизм, природа Коми, просвещение). 2. Нейросеть генерирует первые 2 строки, участники продолжают – 2 строки. 3. Затем ИИ дополняет текст, и так далее. (раунд не оценивается)
40-45	Завершение	Рефлексия: участники делятся впечатлениями, что было сложным, как нейросеть справилась с имитацией стиля.

Дополнительные материалы:





Алексей Александрович Ларионов

матрос, член экипажа атомного подводного ракетного крейсера «Курск», награжден орденом Мужества 1981-2000

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа имени А. Ларионова» г. Емвы

Творческая командная игра «Школьные истории»

Формат мероприятия: творческая командная игра

Актуальность:

1. Сохранение памяти — связывает современных школьников с историей выпускника-героя через его увлечения.
2. Развитие творчества — дает возможность проявить юмор и актерские способности в безопасной среде.
3. Сплочение коллектива — командный формат укрепляет дружеские связи между учениками разных классов.
4. Снятие напряжения — юмор помогает снизить учебный стресс.

Цель: Создание условий для творческой самореализации учащихся через юмористические выступления, поддерживая традиции школьного КВН, которые любил Алексей Ларионов.

Задачи:

- Знакомство учащихся с фактами биографии А. Ларионова через призму его школьных увлечений.
- Развитие навыков командной работы, креативного мышления, публичных выступлений.
- Создание позитивной атмосферы для неформального общения.
- Выявление творчески одаренных учащихся.

Ожидаемый результат:

Для учащихся:

1. 100% вовлеченность в творческий процесс.
2. 4-5 готовых юмористических номеров.
3. Повышение уверенности в публичных выступлениях.

Для школы:

1. Пополнение банка творческих идей для будущих мероприятий.
2. Видеоматериалы для школьного сайта.
3. Формирование актива для школьной команды КВН.
4. Укрепление школьных традиций.
5. Формирование уважения к истории школы.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Бумага А4 и ручки для команд.



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Открытие	Ведущий кратко рассказывает о герое Алексее Ларионове, о традициях КВН, упоминает, что Алексей Ларионов любил этот жанр. Объясняет правила: «Сегодня будет лёгкий и весёлый КВН на знакомые всем школьные темы!»
10-15	Разминка «Школьные ассоциации»	Участники называют смешные школьные ситуации (опоздания, списывание, контрольные). Ведущий записывает на доске лучшие идеи.
15-20	Формирование команд	Деление на 4-5 команд по 5-6 человек. Каждая команда придумывает название, связанное со школой («Опоздуны», «Ученики на престоле»).
20-45	Подготовка номеров	Команды выбирают одну из простых тем: 1) «Утро школьника» 2) «Самый смешной случай на уроке» 3) «Если бы ученики стали учителями» 4) «Школьная столовая: боевые будни» 5) «Стандартная контрольная»
45-60	Выступления	Каждая команда представляет 2-3-минутный номер. Форматы: • мини-сценка • частушки • стендап • пародия на учителя
60-65	Голосование	Зрители аплодисментами выбирают лучшую команду. Критерии: • смешно • узнаваемо • оригинально
65-70	Закрытие и подведение итогов	Вопросы для обратной связи с командами: 1. Как себя чувствуете? 2. Что было самым сложным? 3. Что было самым простым?

Дополнительные материалы:





Василий Ильич Лыткин

коми поэт, учёный и педагог
1895–1981

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 3 имени В.И. Лыткина» г. Сыктывкар

«Лыткинские послания: диалог поколений»

Формат мероприятия: литературная гостиная

Актуальность: В.И. Лыткин — выдающийся коми поэт, учёный и педагог, чьё имя носит школа. Его наследие объединяет науку, литературу и преданность образованию. Мероприятие поможет ученикам осознать связь между прошлым и будущим, развить критическое мышление через анализ цитат, почувствовать личную причастность к сохранению истории школы.

Цель: Создание эмоциональной и интеллектуальной связи между поколениями через осмысление педагогического и литературного наследия В.И. Лыткина.

Задачи:

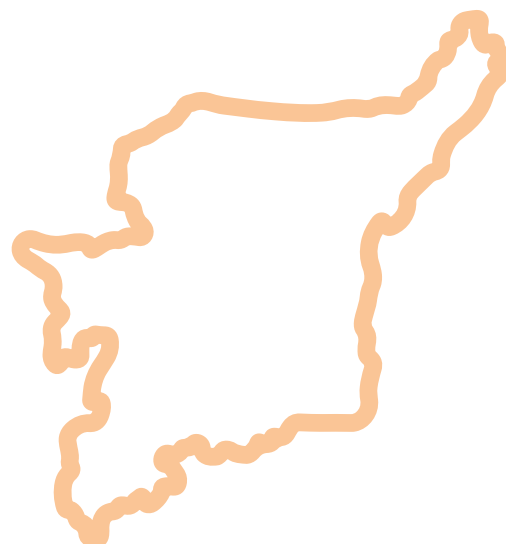
- Знакомство учащихся с ключевыми идеями В.И. Лыткина.
- Освоение анализа и адаптации исторических текстов к современности.
- Развитие навыков командной работы и публичных выступлений.
- Формирование ответственности за сохранение культурного наследия.

Ожидаемый результат:

1. Участники расширят свои знания о вкладе В.И. Лыткина в развитие литературы и педагогики.
2. Учащиеся приобретут умения анализировать тексты и цитаты.
3. Участники почувствуют личную ответственность за сохранение культурного наследия.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Раздаточные материалы:
 - карточки с цитатами
 - бланки для писем
 - ручки
 - декоративная коробка



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-7	Приветствие, введение в тему	Учитель кратко рассказывает о значимости наследия В.И. Лыткина, каким он был человеком и чему посвящено его творчество. Объяснение формата: совмещение анализа цитат (прошлое) и создания посланий (будущее).
7-17	Работа в группах	Класс делится на группы по 6 человек. Каждая группа получает 1 цитату В.И. Лыткина (о воспитании, образовании, труде). Задача: Проанализировать цитату (смысл, актуальность сегодня). Придумать, как бы звучал этот совет на современном сленге.
17-29	Презентация	Каждая команда зачитывает свои цитаты, объясняет их смысл и предлагает их современные интерпретации.
29-39	Рефлексия	Какие цитаты Лыткина вас удивили? Какие смыслы вам больше всего понравились? Что бы вы хотели оставить в наследие следующим поколениям школьников?
39-45	Написание писем в будущее	Каждый ученик пишет письмо-послание ученикам XXII века, вкладывая в него ту цитату и смысл, которые ему больше всего нравятся и которые он хочет передать следующим поколениям как важные. Учитель собирает письма и запечатывает их в коробку, которая будет храниться в музее.

Дополнительные материалы:





Афанасий Андреевич Маегов

коми философ, поэт и публицист
1893-1942

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 35 с углубленным
изучением отдельных предметов имени А.А. Маегова»

Творческая мастерская «Классный журнал»

Формат мероприятия: творческая мастерская

Актуальность:

Мероприятие приурочено к сохранению памяти о выдающемся земляке – коми писателе, учителе и революционере Афанасии Андреевиче Маегове. Мероприятие показывает преемственность между молодежью 1920-х годов и современными школьниками, углубляет знания о культурно-историческом наследии Республики Коми, развивает навыки командной работы, креативного мышления и медиаграмотности.

Цель: Создание силами учащихся тематического классного журнала, сочетающего современные школьные новости с историческим контекстом эпохи А.А. Маегова.

Задачи:

- Знакомство с биографией и вкладом А.А. Маегова в развитие коми литературы и образования.
- Воспитание уважения к культурному наследию региона.
- Отработка навыков создания медиаконтента (тексты, дизайн).
- Развитие чувства коллективной ответственности.
- Обучение работе в команде по ролям (журналист, редактор и др.).
- Создание готового продукта – журнала в печатном/цифровом формате.

Ожидаемый результат:

1. Участники узнают 5-7 ключевых фактов про А.А. Маегова и его связь со школой.
2. Учащиеся создадут журнал с 4-6 рубриками (новости, творчество, история, интеллектуальные задания).
3. Школьники проявят инициативу в распределении ролей (85% вовлеченности по наблюдениям).
4. Появится традиция выпуска классных журналов (1 раз в четверть).

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

- Стикеры для деления на команды
- Листы А4
- Цветная бумага
- Журналы с картинками
- Маркеры
- Карандаши
- Ручки



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Вводная часть	Ведущий проводит мини-лекцию, посвящённую А.А. Маегову (акцент на его работе с молодёжью). Объясняет концепцию журнала (примерная структура классного журнала).
10-15	Распределение ролей	С помощью цветных стикеров участники делятся на отделы: 1) Репортеры (новости) 2) Литераторы (стихи) 3) Дизайнеры и художники (оформление) 4) Историки (раздел, где необходимо знание истории и фактов) 5) Интеллектуалы (продумают вопросы на логику и интеллект)
15-40	Создание журнала	Группы формируют и наполняют содержанием структуру, заполняют свои разделы (каждой группе выдается структура журнала). Используют материалы.
40-50	Презентация	Класс представляет журнал. Проходит голосование за лучшую рубрику.
50-60	Рефлексия	1. Как себя чувствуете? 2. Что нового узнали? 3. Что было полезно и что было сложно?

