

# **МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН**

Республиканский конкурс профессионального мастерства работников сферы  
воспитания и дополнительного образования «Воспитать человека»

Номинация «Воспитательные траектории детских общественных  
организаций, объединений»

## **ПАСПОРТ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ**

«#«Карта живых дел»: Волонтерство как цифровой след

Автор воспитательной практики: педагог-организатор

МБОУ «СОШ № 2» МО «ЛМР» РТ

Меренкова Елена Александровна

г. Лениногорск

## Паспорт воспитательной практики

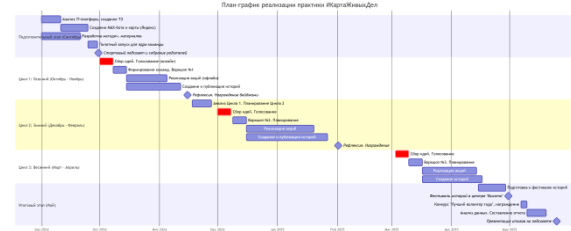
Аннотация и ключевые слова	<p>Воспитательная практика #«Карта живых дел» представляет собой современную модель интегрированного (online-offline) волонтерства,</p> <p>Практикат #КартаЖивыхДел — это новый подход к волонтерству для подростков. Мы совмещаем онлайн и офлайн: в Телеграмм-боте ребята предлагают идеи добрых дел и собирают команды, а потом воплощают их в реальности. Каждый результат — посаженное дерево, убранный двор — становится историей на нашей интерактивной карте. Так помощь становится не скучной обязанностью, а увлекательным и видимым делом, где важен вклад каждого.</p> <p>Практика трансформирует разовую помощь в системную, осознанную социальную активность подростков, создавая видимый и измеримый «след» добрых дел в городской среде. Ключевая инновация — перенос процессов координации, мотивации и рефлексии в цифровую среду, знакомую и комфортную для поколения Z, что резко повышает вовлеченность и масштабируемость проектов.</p> <p><b>Ключевые слова:</b> цифровое волонтерство, краудсорсинг,</p>
----------------------------	--

	геймификация, социальный сторителлинг, soft skills, онлайн-офлайн интеграция, проектная деятельность, фасилитатор, социальная картография
Название воспитательной практики	#«Карта живых дел»: Волонтерство как цифровой след
Актуальность внедрения представляемой практики в воспитательный процесс (отражение ситуаций, которые решает участник, благодаря представляемой воспитательной практике)	<p>Подростки часто не видят смысла в традиционном волонтерстве. Практика #КартаЖивыхДел решает эту проблему. Мы используем геймификацию и социальные сети, чтобы вовлечь их: помощь становится Челленджер, а ее результат — историей для публикации. Все процессы (от идеи до отчета) идут в цифровой среде, что понятно и удобно современным детям. В итоге волонтерство становится осознанным, а его результаты — наглядными и вдохновляющими для других.</p> <p><b>Решает ситуацию низкой вовлеченности подростков</b> в традиционные форматы волонтерства («обязаловка», отсутствие видимого результата).</p>

	<p><b>Преодолевает разрыв между онлайн-активностью и реальными делами,</b> переводя энергию социальных сетей в социально полезное действие.</p> <p><b>Отвечает на запрос в формировании гибких навыков (soft skills):</b> командная работа в разновозрастных группах, проектное мышление, цифровая коммуникация, публичные выступления (сторителлинг)</p> <p><b>Создает среду для осознанного выбора</b> и проявления инициативы, что является ключевым элементом личностного самоопределения.</p>
Цель и задачи воспитательной практики	<p><b>Цель:</b> Сформировать у подростков устойчивую мотивацию к социально-преобразующей деятельности через создание цифрового сообщества волонтеров, реализующих реальные, значимые для местного сообщества проекты.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создать цифровую платформу (чат-бот + интерактивная карта) для генерации идей, организации команд и фиксации результатов волонтерских акций.</li> <li>2. Внедрить геймифицированные механики (челленджи, рейтинги, бейджи) для поддержания долгосрочной вовлеченности.</li> </ol>

