

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ХАБАРОВСКОГО КРАЯ
краевое государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Хабаровский колледж отраслевых технологий и сферы обслуживания»

Инновационный педагогический продукт

**Возможности интерактивных экскурсий с региональным компонентом в
повышении гражданской идентичности студенческой молодежи**

Методические рекомендации

Автор: преподаватель Колесник Ирина Владимировна

Хабаровск
2024

СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация.....	стр. 3
Пояснительная записка.....	4
Материально-техническое обеспечение интерактивных экскурсий.....	7
Условия проведения интерактивных экскурсий.....	7
Квест-экскурсия «Путешествие в прошлое».....	8
Квиз-экскурсия «Движение истории».....	12
Квиз-экскурсия «Сделано в Хабаровском крае: искусство ведения краевого хозяйства».....	15
Апробация интерактивных экскурсий.....	18
Список рекомендуемой литературы.....	19

АННОТАЦИЯ

Методические рекомендации «Возможности интерактивных экскурсий с региональным компонентом в повышении гражданской идентичности студенческой молодежи» представляют собой подборку сценариев интерактивных экскурсий, в которых участникам предстоит: разгадать головоломки, разыграть сценку по мотивам сказки, выполнить национальный нанайский тройной прыжок «Томян», ответить на разные типы вопросов о родном крае.

Материалы инновационного педагогического продукта имеют практическое назначение, так как могут быть использованы в организации и проведении мероприятий, направленных на формирование гражданской идентичности студентов.

Содержательное наполнение методических рекомендаций включает задания, которые позволяют участникам мероприятий расширить знания о родном регионе, увидеть достижения и перспективы Хабаровского края, осознать значимость краеведения в развитии их кругозора и эрудиции, почувствовать гордость за свою малую родину.

Глоссарий

Гражданская идентичность – осознание личностью своей принадлежности к сообществу граждан определенного государства на общекультурной основе, имеющей определенный личностный смысл.

Интерактивная экскурсия – это экскурсионная программа, предполагающая взаимодействие всех участников между собой (взаимодействие экскурсантов и экскурсовода).

Квиз – это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы.

Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Любовь к родному краю, знание его истории – основа, на которой только и может осуществляться рост духовной культуры всего общества.

Д. С. Лихачев

Актуальность. В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ, Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р, сделан акцент на формирование гражданской идентичности молодежи.

Президент Российской Федерации в Указе от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» поставил задачи на укрепление гражданского единства, общероссийской гражданской идентичности и российской самобытности, сохранение исторической памяти.

Воспитание настоящих граждан начинается с изучения истории, экономики, быта своего края. Несомненно, занятия по истории и культуре Хабаровского края способствуют формированию уважительного отношения к ценностям других людей и готовности вести диалог, достигая взаимопонимания, осмыслению социально-нравственного опыта предшествующих поколений.

Рост культуры общества возможен тогда, когда с юных лет прививается любовь к родному краю, заинтересованность в изучении его истории, культуры и традиций. Краеведческий принцип в воспитании становится в этих условиях необходимостью.

В связи с этим возрастает актуальность новых эффективных форм и методов для патриотического и гражданского воспитания студенческой молодежи, такие как игра, экскурсия.

Цель: способствовать формированию гражданской идентичности студентов через интерактивные экскурсии с региональным компонентом.

Задачи:

- расширить и углубить знания студенческой молодежи о Хабаровском крае;
- развивать интерес к изучению родного региона через интерактивные экскурсии;
- воспитывать уважение к историческому прошлому родного края, гордость за его социальные и культурные достижения.

Применение. В методических рекомендациях представлены три интерактивные экскурсии:

- квест-экскурсия «Путешествие в прошлое»;
- квиз-экскурсия «Движение истории»;

– квиз-экскурсия «Сделано в Хабаровском крае: искусство ведения краевого хозяйства».

Мероприятия апробированы и полностью готовы к использованию.