Дополнительные материалы:





Вячеслав Александрович Малышев

советский государственный и военный деятель, генерал-полковник инженерно-технической службы, Герой Социалистического Труда 1902–1957

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 25 с углубленным изучением отдельных предметов имени В.А. Малышева» г. Сыктывкар

Деловая игра «Танковая бригада В. Малышева»

Формат мероприятия: деловая игра

Актуальность: Мероприятие развивает навыки командной работы, проектного мышления и инженерного творчества, а также укрепляет связь между историей, технологиями и профориентацией. Игра способствует патриотическому воспитанию, помогая школьникам осознать ценность труда и инноваций в сложных условиях.

Цель: Знакомство учащихся с ролью Малышева в эвакуации заводов и увеличении производства Т-34, формирование навыков командной работы и проектного мышления, воспитание уважения к трудовому подвигу военных лет.

Задачи:

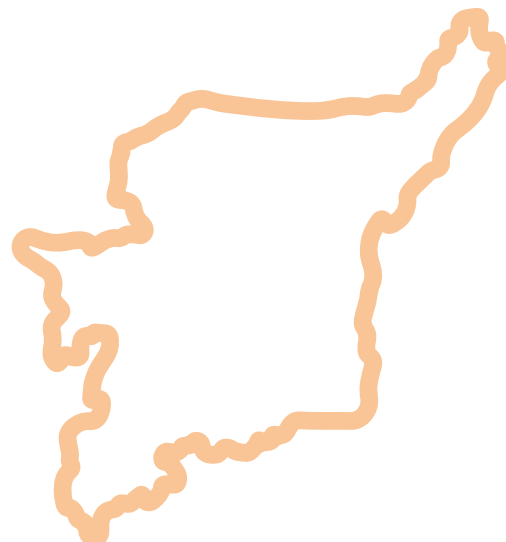
- Погружение в исторический контекст.
- Моделирование работы танкового завода.
- Установление связи между прошлым и современностью

Ожидаемый результат:

1. Участники назовут 3 ключевых достижения Малышева.
2. Воспроизведут этапы сборки танка на импровизированном «конвейере».
3. Предложат свои идеи по оптимизации производства.

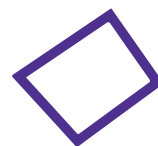
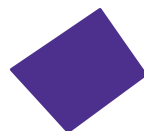
Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Канцелярия:
 - картон
 - цветная бумага
 - ножницы
 - клей-карандаш
 - схема танка — по 10 шт. на команду
 - ватманы для схемы «завода» — 10 шт.



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Введение	Краткий рассказ о роли В. Малышева в танковой промышленности в годы ВОВ.
10-15	Разминка «Танковый экипаж»	Участники делятся на 3 команды по 10 чел., выбирают названия (например, «Уралмаш», «Танкоград», «КПП»).
15-45	Конструкторское бюро	Каждая команда получает ватман, картон, клей, ножницы, макет танка. Задача: собрать макет танка.
45-55	Защита проектов	Каждая команда представляет свой «завод»: 1) название, 2) количество «выпущенных» танков, 3) лозунг.
55-60	Подведение итогов и обратная связь	Как себя чувствуете? Как распределили роли внутри команды? Какие трудности были в ходе игры?



Дополнительные материалы:



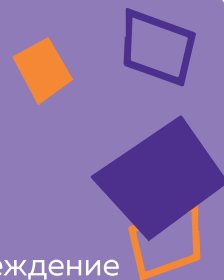


Иван Павлович Морозов

государственный и общественный деятель,
первый секретарь обкома партии Коми АССР
1924–1987

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа имени И.П. Морозова»
с. Межадор

Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Сыктывкарский медицинский колледж им. И.П. Морозова»



Квиз «Республика Коми и Иван Павлович Морозов»

Формат мероприятия: интеллектуальная игра

Актуальность: Проведение квиза посвящено изучению и популяризации культурно-исторического наследия Республики Коми, а также вкладу выдающегося государственного деятеля И.П. Морозова в развитие региона.

Цель: Формирование у участников целостного представления о Республике Коми, её истории, культуре и выдающихся личностях через интерактивную командную игру.

Задачи:

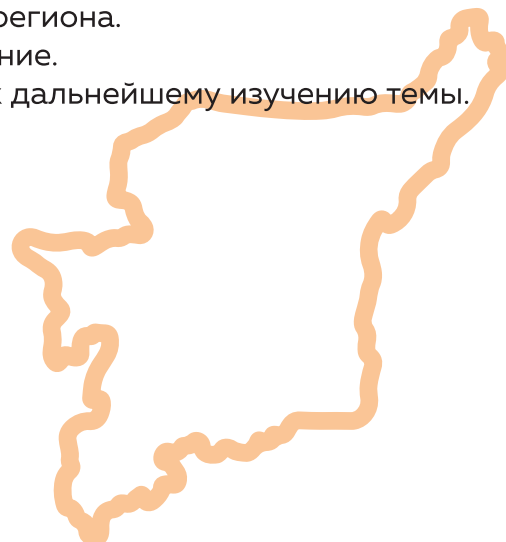
- Закрепление знаний о географии, истории и культуре Республики Коми.
- Знакомство с ролью И.П. Морозова в развитии региона.
- Расширение кругозора участников через интересные факты и малоизвестные детали.
- Развитие критического мышления (анализ вопросов, выбор правильного ответа).
- Тренировка скорости реакции и командного взаимодействия.
- Стимуляция творческих способностей (дополнительные задания).
- Воспитание уважения к культурному наследию Коми.
- Формирование чувства гордости за родной край.
- Поощрение здоровой конкуренции и командного духа.

Ожидаемый результат:

1. Участники усвоят ключевые факты о Республике Коми и И.П. Морозове.
2. У учащихся повысится интерес к краеведению и истории региона.
3. Разовьются навыки работы в команде, логическое мышление.
4. Участники получают положительные эмоции и мотивацию к дальнейшему изучению темы.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Проектор/экран (или доска для записи баллов).
2. Презентация с вопросами (или карточки).
3. Бланки для ответов + ручки.
4. Таймер (на телефоне или экране).
5. Призы: грамоты, сладости (по желанию).



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-7	Приветствие и вводная часть	Приветствие: кратко расскажите о цели квиза (проверить знания о Республике Коми и её выдающихся людях). Разделение на команды: если класс не разделён заранее, предложите жеребьёвку (цветные стикеры, цифры и т.п.). Каждая команда придумывает название (например, «Маньпупунёры», «Сметанинцы», «Ухтинские нефтяники»).
7-12	Правила игры	Учитель обозначает правила игры, объясняет, что существуют тематические уровни. Команда, которая даст больше всего правильных ответов на вопросы, получит 1 место в игре. Правила: 5 тематических блоков по 7 вопросов. Время на обсуждение – 1 минута. За нарушения (шум, подсказки) – штраф – 1 балл.
12-45	Игровое взаимодействие	После объяснения правил командам выдается раздаточный материал, которым можно пользоваться во время игры (бланки и ручки). Для ознакомления и заполнения дается 2 минуты. После, как все команды готовы, переходим к самой игре.
45-50	Подведение итогов игры	Подсчет баллов и определение победителя.
50-58	Обратная связь по итогам игры	Каждая команда внутри группы отвечает на следующие три вопроса: 1. О чем игра? 2. Как себя чувствуете после игры? 3. Что нового узнали? (каждая команда называет по 1 факту). Каждая команда отвечает на поставленные вопросы, учитель может фиксировать тезисы на доске.
58-60	Общее фото	Общее фото участников игры.

Дополнительные материалы:





Василий Петрович Налимов

ученый, этнограф, общественный деятель
1879–1939

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Вильгортская средняя общеобразовательная школа № 2 им.
В.П. Налимова»

Творческая мастерская «Легенды и мифы»

Формат мероприятия: творческая мастерская

Актуальность: В современном мире, где глобализация стирает культурные границы, особенно важно сохранять уникальное наследие коренных народов. Мероприятие посвящено наследию В.П. Налимова — учёного, который сохранил для потомков мифологию и традиции коми культуры.

Цель: Знакомство учащихся с мифологией коми и вотяцкой культурой через наследие В.П. Налимова, демонстрация связи между мифами и реальностью, а также вдохновение на создание участниками современных легенд, отражающих школьные традиции.

Задачи:

- Рассказ о вкладе В.П. Налимова в изучение финно-угорских народов.
- Знакомство с ключевыми мифами коми и удмуртов, их ролью в жизни общества.
- Обучение анализу мифов как культурных кодов, объясняющих мир.
- Развитие навыков работы в группе: обсуждение, интерпретация, совместное творчество.
- Пробуждение интереса к сохранению культурного наследия.
- Укрепление связи учащихся со школой через создание собственных легенд.

Ожидаемый результат:

1. Участники узнают о жизни и исследованиях В.П. Налимова, его роли в сохранении культуры коми.
2. Учащиеся поймут, как мифы отражают мировоззрение народа и решают практические задачи (обучение, социализация, объяснение природных явлений).
3. Участники создадут авторские легенды, основанные на школьных традициях, что укрепит их эмоциональную связь с учебным заведением.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Материалы:
 - карточки с отрывками мифов и легенд.