	<p>3.Обеспечить педагогическое сопровождение процесса от идеи до рефлексии, смещая роль педагога к позиции фасилитатора.</p> <p>4.Сформировать банк цифровых историй («сторителлингов») как средства популяризации волонтерства.</p>
Целевая аудитория воспитательной практики	<p><b>Основная:</b> обучающиеся 7-11 классов (13-18 лет).</p> <p><b>Вторичная:</b> педагоги-наставники, активные родители.</p> <p><b>Бенефициары (получатели помощи):</b> местное сообщество совет ветеранов, экологические объекты, приюты для животных, реабилитационные центры, исторические памятники и т.д.).</p>

<p>Краткий анализ представляемой воспитательной практики</p>	<p>Наша практика работает, потому что соединяет три понятные и близкие подросткам вещи:</p> <p><b>Мы слушаем их идеи</b> (краудсорсинг). Они сами решают, <i>что</i> и <i>где</i> нужно исправить или улучшить.</p> <p><b>Мы делаем процесс похожим на игру</b> (геймификация). Есть челленджи, команды, бейджи — это весело и увлекательно.</p> <p><b>Мы показываем результат</b> (цифровой след). Вместо скучного отчета — история с фото на общей карте, которой можно гордиться.</p> <p><b>Проще говоря:</b> Мы превращаем волонтерство из скучного задания в интересный личный проект, который подростки придумывают и реализуют сами.</p>
<p>Технологии и методы реализации воспитательной практики</p>	<p><b>Технологии:</b></p> <p>Информационно-коммуникационные технологии</p> <p>Цифровая платформа: Genially</p> <p>Мессенджеры (MAX, VK)</p> <p>Интерактивные картографические сервисы Яндекс.Карты</p> <p><b>Методы:</b> краудсорсинг, социального проектирования, групповой работы, цифровое сторителлинг (создание фото/видео-историй), фасилитация,</p>

	метод кейсов.
Ресурсы, необходимые для реализации представляемой воспитательной практики	<p><b>Кадровые:</b> администрация школы, педагог-организатор (координатор), учителя наставники учитель информатики, родители</p> <p><b>Материально-технические:</b> доступ в интернет, компьютеры/смартфоны у участников, базовый набор для волонтерских акций (перчатки, мешки и пр.).</p> <p><b>Информационно-методические:</b> сценарий работы Мах-бот Maps/Яндекс.Карты), шаблоны для сторителлинга, инструкции для кураторов.</p> <p><b>Временные:</b> время реализации практики в школе один учебный год (сентябрь – май ) 2024-2025года</p> <p>регулярные онлайн-планерки команд, офлайн-встречи для реализации дел, финальный фестиваль историй.</p>
Период реализации воспитательной практики + план-график реализации (Диаграмма Ганта)	 <p>План-график реализации практики «История Маша»</p>
Результаты (ожидаемые результаты) внедрения предлагаемой практики в	<p><b>Количественные:</b> Не менее 30 активных пользователей бота, 9+</p>

<p>воспитательный процесс</p>	<p>реализованных волонтерских инициатив за год, 9+ созданных цифровых историй.</p> <p><b>Качественные (воспитательные):</b></p> <p>Рост социальной активности и ответственности у участников.</p> <p>Развитие навыков проектной работы, цифровой грамотности и публичных выступлений.</p> <p>Формирование устойчивого детско-взрослого сообщества вокруг позитивных ценностей.</p> <p>Создание позитивного цифрового контента (историй добра), влияющего на климат в школе и имидж в социальных сетях.</p>
<p>Описание воспитательной практики (подробное раскрытие сути практики и ее реализации в условиях учреждения)</p>	<p>Практика реализуется циклично (осень-зима-весна). Каждый цикл включает:</p> <p><b>Запуск:</b> В МАХ-боте открывается прием идей («Где нужна помощь?»). Участники голосуют.</p> <p><b>Планирование:</b> Авторы топ-идей становятся лидерами проектов. Через бот формируются команды. Проводится офлайн-воркшоп по планированию.</p> <p><b>Реализация:</b> Команды в согласованное время выполняют работу (уборка территории, помощь, творческая акция).</p> <p><b>Фиксация и рефлексия:</b> Команда создает «историю» – пост с фото/видео, текстом о том, что было до, что сделали</p>