Информационное содержание интерактивных экскурсий предполагает расширение кругозора участников, углубление знаний по истории, культуре и экономике родного края. Задания в мероприятиях воздействуют на большинство органов восприятия: тематические фотографии или картинки, тематические видео и другие. Разработаны разные типы вопросов: головоломки, вопросы с вариантами ответов, выстраивание хронологической последовательности, «правда или ложь», вопросы с цитатами, на внимательность и другие. Задания составлены с использованием научно-исторического инструментария. Совместная деятельность участников игры развивает умение работать в команде. Особый увлекательный темп проведения мероприятия способствует включению в активную деятельность всех участников мероприятия.

Новизна заключается в том, что при создании интерактивных экскурсий использовались современные методики обучения, включающие в себя игровые технологии, коллективное обучение. Эти методики позволяют не только усвоить материал, но и развиваться в разных областях, что особенно важно в современном мире. В разработанных воспитательных мероприятиях были совмещены следующие методы обучения: виртуальная экскурсия, как одна из инновационных форм познавательного процесса; квест- и квиз-технологии – увлекательные и соревновательные формы игры; содержание краеведческой направленности.

Материалы интерактивных экскурсий являются универсальным источником информации по истории, культуре и экономике Хабаровского края как для студентов и педагогов, так и для других пользователей желающих углубить знания о регионе. Методические рекомендации используются для подготовки и проведения внеклассных мероприятий, посвященных Хабаровскому краю.

Обоснование инновационного характера. Сравнительный анализ по сопоставлению представленных методических рекомендаций с аналогами показал, что разработанные интерактивные экскурсии отличаются направленностью именно к студенческой аудитории, а их проведение позволяет комплексно формировать знания по истории, культуре и экономике Хабаровского края. Методический продукт содержит больше материала, представляет его в более яркой, интересной и эффективной форме, чем обычные наглядные средства. Для организации и проведения интерактивных экскурсий не требуется дополнительных финансовых вложений.

Аналога, совпадающего с методическими рекомендациями, не найдено, что указывает на его инновационность.

Глубина финансово-экономического обоснования внедрения методического продукта. Распространение и внедрение интерактивных экскурсий является экономически выгодным, так как не требует больших финансовых вложений со стороны образовательной организации.

Данные методические рекомендации возможно использовать для подготовки различных воспитательных мероприятий, сетевого взаимодействия с другими образовательными организациями.

Студенты могут воспользоваться материалами методического продукта для подготовки к занятиям и конкурсам, а также для самообразования.

Возможные сложности при использовании методического продукта и пути их преодоления. Перед проведением интерактивной экскурсии рекомендуется настроить и проверить технические средства, которые будут применяться во время мероприятия.

Квиз-экскурсии, представленные в данном инновационном продукте, работают исправно только в следующих версиях программы Microsoft Windows: PowerPoint 2016 и PowerPoint 2021.

В квест-экскурсии используется технология QR-кода. Во избежание накладок при проведении мероприятия необходимо заранее предупредить участников о форме проведения и попросить зарядить свои телефоны.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭКСКУРСИЙ

Серьезных материально-технических условий для реализации инновационного продукта не требуется:

- компьютер с установленным программным обеспечением, звуковая колонка, мультимедийный проектор, экран;
- столы по количеству команд;
- стулья по количеству участников в команде;
- презентация;
- раздаточный материал в виде исторической справки, бланков, табличек для названия команд, сводной ведомости;
- бумага А4;
- ручки.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭКСКУРСИЙ

- целевая аудитория: студенты профессиональных образовательных организаций Хабаровского края; широкая аудитория, желающая углубить знания о регионе и познавательно провести время;
- формируются команды, в составе которых не более 5-10 человек;
- участники интерактивных экскурсий самостоятельно придумывают название команды и записывают его на табличке, стоящей на столе участников;
- каждый этап интерактивных экскурсий предполагает задание, при успешном выполнении которого командам начисляют баллы;
- побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов за всю игру.

