

**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 деятельность, 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.

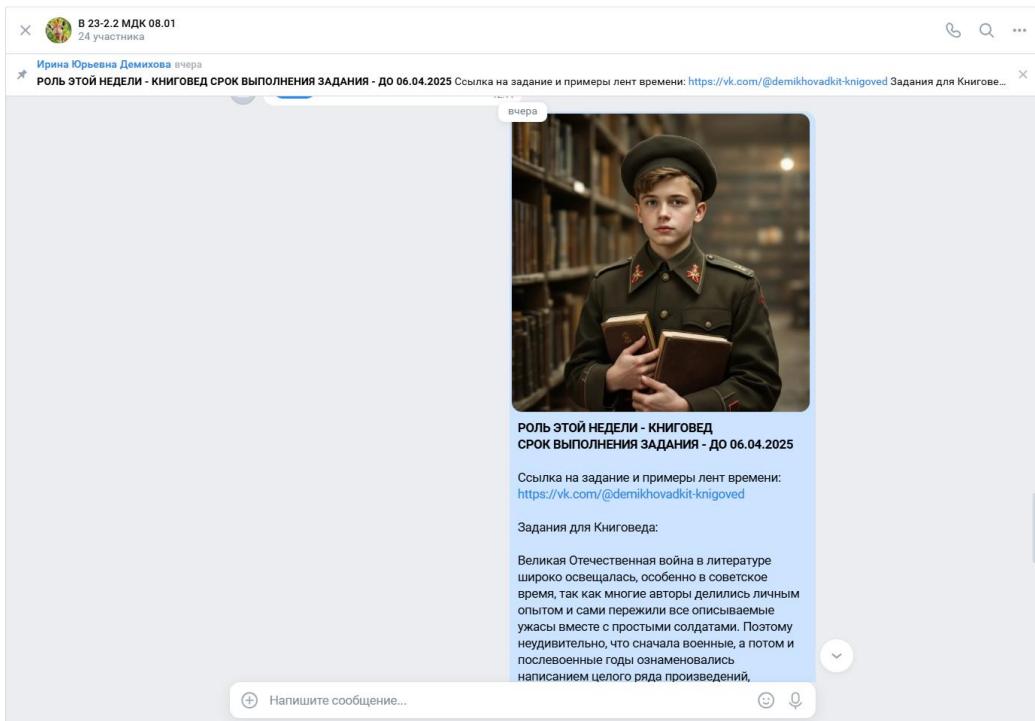


Главная страница платформы

**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 Сфера 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/>

Шедеврум - <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/>

Шедеврум - <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 разрушительными, 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/>

Шедеврум - <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/>

Шедеврум - <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 аудиогида в веб – страницу).

На странице разместите главное изображение сгенерированноенейросетью 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.

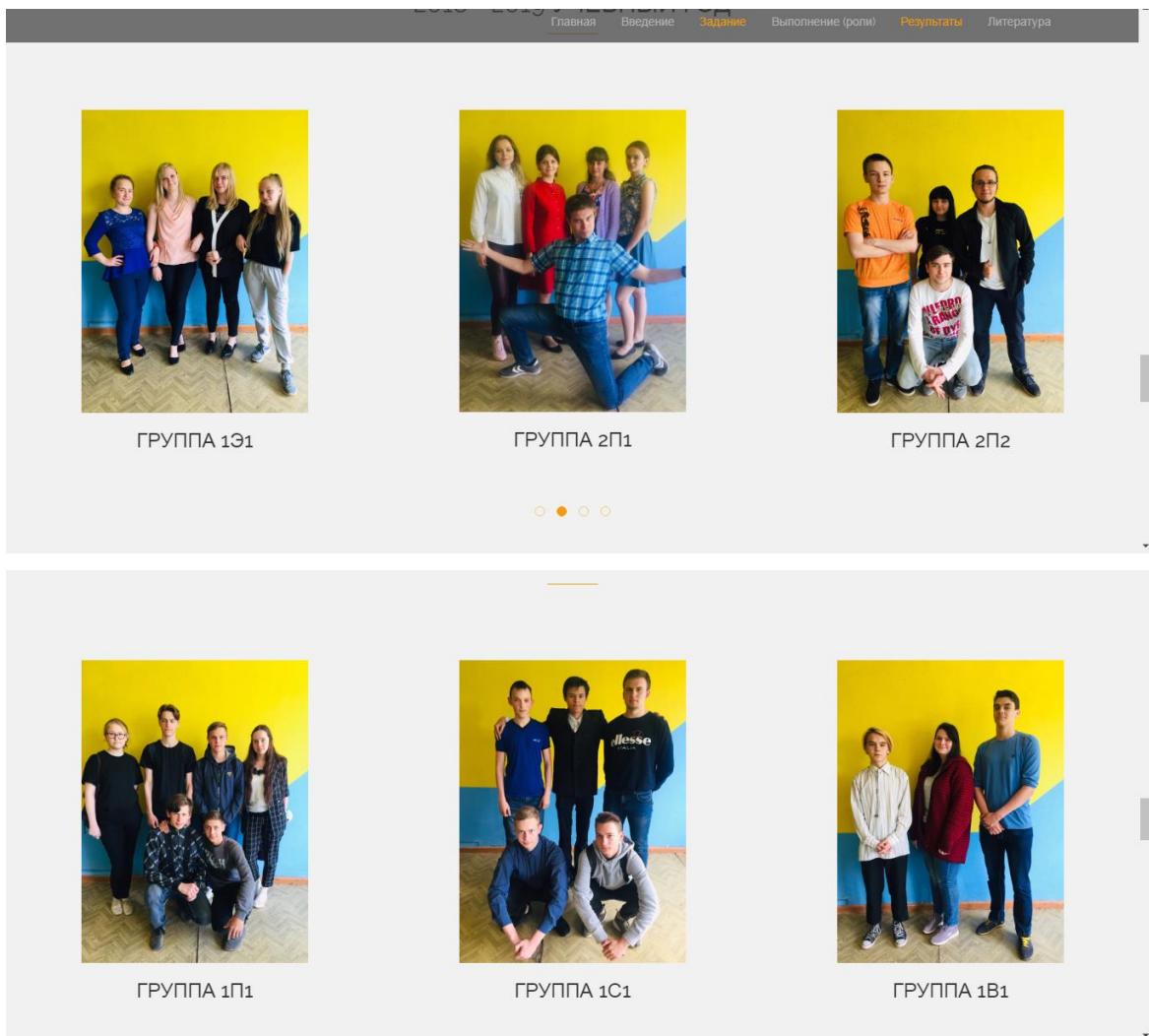
3. Используемые сервисы:

<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.

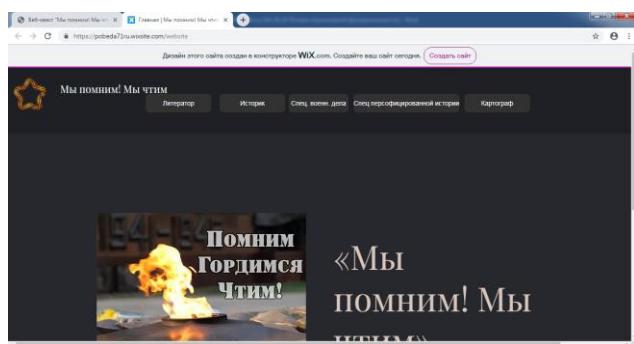
Таблица 1 – Целеполагание Образовательной квест - игры

Цель проекта	Показатель 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.					

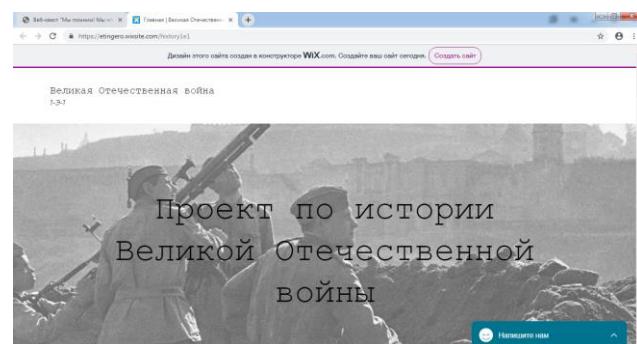
- |  |   |
|--|---|
|  | <p>6. Воспитание нравственных ценностей, формирование морально-этических принципов.</p> <p>7. Развитие «мягких навыков», необходимых в профессиональной и социальной адаптации.</p> |
|--|---|

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.

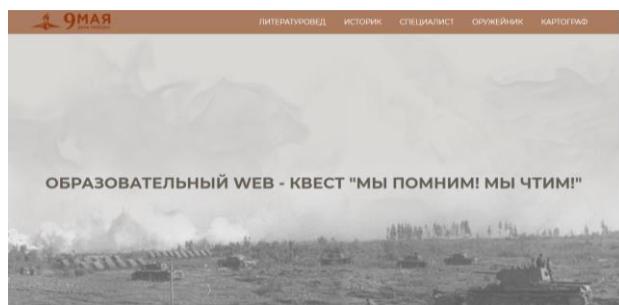
### Примеры работ студентов:



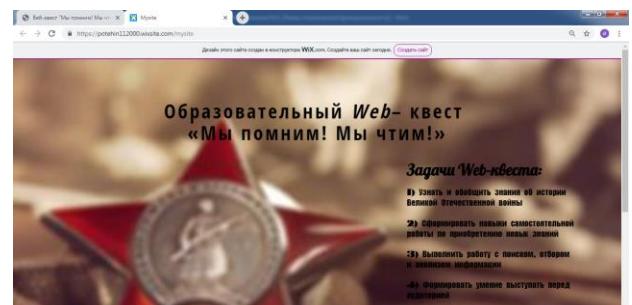
Сайт группы 1С1



Сайт группы 1Э1



Сайт группы 2П1



Сайт группы 2П2