

**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.



СОВЕТСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА №187 Г. МИНСКА»



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

ПОЗНАЙТЕ
ИСТОРИЧЕСКОЕ
ПРОШЛОЕ ЛЕГКО!

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.

Изображение замка

Состав и подготовка к игре.

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

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".

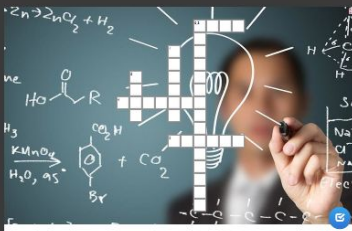

Активация Windows

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