



Учреждение образования
«Гродненский государственный электротехнический
колледж имени Ивана Счастливого»



«ВРЕМЯ ТВОРЧЕСТВА – ВРЕМЯ МОЛОДЕЖИ»

Образовательный веб-квест
«ПАМЯТЬ СОЛДАТА»

Автор: Шевченко Валентина Ивановна

e-mail: valyaclublotos@gmail.com, контактный телефон: 56-87-72

Гродно
2023

АННОТАЦИЯ

Человек, который не знает истории своего народа, не имеет будущего ни для себя, ни для своих детей, он обречен на внутреннюю пустоту и бессилие.

Развитие современного образования определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания должна быть личность обучающегося и расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов.

Совершенствование образовательного процесса в учреждении образования ставит педагога сегодня перед выбором наиболее оптимальных инновационных образовательных методик, технологий, которые способствуют одновременно достижению нескольких целей: формированию компетенций; повышению мотивации к учебному процессу и самообучению; повышению самооценки. Необходимо систематизировать и создавать единое информационное пространство, которое предоставляет принципиально новые возможности для познавательной и творческой реализации учащегося в учреждении образования как на индивидуальном, так и на коллективном уровне, а также вовлекать в процесс не только самих учащихся, но и их родителей. За последние три года произошло резкое изменение формата обучения – квантовый скачок в онлайн. Пандемия и локдаун ввели свои ограничения для всей системы образования и ускорили процесс создания цифровой образовательной траектории для обучающихся, которая позволит учитывать особенности онлайн образования, дополнять образовательный процесс современными технологическими решениями и вовлекать обучающихся, удерживая внимание у экрана компьютеров.

Патриотическое воспитание заключается не только в определенном уровне знаний подрастающего поколения. В этом году мы будем праздновать 78 лет великой Победы. Чем больше мы отдаляемся от 1945 года, тем острее встает вопрос об исторической памяти нынешнего и грядущего поколений. Вспоминая свои школьные годы, когда в школу приходили ветераны Великой Отечественной войны и рассказывали о тех страшных днях, понимаешь, что такой возможности у нас теперь нет. Современная молодежь практически лишена возможности непосредственного общения с участниками Великой Отечественной – время безжалостно. Год за годом отдаляет нас от тех военных событий. Сегодня задача патриотического воспитания подрастающего поколения также актуальна, как и актуальность использования не так давно появившийся веб-квестов. Поэтому перед педагогами стоит задача выбора наиболее оптимальных инновационных образовательных методик, технологий, которые способствуют одновременно достижению нескольких целей: формированию компетенций; повышению мотивации к учебному процессу и самообучению; повышения самооценки.

Сегодня задача патриотического воспитания подрастающего поколения также актуальна, как и актуальность использования не так давно появившийся веб-квестов. Поэтому перед педагогами стоит задача выбора наиболее оптимальных инновационных образовательных методик, технологий, которые способствуют одновременно достижению нескольких целей: формированию компетенций; повышению мотивации к учебному процессу и самообучению; повышения самооценки.

В настоящее время нет проблемы с источниками информации. Тема Великой Отечественной войны освещена достаточно широко: есть очень много художественных фильмов и книг, в том числе и современных, которые посвящены подвигу советского нашего народа в жестокой борьбе

с нацистской Германией. Мимо таких фильмов и книг нельзя пройти стороной и забыть о них, ибо они заставляют нас задуматься о жизни и смерти, войне и мире, прошлом и настоящем. Но, современные дети, наши учащиеся, как бы не было это грустно, не все любят читать. Наши учащиеся – это дети Интернета.

Поиски новых методов работы, интересных форм патриотического воспитания привело к знакомству с технологией веб-квестов, которые разрабатываются в рамках Международных образовательных марафонов «Купаловские проекты», учреждение образования “Гродненский государственный университет имени Янки Купалы”. В разработке заданий для этапов веб-квеста активное участие приняли учащиеся нашего колледжа Макарский Максим, Цесловский Виктор и Росилевич Максим под руководством куратора Самойло Оксаны Николаевны.

Веб-квест прошел экспертизу и апробацию, в которой приняли участие преподаватели (УО “ГГЭК имени Ивана Счастливого”, ГУО СШ №23 г.Гродно, УО “ТрГУ имени Янки Купалы”, ГПБОУ РО “Ростовский колледж культуры”), зав.библиотекой ГУО СШ №23 г.Гродно и учащиеся (УО “ГГЭК имени Ивана Счастливого). Анализ результатов апробации показал, что веб-квест “Память солдата” востребован и интересен, по силам заявленной категории участников. В целях формирования у обучающихся любви к своей Родине, заботливого отношения к ее духовному наследию, популяризации в молодежной среде примеров содержательного досуга, учреждением образования запланировано проведение мероприятия (образовательного веб-квеста «Память солдата») гражданско- патриотической направленности в рамках республиканской акции «Беларусь помнит».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ МЕРОПРИЯТИЯ

Слово «Quest» переводится на русский язык как «поиск». В игре этого жанра предполагается выполнение какого-нибудь определенного задания или нескольких заданий, в которых необходимо что-то разыскать (предмет, подсказку), чтобы можно было двигаться дальше. Как правило, в этом необычном приключении участникам предстоит применить эрудицию, смекалку, логическое мышление. Квест-технология была призвана заинтересовать учащегося, создав некий процесс, подобный игре. В данном случае мы говорим о квестах в образовательном процессе с обязательной поисковой составляющей.

Не секрет, что чаще всего можно наблюдать пассивное восприятие информации, полученной в Интернете, что приводит молодых людей к определенной стереотипности мышления, искажает их мировоззрение, снижает учебную мотивацию. С таким отношением Интернет-ресурсы становятся не базой для развития компетентности личности, а универсальной шпаргалкой на все случаи жизни. Вместе с тем, развивающиеся информационные технологии предлагают широкие возможности для совместной работы обучающихся и педагога. Веб-квест, как образовательная технология, опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового. Педагог становится консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучаемых. Веб-квест создает условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности обучающихся и поддерживается их инициатива. В свою очередь, обучающиеся становятся равноправными «соучастниками» процесса образовательного процесса, разделяя ответственность за процесс и результаты обучения.

Применение веб-квеста способствует формированию у обучающихся креативного потенциала, повышению личностной самооценки.

Сегодня Quest-технология является актуальной, любимой в молодежной среде формой содержательного и продуктивного досуга, одним из способов полезной самоорганизации в режиме онлайн и оффлайн. В процессе работы над веб-квестом обучающиеся осваивают компьютер как средство обучения и развития, а не как игровую приставку.