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Введение в тему	Ведущий приветствует участников. Рассказывает о жизни и экспедициях В.П. Налимова, его роли в сохранении культуры Коми.
10-11	Подводка к теме	Вопрос для размышления: «Как вы думаете, зачем люди придумывают мифы и легенды?» Учащиеся высказывают предположения, учитель записывает их на доске.
11-20	Лекция	Ведущий рассказывает о том, что такое мифы и легенды, откуда они берутся, и приводит примеры. Акцент делается на связи мифов с реальностью: как природные явления, исторические события и социальные нормы становились основой для легенд.
20-45	Работа в группах	Ведущий раздает участникам карточки с обрывками из легенд и мифов. Просит их предположить, о чем тот или иной отрывок и чему он может нас научить.
45-55	Обсуждение	Участники вспоминают и составляют список из традиций своей школы, знаковых и узнаваемых деталей, ежегодных мероприятий и др.
55-70	Творческая работа	Учащиеся придумывают свои мифы, основанные на традициях школы (например, «Дух старого школьного колокола», «Тайна портрета в коридоре»).
70-80	Презентация	Каждая группа (или выбранные участники) рассказывает свою историю. Обсуждение: «Как легенда связана с реальной школьной жизнью и чему она учит?»
80-90	Подведение итогов	Рефлексия: 1. Что нового вы узнали о мифах? 2. Как мифы помогают людям?

Дополнительные материалы:





Владимир Николаевич Носов

гвардии капитан, командир десантно-штурмовой роты морской пехоты Балтийского флота, Герой Российской Федерации 1988–2022

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Кадетская средняя общеобразовательная школа имени Героя России Владимира Николаевича Носова»

Командная деловая игра-тренажёр «Кораблекрушение. Курс на героизм»

Формат мероприятия: командная игра

Актуальность: Мероприятие посвящено памяти Героя России Владимира Николаевича Носова, чей подвиг стал примером мужества и самоотверженности. Игра направлена на развитие у школьников навыков командной работы, критического мышления и принятия решений в экстремальных условиях, а также на воспитание патриотизма и уважения к героям Отечества.

Цель: Формирование у участников умения работать в команде, принимать коллективные решения в нестандартных ситуациях и осознавать ценность взаимопомощи и лидерства на примере подвига В.Н. Носова.

Задачи:

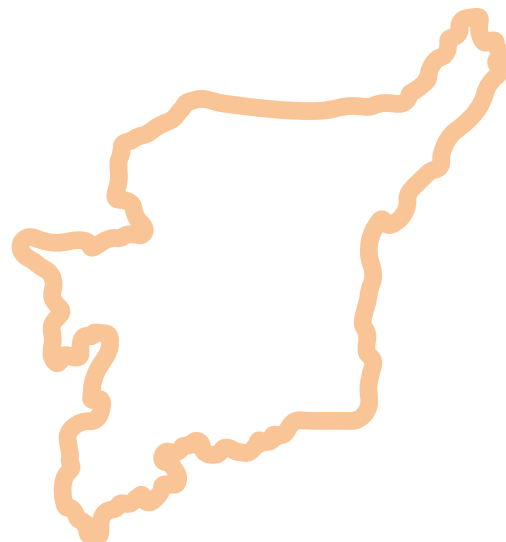
- Знакомство участников с историей подвига В.Н. Носова.
- Развитие навыков анализа, ранжирования и аргументации.
- Отработка механизмов командного взаимодействия и принятия решений.
- Создание условий для применения знаний в смоделированной экстремальной ситуации.

Ожидаемый результат:

1. Участники узнают о подвиге В.Н. Носова и его значении.
2. Улучшат навыки коммуникации и совместного принятия решений.
3. Изучат основы выживания в чрезвычайных ситуациях.
4. Разовьют лидерские качества и ответственность.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Техника:
 - компьютер
 - проектор
2. Раздаточный материал:
 - карточки с предметами
 - бланки для подсчета баллов



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Сигнал «Тревога на борту»	Ведущий приветствует участников. Рассказывает о теме мероприятия и объявляет легенду.
10-15	Рейтинг «Один в шторме»	Каждый кадет индивидуально ранжирует 15 предметов (1 – самый нужный; 15 – бесполезный).
15-35	Совет отделения	Далее участники объединяются в пары и составляют общий для них список. Если команда из 8 и более человек, то необходимо еще объединиться в 4-ку и составить общий список. Команда должна за 20 мин прийти к единому рейтингу. Введение правила «Голоса капитана» (назначить ведущего, может один раз сказать «вето», как это сделал Носов в контратаке 26 марта 2022 г.).
35-45	«Голос флота» – экспертный лист	Учитель выдаёт «морскую инструкцию» (экспертное ранжирование ВМФ). Команды изучают ее и высчитывают сумму отклонений.
45-70	Путь на берег	Интерактивный сюжет по желанию.
70-80	Рефлексия	• Как вы себя чувствуете? • О чем было взаимодействие? • Что показалось полезным?

Дополнительные материалы:

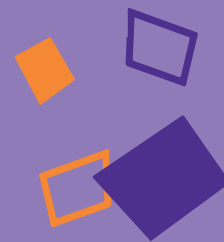




Николай Васильевич Оплеснин

участник Великой Отечественной войны,
Герой Советского Союза
1914–1942

Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Коми республиканский агропромышленный техникум имени Н.В.
Оплеснина»



Игровое взаимодействие «Разведчики»

Формат мероприятия: командное взаимодействие

Актуальность: Мероприятие направлено на развитие патриотического воспитания, логического мышления и командного взаимодействия через игровые форматы. Вовлечение в исторические события через решение шифров и создание посланий помогает участникам почувствовать себя частью важных исторических процессов, развивает критическое мышление и креативность.

Цель: Знакомство участников с историей разведдеятельности в игровой форме, развитие навыков командной работы, дешифровки информации и стратегического мышления, формирование эмоциональной связи с историческими событиями через интерактивные задания.

Задачи:

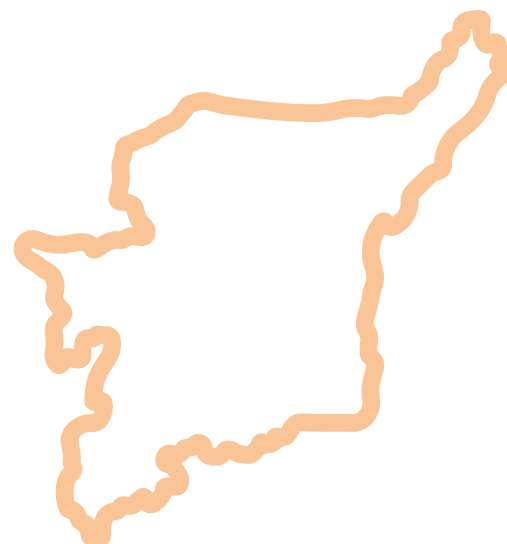
- Проведение интерактива "Решение разведчика" (работа с шифрами).
- Организация игрового упражнения "Кодированный герой".
- Обеспечение рефлексии для закрепления опыта.

Ожидаемый результат:

1. Участники научатся работать в команде, решая логические задачи.
2. Познакомятся с основами шифрования (цифровой, зеркальный, Морзе).
3. Создадут коллективное послание, осмыслив его ценность.
4. Получат эмоциональный отклик от погружения в исторический контекст.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Раздаточные материалы:
 - карточки с заданиями (цифровой, зеркальный, Морзе)
 - листы бумаги, ручки
 - большой лист бумаги/флипчарт или доска, маркеры
 - стикеры для обратной связи
 - вопросы на экране/в печатном виде



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-5	Приветствие и погружение в дату проведения события	Ведущий приветствует участников, рассказывает о дате встречи, погружает в историю Героя.
5-20	Интерактив «Решение разведчика»	Группы решают задачи-шифры и складывают общий текст в послание для всех участников процесса. У каждой команды должен получиться общий текст, важно каждой команде решить эту логическую задачу и почувствовать себя разведчиком.
20-50	Игровое упражнение «Код героя»	Ведущий проводит игру «Код героя». На доске или экране крупными буквами написана фраза для кодирования: «Герой живет в каждом из нас!!!». Педагог объясняет систему кодирования. Группа участников продумывает стратегию за 15 минут и может репетировать процесс кодирования. Во время выполнения у команды есть 3 попытки, чтобы сделать все синхронно и молча. Педагог следит за выполнением и подводит итоги. Критерии успеха: - Полная тишина (кроме «Ура!»). - Четкие, одновременные движения.
50-60	Подведение итогов и обратная связь	Вопросы для рефлексии: Как вы себя чувствуете после упражнения? Что получилось лучше всего? Какие роли вы заметили в команде? (Лидер, организатор, контролер и т.д.) Что можно улучшить в следующий раз?

Дополнительные материалы:





Вениамин Мисаилович Пальшин

ветеран Великой Отечественной войны,
кавалер боевых наград, педагог
1914–1985

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Мошьюгская основная общеобразовательная школа имени В.М.
Пальшина»

Марафон социальных проектов

Формат мероприятия: социальное проектирование

Актуальность: В современных условиях важно формировать у подрастающего поколения систему духовно-нравственных ценностей, основанных на патриотизме, гражданственности и исторической памяти. Личность В.М. Пальшина — яркий пример служения Отечеству, сочетающего воинский подвиг, педагогический труд и активную общественную деятельность. Проведение мероприятия в формате социального проектирования позволяет связать традиционные ценности с реальными проблемами школы и района и вовлечь школьников в практическую деятельность, направленную на улучшение окружающего мира.

