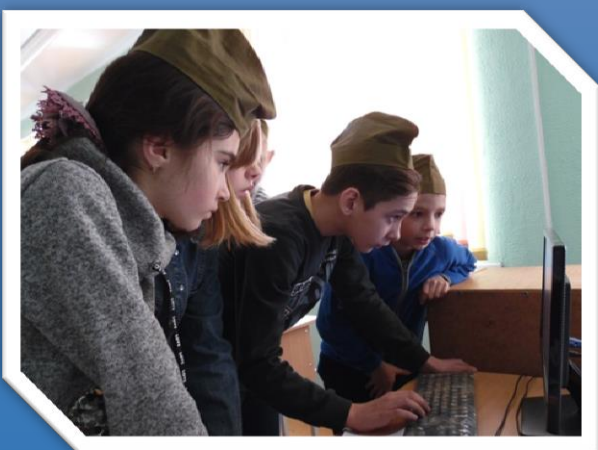




Государственное учреждение образования
«Коммунаровская средняя школа
Буда-Кошелевского района»

Интернет-игра по формированию гражданственности и патриотизма обучающихся

Виртуальная интерактивная
поисковая игра-энкаунтер
«Операция_память»



Автор: С.Н. Малахова, заместитель директора по воспитательной работе государственного учреждения образования «Коммунаровская средняя школа Буда-Кошелевского района»

В материалах представлены интернет-игры, способствующие формированию гражданской ответственности и патриотизма, которые разработаны коллективом педагогов государственного учреждения образования «Коммунаровская средняя школа Буда-Кошелевского района».

Материалы адресованы педагогам общего среднего образования воспитателям оздоровительных лагерей, педагогам дополнительного образования

Введение

В Концепции непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи среди условий формирования информационной культуры названы следующие: создание в учреждениях образования информационно-образовательной среды, направленной на формирование системно-информационной картины мира и информационной компетентности обучающихся; стимулирование активности и проявление творческой инициативы обучающихся в практической деятельности участников образовательного процесса [1].

Повысить мотивацию учащихся в процессе гражданского и патриотического воспитания, расширить информационное пространство, развить мышление, интеллект, творческие способности, создать условия для овладения навыками работы с информационными источниками можно посредством участия в играх-конкурсах, организованных в интернет-пространстве: интернет-квесты, энкаунтеры и. т.п.

Интернет-квест можно определить как интеллектуальный вид игры, проводимый в интернет-пространстве. Квест от английского «quest» – игровое задание. Квест-проектная деятельность в рамках учреждения образования имеет особую воспитательную ценность: воспитывает личную ответственность, уважение к культурным традициям, истории, краеведению, формирует культуру межличностных отношений, толерантность, стремление к самореализации и самосовершенствованию.

Квест-игра как форма проведения занятия позволяет учащимся быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные компетенции, а также важные качества личности, необходимые в будущем: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыки командной работы, креативность мышления и другие [2, с. 7].

При проведении интернет-квестов используется такой метод, как соревнование. Его воспитательная значимость обусловлена естественной

склонностью человека быть лучше других. В процессе соревнования учащиеся достигают определенного успеха в отношениях со сверстниками, приобретают новый социальный статус. Соревнование вызывает не только активность учащихся в работе или учебе, но и формирует у них способность к реализации своих потенциальных возможностей [3, с. 37]. Командные соревнования имеют еще задачу: формирование коммуникативных навыков. При решении задач в ходе квеста всем участникам приходится активно взаимодействовать друг с другом, использовать самые разные навыки и умения, жизненный опыт, интуицию.

Разновидностью интернет-квеста как формы работы по формированию гражданственности и патриотизма можно считать школьную виртуальную интерактивную игру-энкаунтер.

Encounter (сокращённо «EN») в переводе с английского — «случайная встреча», «первый опыт», «неожиданное столкновение». Также слово «encounter» можно перевести как «схватка» [4].

Энкаунтер – это игра, основанная на сетевом взаимодействии участников с организаторами, т.е. для получения заданий надо войти в виртуальное пространство. А вот поиск ответов на задания зачастую требует «выхода на местность» и живого общения с людьми.

