

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ
«ДОНСКОЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

Образовательная практика: **Образовательная квест-игра «Память Победы»**

Целевая аудитория: студенты специальности 09.02.07 Информационные
системы и программирование

Номинация: Образовательные практики «Познание»

Автор: Демихова Ирина Юрьевна

г. Донской

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

Образовательная практика - **Образовательная квест-игра «Память Победы»** для студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование разработан с целью формирования патриотического воспитания и сохранения исторической памяти о Великой Отечественной войне.

Реализуется данная образовательная практика в рамках ОД 08 Информатика для студентов 1-го курса, МДК 08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя для студентов 2-4 курсов.

В 2025 году, по случаю 80-летия со дня Победы Великой Отечественной войны, образовательная квест-игра «Память Победы» продолжает свою работу, акцентируя внимание на значимости исторических событий и важности их изучения.

Главная идея заключается в активном вовлечении студентов в процесс выполнения интеллектуальных заданий, связанных с поиском, формированием и анализом исторической хроники военных лет.

Образовательная квест-игра «Память Победы» реализуется в форме *образовательного веб - квеста*, где студенты получают *общее задание*, которое делится на *шесть индивидуальных заданий*, соответствующих *ролям каждого участника команды*. Возложенные задачи включают работу с архивами, изучение документальных источников, создание презентаций и анализ исторических фактов.

В процессе прохождения квеста студенты используют современные веб-технологии, включая онлайн-сервисы, платформы и нейросети, что позволяет представить результат в более удобной и структурированной форме. Это способствует развитию у студентов навыков работы с цифровыми инструментами и позволяет глубже погружаться в тематический материал.

Методический материал предназначен для педагогических работников ГПОУ ТО «Донской политехнический колледж», образовательных учреждений

Тульской области и иных регионов для популяризации исторической науки среди молодежи и внедрения подобных мероприятий в собственную практику.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ

Цель Образовательной квест-игры «Память Победы»: повышение исторической осведомленности и патриотического сознания студентов через активное вовлечение в исследовательские и творческие задания, связанные с 80-летием Победы в Великой Отечественной войне.

Задачи:

Образовательные задачи:

- углубленное изучение основных событий, личностей и фактов Великой Отечественной войны.
- развитие навыков работы с историческими источниками и анализом информации.
- повышение у студентов уровня цифровой грамотности через использование веб-сервисов и нейросетей.

Воспитательные задачи:

- формирование у студентов чувства патриотизма, уважительного и благодарного отношения к памяти о защитниках Отечества.
- пропаганда необходимости сохранения исторической памяти.

Развивающие задачи:

- развитие критического мышления, способности к самостоятельному поиску и обработке информации.
- улучшение коммуникативных навыков и опыта работы в команде.
- содействие формированию навыков проектной и исследовательской деятельности, использования современных технологий.

Условия проведения образовательной квест-игры «Память Победы»:

Сроки и этапы реализации:

1. Подготовительный этап. (02.09.2024 - 31.03.2025 г.);

2. Основной этап. (01.04.2025 - 07.05.2025 г.);

3. Рефлексивный этап. (12.05.2025- 16.05.2025 г.).

Награждение: по результатам прохождения Квеста победителям и призерам вручаются Дипломы I, II, III степени. Все Участники Квеста получают сертификаты участника

АКТУАЛЬНОСТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ

Современное образование сталкивается с множеством вызовов, особое внимание в которых уделяется комплексному подходу к обучению и развитию студентов. Эти вызовы особенно актуальны для студентов технических специальностей, таких как 09.02.07 Информационные системы и программирование. Помимо глубоких знаний в области информационных технологий, студенты также должны обладать развитыми «мягкими навыками», высокой гражданской ответственностью и культурной осведомленностью. В связи с этим актуальной становится разработка образовательных проектов, таких как квесты, которые способствуют всестороннему развитию студентов.

