**Социокультурный проект.**

**«Россия в 1917. Что мы знаем об этом времени?»**

*Творческая образовательная среда способствует*

*формированию личности, для которой характерна*

*активность освоения и преобразования окружающего мира,*

*открытость и свобода суждений и поступков.*

Замечательно, когда **переживание**, то есть, «глубина проникновения», становится **сопереживанием**, наполняется морально-этическим содержанием. Оно, сопереживание, требует творческих усилий со стороны человека. Вот она, творческая образовательная среда.

Я хочу рассказать, как в нашей школе мы отметили юбилей Октябрьской революции в параллели 8 классов. Мы - это классные руководители и учителя, работающие в этих классах.

**Главная идея нашего проекта** была следующая: создать такую ситуацию для наших подростков, в которой они смогли бы творчески проявить себя, а также свои знания и умения, приобретённые на уроках и классных часах. Итогом наших совместных усилий стала игра «Россия в 1917. Что мы знаем об этом времени?».

Важно было, чтобы участие в игре могли принять все дети. И мы с самого начала погрузились сами и постарались погрузить наших учеников в атмосферу 1917 года. Подготовка заключалась в накоплении впечатлений и знаний об этом непростом времени. Все учителя, принявшие участие в этой работе, включали в свои уроки материал так или иначе касающийся событий 1917 года.

На уроках музыки мы говорили о «саундтреке революции». Это музыка того времени. А музыка - это ещё и стенография чувств, как считал Л. Н. Толстой.

Пели песни и слушали архивные записи. Говорили о том, как русские композиторы отнеслись к революционным событиям. Как революция звучит в их музыке. Как она отразилась на их судьбах. В итоге ребята не только слушали и пели, но и высказывали свои мнения, суждения. Многие вещи для них оказались удивительными, что-то непонятным. Эти уроки стали живым творческим общением.

Сама **игра** заняла в общей сложности 1,5 часа. И по отзывам детей и учителей стала очень необычным событием школьной жизни. Не давая никаких политических оценок, мы создали такую ситуацию, в которой учащиеся смогли как бы **примерить на себя реалии того времени**, пропустить через себя эти далёкие от нас исторические события, прочувствовать их. Ну и, конечно же, проявить своё творчество.

**Команды:**

В начале игры получают маршрутный лист*,* в котором обозначены 5 конспиративных явок:Дворцовая пл., Смольный институт, «Аврора», Путиловский завод, Финляндский вокзал. Проходя явку, команда получает очки. За прохождение каждой явки выдаётся **часть цитаты о революции**. Попасть на другую конспиративную явку можно, расшифровав **QR-код.** Когда все явки будут пройдены, команда возвращается в зал, складывает цитату и присоединяется к своей партии.

**Конспиративные явки** *(переход по QR-коду)****:***

1. «На повестке дня - общие вопросы»
2. «Пережить 1917 в России»
3. «Саундтрек революции». Революционные песни. Очки: за знание названий революционных песен + исполнение одной из них
4. «Лица революции»
5. «Язык революции»

**Партии:**

В зале остались все партийцы (меньшевики, большевики, кадеты, анархисты), не ушедшие на конспиративные явки. Создание колонны с транспарантами (лозунги каждой партии).

Прохождение колонн с флагами и лозунгами под революционные марши. Фильм про историю крейсера «Аврора» ученицы школы.