Образовательный квест «Память солдата» – это онлайн соревнование, которое проводится ежегодно среди учащихся первых и вторых курсов всех специальностей в рамках республиканской акции «Беларусь помнит». Высокая эффективность веб-квеста как средства воспитания определяется следующими причинами:

- 1) работа над изучением какой-либо темы требует использования обширной информации Интернет-ресурсов. Обучающиеся учатся оперировать этой информацией, открывать для себя новые горизонты, а не только ограничиваться материалом, предоставленным в готовом виде;
- 2) работая над выполнением веб-квеста, обучающийся может выбрать для себя наиболее удобный для него темп выполнения задания, вне зависимости от того, работает обучающийся над веб-квестом индивидуально или в команде;
- 3) веб-квест предоставляет возможность поиска дополнительной информации по теме, однако в определенных, заданных автором веб-квеста рамках. Предварительный отбор разрешенных сайтов позволяет исключить вероятность использования обучающимися сайтов с неподтвержденной, ложной или необъективной информацией. Таким образом, он идеально подходит для группы обучающихся с разными уровнями подготовки, что является весьма ценным качеством.

Основная идея - активизации интереса молодежи к героическому прошлому нашей страны и подвигу народа в годы Великой Отечественной войны.

Цель: формирование гражданской позиции, национальной идентичности, мировоззренческих убеждений обучающихся на основе осмысления исторически сложившихся традиций, социальных установок, совершенствование умений и навыков систематизации и комплексного анализа исторической информации.

Задачи:

- развивать интерес к историческому прошлому нашей страны через изучение событий Великой Отечественной войны;
- способствовать воспитанию патриотических чувств и положительной нравственной оценки подвига во имя Родины;
- повышение мотивации обучающихся к познавательной деятельности;
- формировать коммуникативную компетенцию, умения работать в коллективе, команде;
- развивать интеллектуальные способности обучающихся и стимулировать их творческую инициативу

Целевая аудитория – обучающиеся колледжа.

Адрес мероприятия:

Впервые веб-квест был проведен в учреждении образования «Гродненский государственный электротехнический колледж имени Ивана Счастливого» в 2022 году в рамках клуба “Память”, организованного на базе общежития колледжа (Приложение 1). Веб-квест размещен в сети Интернет по адресу: <https://goo.su/DpVSVw>, размещен на

ресурсе «Купаловские проекты», а также на сайте колледжа дана постоянная ссылка.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ МЕРОПРИЯТИЯ

В веб-квесте “Память солдата” создана сетевая среда, которая дает возможность каждому обучающемуся продвигаться в определенном им самим темпе, находить и размещать информацию в оптимальном объеме, участвовать в коммуникации с участниками проекта в реальном и отсроченном времени, взаимодействовать с обучающимися других школ, городов, стран. При этом все участники имеют определенную степень свободы, достаточную для возможности определять приоритеты по характеру и направленности собственной деятельности, и нести ответственность за конечный результат, каждый может стать лидером готовым к использованию своего ресурса для достижения общих целей проекта.

Проводить мероприятие можно как в аудитории, так и вне, в режиме онлайн. Участники веб-квеста должны владеть знаниями об истории Великой Отечественной войны, а также владеть навыками работы на компьютере и навыками работы с информацией, а именно: поиск, анализ и переработка информации, работа с веб-сервисами.

Средой взаимодействия для участников апробации были

- личная почта;
- документ для совместного редактирования [Таблица продвижения “Шаги к успеху \(журнал апробации\)”](#)
- [Итоговая анкета](#).

Оборудование – компьютер, планшет или смартфон с доступом в Интернет.

Программное обеспечение: офисный пакет Microsoft, программа для распознавания QR-кода.

Информационные источники в Интернете: [Белорусский государственный музей Великой Отечественной войны](http://www.warmuseum.by/). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.warmuseum.by/>. – Дата доступа. 24.03.2022.

На каждой странице этапа даны ссылки на дополнительные источники информации в Интернете.

WEB-сервисы: <https://learningapps.org/>; [Canva](https://www.canva.com/), сервисы Google.

Сайт веб-квеста оформлен таким образом, чтобы заинтересовать обучающихся. Участникам веб-квеста необходимо пройти 11 этапов, собрать по завершении каждого этапа кодовые слова. Из них будет состоять кодовая фраза квеста. Кодовые слова вносятся в маршрутный лист участника, рисунок 1.

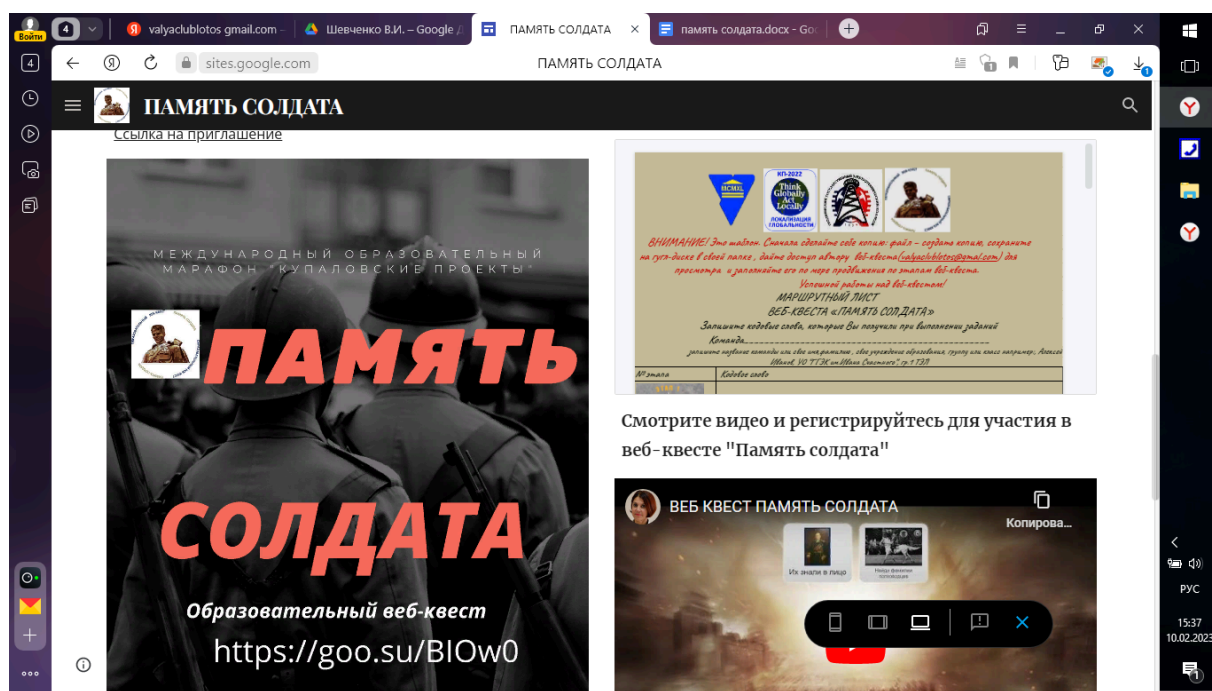


Рисунок 1 – Главная страница сайта веб-квеста.

Каждый этап веб-квеста размещен на отдельной странице сайта и сопровождается подробными указаниями, рисунок 2.