Анализируя работу по вовлечению студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование в военно – патриотическую и интеллектуальную деятельности, можно выделить трудности, с которыми сталкиваются студенты:

1. Снижение уровня патриотического воспитания и гражданской ответственности.

Проблема заключается в том, что отсутствие знаний о своей истории и недостаточный уровень патриотического воспитания могут негативно сказаться на становлении гражданских ценностей и чувства ответственности у молодежи. Проведение Образовательной квест-игры «Память Победы», направленного на изучение исторических событий Великой Отечественной войны поможет повысить осведомленность студентов, их патриотизм и гражданскую ответственность.

2. Недостаток интегративного подхода в обучении студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Большинство учебных программ по техническим специальностям фокусируются преимущественно на специальных дисциплинах, игнорируя важность междисциплинарного подхода к обучению. По данным исследований, только 25% учебных программ для технических специальностей включают элементы, связанные с историей, культурой и гражданским воспитанием.

Эта проблема приводит к формированию узко специализированного мировоззрения у студентов, снижая их общекультурный и социальный уровень. Проведение Образовательной квест-игры «Память Победы», которая сочетает элементы истории, культуры и командной работы, поможет интегрировать знания из различных областей и сформировать более широкое мировоззрение у студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

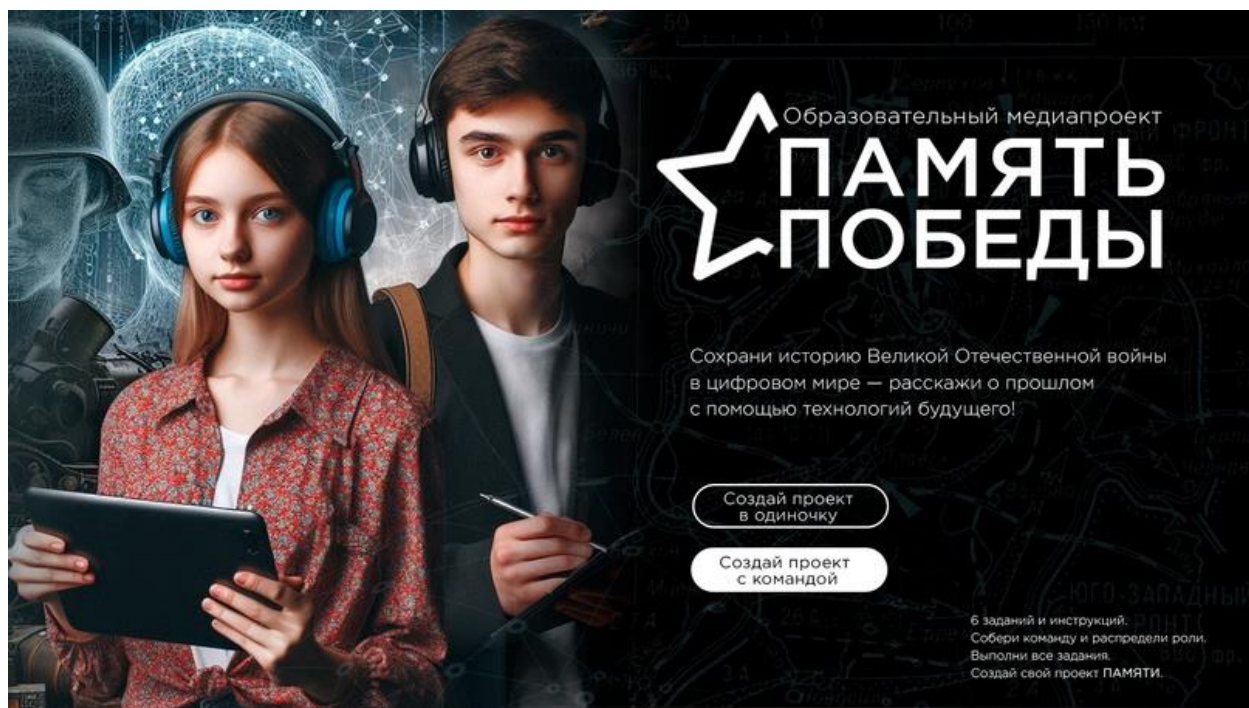
3. Развитие «мягких навыков» у студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Недавние исследования показывают, что работодатели недовольны уровнем «мягких навыков» (soft skills) у выпускников технических специальностей – только 35% работодателей удовлетворены этим аспектом. Более того, 60% студентов технических специальностей сообщают о трудностях в командной работе и недостатке коммуникативных навыков.