КВЕСТ-ЭКСКУРСИЯ «ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРОШЛОЕ...»

Необходимо обеспечивать духовно-нравственное единство и целостность России на основе согласования и учёта общегосударственных интересов и интересов народов, проживающих в Хабаровском крае, а также содействовать укреплению единства российской нации и этнокультурному развитию жителей в крае, путём формирования культуры межнационального общения.

Наш край уникален, в нем не только живут люди разных национальностей, которые приехали со всех уголков нашей огромной страны, но также проживают исконные жители этих мест. Эти народы являются коренными народами Хабаровского края.

Квест-экскурсия «Путешествие в прошлое...» имеет обучающую и воспитательную направленность. Информационное содержание мероприятия включает следующие рубрики заданий:

- факты из истории коренных народов Хабаровского края;
- природа Хабаровского края;
- наука и техника в Хабаровском крае;
- культура и спорт коренных народов нашего региона;
- земляки.

Форма: квест-экскурсия.

Цель: популяризация истории и культуры этносов Хабаровского края в молодежной среде.

Задачи:

- приобщать студентов к истории и культуре этносов Хабаровского края;
- способствовать развитию уважения к истории, культуре, традициям этнических народов;
- развивать у молодежи творческие и познавательные способности через квест-игру, а также умение работать в команде.

Продолжительность: 2,5 часа.

Условия проведения квест-экскурсии:

- количество участников: 4 команды по 5-10 человек;
- игра состоит из 8 интерактивных станций;
- время прохождения станции – 10 минут (выполнение задания), на станции «Лицедей» каждая команда разыгрывает сказку – 20-30 минут;
- главная цель команды – собрать все фрагменты волшебной карты;
- система оценивания выполненного задания (баллы) сообщается участникам перед началом каждой станции;
- побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов за всю игру.

Реквизит: таблички для названия команд, маршрутные листы, раздаточный материал с исторической справкой, фрагменты волшебной карты, QR-коды станций, текст сказки «Лось-хвастунишка и мудрая лягушка», Азбука Морзе, мелок, сантиметр, сводная ведомость для подсчета баллов, бланки для рефлексии, ручки, бумага А4.

Сценарий игры

Деятельность ведущего (их)

Деятельность
участников игры

Приложения

Мотивационная часть

Представляется. Знакомит участников с ходом и правилами игры. Предлагает разделить на команды, придумать им названия. Приглашает начать игру. Рассказывает вступительную историю игры.

Слушают ведущего. Делятся на команды, придумывают им названия.



Станция 1 «Эрудит»

Предлагает разгадать как можно больше слов в кроссворде за 10 минут. Сообщает, что за каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Сканируют QR-код. Разгадывают кроссворд, используя раздаточный материал. В конце станции команды получают фрагмент волшебной карты.



Станция 2 «Фотоохотники»

Предлагает соотнести как можно больше фотографий с фамилиями за 10 минут. Сообщает, что за каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Сканируют QR-код. Выполняют задание. В конце станции команды получают фрагмент волшебной карты.



Станция 3 «Следопыт»

Предлагает соотнести как можно больше фотографий животных с изображениями следов за 10 минут. Напоминает, что за каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Сканируют QR-код. Составляют пары из фотографий животных и следов. В конце станции команды получают фрагмент волшебной карты.



Станция 4 «Таинственные слова»

Предлагает разгадать как можно больше ребусов за 10 минут. Сообщает, что за каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Сканируют QR-код. Решают ребусы. В конце станции команды получают фрагмент волшебной карты.



Станция 5 «Лищедей»

Раздает командам текст сказки «Лось-хвастунишка и мудрая лягушка». Предлагает разыграть сценку по мотивам сказки. Дает время на подготовку 10 минут. Рассказывает о системе оценивания задания.

