

**ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«ФОРМИРОВАНИЕ ГРАЖДАНСКИХ И  
ПАТРИОТИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ  
ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА  
«#МОЯ БЕЛАРУСЬ: ИЗ ПРОШЛОГО В БУДУЩЕЕ»**

**Нестерович Екатерина Алексеевна,  
педагог-организатор  
ГУО «Средняя школа № 187 г. Минска»**



*«Нет благороднее миссии, чем сохранение исторической памяти во имя светлого будущего»  
А.Г.Лукашенко*

**ГОД 2022**  
**ИСТОРИЧЕСКОЙ**  
**ПАМЯТИ**



Игры для детей не просто развлечение, через игру ребенок познает мир, играя, он учится дружить, любить и веселиться.





**Игровые педагогические технологии имеют следующие преимущества:**

- активизация и интенсификация процесса обучения;
- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия;
- сочетание разнообразных приемов и методов обучения: от репродуктивных до проблемных;
- моделирование практически любого вида профессиональной деятельности;
- творческое саморазвитие обучаемых.

**Цель опыта: формирование  
гражданско-патриотических  
компетенций через использование  
игровых технологий при реализации  
проекта «#Моя Беларусь: из прошлого  
в будущее».**

## **Задачи опыта:**

- Повысить мотивацию учащихся к участию в мероприятиях гражданско-патриотической направленности.
- Вовлечь учащихся в реализацию проекта.
- Содействовать формированию у учащихся познавательного интереса к историко-культурному наследию Беларуси.
- Развивать творческую инициативу учащихся, креативное мышление, эстетический вкус.
- Формировать коммуникативную культуру учащихся, умение работать в коллективе.
- Формировать потребность в осуществлении учащимися исследовательской деятельности.

МОЛОДЁЖНЫЙ ПРОЕКТ ПО ИЗУЧЕНИЮ  
ИСТОРИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ НАШЕЙ РОДИНЫ  
«#МОЯ БЕЛАРУСЬ: ОТ ПРОШЛОГО К БУДУЩЕМУ»

СОЗДАНИЕ  
НАСТОЛЬНЫХ  
ИГР

Настольная  
игра  
«Азбука  
витаминов»

СОЗДАНИЕ  
КВЕСТ-  
ИГР

СОЗДАНИЕ  
СОЦИАЛЬНЫХ  
РОЛИКОВ

СОЗДАНИЕ  
ONLINE  
МАРШРУТОВ

«Маршальня»  
Хелене Кульман,  
Улица Х. Кульман

ПОЗНАЙТЕ  
ИСТОРИЧЕСКОЕ  
ПРОШЛОЕ ЛЕГКО!

[sch187.minsk.edu.by](http://sch187.minsk.edu.by)

[t.me/sch187minsk](https://t.me/sch187minsk)

[sch187@minsk.edu.by](mailto:sch187@minsk.edu.by)

С 2021 года в  
ГУО «Средняя школа  
№ 187 г. Минска»  
реализуется молодёжный  
проект по изучению нашей  
Родины «#Моя Беларусь: от  
прошлого в будущее».





Настольная игра – игра, в которую можно играть в помещении с помощью инвентаря, размещаемого на обычном или специально сделанном столе .





## Настольная игра «Замки Беларуси»



В результате реализации проекта созданы настольные игры:

- «Замки Беларуси»
- «Путь к Победе. Беларусь героическая»
- «Тимуровцы.by. Маршрутами добра»

«Замки Беларуси» - это увлекательная настольная игра, которая позволит вам ощутить неповторимую атмосферу путешествия по страницам истории замков Беларуси.

1/1

Количество фишек одного замка показывает, сколько необходимо выставить на поле для полного возведения.

1/2

Карты замков.

Состав и подготовка к игре.

Изображение замка

Фишки замков.



Стоимость возведенного замка.

Название замка.

Количество фишек одного замка.



Стоимость замка

Справочная информация

«Тимуровцы.by. Маршрутами добра» - это увлекательная настольная игра, которая позволит вам стать настоящим тимуровцем пройти 5 предложенных маршрутов и ближе познакомиться с деятельностью тимуровского движения.



Фишка звезды.



Состав и подготовка к игре.

5 игровых наборов для прохождения маршрута.