Разработка и внедрение Образовательной квест-игры «Память Победы» для студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование поможет повысить качество образования и воспитания, сделав его более эффективным и актуальным в современных условиях.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Образовательная квест-игра «Память Победы» направлен на создание условий, при которых студенты смогут глубже осознать значимость исторических событий, развить свои исследовательские способности и укрепить патриотическое чувство, что будет способствовать их всестороннему развитию и лучше подготовит их к сознательной гражданской жизни.

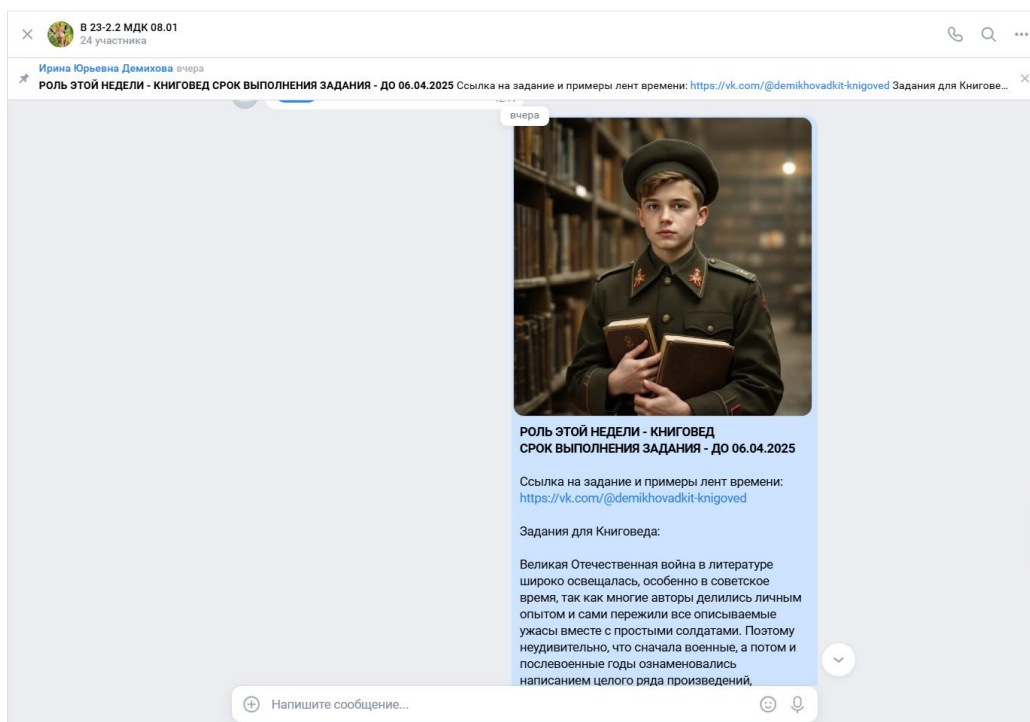


Главная страница платформы

Образовательная квест-игра «Память Победы» включает в себя в качестве обязательных следующие части:

1. Введение. Этап предоставляет основную информацию, вводит ключевые понятия, а также содержит вопрос, над которыми будут размышлять студенты.

Обсуждение заданий проходит на платформе Сферум в специально созданном чате со студентами:



Каждую неделю команды получают одно задание, соответствующее роли.