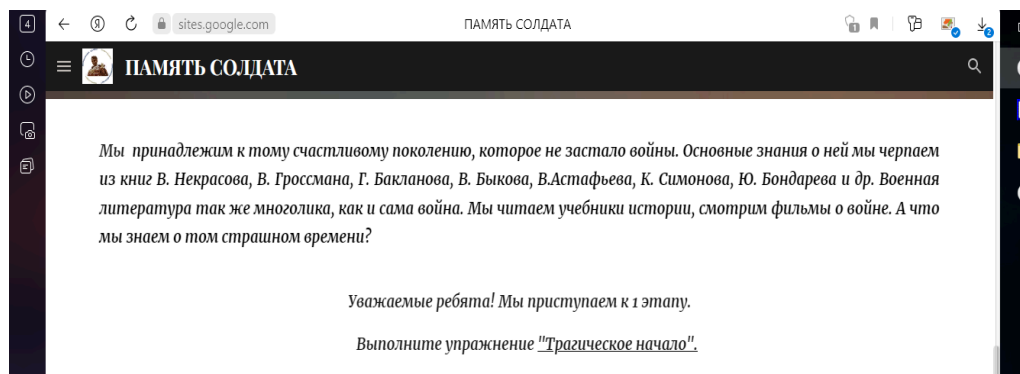


Рисунок 2 – Страница 1 этапа.

Этапы составлены таким образом, чтобы участники выполняли не просто набор отдельных заданий, а так, чтобы каждый этап давал представление о том или ином факте, событии, людях.

Первый этап веб-квеста называется “Трагическое начало” и участникам предлагается ответить на вопросы, связанные с началом этой страшной войны. Среда конструирования интерактивных упражнений LearningApps позволяет дать участнику квеста подробную инструкцию выполнения задания данного этапа, рисунок 3.

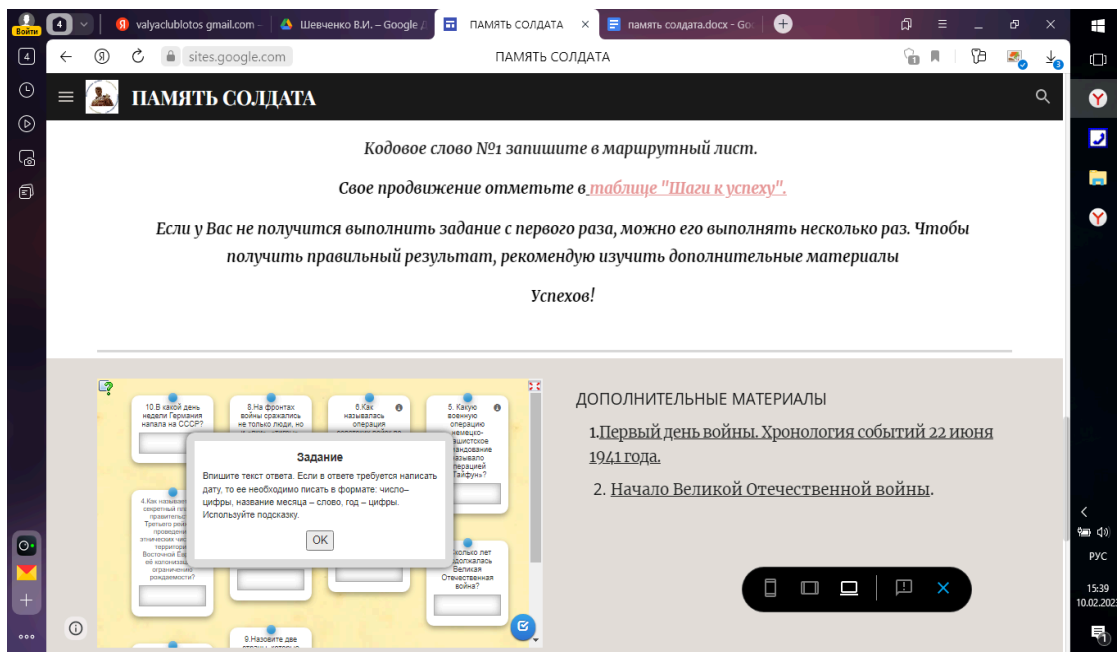


Рисунок 3— Задание этапа 1.

Второй этап веб-квеста называется “Тропами войны”, рисунок 4.

