**Технологическая карта воспитательного события**

**Грозный царь**

(Правление Ивана Грозного - составьте квест!)

***Направление воспитательной деятельности: патриотическое, духовно-нравственное***

**Цель:** развивать личность с гражданской позицией человека, знающего и любящего свою Родину.

**Задачи:**

***Воспитательные:***

1. Воспитать чувства уважения, гордости, патриотизма и значимости своей страны.
2. Дать возможность почувствовать себя ответственными гражданами за судьбу своей страны.
3. Продолжить формирование коллектива

***Развивающие:***

1. Продолжить развитие функциональной грамотности обучающихся.

1. Формировать речевые навыки, умения высказывать свои мысли.

2. Расширять кругозор детей, развивать творческое воображение.

3. Развивать коммуникативные навыки работы в группах

***Образовательные:***

1. Закрепить знания в правлении Ивана IV.
2. Развивать умение трансформировать исторические события на сегодняшнее время.

**воспитательное событие состоит из двух этапов:**

|  |  |
| --- | --- |
| I этап | II этап |
| посещение Исторического музея  по заданной теме («Правление Ивана IV»).  Как это было:  <https://youtu.be/1Dqw837IMEQ> музей | Создание по полученным и дополнительным материалам квеста **самими** обучающимися.  Как это было:  <https://youtu.be/rZkrFi9BeU4> квест |

Подготовка I этапа (посещение музея):

1. Спланировать учебную экскурсию таким образом, чтобы она совпадала с программным материалом по истории России.
2. Организовать и провести экскурсию, используя залы, экспонаты и подлинные материалы Государственного Исторического музея, опираясь на верифицированную информацию, предоставляемую квалифицированными сотрудниками музея.

(помните!!! Перемещение детей до-, в- и из- музея – это путешествие, которое требует подготовки и уже, само по себе, решает многие современные задачи образования: образовательные, развивающие и воспитательные!)

Подготовка II этапа (создание квест-игры):

1. Проанализировать полученные исторические материалы. В случае недостаточности данных обратиться к интернету, книгам, к учителю, наконец.
2. Обсудить с ребятами и выработать общую концепцию квеста (легенду - цель игры для играющих – карта, сундук с монетами и тд) – предлагают дети (поверьте, вы узнаете много нового)
3. Распределить учащихся на группы, соответствующие разным видам функциональной грамотности:

Казна Государева – математическая грамотность,

Земский Приказ - естественно-научная грамотность,

Посольский Приказ – финансовая грамотность,

Изба-Читальня – читательская грамотность,

Военный Приказ – глобальные компетенции.

1. Работа в группах над созданием заданий.
2. Апробация квест-игры.
3. Рефлексия.

**Планируемые результаты:**

*Личностные УУД:*

* формирование внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, городу, стране
* развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
* способность к самооценке на основе критериев успешности учебной деятельности.

*Метапредметные:*

*Регулятивные УУД:*

* планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
* самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
* формирование положительной адекватной дифференцированной самооценки

*Познавательные УУД:*

* строить сообщения в устной форме;
* проводить сравнение и классификацию по заданным критериям.

*Коммуникативные УУД:*

* договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
* адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.