В данной игре есть определенные задания («Схватка», «Точки», «Кэшинг»), которые дают возможность каждому участнику стать героем настоящего приключения, окунуться в мир загадок и тайн. «Фотоохота», «Уровень-конкурс» – это возможность проявить творческое мышление, способ визуализировать, передать через призму своего воображения красивое и удивительное, то, чем наполнен этот мир. «Мозговой штурм» — виртуальная интеллектуальная игра, для прохождения которой не требуется даже выходить на улицу. В эту игру через интернет могут играть одновременно тысячи участников со всего мира. Участники разгадывают, решают головоломки и ребусы или просто отвечают на вопросы. Существует множество форматов игры. Побеждает тот, кто быстрее всех выполнит

задания, ответит на вопросы. «Викторина» – виртуальная развлекательная игра. Суть игры заключается в нахождении ответов на задания и вопросы, заранее подготовленные авторами игры. Одна игра обычно посвящена одной теме и может иметь разную сложность заданий [4].

I. Организационное сопровождение подготовки и проведения школьной виртуальной интерактивной игры-энкаунтера

Разрабатываются цели, правила игры по выбранной теме, сценарий. Продумывается безопасность участников, доступность объектов заданий, система оценивания.

Игра-энкаунтер по определенной теме может быть организована единожды. Однако намного интереснее, если игра проходит в несколько этапов в течение учебной четверти, полугодия.

Предварительно проходит регистрация команд, знакомство с правилами. Выбирается интернет-пространство, в котором будет осуществляться связь участников и организаторов, например: школьная страница «Вконтакте», сайт учреждения образования и т. п. Объявляется время начала игры, электронный адрес. Все команды одновременно выходят по данному адресу и получают задание, которое может включать головоломки, загадки, фото- или видеосъемки, викторины, творческие задания, кроссворды и т.д. Участникам предлагается в случае затруднений задавать вопросы организаторам онлайн в течение определенного времени. Оговаривается, что организаторы вправе не отвечать на вопросы, если они будут некорректными по отношению к другим участникам или будут вести к ответам. Выполненные задания принимаются в форме личного сообщения до указанного времени. При подведении итогов учитывается качество и скорость выполнения заданий. Итоги каждого тура игры размещаются на стене школьной страницы «Вконтакте» или сайте учреждения образования и т.п.

II. Виртуальная поисковая интерактивная игра «Операция_память»

Цель: создание условий для поиска информации по истории Великой Отечественной войны на территории Беларуси, патриотического и духовно-нравственного воспитания учащихся через воспитание уважения к героическому прошлому наших предков и настоящему с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Обращение Штаба к командам

Добрый день, уважаемые учащиеся и педагоги! Сегодня нас всех объединила игра. Но есть то, что объединяет нас по жизни, – это наша Родина, ее история, традиции, достижения. Мы все – дети нашей любимой Беларуси. Поэтому игру мы посвящаем историческому событию, которое однажды сплотило многие народы, в том числе белорусов – Великой Отечественной войне.

Итак, I тур школьной виртуальной поисковой интерактивной игры-энкаунтера «Операция_память».

Это командная игра по выполнению логических, интеллектуальных и творческих заданий, требующих быстрой реакции при действии в нестандартной ситуации. В каждой игре оценивается не только правильность, но и быстрота доставки ответов в штаб. Выполненные задания и вопросы по заданию высылаются на адрес <https://vk.com/id433633379> (адрес Коммунарской средней школы в ВК). Вопросы к Штабу принимаются онлайн сегодня до 12.00. Выполненные задания I тура игры присылать личным сообщением по указанному выше адресу. Удачи!

Задание I. «Видео-фотоохота» –

видео-фотосъемка объектов по определенному заданию

И этим объектом сегодня будет ваша команда.

Мы предлагаем сегодня познакомиться поближе. Ваша задача – максимально полно представить свою команду, ее название, причастность участников команды (вернее их родственников) к событиям Великой

Отечественной войны и сделать видео- или фотопрезентацию об этом. Как вы это будете делать – ваше право: можете использовать фотоархивы, семейные фотоальбомы, продукты вашей творческой и интеллектуальной деятельности, рассказывать, петь, играть на музыкальных инструментах и так далее.

При оценке видео-фотопрезентаций будет учитываться полнота раскрытия образа команды и каждого ее участника, креативность, степень соответствия условию задания. Обращаем внимание, что важна не только правильность и качество выполненных заданий, но и скорость их доставки в штаб!

Рейтинги команд после каждой игры-энкаунтера будут размещаться на стене страницы ВК и на школьном сайте.

Критерии оценки видео- и фотопрезентаций: полнота раскрытия образа команды, каждого ее участника, креативность, степень соответствия задания условию, скорость их доставки в штаб.

