



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной
деятельности

А.А. Лукьянова
2025 г.

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

«Я - патриот»

(наименование проекта)

I. Общая информация о проекте:

1. Инициатор проекта (ФИО, должность)	Лысенко Андрей Владимирович, военный комиссар
2. Описание проблемы, на решение которой направлен проект	Становление гражданского общества и правового государства в нашей стране во многом зависит от уровня гражданского образования и патриотического воспитания. Стабильное политическое и социально-экономическое развитие страны невозможно без чувства идентификационной общности граждан на основе гордости за свою страну, ее историческое прошлое и настоящее, на основе веры в ее достойное будущее. Сегодня коренным образом меняются отношения гражданина России с государством и обществом. Таким образом, патриотизм становится важнейшей ценностью, интегрирующей не только социальный, но и духовно-нравственный, идеологический, культурно-исторический, военно-патриотический и другие аспекты.
3. Цель проекта	Формирование у молодежи гражданственности, патриотизма, активной жизненной позиции посредством создания игровой модели и вовлечения их в игровую деятельность
4. Задачи проекта	1. Создание условий для эффективного патриотического воспитания обучающихся. 2. Изучение игровых технологий и создание игровой модели. 3. Защита проекта в форме проведения игровой модели «Миссия: победа».
5. Результаты реализации проекта:	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3)
• Образовательный результат	Способен осуществлять психолого-педагогическое сопровождение субъектов образовательного процесса (ПК-1)
• Проектный результат	Создание игровой модели и разработка методического материала для проведения патриотической игры
• Личностный результат	Развитие навыков проектной деятельности, умения работать в команде
6. Краткое содержание проекта	Организация и обучение участников проекта основам проектной деятельности в формате игровой модели. Обучение представляет собой образовательный марафон по созданию игровой модели – написание сценария военно-патриотической модели «Миссия: победа», включающей в себя три модуля: теоретический, практический и игровой (игровые технологии используются для увеличения знаний участников о реальных событиях разных военных действий и известных личностях, а также наличие интерактивных элементов игры, которые можно пощупать и по практиковать на собственном опыте; помощь участникам в поиске новых интересов и осмыслении прошлого опыта, который может увеличить вовлеченность, обучение, а также развитие военно-патриотических компетенций); разработка брэндбука проекта; обучение игротехников, не менее 10 человек; проведение военно-патриотической модели «Миссия: победа» с привлечением не менее 50 участников.

7. Сроки реализации проекта	06.03.2025 г. – 14.06.2025г.
8. Календарный план / этапы реализации проекта	Первая аттестация 06.03.2025-28.03.2025. 25 баллов Создание условий для эффективного патриотического воспитания обучающихся. Вторая аттестация 29.03.2025-30.04.2025. 25 баллов Изучение игровых технологий и создание игровой модели. Третья аттестация 01.05.2025-14.06.2025. 25 баллов Защита проекта в форме проведения игровой модели
9. Ресурсное обеспечение	Аудитория для занятий лекционного типа и для проведения практических занятий, ноутбук, проектор, принтер, ламинатор
10. Затраты на выполнение проекта, источник финансирования	Не требуется
11. Критерии оценки результатов проекта	1.Образовательный результат. Осуществляется в соответствии с ФОС рабочих программ дисциплины: «Основы волонтерской деятельности» (сформирована ПК-1) 2. Проектный результат. Разработаны 3 модуля военно-патриотической игры «Миссия победа»: теоретический, практический и игровой; 4 мастер-класса для обучения игротехников 3.Личностный результат. Реализованы личные командные роли, повышен уровень коммуникативной компетентности, развиты навыки саморганизации, самопрезентации, планирования времени работы в проекте, сформирована УК-3
12. Форма представления проектного результата	По результатам реализации проекта будет выполнено следующее: - разработана военно-патриотическая игра «Миссия: победа»
13. Наименование дисциплин(ы), в рамках которой перезачитывается образовательный результат	Основы волонтерской деятельности (Экзамен)

II. Участники проекта:

Роль в проекте	Кол-во вакантных мест	Функции участника проекта	ОПОП, на которых обучаются, группа	Трудоемкость проекта для участника (з.е.)
Руководитель проекта	2	Устанавливает и поддерживает контакты, обеспечивающие эффективную работу в команде. Применяет основные методы и приемы социального взаимодействия для реализации своей роли внутри команды. Координирует и осуществляет контроль командной работы	44.03.01 Педагогическое образование БПТ24-01, БПТ24-02	3
Аналитик	8	Анализирует виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач.		3

		Использует основные методы оценки разных способов решения задач. Формулирует задачи, которые необходимо решить для достижения поставленной цели	
Реализатор	30	Применяет различные приемы мотивации и рефлексии при организации совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями Демонстрирует знания психолого-педагогических технологий в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями Участвует в развитии у обучающихся познавательной активности, самостоятельности, инициативы, гражданской ответственности и патриотизма	3

Инициатор проекта  (А.В. Лысенко, военный комиссар)

Руководитель проекта  (А.М. Портнягина, ст. преподаватель)

СОГЛАСОВАНО:

Директор ИСИ  (С.Ю. Пискорская)

Ответственный за проектную деятельность ИСИ  (С.А. Столярова)

Заместитель проректора по образовательной деятельности  (Е.В. Маймага)

20.02.25