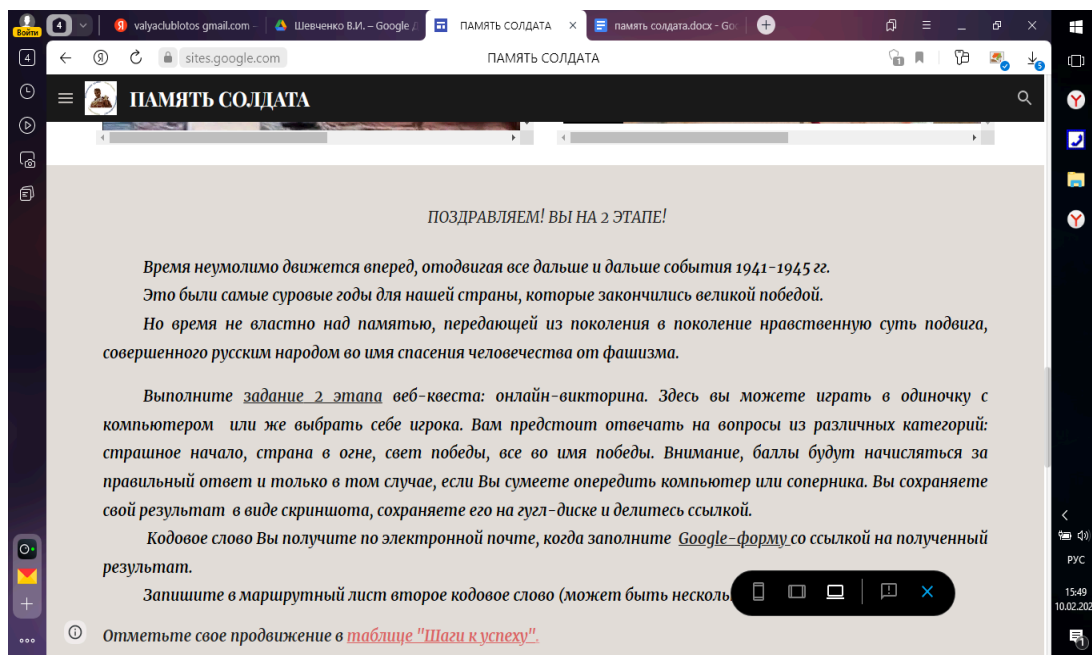


Рисунок 4 – Страница 2 этапа

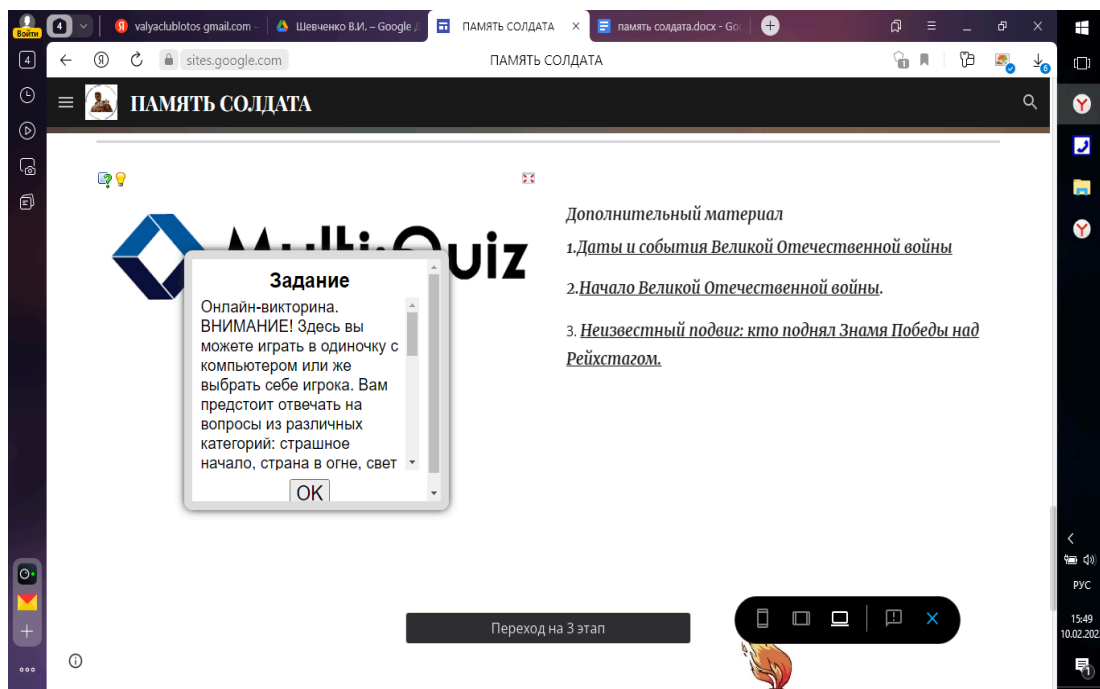


Рисунок 5- Задание 2 этапа “Тропами войны”.

Логическим продолжением веб-квеста является 3 этап, который имеет символическое название “Оружие победы”, рисунок 6.



Рисунок 6 – Задание 3 этапа “Оружие победы”.

Четвертый этап веб-квеста посвящен великим датам и содержит два задания. В первом задании участникам предлагается расставить события войны в хронологическом порядке, рисунок 7.



Рисунок 7 – Хронологическая линейка первого задания на этапе 4.

Второе задание четвертого этапа является более сложным, так как требует знания даты важных событий, рисунок 8.

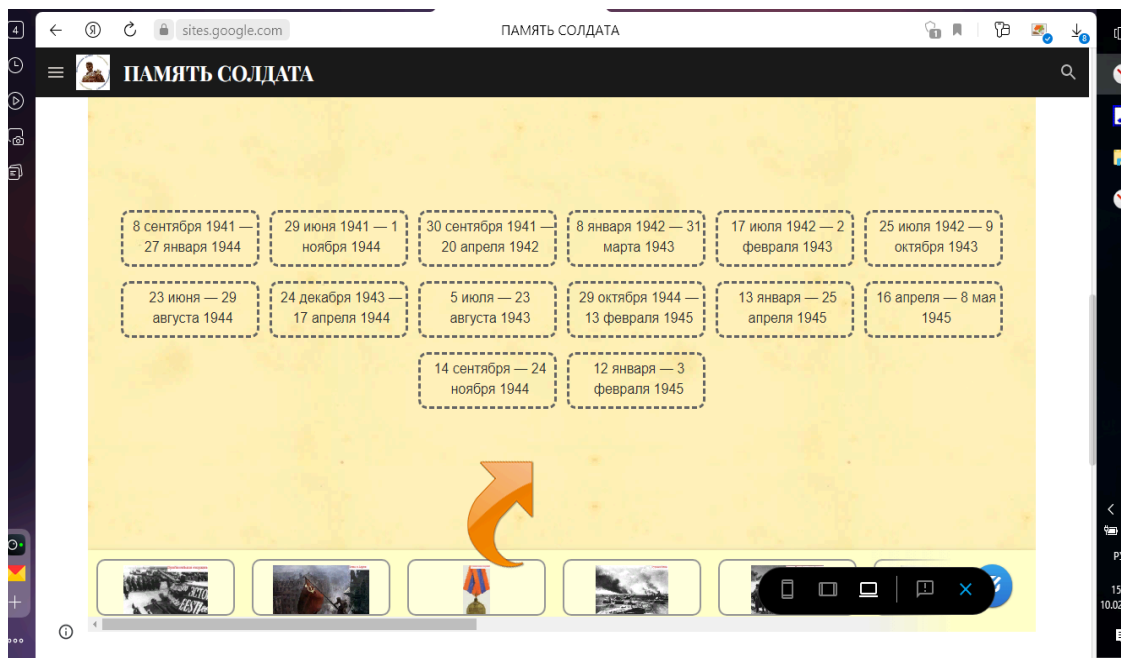


Рисунок 8 – Задание №2 четвертого этапа.

Пятый этап веб-квеста посвящен полководцам войны также состоит из двух заданий. В первом задании необходимо соотнести портрет и имя, рисунок 9. Следует обратить внимание, что в задании есть подсказки. Вверху справа на карточке с фамилией полководца стоит значок, при нажатии которого появляется подробная информация о полководце.

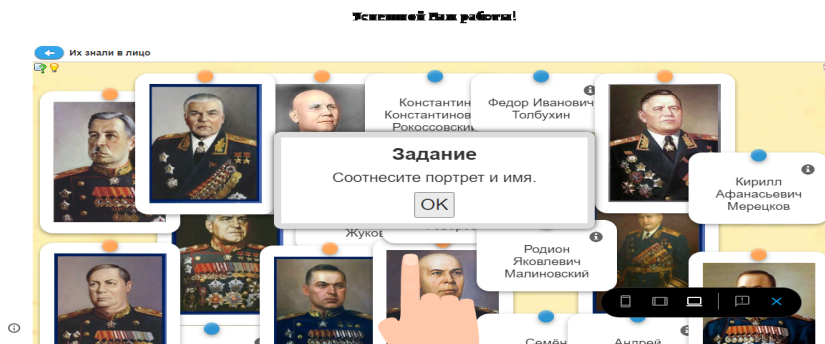


Рисунок 9 – Задание №1 пятого этапа.

Задание №2 составлено в очень интересной форме: сетка слов. Участникам предлагается найти в сетке фамилии полководцев, которые сразу появляются справа от сетки, рисунок 10.



Рисунок 10 – Задание №2 этапа 5.

На 6 этапе задания посвящены детям войны. Кто эти дети, почему они пошли на фронт? 6 этап состоит из 5 испытаний. На каждом испытании

участники получают одно из кодовых слов, а удачное прохождение всех 5 испытаний позволит собрать фрагмент кодовой фразы – рисунок 11.