Цель: Создание условий для осознания и практического применения традиционных российских духовно-нравственных ценностей через разработку социальных проектов, вдохновлённых жизнью и деятельностью В.М. Пальшина.

Задачи:

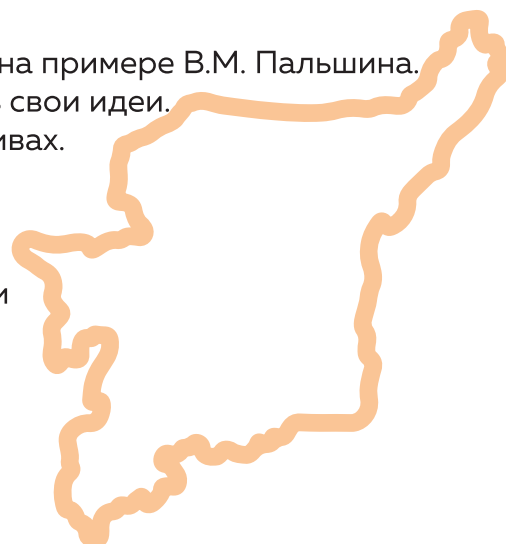
- Знакомство учащихся с наследием В.М. Пальшина и списком традиционных ценностей России.
- Формирование понимания связи между ценностями и актуальными социальными проблемами.
- Развитие навыков командной работы, критического мышления, проектной деятельности: анализ проблемы, постановка целей, планирование, презентация.
- Мотивирование школьников на реализацию проектов в школе или районе.
- Воспитание патриотизма, ответственности и активной гражданской позиции.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся осознают значимость традиционных ценностей на примере В.М. Пальшина.
2. Научатся работать в команде, формулировать и защищать свои идеи.
3. Будут готовы участвовать в социально значимых инициативах.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Компьютер и проектор.
2. Ватман А3, карта проекта, фломастеры/маркеры, карточки с ценностями, бланки для голосования.



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Вводная часть	Приветствие и введение, обзор ценностей.
10-20	Подготовительная часть	Участники делятся на команды по 4-5 человек. Подготовка рабочего места. Получение карты проекта и распределение тем.
20-25	Проблематизация	Команды определяют направление работы.
25-45	Разработка проекта	Команды заполняют карту проекта.
45-55	Подготовка презентации	Команды завершают работу над картой проекта и готовят презентацию своих идей.
55-75	Защита проектов	Команды по очереди представляют результаты своей работы.
75-80	Голосование	Каждая команда получает бланк для голосования и голосует.
80-90	Подведение итогов	Подведение итогов работы. Рефлексия.



Дополнительные материалы:





Александр Сергеевич Пушкин

поэт, писатель, драматург
1799-1837

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Гимназия имени А.С. Пушкина» г. Сыктывкара

Дискуссия «Без границ»

Формат мероприятия: дебаты с элементами ролевой игры

Актуальность: Творчество А.С. Пушкина остается ключевой частью культурного наследия России, но современные школьники часто воспринимают его произведения поверхностно. Мероприятие в формате дебатов позволяет: активизировать критическое мышление через анализ противоречивых черт персонажей, связать классику с реальностью, показав, что пушкинские герои — не схематичные образы, а сложные личности, чьи мотивы близки людям и сегодня, развить навыки коммуникации — умение аргументировать, слушать оппонентов и корректировать свою позицию.

Цель: Формирование у участников многомерного понимания литературных героев через дискуссию, а также развитие надпрофессиональных навыков (ораторское мастерство, работа в команде, рефлексия).

Задачи:

- Углублённое изучение творчества А.С. Пушкина, особенно сказки «О рыбаке и рыбке»
- Формирование умения выявлять и анализировать противоречивые черты персонажей.
- Развитие навыков публичных выступлений и аргументации.
- Тренировка критического мышления через смену перспективы (например, защиту противоположных точек зрения).
- Формирование уважения к чужому мнению и развитие культуры ведения дискуссии.
- Акцентирование ценности классической литературы для осмысления современных жизненных ситуаций.

Ожидаемый результат:

1. Участники увидят героев Пушкина как многогранных личностей, поймут мотивы их поступков.
2. Научатся формулировать и отстаивать свою позицию, используя текст произведения.
3. Получат опыт рефлексии — осознания, как изменилось их восприятие после дискуссии.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

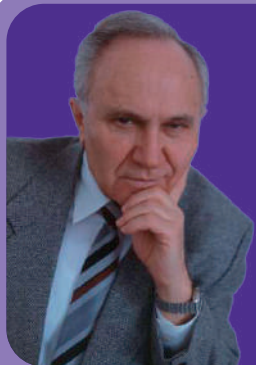
1. Карточки с героем и тезисом про него.

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-7	Введение	Ведущий проводит мини-лекцию: «Личность и значение творчества Пушкина», рассказывает краткие факты: 1) лицей, ссылки, роль в русской литературе; 2) Пушкин-полиглот и новатор языка; 3) трагическая судьба (дуэль); 4) значение сказок Пушкина: связь фольклора и авторского замысла. Ведущий вводит тему занятия — открытие смыслов и отстаивание своей точки зрения.
7-15	Подготовительный этап	Участники делятся на 6 команд и получают карточки с героем произведения А.С. Пушкина. Участники вспоминают сказку «О рыбаке и рыбке».
15-67	Дебаты	Командам дается 10 минут на подготовку, их задача — подобрать аргументы в защиту того тезиса, который им попался. У каждой команды будет не более 7 минут, чтобы высказать свое мнение. После этого ведущий просит выступающих высказаться, верят ли они в свои аргументы или готовы поменять сторону. После ведущий просит остальных участников высказаться, за чьи аргументы они готовы отдать свой голос. Ведущий подсчитывает баллы. Выступление переходит к следующим двум командам.
67-80	Анализ	Групповое обсуждение. Учитель резюмирует, какой образ каждого героя оказался убедительнее по результатам голосований. Совместный разбор морали: • Что ученики думают после прослушивания аргументов всех команд? • Почему Пушкин не делает героев однозначно «плохими» или «хорошими»? • Как это проявляется в жизни?
80-90	Заключение	Рефлексия: • Как ваше самочувствие после мероприятия? • Что нового вы узнали о Пушкине и его героях? • Как дебаты изменили ваше восприятие сказок? • Какую сказку вы бы еще хотели разобрать таким способом?

Дополнительные материалы:





Геннадий Васильевич Рассохин

почётный работник газовой промышленности, заслуженный деятель науки Коми АССР, заслуженный деятель науки и техники Российской Федерации
1937–1997

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Ухтинский технический лицей им. Г.В. Рассохина»

Деловая игра «Проектирование учебного участка магистрального газопровода»

Формат мероприятия: деловая игра

Актуальность: Проектирование учебного участка магистрального газопровода в игровом формате позволяет участникам в интерактивной форме освоить основы командной работы, инженерного проектирования и управления ресурсами. Это мероприятие знакомит с Г.В. Рассохиним, развивает надпрофессиональные навыки (коммуникацию, лидерство, креативность) и технические компетенции, а также формирует понимание важности безопасности и слаженности процессов в реальных производственных условиях.

Цель: Создание условий для практического освоения этапов проектирования и строительства участка газопровода через командное взаимодействие, развитие навыков стратегического планирования, креативного решения задач и презентации результатов.

Задачи:

- Отработка распределения ролей в команде и эффективной коммуникации.
- Развитие навыков проектирования и макетирования в ограниченных условиях.
- Формирование критического мышления через анализ ошибок и обратную связь.
- Закрепление знаний об инженерных объектах газопровода в игровой форме.

Ожидаемый результат:

1. Участники получают опыт коллективного принятия решений и управления ресурсами.
2. Будет создано 7–8 макетов с обучающими заданиями, демонстрирующих разные подходы к проектированию.
3. Участники осознают важность ролевой координации и анализа ошибок для успеха проекта.
4. Полученные навыки можно будет применить в реальных проектных задачах и командной работе.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Материалы (одинаковый «старт-кит» на каждую команду): картонная труба-гильза 30 см, ватман А1, 2 листа А3, плотный картон А3, рулон скотча, 3 маркера, ножницы, пластилин 50 г, мини-гирлянда LED (с батарейками).
2. Реквизит: стикеры для распределения по командам, шаблоны «паспорта команды».

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-5	Вводный блок	Ведущий приветствует участников, объясняет правила, рассказывает легенду о проектировании учебного участка магистрального газопровода.
5-15	Формирование команд и ролей	Участники делятся на команды (по 5–8 человек) по цветным стикерам. Создаётся паспорт команды (название, девиз, эмблема). Назначаются роли: руководитель, PR-специалист, снабженец, дизайнер-чертёжник, строитель(и), эксперт-газовик.
15-30	Проектирование участка	Команде выдается техническое задание. На ватмане необходимо создать эскиз. Эскиз согласует наставник.
30-60	Строительство макета	Из фиксированного набора материалов (труба-гильза, картон, бумага, скотч, маркеры, пластилин, LED-гирлянда) создаётся макет участка.
60-70	Тур инспекции	1–2 гида остаются у макета. Остальные проходят участки других команд, дают устную обратную связь по безопасности, наглядности и оригинальности.
70-80	Подведение итогов по командам	1. Что помогло построить, что мешало? 2. Какая у вас была стратегия? 3. На что обратили внимание во время работы? 4. Как была организована работа? 5. Были ли потери и какие? Почему они возникали? 6. В чем были сильные стороны, находки команды? 7. Как этот опыт можно использовать? 8. В чем эффект игры? Для чего она была нужна?