1. Представление команды (название команды, представление участников) – 5 баллов.
2. Освещение причастности участников команды (родственников) к событиям Великой Отечественной войны – 5 баллов.
3. Форма представления (видео- или фотопрезентация) – 5 баллов.

Примеры выполненных заданий



7 класс 1 игра
Доступ по ссылке

Фото. Скриншот «VII класс, команда «Дело в шляпе». 1 игра»

<https://youtu.be/OWo36VO8UuU>

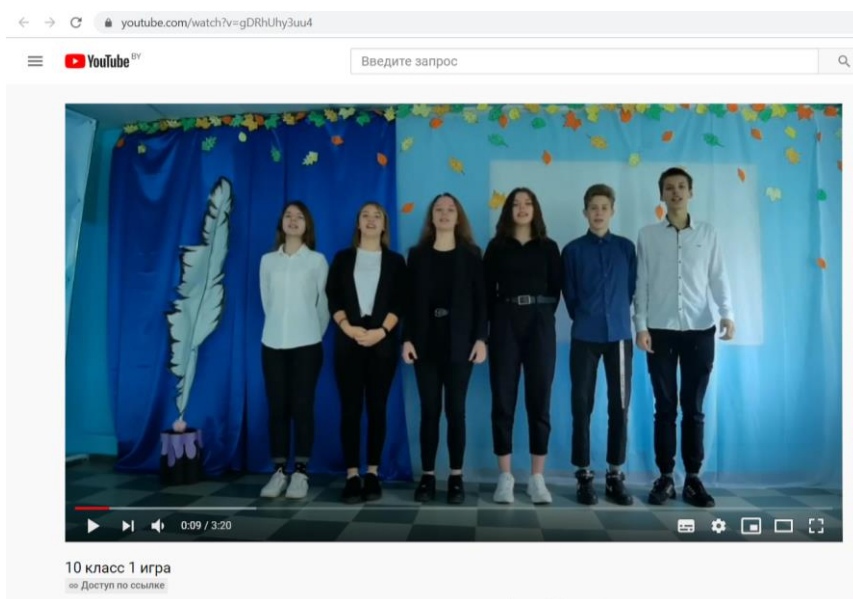


Фото. Скриншот «X класс, команда «Новое поколение». 1 игра»

<https://youtu.be/gDRhUhy3uu4>

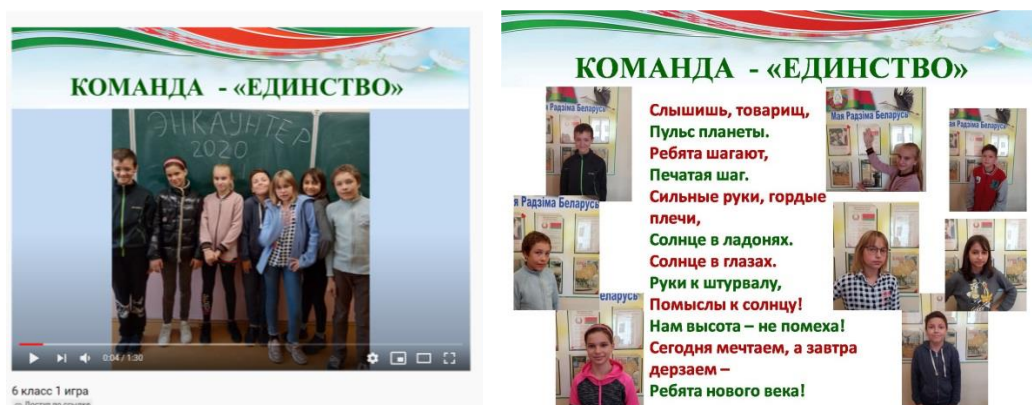


Фото. Скриншот «VI класс, команда «Единство». 1 игра»

<https://youtu.be/MOJVnmh9W28>



Рейтинги команд после игры размещается на стене страницы ВК и на школьном сайте.

Коммунаровская средняя школа Б-Кошелевского района
31 окт в 15:28

Подведены итоги первой игры "Энкаунтер", состоявшейся 10 октября. Спасибо всем за интересные работы! Поздравляем победителей первой игры! До встречи на следующей игре 14 ноября!

Итоги I игры школьной виртуальной поисковой интерактивной игры «Энкаунтер», в рамках республиканской героико-патристической акции «Великой Победе – 75!» и «Дорогами освобождения». (V-X кл.)