Читают сказку. Распределяют роли, готовятся к выступлению. Показывают сценку по мотивам сказки «Лось-хвастунишка и мудрая лягушка». В конце станции команды получают фрагмент волшебной карты.



Станция 6 «Загадочные узоры»

Предлагает расшифровать как можно больше узоров при помощи Азбуки Морзе за 10 минут. Напоминает, что за каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Сканируют QR-код. Используя Азбуку Морзе, дешифруют названия нивхских орнаментов Лидии Мувчик. В конце станции команды получают фрагмент волшебной карты.



Станция 7 «Кто проживает здесь?»

Рассказывает правила выполнения задания станции. Сообщает, что за каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Сканируют QR-код. Отмечают на карте места проживания коренных народов Севера на территории Хабаровского края. В конце станции команды получают фрагмент волшебной карты.



Станция 8 «Этноспорт»

Объясняет правила выполнения нанайского тройного прыжка «Томян». Разъясняет, как начисляются баллы за выполнение задания. Рассказывает заключительную историю.

Выбирают 3 участников из команды, которые будут выполнять прыжки. В конце станции команды получают последний фрагмент волшебной карты и собирают ее.



Подведение итогов, рефлексия

Подсчитывает баллы и определяет команду победителя. Объявляет результаты игры. Завершает мероприятие. Предлагает поделиться впечатлениями об игре.

Заполняют рефлексию. Фотографируются командой. Озвучивают пожелания и впечатления об игре. Поздравляют победившую команду.



КВИЗ-ЭКСКУРСИЯ «ДВИЖЕНИЕ ИСТОРИИ»

Изучение родного края – одно из ведущих направлений патриотического воспитания молодого поколения. Знание исторического прошлого своей Родины всегда считалось обязательным для всех её граждан. Начинается же познание отечественной истории с изучения истории того места, где родился и вырос.

Квиз-экскурсия «Движение истории» имеет обучающую и воспитательную направленность. Информационное содержание мероприятия включает:

- факты из истории Хабаровского края;
- ученых, привнесших вклад в развитие исторической науки региона;
- открытия и достижения: гордость Хабаровского края в области истории;
- разработки Хабаровского края в исторической науке;
- «Наука для жизни»: просто о сложном.

Задания квиз-экскурсии воздействуют на большинство органов восприятия: тематические фотографии или картинки, тематические видео и другие. Разработаны разные типы вопросов. Ответы к заданию содержат развернутый комментарий, расширяющий знания по теме. Задания составлены с использованием научно-исторического инструментария. В квиз-экскурсию добавлен вопрос от Алексея Вячеславовича Шестакова, старшего научного сотрудника научно-исследовательского отдела истории Хабаровского краевого музея имени Н.И. Гродекова.

Форма: квиз-экскурсия.

Цель – популяризация истории Хабаровского края в молодежной среде.

Задачи:

- расширить и углубить знания молодежи в области истории Хабаровского края;
- способствовать развитию уважения к истории родного края;
- развивать у молодежи творческие и познавательные способности через квиз-игру, а также умение работать в команде.

Продолжительность: 2 часа.

Условия проведения квиз-экскурсии:

- количество участников: 4 команды по 5-10 человек;
- игра состоит из 5 раундов;
- ведущий задает вопрос всем командам одновременно, после обсуждения каждая команда сдает ответ на бланке;
- обсуждение вопроса длится 1 минуту (в 3 раунде на 2 вопрос отводится 3 минуты, на 3 вопрос – 5 минут);
- за каждый правильный ответ команде начисляется 1 балл;
- побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов за всю игру.

Реквизит: таблички для названия команд, бланки ответов, сводная ведомость для подсчета баллов, бланки для рефлексии, ручки, бумага А4.

Сценарий игры

Деятельность ведущего (их)

Деятельность
участников игры

Мотивационная часть

Представляется. Актуализирует знание истории родного края. Знакомит участников с ходом и правилами игры. Предлагает разделиться на команды, придумать им названия. Приглашает начать игру.