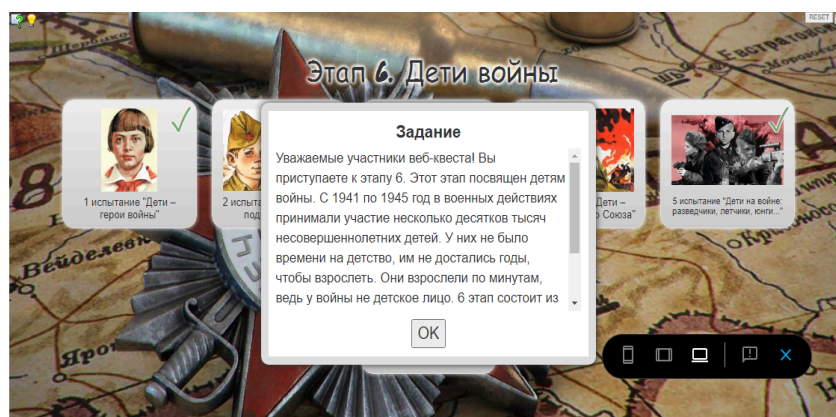


Рисунок 11– Задание этапа 6.

Этап 6 получился самым объемным по количеству заданий, но это объясняется тем, что Во время Великой Отечественной войны тысячи мальчишек и девчонок взяли в руки оружие. По приблизительным данным более 3 500 фронтовиков были, по сути, детьми — младше 16 лет. Но были те, кто вступил в партизанские отряды. Были те, кто вместо отцов, ушедших на фронт, работали на предприятиях, на полях. Для современной молодежи подвиг детей во время Великой Отечественной войны является ярким примером.

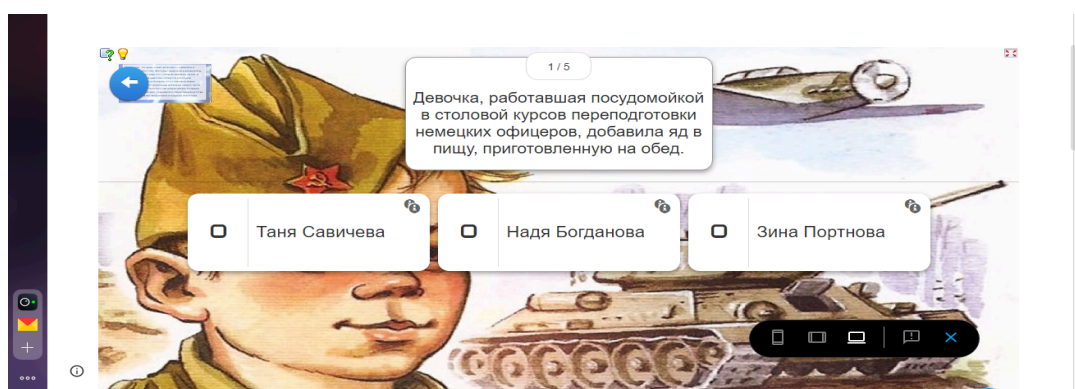


Рисунок 12 – Первое испытание “Дети – герои войны”

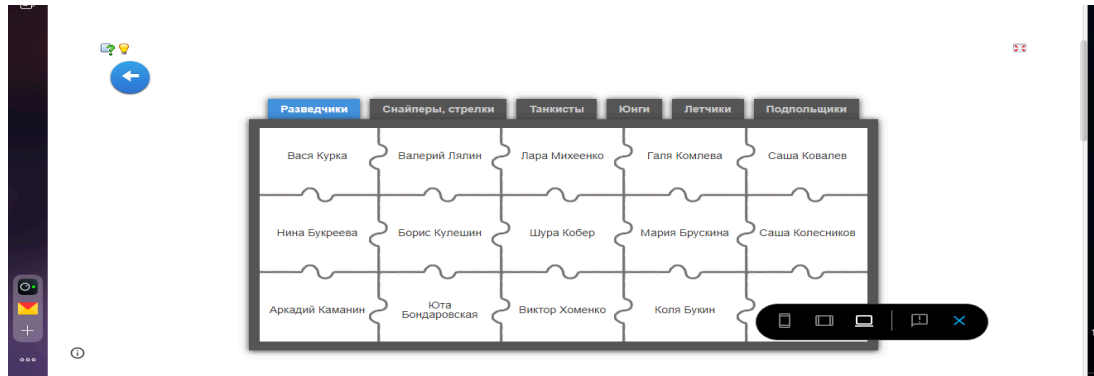


Рисунок 13 – Третье испытание – “Не детские подвиги войны”

Рисунок 14 – Четвертое испытание – “Герои Советского Союза”

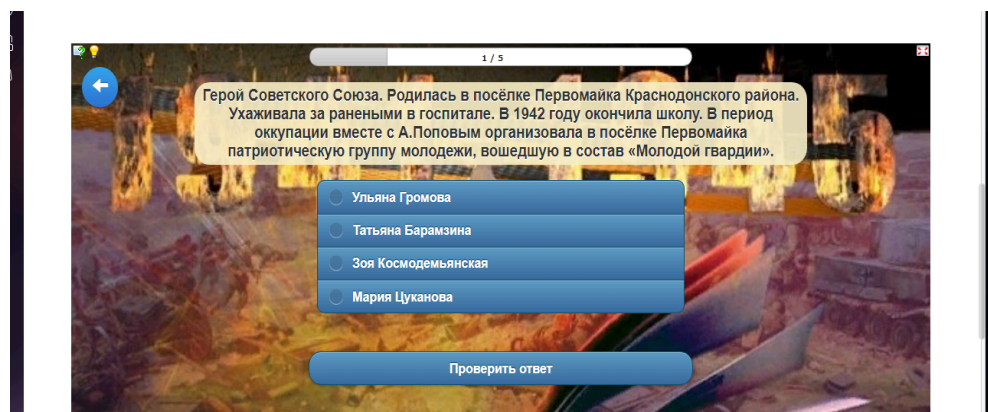
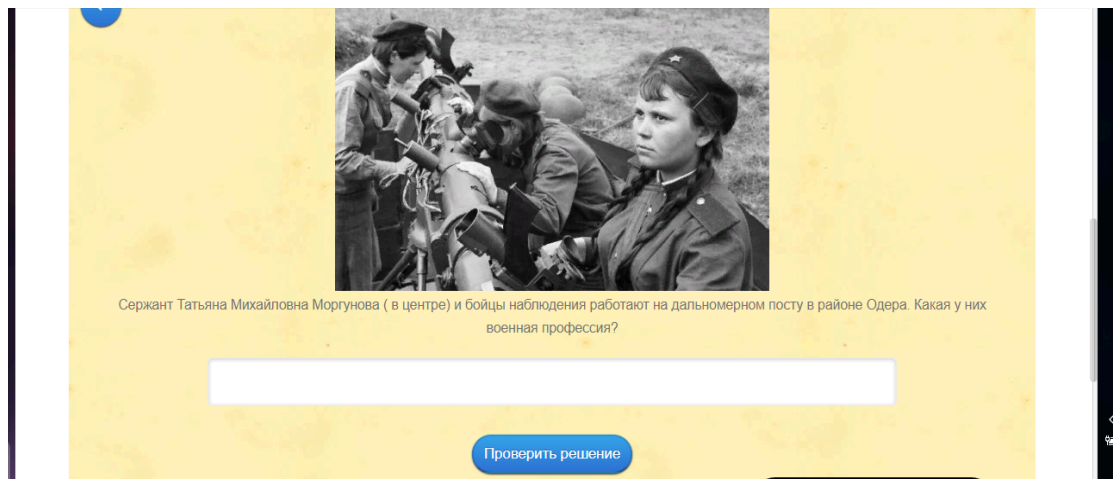


Рисунок 15 – Пятое испытание – “Дети на войне – разведчики, летчики, юнги...”