Старшая группа				
Команда/класс	Представление команды	Освещение причастности участников команды к событиям Великой Отечественной войны	Форма представления	Общий балл
«Факел» 8 «А»	3,8	0,8	3,2	7,8
«Доблесть» 8 «Б»	3,8	4,6	4	12,4
«Погранцы» 9 «А»	4,6	4	4,2	12,8
«Кипوشа» 9 «Б»	4,2	4,6	4,4	13,2
«Новое поколение» 10	5	4,6	5	14,6

Младшая группа				
Команда/класс	Представление команды	Освещение причастности участников команды к событиям Великой Отечественной войны	Форма представления	Общий балл
«Монолит» 5 «А»	3,2	4	3,8	11
«Черный кот» 5 «Б»	3,2	2,4	2,8	8,4
«Единство» 6	4,6	5	5	14,6
«Дело в шляпе» 7 «А» - 7 «Б»	5	5	5	15

14 354

Фото. Скриншот итогов первого тура игры

Задание II. «Ориентирование» -

поиск ответа на местности

На территории Республики Беларусь существуют многочисленные монументы и мемориалы, посвященные Великой Отечественной войне. Соотнесите номер фото и описание мемориала (9 баллов). Допишите название мемориала, поставив его номер (9 баллов).

Ответ пришлите сообщением в ВК.



Фото. Скриншот задания «Ориентирование»

А. Монумент напоминает о победоносном завершении операции Багратион в 1944 году и разгроме гитлеровских войск в «Минском котле».

Б. Мемориальный комплекс, посвящённый прорыву в ночь на 5 мая 1944 года партизанскими бригадами Полоцко-Лепельского партизанского соединения блокады, осуществлявшейся немецко-фашистскими войсками в ходе проведения карательной операции «Весенний праздник». Располагается в Ушачском районе Витебской области.

В. Мемориальный комплекс на берегу Днепра в Орше – монумент легендарному орудью Победы – боевой машине реактивной артиллерии БМ-13, которую советские воины впервые здесь применили.

Г. Мемориальный комплекс создан в 1982 на месте расположения в 1941 штаба Западного фронта, где состоялось совещание с участием маршалов Советского Союза по защите Днепровского рубежа. Находится у шоссе Могилёв – Чаусы.

Д. Мемориал напоминает о попытке советских войск задержать немецкое вторжение, подбив 39 танков противника на подступах к Могилеву.

Е. Монумент в Минске – памятник воинам Красной Армии и партизанам, погибшим в годы Второй мировой войны. Облицованный серым гранитом обелиск высотой около 40 метров. Четыре грани постамента

обелиска оформлены бронзовыми горельефами: 9 мая 1945 года, Партизаны Беларуси, Слава павшим героям, Советская Армия в годы Великой Отечественной войны.

Ж. Исторический комплекс на основе восстановленных фортификационных сооружений Минского укрепрайона советских войск 1941 года, содержит музей исторической военной техники.

З. Мемориал, посвященный детям – жертвам Великой Отечественной войны. Находится в деревне Красный Берег Жлобинского района Гомельской области.

И. Монуменг напоминает о героических защитниках Бреста, который вступили в неравный бой с немецко-фашистскими захватчиками уже в первый день войны. Помимо некрополя монумент содержит Вечный Огонь Славы.

Ответы

1– И. Брестская крепость

2 – А. Курган Славы

3 – Г. Мемориальный комплекс «Землянка»

4 – Б. Мемориальный комплекс «Прорыв»

5 – Д. Буйничское поле

6 – Ж. Линия Сталина

7 – З. Мемориальный комплекс "Детям – жертвам войны"

8 – В. Мемориальный комплекс "Катюша" ("За нашу советскую родину!")

9 – Е. Монуменг Победы в Минске

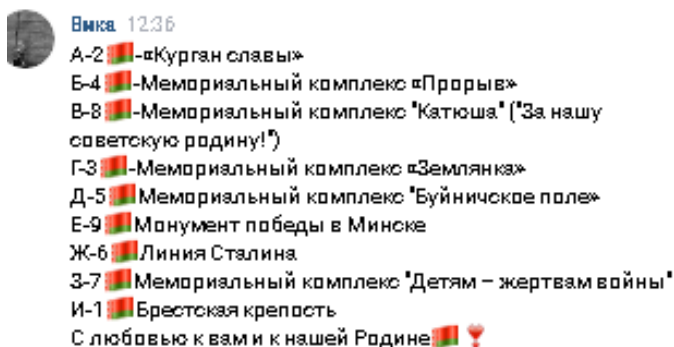


Фото. Скриншот примера выполнения задания «Ориентирование»