2. Центральное задание. Наиболее важная часть квеста. Задание направляет студентов на ряд конкретных действий на пути решения проблемы.

Всё дальше вглубь истории уходят грозные военные годы, уже близится 80-летие Победы в Великой Отечественной войне, и из памяти людской нельзя выбросить ту Великую Победу, героизм, мужество народа и цену, которую они заплатили за нашу свободу – смерти многих и многих людей.

Веб-квест «Мы помним! Мы чтим!» посвящен одному из важнейших событий отечественной истории — Победе над фашизмом в Великой Отечественной войне. Выполнив Веб-квест, вы узнаете о героизме и мужестве, доблести и чести нашего народа.

В ходе работы над веб - квестом участникам потребуется объединиться в команду из 6 человек - 6 разных ролей, в соответствии с которыми нужно будет выполнять задания.

Ваши задачи:

1. Выбор битвы: Каждая команда должна выбрать одну из следующих битв:

– *Битва за Москву*

- *Блокада Ленинграда*
- *Сталинградская битва*
- *Битва на Курской дуге*
- *Оборона Севастополя и битва за Крым*
- *Белорусская операция. Операция «Багратион»*
- *Берлинская стратегическая наступательная операция. Штурм Берлина*

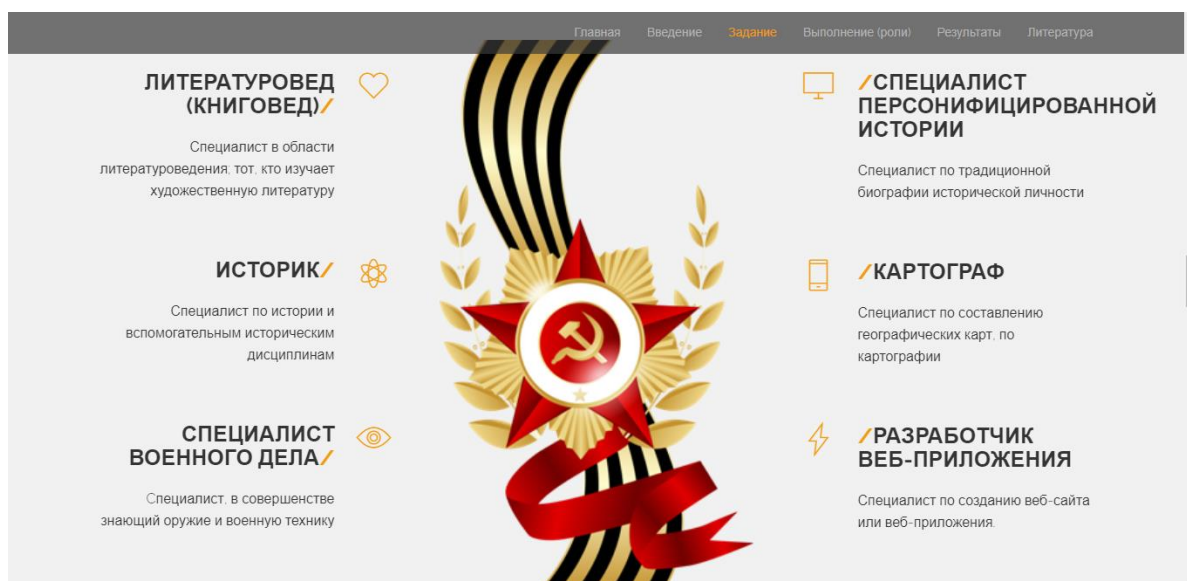
2. Подготовка мини-исследований: Каждому участнику команды будет предложено выполнить индивидуальное задание, связанное с выбранной битвой. Объедините свои силы и подготовьте материалы для выполнения следующих заданий.

3. В поиске информации вам помогут полезные ссылки.

4. Результатом веб -квеста должен стать созданный сайт, на страницах которого будут размещены решения заданий по каждой из ролей.