На 7 этапе “У войны...не женское лицо” два испытания: "Женская война" и "Тихая война сильных женщин". На первом испытании требуется

определить, кем были на войне женщины. В помощь – фото и небольшая информация. Для второго испытания предлагается ответить на вопросы викторины. Есть функция проверки ответа. За каждое испытание участники получают кодовое слово, рисунок 15

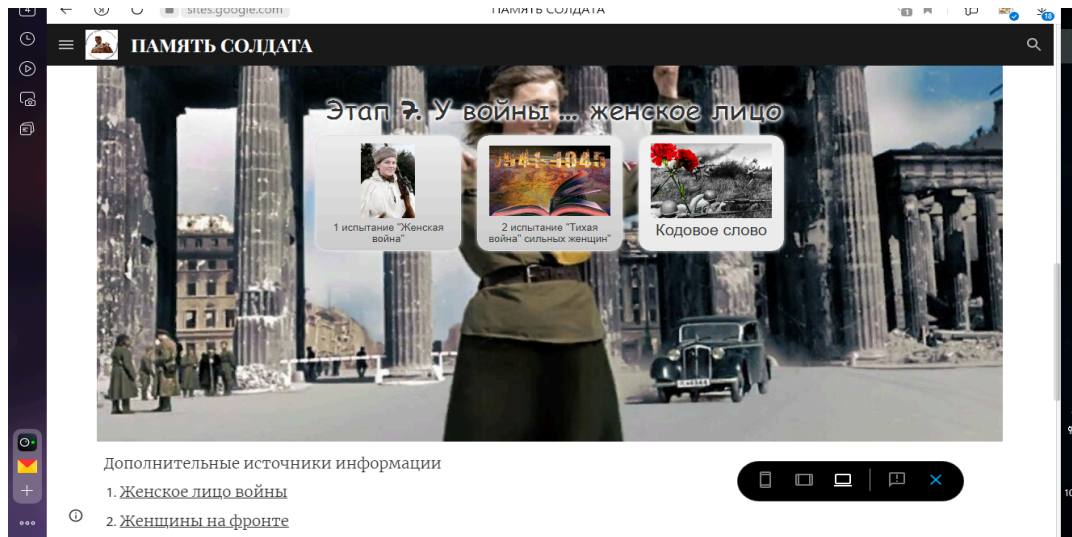


Рисунок 15 – Задания этапа 7.

Этап 8 называется “Лицо врага” и он посвящен оружию армии вермахта, рисунок 16.

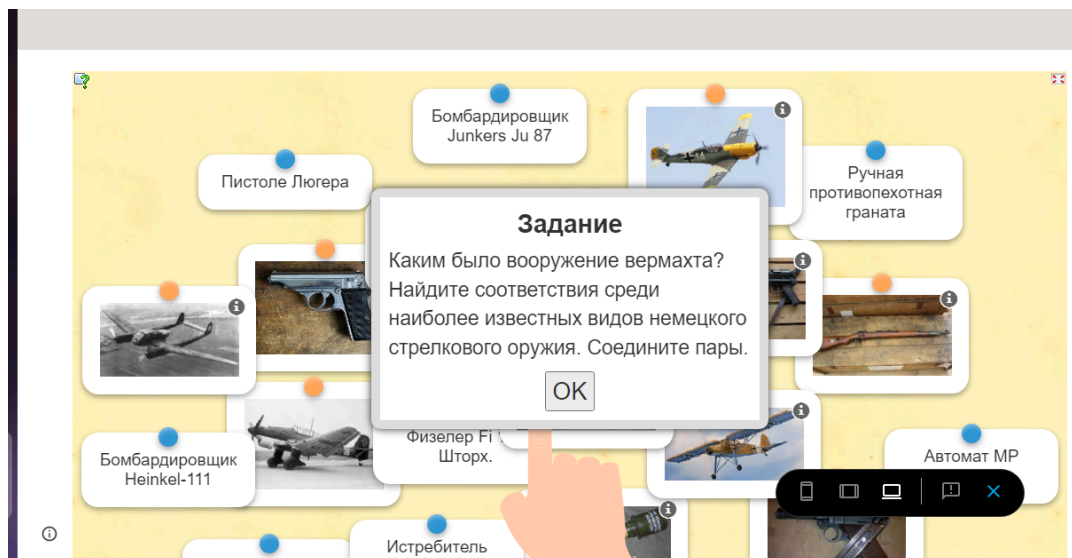


Рисунок 16 – Задания этапа 8.

Этап 9 “В окопе и землянке” посвящен “дому для солдата”: окопам, блиндажам, землянкам. Чтобы получить очередное кодовое слово, необходимо установить соответствие между названием фортификационного сооружения и его изображением, рисунок 17.

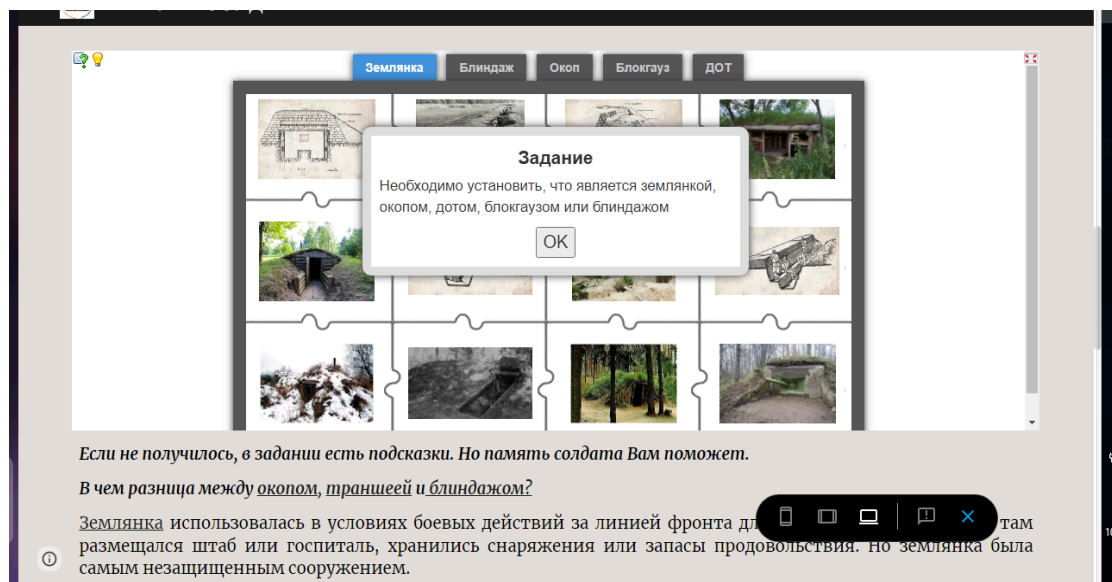


Рисунок 17 – Задания этапа 9.