Дополнительные материалы:





Александр Франсович Сметанин

учёный-историк,
заслуженный работник Республики Коми
1949–2010

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кельчиюрская средняя общеобразовательная школа имени А.Ф.
Сметанина»

Игра «А-ля Элиас»

Формат мероприятия: командная игра

Актуальность: Александр Франсович Сметанин — выдающийся учёный, чьи труды посвящены аграрной истории и национально-государственному строительству Республики Коми. Его работы имеют большое значение для сохранения культурного наследия региона. Мероприятие направлено на знакомство учащихся с вкладом А.Ф. Сметанина в науку и культуру, а также на развитие интереса к истории родного края через интерактивные формы обучения.

Цель: Формирование у учащихся представления о вкладе А.Ф. Сметанина в изучение истории и культуры Республики Коми, развитие навыков командной работы и творческого мышления.

Задачи:

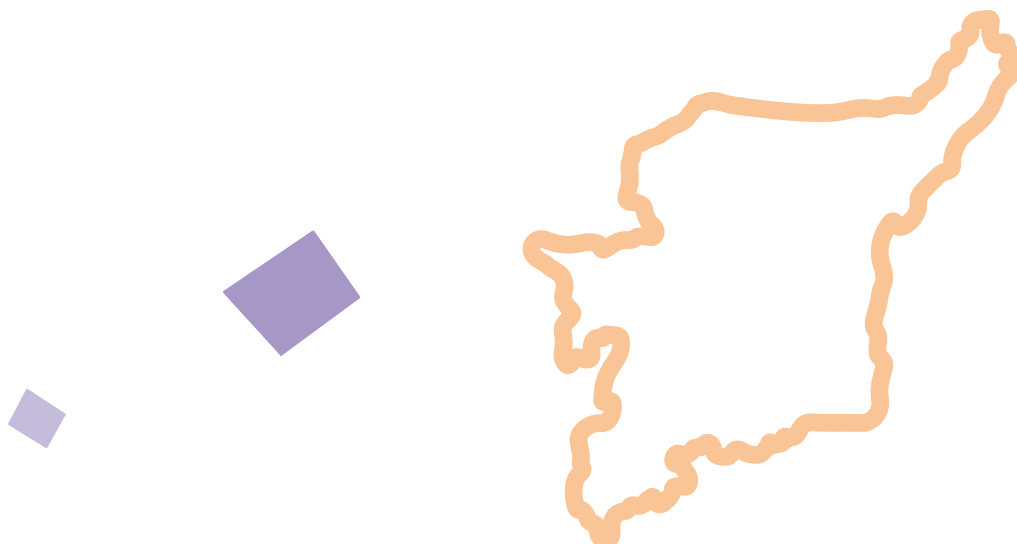
- Знакомство учащихся с биографией и научными достижениями А.Ф. Сметанина.
- Стимулирование интереса к изучению истории и культуры Республики Коми.
- Развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде через игровые формы активности.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся узнают о жизни и трудах А.Ф. Сметанина.
2. Участники мероприятия проявят интерес к истории и культуре Республики Коми.
3. Учащиеся улучшат навыки командной работы и творческого выражения.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Карточки со словами



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-2	Приветствие и введение в тему мероприятия	Ведущий приветствует участников и рассказывает о сути мероприятия.
2-8	Теория о личности	Ведущий рассказывает о личности Александра Франсовича Сметанина, его трудах и достижениях.
8-11	Деление на команды и обозначение правил игры	Участники делятся на 5 команд, ведущий объясняет правила.
11-21	Игра в личный зачет	Ведущий первым берет карточку и показывает первое слово. Участник, который первым отгадывает слово, выходит вместо ведущего.
21-52	Игра в командный зачет	Каждая команда выбирает по одному участнику, который вытягивает карточку и за минуту пытается объяснить своей команде как можно больше слов.
52-60	Подведение итогов и завершение	Ведущий подсчитывает баллы и подводит итоги. Рефлексия.

Дополнительные материалы:





Юрий Алексеевич Спиридонов

государственный и политический деятель,
первый Глава Республики Коми
1938–2010

Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Гимназия искусств при Главе Республики Коми» имени Ю.А.
Спиридонова



Мероприятие «Выборы Главы Класса»

Формат мероприятия: деловая игра

Актуальность: В современных условиях важно формировать у старшеклассников активную гражданскую позицию, лидерские качества и навыки командной работы. Данное мероприятие моделирует реальный избирательный процесс, позволяя участникам осознать важность выборов и ответственности лидера, развить ораторские способности и критическое мышление, а также научиться работать в команде и аргументированно отстаивать свою позицию.

Цель: Знакомство учащихся с основами избирательного процесса и демократическими процедурами, развитие лидерских, коммуникативных и организаторских навыков, формирование ответственного отношения к коллективным решениям и гражданской активности.

Задачи:

- Моделирование этапов предвыборной кампании (агитация, дебаты, голосование).
- Развитие у учащихся навыков публичных выступлений и аргументации своей позиции.
- Обеспечение вовлечённости всех участников через командную работу и голосование.
- Проведение рефлексии для осознания полученного опыта.

Ожидаемый результат:

1. Участники будут понимать механизмы демократических выборов.
2. Кандидаты и команды разовьют навыки презентации и работы в группе.
3. Класс получит мотивированного лидера (Главу класса), выбранного коллективным решением.
4. Учащиеся осознают важность участия в социально-значимых процессах.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Раздаточный материал:
 - бюллетени для голосования (бумага/стикеры) и листы для программы
 - маркеры, плакаты для агитации (по желанию)
2. Кадровые:
 - наблюдатели/счётная комиссия (2–3 человека)



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Приветствие и вводная часть	Ведущий (педагог) объявляет о начале выборов Главы класса. Кратко объясняет этапы: выдвижение кандидатов, формирование команд, агитация, дебаты, голосование.
10-15	Создание команд кандидата	Желающие стать кандидатами поднимают руки (3–5 человек). Каждый кратко представляется (имя, почему хочет баллотироваться). Каждый кандидат набирает команду из 3–5 человек (одноклассники могут присоединяться добровольно).
15-30	Работа над предвыборной кампанией	Команды готовятся: распределяют роли (дизайнер, оратор и т. д.) и готовят выступление. Агитационные выступления: • Каждая команда готовит свою программу (можно в юмористической форме). • Примерные тезисы: «Что я улучшу в классе?», «Почему я достоин быть главой?»
30-40	Дебаты	Открытая дискуссия между кандидатами. Ведущий модерировает выступления кандидатов с их предвыборной программой. Ведущий задаёт вопросы («Как решить конфликты в классе?», «Какие мероприятия предложите?»). Одноклассники могут задавать вопросы.
40-45	Голосование	Тайное голосование: участники получают бюллетени. Подсчёт голосов: избирательная комиссия (2–3 нейтральных участника или педагог) подсчитывает голоса.
45-50	Подведение итогов и рефлексия	Как себя чувствуете? Что было интересно? Как этот опыт может помочь в развитии региона?

Дополнительные материалы:





Андрей Алексеевич Стенин

журналист, фотокорреспондент
1980–2014

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 2 имени А.А. Стенина» г. Печора

Командный миксер «Редакция»

Формат мероприятия: командный миксер

Актуальность: Андрей Алексеевич Стенин — выпускник Печоры, чьё имя носит школа. Его профессионализм, смелость и преданность делу — пример для подражания. Мероприятие в интерактивном формате поможет ученикам погрузиться в профессию журналиста и фоторепортёра, осознать ценность правды и ответственности СМИ, укрепить связь с историей школы через личность её героя.

Цель: Формирование у учащихся понимания профессии журналиста через практические задания, вдохновлённые работой А.А. Стенина, развитие навыков командной работы, креативности и оперативности.