По итогу выполнения всех заданий вам предстоит публичное выступление с демонстрацией результата и повествования о выбранной вами битве.

3. Выполнение (роли). В этом разделе содержатся указания, как именно студенты будут выполнять задание (порядок выполнения и сортировки информации).



Роли:

1. Книговед

Задания для книговеда:

Великая Отечественная война в литературе широко освещалась, особенно в советское время, так как многие авторы делились личным опытом и сами пережили все описываемые ужасы вместе с простыми солдатами. Поэтому неудивительно, что сначала военные, а потом и послевоенные годы ознаменовались написанием целого ряда произведений, посвященных подвигу советского народа в жестокой борьбе с нацистской Германией. Мимо таких книг нельзя пройти стороной и забыть о них, ибо они заставляют нас задуматься о жизни и смерти, войне и мире, прошлом и настоящем.

Проанализировав информационные источники **создайте «летопись» и расскажите о произведениях, посвящённых Великой Отечественной войне, которые стоит читать и перечитывать.**

1. Создать «летопись».
2. Найти произведения, посвящённые Великой Отечественной войне (конкретной битве).
3. Используемый сервис:
<https://www.joomag.com/ru> или
<http://flipsnackedu.com> (или аналогичный)
4. Результаты оформить в виде веб – страницы, содержащей информацию о выбранных вами произведениях и ссылку на созданную вами летопись (или внедрение кода летописи в веб – страницу).

На странице разместите главное изображение сгенерированное нейросетью по тематике данного задания:

Кандинский - <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>

Шедевр - <https://shederum.ru/>

2. Историк

Задания для историка:

Отечественная война коснулась каждой семьи, в каждой деревушке есть герои, участвовавшие в тех событиях.

Создав «ленту времени» расскажите историю героя Войны выбранной вами битвы.

1. Создать «ленту времени».
2. Найти фотографии героев Великой Отечественной войны.
3. Используемые сервисы:

<https://udoba.org/> (или аналогичный). Для каждого события можно добавить изображение, текст и гиперссылку. Просмотр в двух вариантах: лента и список событий.

4. Результаты оформить в виде веб – страницы, содержащей информацию и ссылку на созданную вами ленту времени (или внедрение кода ленты времени в веб – страницу).

На странице разместите главное изображение сгенерированное нейросетью по тематике данного задания:

Кандинский - <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>

Шедевр - <https://shederum.ru/>

3. Специалист военного дела

Задания для специалиста военного дела:

Каждая из противоборствующих сторон вложили ошеломляющие суммы денег для проектирования и строительства мощных видов оружия, и вам необходимо рассмотреть самые влиятельные на ваш взгляд. На сегодняшний день они не считаются лучшими или самыми разрушительным, но военная техника, приведённая вами, в той или иной степени повлияла на ход Второй мировой войны.

1. Создать видеорепортаж.
2. Найти видео хроники о военной технике Великой Отечественной войны.
3. Ограничение по продолжительности: 4 минуты
4. Используемые сервисы:

программное обеспечение для создания видеоконтента

нейросеть, способная генерировать видео из текста <https://visper.tech/>

5. Результаты оформить в виде веб – страницы, содержащей информацию о военной технике и созданное видео (или ссылка на созданное видео).

На странице разместите главное изображение сгенерированное нейросетью по тематике данного задания:

Кандинский - <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>

Шедевр - <https://shederum.ru/>

4. Специалист персонифицированной истории

Задания для специалиста по персонам:

Давно отгремели бои. Уходят один за другим ветераны. Но герои ВОВ 1941-1945 и их подвиги навечно останутся в памяти благодарных потомков.

О самых ярких личностях тех лет и их бессмертных поступках вам необходимо выполнить интерактивную галерею. Кто-то был еще совсем юным, а кто-то уже не молодым. У каждого из героев – свой характер и своя судьба. Но всех их объединяла любовь к Родине и готовность пожертвовать собой ради ее блага.