Вместе с солдатами на фронте и рабочими в тылу в строй встала... и песня. Десятый этап веб-квеста посвящен песням войны. Название этапа “Песни войны”, рисунок 18. Сегодня молодежь слушает совсем другую музыку. Но песни войны, это не просто слова и мелодия. Это те песни, с которыми шли в бой. Это песни памяти, слез и боли, радости победы. При выполнении заданий десятого этапа предусмотрена возможность послушать эти прекрасные песни.

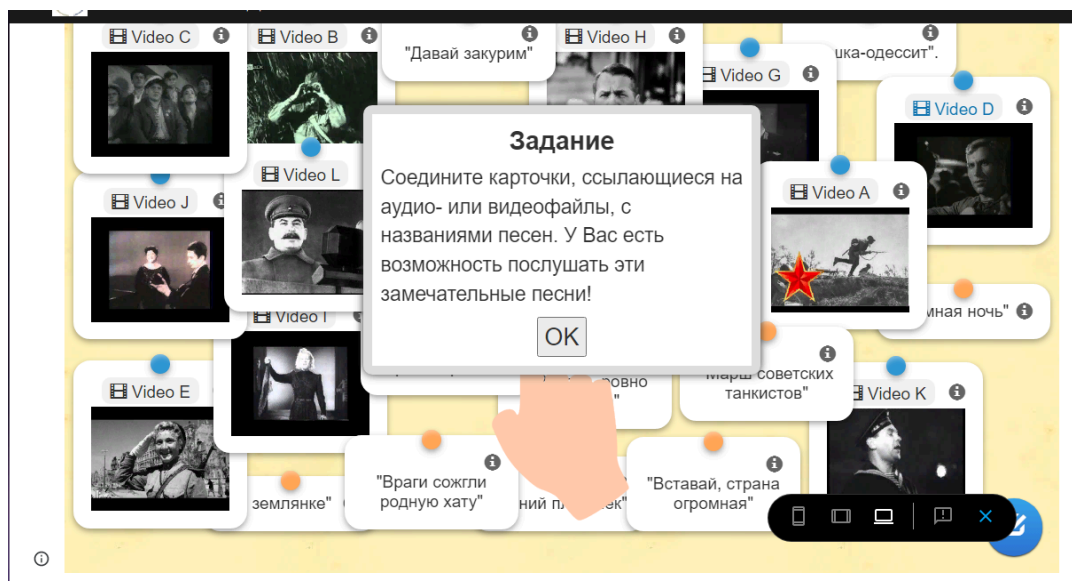


Рисунок 18 – Задания этапа 10.

Логическим завершением веб-квеста является 11 этап, который посвящен городам-героям. За массовый героизм и мужество в защите Родины 12 городам, а также Брестской крепости было присвоено звание "Город-герой". Форма предлагаемого задания – кроссворд, рисунок 19.

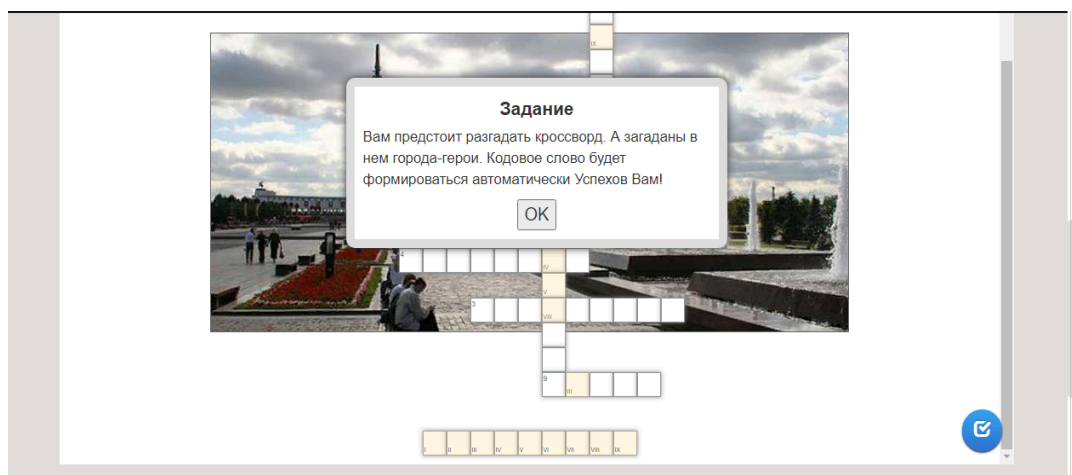


Рисунок 19 – Задание этапа 11.

После выполнения заданий всех этапов участники заполняют итоговую форму, рисунок 20.

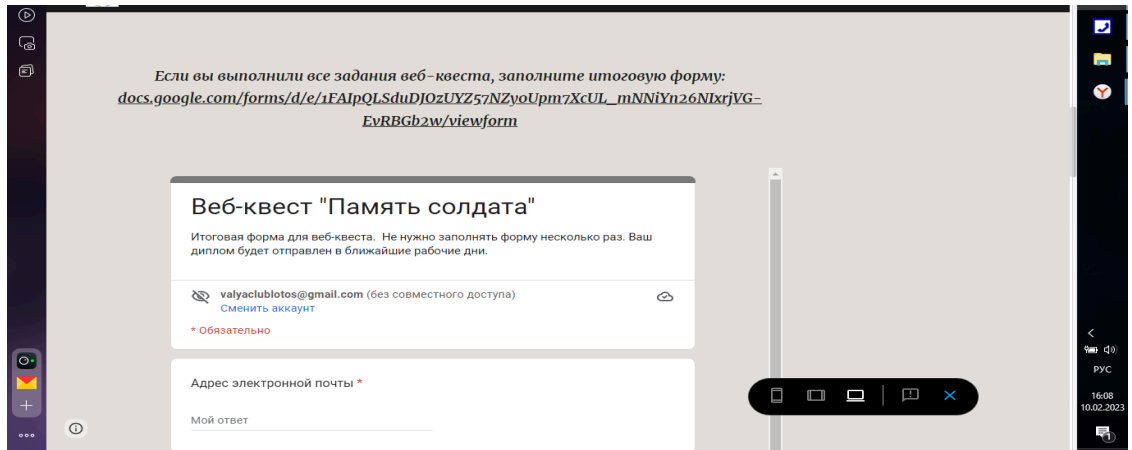


Рисунок 20 – Итоговая форма.

В этой форме записывают из маршрутного листа не только кодовую фразу, но и свои впечатления, высказывают свои пожелания и предложения, рисунок 21, 22. В данной форме участники могут оставить заявку на участие в разработке веб-квестов.