Слушают ведущего. Делятся на команды, придумывают им названия.

Раунд 1 «Время назад»

Предлагает ответить на 7 вопросов по истории Хабаровского края. Напоминает, что за каждый правильный ответ начисляется 1 балл, на обдумывание ответов дается 1 минута. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Совещаются, записывают ответ в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Раунд 2 «Настоящие профессионалы»

Рассказывает, что участникам предстоит ответить на 6 вопросов об ученых, внесших вклад в развитие исторической науки. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Обсуждают вопросы в команде, записывают ответ в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Раунд 3 «Открытий много не бывает»

Предлагает ответить на 5 вопросов об открытиях и достижениях Хабаровского края в области истории. Напоминает, что на 2 вопрос отводится 3 минуты, на 3 вопрос – 5 минут. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Совещаются, записывают ответ в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Раунд 4 «Наука движется вперед»

Сообщает, что участникам предстоит ответить на 5 вопросов о разработках Хабаровского края в исторической науке. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Обсуждают вопросы в команде, записывают ответ в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Раунд 5 «Занимательные факты»

Предлагает ответить на 8 вопросов о необычных фактах в истории Хабаровского края. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Совещаются, записывают ответ в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Подведение итогов, рефлексия

Подсчитывает баллы и определяет команду победителя. Объявляет результаты игры. Завершает мероприятие. Предлагает поделиться впечатлениями об игре.

Заполняют рефлексию. Фотографируются командой. Озвучивают пожелания и впечатления об игре. Поздравляют победившую команду.

**QR-код квиз-экскурсии
«Движение истории»**



КВИЗ-ЭКСКУРСИЯ «СДЕЛАНО В ХАБАРОВСКОМ КРАЕ: ИСКУССТВО ВЕДЕНИЯ КРАЕВОГО ХОЗЯЙСТВА»

Экономика – увлекательный предмет, который несет в себе множество возможностей личного роста студентов. Дает им основы для расшифровки важных данных и разработки эффективных деловых и финансовых стратегий.

Изучение экономики может открыть множество вариантов карьеры во всех секторах экономики, от сельского хозяйства до обрабатывающей промышленности, банковского дела и консалтинга. Дает возможность выпускникам создать личную фирму.

Кроме того, экономические знания пригодятся в повседневной жизни, помогая проанализировать свои привычки расходования средств и определить, действуют ли они рационально или спонтанно и иррационально.

Квиз-экскурсия «Сделано в Хабаровском крае: искусство ведения краевого хозяйства» имеет обучающую и воспитательную направленность. Информационное содержание мероприятия включает:

- историческую ретроспективу науки в области экономики;
- ученых, внесших вклад в развитие экономики региона;
- научные открытия и достижения: гордость Хабаровского края в области экономики;
- интересные факты об экономике Хабаровского края.

Задания квиз-экскурсии воздействуют на большинство органов восприятия: тематические фотографии или картинки, тематические видео и другие. Разработаны разные типы вопросов. Ответы к заданию содержат развернутый комментарий, расширяющий знания по теме. Задания составлены с использованием научно-исторического инструментария.

Форма: квиз-экскурсия.

Цель – расшифровать и популяризировать научное наследие в области экономики Хабаровского края.

Задачи:

- расширить и углубить знания молодежи в области экономики Хабаровского края;
- способствовать развитию интереса к экономике родного края;
- развивать у молодежи творческие и познавательные способности через квиз-игру, а также умение работать в команде.

Продолжительность: 2 часа.

Условия проведения квиз-экскурсии:

- количество участников: 4 команды по 5-10 человек;
- игра состоит из 5 раундов разной сложности и направленности;
- ведущий задает вопрос всем командам одновременно, после обсуждения каждая команда вносит ответ на бланк, который сдается жюри по окончании каждого раунда;
- время на обсуждение – 30 секунд или 1 минута (в зависимости от сложности вопроса, на слайде время указано);
- за каждый правильный ответ команде начисляется 1 балл;

– побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов за всю игру.