Задание III. «Ордена Победы» - выполнение аппликации ордена

Сегодня мы предлагаем вам изучить ордена Великой Отечественной войны. Вам надо узнать по описанию название одного из орденов и сделать его аппликацию. Фотоработы прислать в штаб. Этот орден был учрежден 20 мая 1942 года. Награда состоит из двух степеней, высшей считается 1-ая степень. Вручалась рядовым и командирам красноармейских подразделений, ВМФ, партизанам, проявивших мужество и отвагу в боях, а также военным, которые способствовали успеху в операциях и приближали победу.

При оценке фото будет учитываться степень соответствия с аналогом, креативность в выборе материала для создания макета ордена. Желаем удачи!



Фото. Примеры выполнения командами задания «Ордена Победы»



Фото. Скриншот подведения итогов этапа игры на школьной странице ВК

Задание IV «Уровень-конкурс» -

получение задания с помощью решения другого задания

Итак, чтобы получить основное задание, вам необходимо ответить на вопрос, прислать ответ в штаб. После этого вы получите основное задание игры личным сообщением.

ВОПРОС: Основное задание игры посвящено герою праздника, который исторически был связан с Днём Красного подарка. Назовите этого героя праздника и кратко объясните свой выбор.

(Ответ. Этот герой праздника – ЗАЩИТНИК ОТЕЧЕСТВА. В Беларуси 23 февраля – День защитников Отечества и Вооруженных Сил Республики Беларусь (в СССР был День красного подарка, 17 февраля, когда население жертвовало подарки для красноармейцев. Его в 1919 г. совместили с воскресеньем 23 февраля).

Задание IV. «Основное» -

изготовление макета средства передвижения или оружия (орудия)

Как вы думаете, какие из имеющихся видов войск современной белорусской армии самые многочисленные? Вам необходимо назвать их и изготовить макет или объемную аппликацию средства передвижения или

оружия (орудия) этого вида войск из любого материала. Не забудьте указать название выполненной работы. Фото своей работы прислать в штаб.)

Ответ. Военно-воздушные силы и войска ПВО – самые многочисленные в белорусской армии, вместе со вспомогательными подразделениями составляют 11 тысяч человек.



Фото. Команды «Единство» и «Дело в шляпе» представляют фото модели МиГ-29

МиГ-29 – многоцелевой истребитель четвёртого поколения, который состоит на вооружении в ВВС Республики Беларусь.



Фото. Команда «Новое поколение» представляет оригами «Истребитель»

Список литературы

1. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи [Электронный ресурс]: постановление Министерства образования Республики Беларусь, 15.07.2015, № 82. – Режим доступа: <http://adu.by/koncept-vospitdetej-i-molodioji.doc>. – Дата доступа: 20.12.2020.
2. Кичерова, М. Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс] / М. Н. Кичерова, Г. З. Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки». – 2016. – №5. – Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>. – Дата доступа: 08.12.2020.
3. Кадол, Ф. В. Сущность процесса воспитания, методы и формы его организации: практическое пособие / Ф. В. Кадол // М-во Образования Республики Беларусь, Гомельский гос. ун-т им. Ф. Скорины. – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины, 2017. – 47 с.
4. Что такое «ENCOUNTER в образовании» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://adu.by/koncept-vospitdetej-i-molodioji.doc>. — Дата доступа: 04.03.2019.
5. Гарады і вёскі Беларусі: Энцыклапедыя. Т. 1, кн. 1. Гомельская вобласць/С. В. Марцэлеў; Рэдкалегія: Г. П. Пашкоў (галоўны рэдактар) і інш. – Мн.: БелЭн, 2004. – 632 с.: іл.
6. Легенды и предания населенных пунктов Буда-Кошелевского района. Коллектив составителей / Буда-Кошелевский Совет депутатов. Буда-Кошелевский райисполком. – Гомель. – 2014. – 84 с.
7. Лечкина, Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания / Т. О. Лечкина // Наука и образование: новое время. – 2015. – С. 12–14.
8. Целогуз, Г. И. Виртуальная среда и социализация подростков: только ли минусы? / Г. И. Целогуз // Выхаванне і дадатковая адукацыя. – 2019. – № 5. – С. 14–15.