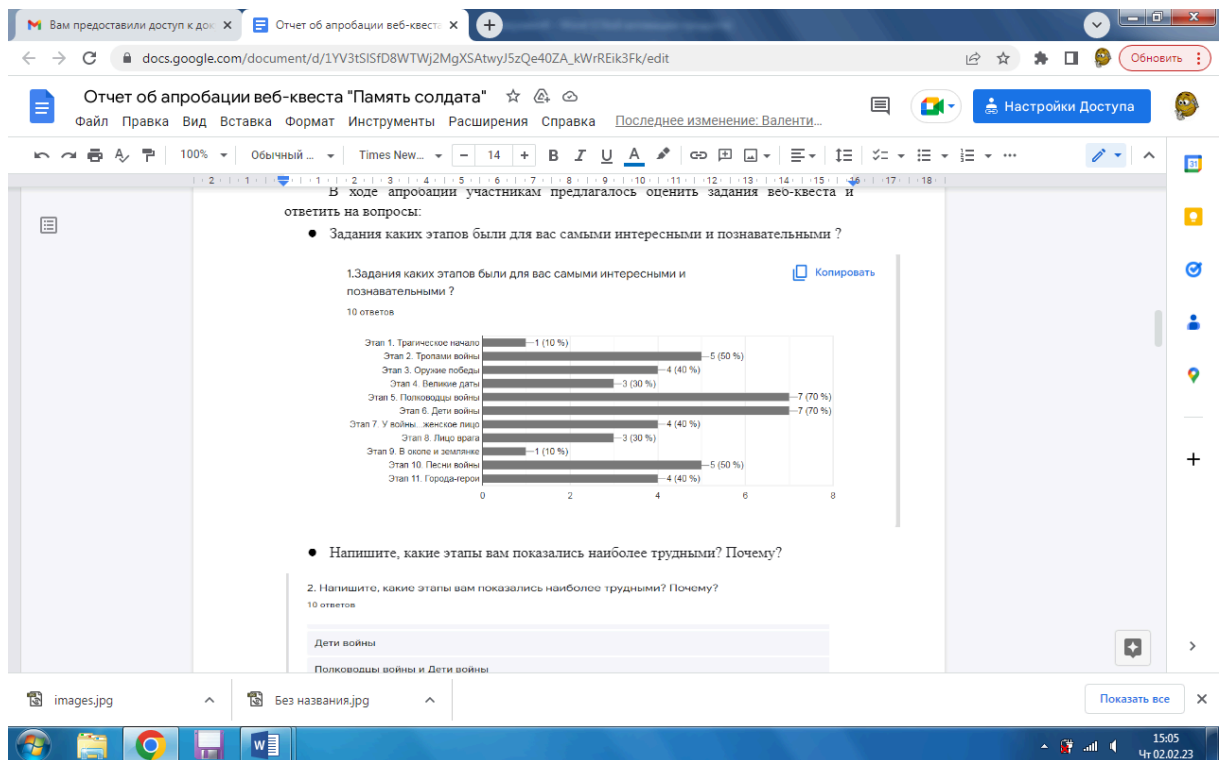
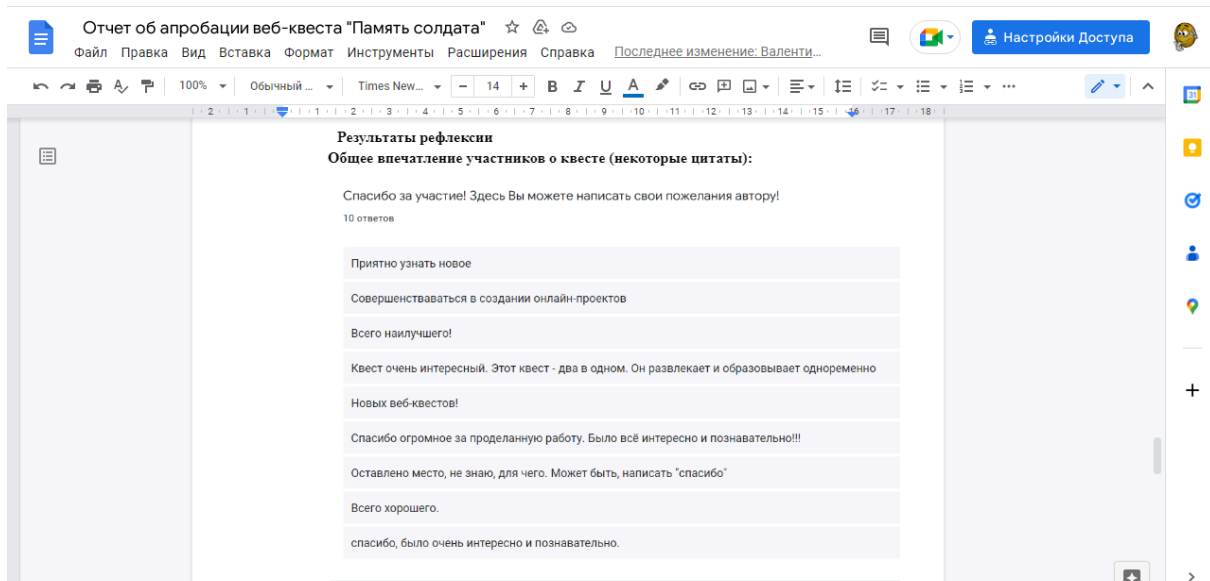


Рисунок 21 – Результаты заполнения итоговой формы



Результаты 22– Результаты рефлексии участников апробации веб-квеста

Отчет о пройденных этапах вносится на [канбан-доску](#) преподавателя-куратора квеста. Куратор (или тьютор) квеста проверяет правильность выполнения заданий и кодовые слова, пишет комментарии к ответам. Результаты участников веб-квеста сведены в итоговый протокол – рисунок 23.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ								
2									
3									
4									
5									
6	Фамилия, имя, отчество	Место работы, должность координатора команды	Электронный адрес на @gmail.com	Должность	Статус	Ссылка на сертификат			
7	Пашко Светлана Анатольевна	ГБПОУ РО "Ростовский колледж культуры", преподаватель	svetpashko@gmail.com	преподаватель	победитель	сертификат			
8	Самойло Оксана Николаевна	УО "Гродненский государственный электротехнический колледж им. И. Счастливого"	Samojlooksana35@gmail.com	преподаватель	победитель	сертификат			
9	Самойло Данила Юрьевич	УО "Гродненский государственный электротехнический колледж им. И. Счастливого"	Samojlodanila22@gmail.com	учащийся	победитель	сертификат			
		Гродненский		доцент кафедры					

Рисунок 23 – Итоговый протокол

Победителем считается участник, который успешно справился со всеми заданиями квеста. Он награждается сертификатом победителя – рисунок 24. Участники, которые быстрее всех справились с заданиями, получают диплом победителя и подарок. Оглашение результатов квеста и награждение победителей происходит в малом актовом зале учреждения образования.



Рисунок 24 – Сертификат финалиста веб-квеста

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Информационные источники в Интернете:
2. *Белорусский государственный музей Великой Отечественной войны*. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.warmuseum.by/>. –
Дата доступа.24.03.2022.
3. Видеохостинг <https://www.youtube.com/>
4. WEB-сервисы:
5. <https://learningapps.org/>; [Canva](#).