Задачи:

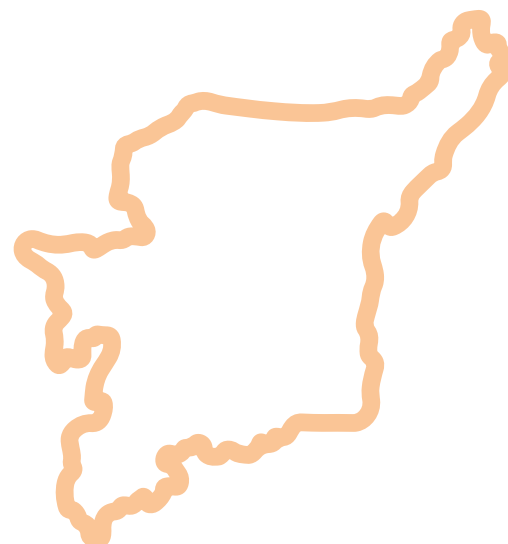
- Знакомство с биографией и профессиональным путём А.А. Стенина.
- Отработка навыков фоторепортажа, написания новостей и интервью.
- Создание условий для творческой самореализации в рамках командной работы.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся узнают о ключевых событиях жизни А.А. Стенина и его вкладе в журналистику.
2. Каждая команда создаст мини-проект (газету/презентацию) на основе выполненных заданий.
3. Участники осознают важность профессии и её этических принципов.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Техника
 - фотоаппараты/смартфоны
 - ноутбуки/компьютеры
 - принтер для фотографий
2. Реквизит для каждой команды
 - ватман А2
 - маркеры
 - стикеры
 - карандаши и ручки
 - чек-листы

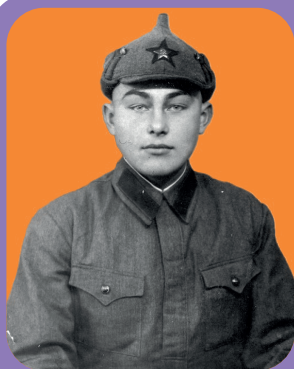


План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-2	Вступление	Ведущий здоровается. Рассказывает тему встречи и объясняет ход мероприятия.
2-15	Теория	Ведущий рассказывает об Андрее Алексеевиче Стенине – журналисте, фотокорреспонденте, о его судьбе, профессии и о значении этой личности для школы.
15-21	Деление на команды и распределение ролей	Участники делятся на команды по 5–6 человек. Каждая команда получает список ролей, которые им нужно распределить между собой. 1. Редактор – капитан 2. Журналист – пишет статьи, заголовки. 3. Фотокорреспондент – делает фотоснимки 4. Верстальщик – собирает материал в единую композицию (по заданной структуре) 5. Художник – рисует газету.
21-25	Инструкция	Ведущий объясняет значение каждой роли, возможности и ресурсы, которыми могут пользоваться участники, правила использования чек-листов, какой должен получиться готовый результат.
25-65	Командная работа	Команды получают чек-листы, знакомятся с заданиями и приступают работе.
65-85	Подведение итогов	Команды презентуют свои работы в порядке завершения. Ведущий задаёт вопросы для рефлексии мероприятия.

Дополнительные материалы:





Александр Петрович Филиппов

участник Великой Отечественной войны,
заслуженный учитель Коми АССР
1922–1989

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Бакуринская средняя общеобразовательная школа имени А.П.
Филиппова»

Деловая игра «Школа мечты»

Формат мероприятия: деловая игра

Актуальность: Современная школа – это не просто место для учебы, а пространство для развития, творчества и самореализации. Данная игра позволяет участникам задуматься о том, какой они видят идеальную школу, учитывая современные образовательные тренды, экологичность, комфорт и технологии. Мероприятие развивает командную работу, креативное мышление и навыки проектирования.

Цель: Создание модели школы будущего, отражающей потребности и желания учащихся, развитие у обучающихся навыков командной работы, проектного мышления и презентации, стимулирование творческого подхода к решению задач.

Задачи:

- Разработка макета школы с учетом функциональности, инноваций и экологичности.
- Организация эффективной работы в команде.
- Презентация и защита своего проекта перед другими участниками.

Ожидаемый результат:

1. Участники создадут макеты школ, отражающие их видение идеального образовательного пространства.
2. У учащихся разовьются навыки сотрудничества, креативности и публичных выступлений.
3. Появится понимание важности экологических и инновационных решений в современной школе.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Оборудование: столы, стулья, проектор (для презентации, если есть).
2. Материалы: картон, бумага, клей, ножницы, пластиковые стаканчики, трубочки, цветная бумага, фломастеры, скотч, природные материалы (веточки, камешки).
3. Реквизит: листы с техническим заданием для каждой команды, критерии оценки для каждой команды, грамоты или призы для награждения.

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-10	Введение и деление на команды	Приветствие и погружение в тематику мероприятия. Учитель делит детей на команды по 5-6 человек. Каждая команда должна придумать себе название и девиз.
10-50	Игра «Школа мечты»	1. Участники погружаются в игровой мир создания школы. Каждой команде выдается лист технического задания, что должно быть в школе будущего. 2. После получения технического задания командам дается 35 минут, чтобы построить школу. 3. Строительство школы делится на несколько этапов: • Макет школы (каждая команда рисует схематический макет, исходя из технического задания, и должна отдать его в министерство на согласование. В этом случае министром является учитель. На это задание дается 10 минут). • Строительство школы по макету (25 минут). • Подготовка к презентации (5 минут). • Защита школы (команды по часовой стрелке оценивают школы других команд и выставляют оценки по критериям: от 0 до 5. На задание дается 5 минут). Критерии оценки: 1. Инновационность (0-5 баллов). 2. Практичность (0-5 баллов). 3. Экологичность (0-5 баллов). 4. Эстетика и дизайн (0-5 баллов). 5. Презентация (0-5 баллов).
50-60	Подведение итогов и рефлексия	Команды отвечают на следующие вопросы: 1. Как себя чувствуете? 2. Что показалось самым простым? 3. Что показалось сложным?

Дополнительные материалы:

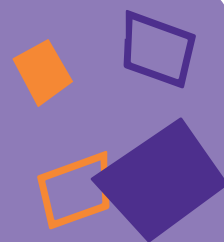




Андрей Гурьевич Хатанзейский

оленовод, Герой Советского Союза
1923–1945

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Мохченская средняя общеобразовательная школа имени Героя
Советского Союза А.Г. Хатанзейского»



Игра «Сапёр»

Формат мероприятия: игра

Актуальность: Андрей Гурьевич Хатанзейский – выдающийся оленевод, Герой Советского Союза, чья жизнь и труд стали символом мужества, стойкости и преданности своему делу. В условиях современного мира, где важны патриотизм, уважение к труду и культурному наследию народов России, знакомство с такими личностями помогает формировать у школьников гражданскую позицию и интерес к истории родного края.

Цель: Знакомство учащихся с личностью А.Г. Хатанзейского, его вкладом в развитие оленеводства и освоение Арктики, а также развитие у участников навыков командной работы, стратегического мышления и исторического анализа.

Задачи:

- Воспитание уважения к труду.
- Формирование патриотизма.
- Развитие интереса к истории малых народов России.
- Развитие коммуникативных навыков.
- Развитие умения работать в команде.
- Развитие умения анализировать информацию.
- Расширение знаний по истории и географии России.
- Знакомство с биографией А.Г. Хатанзейского.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся узнают о жизни и достижениях А.Г. Хатанзейского.
2. Разовьют навыки стратегического планирования и командного взаимодействия.
3. Проявят интерес к истории и культуре коренных народов Севера.

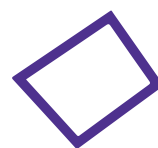
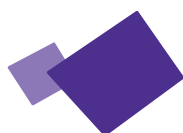
Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Оборудование:
 - компьютер/ноутбук и проектор (при отсутствии техники можно заменить на нарисованное поле)
2. Раздаточные материалы:
 - карточки фиксации открытых полей.



План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-8	Приветствие	Приветствие ведущего. Рассказ о жизни и личности А.Г. Хатанзейского. Обозначение темы мероприятия.
8-10	Деление на команды	Учащиеся делятся на команды и выбирают название.
10-17	Правила игры	Ведущий объясняет правила игры и проводит совместную пробную игру для наглядного объяснения правил.
17-35	Игровое взаимодействие	Команды соревнуются в игре «Сапер», стараясь найти и разминировать как можно больше мин на поле.
35-45	Подведение итогов	Оглашение результатов и подведение итогов мероприятия.



Дополнительные материалы:





Анатолий Максимович Хлобыстов

десантник, разведчик морской пехоты,
Герой Республики Коми
1999–2023

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №19 имени Героя Республики Коми Хлобыстова Анатолия Максимовича»

Настольная игра «Тактический штаб»

Формат мероприятия: настольная игра

Актуальность: В современном мире важно воспитывать у подрастающего поколения чувство патриотизма, уважение к героям Отечества и понимание ценности мирной жизни. Анатолий Максимович Хлобыстов — пример мужества, самоотверженности и истинного служения Родине. Его жизнь и подвиг вдохновляют молодёжь проявлять активную гражданскую позицию, принимать участие в общественной жизни и развивать лидерские качества.

Цель: Знакомство учащихся с личностью Героя Республики Коми, его вкладом в защиту Отечества через интерактивную игру, а также развитие навыков командной работы, стратегического мышления и принятия решений.

Задачи:

- Знакомство учащихся с биографией и подвигом Анатолия Хлобыстова.
- Формирование уважения к героям России и понимания важности патриотизма.
- Развитие навыков командного взаимодействия, логического и тактического мышления.
- Создание условий для применения знаний в игровой ситуации, моделирующей реальные задачи.

Ожидаемый результат:

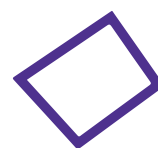
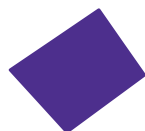
1. Учащиеся узнают о жизни и подвиге Анатолия Хлобыстова.
2. Осознают ценность мужества, ответственности и командной работы.
3. Получат практический опыт стратегического планирования и принятия решений.
4. Проявят интерес к изучению истории своей страны и участию в патриотических мероприятиях.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Раздаточные материалы:
 - игровое поле 15 на 15 клеток,
 - 10 карточек с правилами игры,
 - 8 комплектов разных цветов по 30 карточек каждый (размер равен размеру одной клетки поля), из которых: 8 карточек с пометкой «главный штаб», 8 карточек с пометкой «медчасть», 8 карточек с пометкой «склад с припасами», 8 карточек с пометкой «склад с оружием», 8 карточек с пометкой «казарма», 8 маленьких карточек с пометкой «рота».