	<p>и какой стал результат, либо что провели. История публикуется в специальном канале и «привязывается» к точке на интерактивной карте.</p> <p><b>Признание:</b> Участники получают цифровые бейджи в боте, их истории участвуют в конкурсе «Лучший волонтер года», награждение которых проходит в центре «Высота»</p> <p>Роль педагога: техническая и методическая поддержка бота, помощь в координации, проведение воркшопов, модерация контента.</p>
<p>Приложение к Паспорту воспитательной практики (материалы, тесты, исследования, необходимые для реализации практики)</p>	<p><b>Скриншоты и схема работы Telegram-бота</b> (меню: «Предложить идею», «Вступить в команду», «Карта дел», «Мои бейджи»).</p> <p><b>Шаблон карты (Google My Maps)</b> с примерами заполненных точек.</p> <p><b>Чек-лист для создания качественной истории</b> (правила съемки, структура текста).</p> <p><b>Дизайн-макеты цифровых бейджей</b> (например, «Первооткрыватель», «Лидер мнений», «Мастер сторителлинга»).</p> <p><b>Примерная программа офлайн-воркшопа «От идеи к плану»</b> (60 минут).</p> <p><b>Опросник для рефлексии</b></p>

	<b>участников (Google Форма).</b>
--	-----------------------------------

## Период реализации воспитательной практики

**Общий срок:** Один учебный год (сентябрь – май).

**Формат:** Циклично-проектный.

Практика реализуется тремя сквозными циклами (осенний, зимний, весенний), каждый из которых проходит полную цепочку от идеи до рефлексии. Между циклами — периоды анализа, подготовки и масштабирования.

## План-график реализации (Диаграмма Ганта)

**Условные обозначения для диаграммы:**

- (к) — Ключевое, критичное событие.
- Основной этап выделен цветом.
- Пунктирная линия — период активной фасилитации и сопровождения со стороны педагога

## Пояснения к плану-графику:

### 1. Подготовительный этап (Сентябрь):

- **Задача:** Создать технологическую и методическую базу.
- **Действия:** Выбор и настройка Телеграм-бота, создание интерактивной Яндекс.Карты, разработка шаблонов для историй и инструкций, формирование мотивированной группы-пилота из 7-10 старшеклассников для тестирования.
- **Итог:** Система готова к старту, сформирована команда пилотов.

### 2. Циклы реализации (Октябрь-Апрель):

- Каждый цикл длится ~6-8 недель.
- **Неделя 1:** Онлайн-краудсорсинг (сбор и голосование за идеи в боте).
- **Неделя 2:** Офлайн-воркшоп с фасилитатором для авторов лучших идей и желающих участников. Планирование акции: цели, задачи, ресурсы, роли.
- **Недели 3-6:** Реализация акций «Поздравь ветерана», «Капелькой тепла согреем душу», «Миска добра», «Экологический марафон», «Птичья столовая» в удобное для команд время. Параллельно — создание цифровых историй (UGC).
- **Финал цикла:** Онлайн-рефлексия в общем чате, автоматическая выдача цифровых бейджей в боте за участие.

### 3. Итоговый этап (Май):

- **Задача:** Подведение итогов, публичное признание, анализ эффективности.
- **Действия:** Подготовка и проведение итогового **Фестиваля цифровых историй** в центре «Высота» с приглашением партнеров, родителей, СМИ. Награждение победителей конкурса «Лучший волонтер года» по итогам годового рейтинга. Аналитика по

количественным и качественным показателям. Подготовка итогового отчета и материалов для презентации опыта.

**Роль педагога-организатора (фасилитатора):**

- Активность максимальна на этапах **воркшоп** (2-3 встречи за цикл) и **модерации контента** (постоянно, 1-2 раза в неделю).
- В периоды реализации акций роль сводится к **консультационной поддержке** (онлайн).
- В финале — **координация итогового события**.

Такой план наглядно демонстрирует системность, цикличность и управляемость практики, что является сильным аргументом для жюри конкурса