1. Создать интерактивную галерею.

2. Используемый сервис:

<https://www.movavi.ru/photo-to-dvd-slideshow/> (или аналогичный).

3. Результаты оформить в виде веб – страницы, содержащей информацию о ветеранах и героях Великой Отечественной войны и ссылку на созданную вами галерею (или внедрение кода галереи в web – страницу).

На странице разместите главное изображение сгенерированное нейросетью по тематике данного задания:

Кандинский - <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>

Шедевр - <https://shederum.ru/>

5. Картограф

Задания для картографа:

Ни, что не может, так наглядно показать динамику боевых действий и продвижение войск, как карты.

Карты военных действий, Вам помогут лучше понять масштабы сражений Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. Изучая карты военных сражений, Вы можете себя представить на месте тех великих полководцев Великой Отечественной.

Используя возможности предложенного сервиса, **создайте аудиогид по любой территории**, связанной с битвой в годы Великой Отечественной войны.

1. Создать аудиогид.

2. Используемый сервис: <https://www.izi.travel/ru>

3. Результаты оформить в виде веб – страницы, содержащей информацию о динамике боевых действий и ссылку на созданный вами аудиогид (или внедрение кода аудиогид в веб – страницу).

На странице разместите главное изображение сгенерированное нейросетью по тематике данного задания:

Кандинский - <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>

Шедеврум - <https://shederum.ru/>

6. Разработчик веб-приложения

Задания для разработчика веб-приложения:

1. Изучить интернет — ресурсы.

2. Художественно оформить проект, создав интерфейс, соответствующий теме веб-квеста.

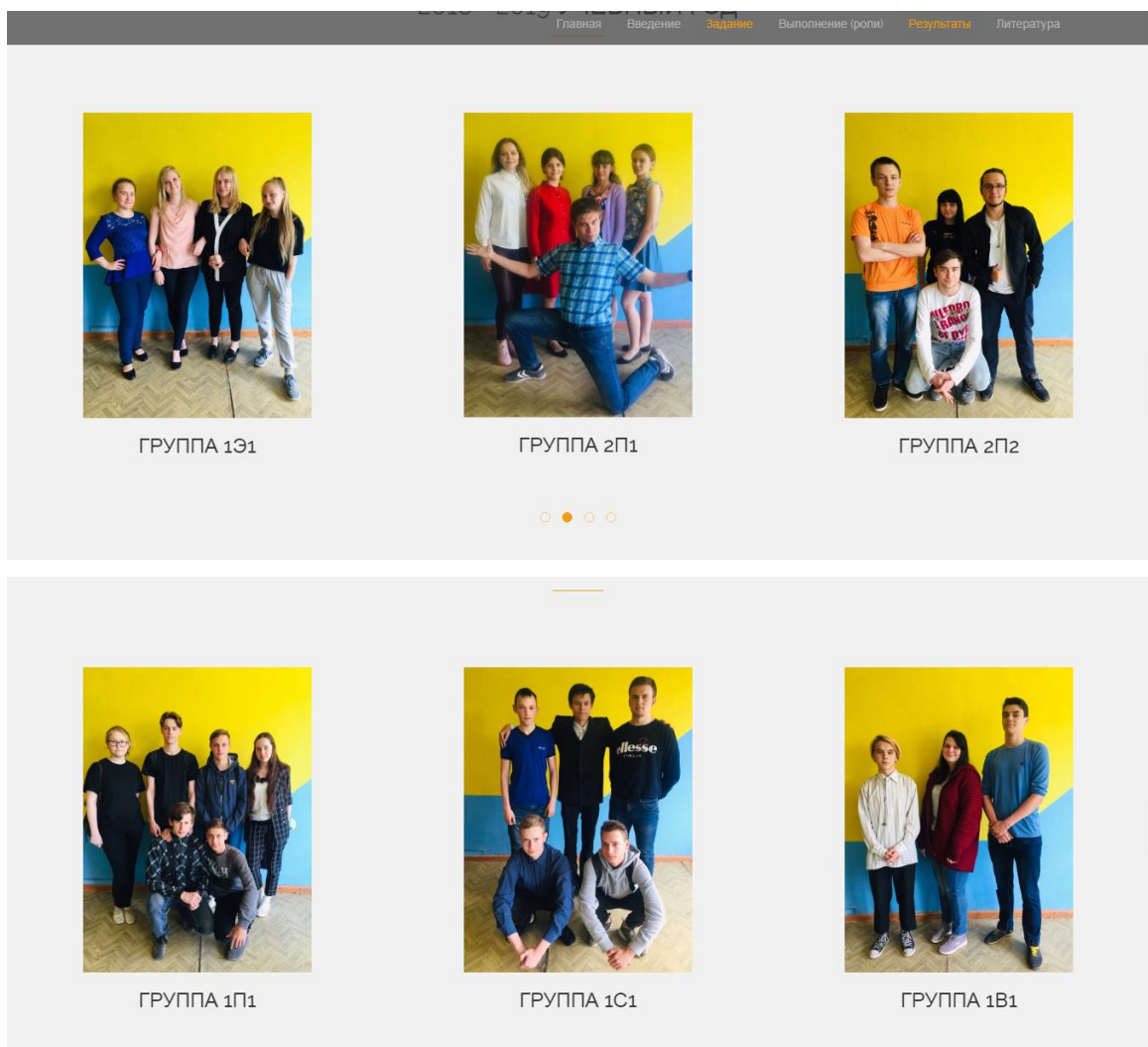
3. Используемые сервисы:

<https://tilda.cc/ru/> , (или аналогичный).

Также разработчик веб-приложения может разработать структуру и дизайн сайта без использования онлайн-конструкторов (критерии оценки будут отличаться).

4. Оформить логическую структуру веб-страниц.

4. Оценка (результаты). Раздел содержит критерии оценки выполненного задания в соответствии с определенными стандартами, ссылки на выполненные работы, фотографии участников.



5. Литература. Раздел, включающий в себя всю необходимую учебную литературу, видеохроники, которые помогут студентам выполнить центральное задание, а также ссылки на все необходимые платформы, онлайн – ресурсы и нейросети.

6. Заключение. Подводится итог и поощряется рефлексия. В рамках данной Образовательной квест-игры «Память Победы» будет проводиться конференция, где участники будут публично защищать свой созданный сайт.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Образовательная практика - **Образовательная квест-игра «Память Победы»** для студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование разработан с целью формирования патриотического воспитания и сохранения исторической памяти о Великой Отечественной войне.

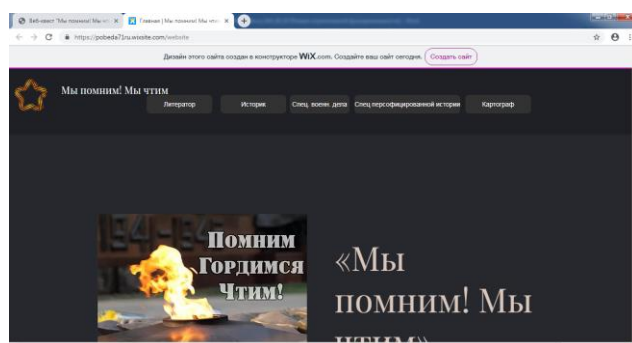
Таблица 1 – Целеполагание Образовательной квест - игры