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-8	Введение	Ведущий приветствует участников. Рассказывает о теме мероприятия. Знакомит с личностью Героя Республики Коми Анатолия Максимовича Хлобыстова, его жизнью и подвигом.
8-10	Деление на команды	Участники делятся на команды по 4 человека.
10-15	Инструктаж	Ведущий рассказывает правила игры.
15-50	Игра	Начало игры – размещение штаба. Раунд – последовательное совершение ходов всеми командами по очереди. Команды играют до полной победы одной из команд или до оговоренного времени.
50-60	Подведение итогов	Рефлексия: 1. Как вам игра? 2. Что помогало вам быть успешными в ней? 3. Как выстраивались взаимоотношения в команде? 4. Какие качества вы проявили?



Дополнительные материалы:





Сергей Михайлович Черепанов

участник Великой Отечественной войны,
Герой Советского Союза
1916-1944

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Новоборская средняя общеобразовательная школа имени
С.М. Черепанова»

Игра по станциям «Школа молодого бойца. 1942 г.»

Формат мероприятия: игра по станциям

Актуальность: Мероприятие посвящено героизму Сергея Михайловича Черепанова и других участников Великой Отечественной войны. Оно направлено на развитие у молодежи физической и психологической устойчивости, навыков командной работы, а также на сохранение исторической памяти. В современных условиях важно воспитывать у подрастающего поколения чувство патриотизма, уважение к подвигу предков и готовность преодолевать трудности.

Цель: Формирование у участников представления о героизме, стойкости и командной работе на примере подвига С.М. Черепанова, а также развитие практических навыков, необходимых в экстремальных ситуациях.

Задачи:

- Знакомство участников с биографией и подвигом С.М. Черепанова.
- Развитие навыков маскировки, внимательности, шифрования и принятия решений в сложных условиях.
- Стимулирование командной работы и взаимовыручки.
- Осмысление участниками понятия «подвиг» через творческую деятельность.

Ожидаемый результат:

1. Участники узнают о героическом прошлом своей страны и личности С.М. Черепанова.
2. Приобретут практические навыки, аналогичные тем, что использовались разведчиками во время войны.
3. Осознают важность командной работы и взаимопомощи.
4. Сформулируют собственное понимание подвига через рефлексию и творчество.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Листы ватмана для коллажа, цветная и белая бумага, картон, карандаши и фломастеры, клей и скотч.
2. Маршрутные листы
3. Карточки с вопросами и шифрами

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-6	Приветствие	Ведущий приветствует участников. Рассказывает о сути мероприятия. Рассказывает о С.М. Черепанове, его жизни и заслугах.
6-10	Правила	Участники делятся на команды и получают необходимые инструкции.
10-55	Игра по станциям	Участники проходят испытания по станциям: 1. «Хитрый лис» - основы маскировки и внимательности; 2. «Без слов» - шифрование азбукой Морзе; 3. «Сложный вопрос» - решение дилемм; 4. «Подвиг» - создание коллажа на тему «Что такое подвиг?»
55-65	Подведение итогов	Одним предложением: чему научила вас сегодняшняя игра?

Дополнительные материалы:





Георгий Александрович Чернов

заслуженный геолог РСФСР, первооткрыватель Воркутинского
угольного месторождения
1906–2009

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа № 39 имени Георгия Александровича
Чернова» г. Воркуты

Мероприятие «Слои Севера: открытие Георгия Чернова»

Формат мероприятия: творческая мастерская

Актуальность: Мероприятие «Слои Севера: открытие Георгия Чернова» в интерактивно-творческом формате знакомит участников с наследием выдающегося геолога, первооткрывателя Воркутинского угольного месторождения. Через метафору геологических слоёв оно раскрывает многогранность его личности – от научных достижений до семейной истории. Такой подход делает изучение краеведения наглядным, запоминающимся и лично значимым для школьников, соединяя исследовательский, игровой и художественный методы.

Цель: Формирование целостного представления о вкладе Г.А. Чернова в освоение Заполярья через создание коллективного коллажа-«разреза», объединяющего факты, образы и личные интерпретации участников.

Задачи:

- Знакомство с ключевыми этапами биографии Г.А. Чернова через факты и «разоблачение» мифов.
- Демонстрация взаимосвязи его открытий с развитием Воркуты и всего региона.
- Отработка навыков работы с информацией: анализ, отбор главного, визуализация данных.
- Развитие командного взаимодействия при создании коллажа.
- Создание условий для личного осмысления роли учёного через творчество.
- Установление связи исторического наследия с современностью через рефлексивные вопросы.

Ожидаемый результат:

1. Участники запомнят 5–7 ключевых фактов о Чернове (открытия, награды, семейная династия).
2. Учащиеся создадут 4 коллажа, отражающие разные аспекты жизни геолога.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Информационные:
 - карточки с фактами/мифами (8 шт.), тематические факт-листы (4 конверта)
 - изображения для коллажа: фото Чернова, карты, артефакты, награды и др. (распечатки/журналы)
2. Материалы:
 - ватманы (А2 или склеенные А4), маркеры, ножницы, клей-карандаши
 - полоски бумаги («керны»), коробка («скважина»)

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-5	Старт-вопрос «Почему город носит его имя?»	Ведущий показывает логотип школы № 39 и спрашивает: «Что вы уже знаете о Георгии Чернове?» 2-3 быстрых ответа записываются на доске — они станут первыми «камнями» коллажа.
5-15	Игра-разогрев «Правда или ложь?»	1. Ведущий читает утверждения на карточках (8 шт.: 5 фактов, 3 «утки»). 2. Команды поднимают зелёный/красный лист; за правильный ответ — 1 балл. 3. Каждый правильный факт приклеивается на общий плакат-основу («скала знаний») — это готовые текстовые элементы для коллажа.
15-25	Выбор темы «Горная порода»	Учитель раздаёт 4 конверта с темой-слоем: 1) «Открытия полезных ископаемых» 2) «Археология и культура» 3) «Награды и признание» 4) «Династия Черновых». Команда читает краткий факт-лист (5–6 пунктов) и решает, какие 3 пункта включить в коллаж.
25-45	Творческий блок «Коллаж-разрез»	1. Команды на ватмане чертят силуэт геологического разреза (4 ступени). 2. Размещают текст-факты на своём уровне «породы». 3. Из журналов/распечаток вырезают образы: шахта, карта, медаль, костяной идол... 4. Добавляют авторские рисунки или штрих-карты для связки. Условие: три оттенка (например, синий, серый, охра) — чтобы коллаж выглядел целостно.
45-60	Рефлексия	Каждый ученик получает полоску-«кern» (1 × 10 см). Пишет на ней один вывод о встрече и вкладывает в «короб-скважину». Через неё ведущий вытягивает 2-3 «керна» и читает вслух.

Дополнительные
материалы:





Вениамин Тимофеевич Чисталёв

коми поэт и просветитель
1890–1939

Муниципальное общеобразовательное учреждение Помоздинская средняя общеобразовательная школа им. В.Т. Чисталева

Государственное профессиональное образовательное учреждение Республики Коми «Коми республиканский колледж культуры им. В.Т. Чисталева»

Литературная гостиная имени В.Т. Чисталева "Слово, которое остаётся"

Формат мероприятия: литературная гостиная

Актуальность: Мероприятие посвящено творчеству В.Т. Чисталёва — выдающегося коми поэта и просветителя, чье наследие играет важную роль в сохранении культурной идентичности региона. В современном мире, где интерес к литературе и местной истории снижается, подобные встречи помогают учащимся познакомиться с национальной литературой, развить творческие навыки и почувствовать ценность слова.

Цель: Знакомство учащихся с жизнью и творчеством В.Т. Чисталёва, вдохновение на создание собственных литературных произведений, развитие навыков командной работы.

Задачи:

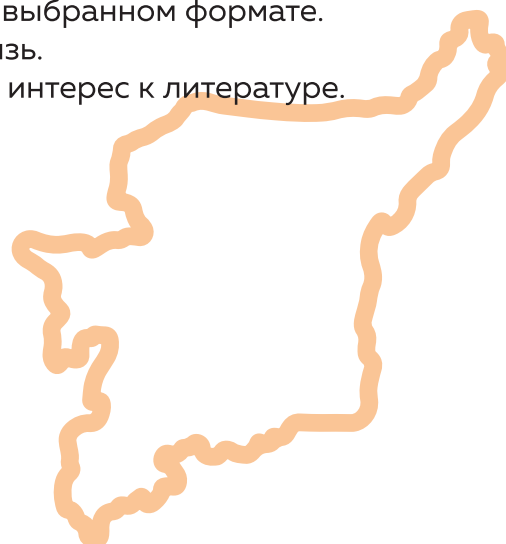
- Рассказ о вкладе В.Т. Чисталёва в коми литературу.
- Обучение работе с разными формами стихосложения (рифма, ода, баллада, верлибр).
- Создание условий для творческого самовыражения через написание стихов и прозы.
- Развитие умения слушать и оценивать работы других.
- Формирование интереса к литературе и истории родного края.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся узнают о жизни и творчестве В.Т. Чисталёва.
2. Каждый участник создаст минимум одно стихотворение в выбранном формате.
3. Команды представят свои работы и получают обратную связь.
4. Участники смогут оценить свои творческие способности и интерес к литературе.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Карточки с заданиями (рифмы, темы для од и баллад).
2. Бумага и ручки для написания стихов.