Реквизит: таблички для названия команд, бланки ответов, сводная ведомость для подсчета баллов, бланки для рефлексии, ручки, бумага А4.

Сценарий игры

Деятельность ведущего (их)

Деятельность
участников игры

Мотивационная часть

Представляется. Актуализирует знание экономики родного края. Знакомит участников с ходом и правилами игры. Предлагает разделить на команды, придумать им названия. Приглашает начать игру.

Слушают ведущего. Делятся на команды, придумывают им названия.

Раунд 1 «Купеческое дело»

Предлагает ответить на 7 вопросов по истории торгового дела в Хабаровском крае. Напоминает, о системе оценивания. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Совещаются, записывают ответы в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Раунд 2 «Научных дел мастера»

Рассказывает, что участникам предстоит ответить на 6 вопросов об ученых Хабаровского края, которые внесли вклад в развитие экономической науки. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Обсуждают вопросы в команде, записывают ответы в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Раунд 3 «Край экономических перспектив»

Предлагает ответить на 7 вопросов об открытиях и достижениях в экономике региона. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Совещаются, записывают ответы в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Раунд 4 «Край высоких технологий»

Сообщает, что участникам предстоит ответить на 7 вопросов о разработках Хабаровского края в области экономики. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Обсуждают вопросы в команде, записывают ответы в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Раунд 5 «Необычное в обычном»

Предлагает ответить на 7 вопросов, посвященных интересным фактам об экономике Хабаровского края. В конце раунда сообщает правильные ответы с развернутым комментарием.

Совещаются, записывают ответы в бланк и отдают ведущему. Слушают ответы на вопросы.

Подведение итогов, рефлексия

Подсчитывает баллы и определяет команду победителя. Объявляет результаты игры. Завершает мероприятие. Предлагает поделиться впечатлениями об игре.

Заполняют рефлексию. Фотографируются командой. Озвучивают пожелания и впечатления об игре. Поздравляют победившую команду.

**QR-код квиз-экскурсии
«Сделано в Хабаровском крае:
искусство ведения краевого
хозяйства»**



АПРОБАЦИЯ

Интерактивные экскурсии были разработаны и многократно проводились с 2022 по 2024 год на базе Хабаровского колледжа отраслевых технологий и сферы обслуживания, а также для студентов СПО в рамках Краевого слета студенческих научных обществ и объединений «Поколение ПРОФИ».

Каждое мероприятие было посвящено отдельной теме и проводилось для групп студентов разного возраста.

Все участники игр оставили положительные отзывы о событии. Многие отметили: что узнали много новых фактов о Хабаровском крае; что понравилось разгадывать головоломки, отвечать на интеллектуальные вопросы, общаться в команде. Особо активные участники интерактивных экскурсий высказали пожелания принять участие в новых, разработанных автором, подобных мероприятиях.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Асмолов, А. Г. Стратегия социокультурной модернизации образования: на пути к преодолению кризиса идентичности и построению гражданского общества // Вопросы образования. – 2008. – № 1. – С. 65-86.

2. Воспитание гражданской идентичности обучающихся колледжа: методические рекомендации / сост. И.В. Банкрашкова. – Хабаровск: КГАОУ ДПО ХКИРО, 2023. – 36 с.

3. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. – Текст: электронный // Правительство России: [сайт]. – URL: <https://clck.ru/3ESrDB> (дата обращения: 06.11.2024).

4. Указ Президента РФ от 09 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». – Текст: электронный // Президент России: [сайт]. – URL: <https://clck.ru/3ESrGE> (дата обращения: 06.11.2024).

5. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». – Текст: электронный // КонсультантПлюс: [сайт]. – URL: <https://clck.ru/3ESr5q> (дата обращения: 06.11.2024).