Цель проекта	повышение исторической осведомленности и патриотического сознания студентов через активное вовлечение в исследовательские и творческие задания, связанные с 80-летием Победы в Великой Отечественной войне.					
Показатели проекта и их значения по годам	Показатель	Базовое значение	Период, год			
			2025	2026	2027*	2028*
	Уровень патриотического воспитания и гражданской ответственности	80%	85%	90%	95%	100%
	Участие студентов в мероприятиях, посвященных исторической памяти и патриотическому воспитанию	60%	70%	80%	90%	100%
	Уровень интегративного подхода в обучении студентов	25%	30%	40%	50%	60%
	Количество преподавателей, поддерживающих проект (и активно участвующих в его организации) на базе колледжа	8 чел.	12 чел.	22 чел.	35 чел.	80 чел.
	Развитие «мягких навыков» у студентов	30%	45%	55%	70%	85%
	Степень удовлетворенности студентов участием в проекте	65%	70%	75%	80%	85%
Результаты проекта	1. Укрепление национального самосознания и уважительного отношения к ветеранам и исторической памяти: проведение встреч с ветеранами, в которых смогут принять участие более 150 студентов. 2. Развитие исследовательских и аналитических навыков, улучшение коммуникативных и социально-ориентированных навыков: подготовка и представление более 50 исследовательских проектов. 3. Интеграция образовательного процесса и повышение мотивации к учебе: включение формата образовательных квестов в учебный процесс. 4. Ежегодное проведение квеста станет важной традицией колледжа, способствующей поддержанию преемственности поколений. 5. Программное закрепление мероприятия как ежегодного учебного события.					

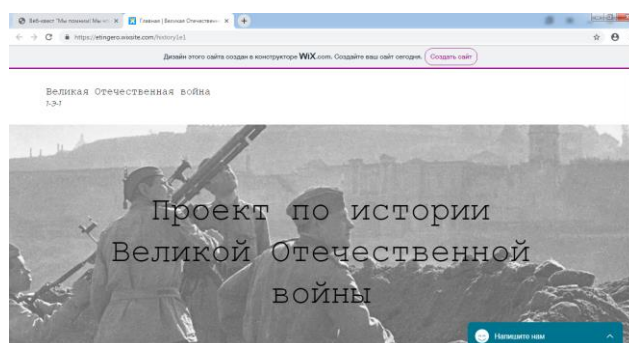
	<p>6. Воспитание нравственных ценностей, формирование морально-этических принципов.</p> <p>7. Развитие «мягких навыков», необходимых в профессиональной и социальной адаптации.</p>
--	---

Методический материал предназначен для педагогических работников ГПОУ ТО «Донской политехнический колледж», образовательных учреждений Тульской области и иных регионов для популяризации исторической науки среди молодежи и внедрения подобных мероприятий в собственную практику.

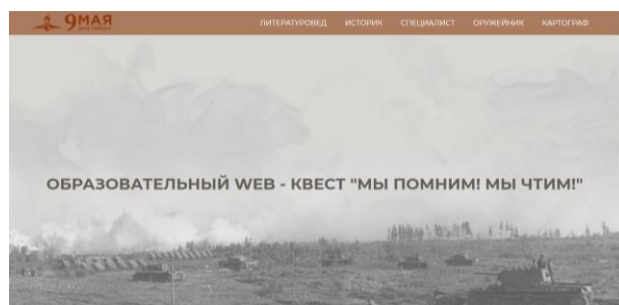
Примеры работ студентов:



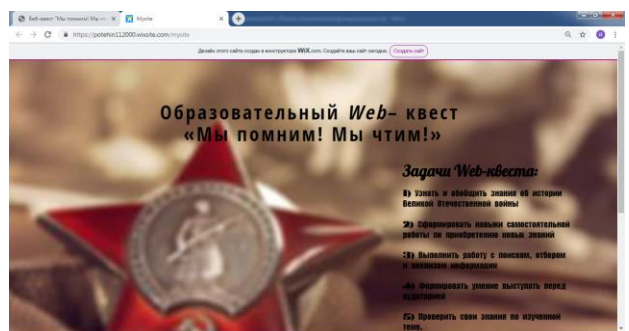
Сайт группы 1С1



Сайт группы 1Э1



Сайт группы 2П1



Сайт группы 2П2