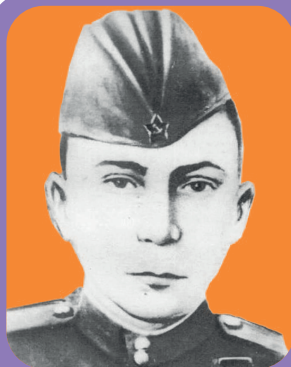


План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-8	Введение	Краткий рассказ о В.Т. Чисталёве, ведущий читает его стихотворение, рассказывает про творчество и основные темы.
8-10	Деление на команды	Учащиеся делятся на команды по 4-5 человек. Команда – литературный кружок, которому учащиеся придумывают название и выбирают основную тему, чему он посвящён: любовь, дружба, природа, учение и др.
10-18	Литературные задания	Учащиеся получают карточки с заданиями, которые нужно выполнить, придерживаясь основной выбранной темы. 1) Написание четверостишия, основываясь на рифме 2) Написание оды или баллады
18-28	Литературные гости	За столом остаются два человека: один читает четверостишие, второй – оду или балладу. Остальные учащиеся переходят за соседний стол послушать, что написала другая команда. В то время как добровольцы, оставшиеся за своими столами, читают труды своей команды, участники других команд внимательно слушают и после прочтения «шуршат ладошками» в знак поддержки. Так участники посещают два стола своих коллег. Добровольцы всегда остаются на своих местах и не переходят за другие столы.
28-30	Командное обсуждение	Участники возвращаются за свой стол и делятся впечатлениями.
30-40	Поэт в каждом из нас	Каждый участник индивидуально пишет верлибр из 5 строк, посвящённый выбранной командой теме. Зачитывают работы в своих командах.
40-45	Рефлексия	Участники подводят итоги и отвечают на вопросы: 1) Кто такой Чисталев? 2) Как вы себя чувствуете после мероприятия? 3) Сложно ли писать стихи и прозу? Что легче?

Дополнительные материалы:

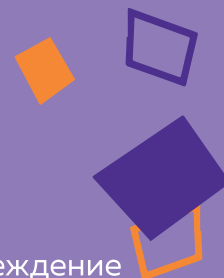




Александр Ефимович Чупров

участник Великой Отечественной войны,
Герой Советского Союза
1925–1944

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кипиевская средняя общеобразовательная школа имени Героя
Советского Союза А.Е. Чупрова»



Театр-экспромт «Подвиг Александра Чупрова»

Формат мероприятия: театр-экспромт

Актуальность: В условиях, когда историческая память о Великой Отечественной войне требует особого внимания, важно использовать интерактивные формы работы с молодежью. Театр-экспромт позволяет не только узнать о подвиге земляка-героя, но и "прожить" ключевые моменты его биографии через творчество. Это формирует эмоциональную связь с историей, укрепляет патриотические ценности и противодействует попыткам искажения прошлого.

Цель: Знакомство учащихся с биографией и героическими поступками А.Е. Чупрова, развитие творческого мышления и навыков командной работы.

Задачи:

- Знакомство с биографией и подвигами А.Е. Чупрова.
- Развитие навыков командной работы, импровизации и публичных выступлений.
- Формирование гордости за героев-земляков.
- Акцентирование на значение личного вклада каждого в Великую Победу.

Ожидаемый результат:

1. Учащиеся узнают о конкретных подвигах.
2. Смогут проанализировать, как обычные люди совершали подвиги и поступки в условиях войны.

Необходимое оборудование и раздаточные материалы:

1. Оборудование:
 - Аудиотехника: колонки или портативная аудиосистема для воспроизведения фоновой музыки или звуковых эффектов; микрофон (по необходимости, если мероприятие проходит в большом зале)
 - Мультимедийное оборудование: проектор и экран; ноутбук;
2. Реквизит для постановок: Костюмы и символические элементы: пилотки, плащи или плащ-палатки (можно из ткани или бумаги), макеты оружия (деревянные или картонные автоматы, гранаты)
3. Раздаточные материалы: Для участников: тексты с репликами для экспромта, карточки с ролями (например: «Чупров», «Командир взвода», «Офицер», «Медсестра»).

Примечание: Если какие-то элементы недоступны, их можно заменить символическими аналогами (например, вместо макетов оружия – чертеж на бумаге). Главное – создать атмосферу, которая поможет участникам прочувствовать историю.

План мероприятия

Мин	Этап	Описание
0-1	Приветствие и обозначение цели мероприятия	Приветствие учителя, обозначение целей мероприятия, рассказ о Герое.
1-7	Распределение участников на группы и знакомство с формой "театр-экспромт"	Учитель делит на группы по 6 человек и знакомит с формой "Театр-экспромт".
7-13	Постановки по готовым ролям	Учитель раздает командам готовые сцены. Задача команды – изучить и распределить роли. После этого учитель читает готовые сцены, задача каждой команды – отыграть роли согласно тексту.
13-50	Постановки учеников	Каждой группе выдаются роли, задача каждой команды подготовить за 15 минут выступление (исходя из ролей) на 2-3 минуты. После того, как все подготовят выступление, идет показ постановки каждой команды.
50-60	Подведение итогов	Учитель проводит обратную связь по вопросам: 1. Как себя чувствуете? 2. О чем в основном были сегодняшние постановки? 3. Что запомнилось больше всего? Отвечает каждая команда

Дополнительные материалы:



Заключение

Представленный методический сборник воспитательных событий «Равняемся на Героев» является логическим итогом и главным результатом масштабной проектной работы, направленной на оживление памяти о выдающихся личностях Республики Коми. Это не просто сборник сценариев, а живая коллективная методическая копилка, созданная практиками для практиков.

Суть сборника заключается в том, чтобы преодолеть формальный подход к именам героев, закрепленным на фасадах школ. Каждое из представленных мероприятий — это мост, соединяющий прошлое и настоящее, личную историю героя с жизненным опытом современного школьника. Мы видим, как биография летчика-космонавта Юрия Гагарина становится основой для инженерного квеста, а наследие педагога Валентины Ефремовой — импульсом для проектирования «уроков будущего». Исторические подвиги, научные открытия, культурные свершения и трудовые достижения оживают в форматах, понятных и увлекательных для детей и подростков XXI века.

Ключевая особенность сборника — разнообразие интерактивных форматов. Педагог, листая его страницы, погружается в настоящую лабораторию воспитательных технологий:

- Интеллектуальные баталии (квизы, «Своя игра»)
- Проектная деятельность (воркшопы, социальное проектирование)
- Драматизация и игра (театр-экспромт, ролевые дебаты, станционные игры)
- Творческие мастерские (литературные гостиные, создание журналов и коллажей)
- Деловые и стратегические игры (моделирование выборов, строительство, тактические штабы)

Это многообразие выполняет важнейшую задачу: оно формирует у педагога профессиональную насмотренность. Изучая готовые сценарии, педагог не просто находит готовое решение для ближайшего мероприятия. Он видит, как работает тот или иной методический прием, как выстраивается логика события от погружения до рефлексии, как интегрируется краеведческий материал. Эта насмотренность является фундаментом для педагогического творчества.

Именно поэтому следующим шагом после знакомства со сборником мы предлагаем перейти от использования готовых сценариев к собственному конструированию. Для этого мы разработали и выносим в отдельный ресурс «Конструктор создания воспитательных событий».

Этот конструктор — пошаговый алгоритм и набор инструментов, который позволяет педагогу, опираясь на принципы из сборника:

1. Выбрать событие, тематическую дату или выдающуюся личность.
2. Определить цель и задачи воспитательного события.
3. Подобрать оптимальный формат из представленной палитры или скомбинировать несколько.
4. Наполнить его уникальным содержанием.
5. Выстроить алгоритм проведения и подобрать необходимые материалы.

Таким образом, сборник «Равняемся на Героев» — это не конечная точка, а отправная. Он предоставляет и готовые решения для «здесь и сейчас», и, что важнее, инструмент для бесконечного творчества. Мы передаем в руки педагогов Республики Коми и других регионов не просто книгу сценариев, а методику, технологию и вдохновение для того, чтобы воспитательная работа была по-настоящему глубокой, современной и личностно значимой для каждого ученика.

Ссылка
на конструктор:



Список источников

1. Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей : указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 [Электронный ресурс].

URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502>

2. О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации : указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 № 400 [Электронный ресурс].

URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/47046>

3. Комплекс мер по патриотическому воспитанию и духовно-нравственному воспитанию молодежи в Российской Федерации до 2028 года: распоряжение Правительства Российской Федерации от 23.10. 2025 г. № 2970-р [Электронный ресурс].

URL: <http://government.ru/docs/all/161566>

4. Мы из Коми: виртуальная энциклопедия [Электронный ресурс].

URL: <https://imena.nbrkomi.ru/>

5. Их имена носят образовательные организации Республики Коми [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие : текстовое учебное электронное издание на компакт-диске / под общ. ред. О. В. Уваровской ; Федер. гос. бюдж. образоват. учреждение высш. образования «Сыктыв. гос. ун-т им. Питирима Сорокина». — Электрон. текстовые дан. (3,6 Мб) — Сыктывкар : Изд-во СГУ им. Питирима Сорокина, 2023.

Страница для заметок