Игровое поле участника.



Кубик.

В начале игры каждый игрок берет игровое поле участника. Наборы для прохождения маршрутов и фишки звезды лежат отдельно. Количество игроков от 1 до 4.





28 июня 1941

Захвачен Минск.

Начало Великой Отечественной войны.

Этот летчик совершил воздушный таран 28 июня 1941 года.

Гарнизон этой крепости принял первые удары немецко-фашистских захватчиков.

Под командованием этого генерал-фельдмаршала группа армий "Центр" проводила наступление на Беларусь.

22 июня 1941

Одним из ярких проявлений патриотизма советских людей был сбор средств в Фонд обороны   это политическое, экономическое и военное сотрудничество с оккупационными немецкими властями во время Второй мировой войны на территории Белоруссии. 22 октября  г. создан Белорусский фронт. Его возглавил Константин Константинович   ноября 1943 г. освобожден Гомель.



## ДИПЛОМ

победителя районного этапа Республиканского конкурса «100 идей для Беларуси»

**Нестерович Екатерина**  
*настоящая игра*  
"Замки Беларуси"

**в номинации «Общество, экономика и социальная сфера»**

Советский районный комитет  
ОО «БРСМ» г. Минска

г. Минск, 2021

100 идей для Беларуси

**Мультимедийные игры** — такие игры, в которых игрок взаимодействует с виртуальной средой, построенной компьютером. Состояние виртуальной среды передается игроку при помощи различных способов передачи информации (аудиальный, визуальный, тактильный).





Традиционную кухню маленького местечка Одельск, расположенного в Гродненской области, хотят признать частью нематериального наследия Беларуси! Работники местного центра культуры и досуга долгое время собирали старинные рецепты, узнавали у местных хозяек особенности приготовления тех или иных блюд.

Перейди по ссылке, спрятанной в QR-коде, и проверь насколько хорошо ты знаешь белорусскую кухню.



В рамках реализации проекта созданы мультимедийные игры: «Собери Беларусь в своём сердце», «Это мой город», «Путешествие по Советскому району», «Тайное поручение капитана Ювика».

StreetArt	10	20	30	40	50
История в камне	10	20	30	40	50
Звуки музыки	10	20	30	40	50
Кот в мешке	10	20	30	40	50
Блиц вопрос	10	20	30	40	50
Ў	10	20	30	40	50

Государственное учреждение образования  
«Средняя школа № 187 г. Минска»

«Тайное поручение капитана  
Ювика»



**TOP SECRET**

Автор: Гринь Даниил  
Анатольевич, 14 лет  
Руководитель: Нестерович  
Екатерина Алексеевна,  
педагог-организатор

**Квест** (от англ. «Quest – поиск») – это интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий .







В рамках реализации проекта созданы квест-игры: «Минск: известный, неизвестный», «Минск: под другим углом». Данные игры проводятся в рамках празднования Дня города в школе, а также при проведении досуговых мероприятий.



Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета .




# В рамках реализации проекта создан веб-квест «Затерянное послание» .

Правила участия.

katerinanesterovich.blogspot.com/p/blog-page\_24.html

Чтобы пройти квест вам необходимо собрать команду из 5 единомышленников. Возраст участников ограничен: 14-16 лет.



Собрали команду?  
Пора приступать к заданию.  
Каждый из участников команды, должен будет пройти испытания в роли одного из пяти персонажей. Познакомимся с ними!

Активация Windows

ЗНАКОМЬТЕСЬ - КВЕСТ "ЗАТЕРЯННОЕ ПОСЛАНИЕ"



Здравствуйте юные исследователи!  
Добро пожаловать на веб-квест "Затерянное послание".

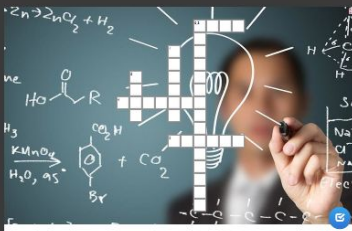

Активация Windows

посмотреть историю

Дрова

Сообщить о нарушении

ГЕКТОР



Активация Windows

Твое следующее задание

Здорово, ты нашел правильное решение.  
Теперь тебе сюда:  
<https://katerinanesterovich.blogspot.com/p/3.html>

OK