

Исторический квест «Дойти до Берлина»

Конкурсная работа Всероссийского конкурса по выявлению лучшего педагогического опыта, направленного на формирование национальной гражданской идентичности обучающихся

Название конкурсной работы	Интерактивный познавательный проект – исторический квест «Дойти до Берлина»
Субъект Российской Федерации, муниципальное образование	Свердловская область, г. Нижний Тагил
Ф.И.О. автора, место работы (указывается полное и сокращённое название), должность	Покрышкина Ольга Васильевна Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Свердловской области «Нижнетагильский государственный профессиональный колледж им. Н.А. Демидова» (ГАПОУ СО «НТГПК им. Н.А. Демидова») Методист, преподаватель
Цель и задачи конкурсной работы	<i>Цель</i> - побудить сверстников к поиску новых знаний, к расширению кругозора об истории Великой Отечественной войны через компьютерную игру–квест «Дойти до Берлина...» <i>Задачи:</i> – провести обзор существующих компьютерных игр, определить концепцию проекта: сформулировать основную идею, выбрать жанр; – разработать сценарий познавательного интерактивного проекта; – определить структуру, алгоритм и содержание познавательного интерактивного проекта; – создать познавательный интерактивный проект – исторический квест «Дойти до Берлина...» средствами визуального программирования и прикладного программного обеспечения

<p>Краткое содержание конкурсной работы</p>	<p>Познавательный интерактивный проект (компьютерная игра) – исторический квест «Дойти до Берлина...».</p> <p>Отметим, что особенностью исторического квеста «Дойти до Берлина...» стали информационные блоки, в которых многоуровневая подача материала позволила разместить в данном проекте достаточно большой объем фактов и исторических сведений о Великой Отечественной войне.</p> <p>Информационной базой для сюжетов исторического квеста стали учебники по истории Великой Отечественной войны, архивные фото- и видеоматериалы, представленные в свободном доступе в сети Интернет на сайтах государственных архивных служб и частных интернет-архивов, посвященных истории Великой Отечественной войны</p>
<p>Предполагаемые конечные результаты, перспективы развития, долгосрочный эффект</p>	<p>Можно говорить о том, что созданный интерактивный компьютерный компонент уроков памяти, посвященных годовщинам войны, будет способствовать привлечению сверстников к поиску новых знаний, к расширению кругозора об истории Великой Отечественной войны.</p> <p>В перспективе предполагаем пополнять игровые задания, разработать многовариантный сценарий реализации игровых заданий, создать Интернет-версию игры</p>
<p>Порядок контроля и оценки результатов</p>	<p>Автоматизированный, контроль встроен в программную оболочку игры</p>
<p>Необходимые ресурсы для реализации конкурсной работы</p>	<p>Компьютерный класс, мультимедийный проектор, колонки, наушники для игроков.</p> <p>Для работы игры необходимо, чтобы на ПК был установлен Flash Player 9 и Adobe Reader IX (и выше).</p> <p>Игру-квест можно скачать во вложенном файле по ссылке на личном сайте https://multiurok.ru/blog/intieraktivnyi-poznavatiel-nyi-proiekt-istorichieskii-kviest.html</p>

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

У военного времени много красок: горечь и боль утрат, торжество Победы. Мы, сегодняшние студенты, родились и выросли в мирное время. Мы никогда не слышали воя сирены, извещающей о воздушной тревоге, не видели разрушенных фашистскими бомбами домов, не знали, что такое убежище и выданная фронтовая норма хлеба. Об окопах и траншеях, об атаках мы можем судить по кинофильмам, художественным и документальным произведениям, рассказам фронтовиков, которых сегодня осталось так мало. С ними уходит «живая» история...

На наш взгляд, тема войны должна быть всегда актуальной и значимой для подростков, для наших сверстников. Константин Симонов писал: «О минувшей войне необходимо знать всё. Надо знать и чем она была, с какой душевной безмерной тяжестью были связаны для нас дни отступлений и поражений, и каким безмерным счастьем для нас была Победа. Надо знать о том, каких жертв нам стоила война, какие разрушения она принесла, оставив раны и в душах людей и на теле земли».¹

«Сегодня вызывает ужас осознание того факта, что молодое поколение уже не знает, что это была за война, не представляют того масштаба героизма и подвига воинов Великой Отечественной войны», – говорил писатель-фронтовик Григорий Яковлевич Бакланов². Действительно, иногда кажется, что молодое поколение в России недостаточно информировано о Великой Отечественной войне. Сегодня все чаще можно услышать и прочитать о том, что поколение 2000-х уже начинает забывать о Великой Отечественной войне. Так, согласно опросу, проведенному в преддверии празднования 70-летия Великой Победы, 40% российских граждан уверены, что современные подростки, в том числе и мои сверстники, ничего не знают о той войне и самое страшное – не хотят знать и помнить.³

Наверное, с этим отчасти нельзя не согласиться, к сожалению, подростки знают о Великой Отечественной войне очень немного, потому что в школе, в техникумах и колледжах на уроках истории и литературы Великой Отечественной войне, на наш взгляд, уделяется недостаточно внимания. Конечно, наиболее «продвинутые» получают самостоятельно знания о Великой Отечественной войне из художественной и исторической литературы, смотрят художественные фильмы на эту тематику, но таких среди знакомых и друзей не много. Кроме того, значительная часть сегодняшних подростков увлечена информационными технологиями, попросту говоря, не отходят от компьютера, основным источником информации для них стал Интернет, а все свое свободное время они проводят в социальных сетях и за компьютерными играми.

Эти факты и определили *актуальность* разработки познавательного интерактивного проекта (компьютерной игры) – исторического квеста «Дойти до Берлина...».

Кроме того, на наш взгляд, память о великом подвиге советского народа в той войне имеет непреходящую актуальность, но нельзя не отметить возросшую актуальность в современной геополитической обстановке, на Украине в том числе. Мы должны знать и помнить, что воины, погибшие в боях, умершие от ран и болезней, пропавшие без вести и замученные в фашистских застенках, честно и самоотверженно

¹ Симонов К. М. Разные дни войны. Дневник писателя. – М.: Художественная литература, 1982. – Т. 1. – С. 46.

² Бакланов Г.Я. Что означает Великая Отечественная война для молодого поколения россиян? Радио Свобода: форум. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.svoboda.org/content/article/126819.html> (Дата обращения 21.02.2015).

³ Родько О. Молодежь Российской Федерации не знает о Великой Отечественной войне [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://newsland.com/news/detail/id/495096/> (Дата обращения 19.02.2015).

защищали свое Отечество, свой дом, семью, нас.

Какие бы ни были режимы, какие бы ни были правительства и законы, подвиг Неизвестного солдата был, есть и будет, потому что наши деды и прадеды любили свою Родину искренне, защищали ее и победили.

Основная *цель* создания познавательного интерактивного проекта - побудить сверстников к поиску новых знаний, к расширению кругозора об истории Великой Отечественной войны через компьютерную игру–квест «Дойти до Берлина...».

Поставленная цель определила ряд *задач*, которые необходимо решить:

- провести обзор существующих компьютерных игр, определить концепцию проекта: сформулировать основную идею, выбрать жанр;
- разработать сценарий познавательного интерактивного проекта;
- определить структуру, алгоритм и содержание познавательного интерактивного проекта;
- создать познавательный интерактивный проект – исторический квест «Дойти до Берлина...» средствами визуального программирования и прикладного программного обеспечения.

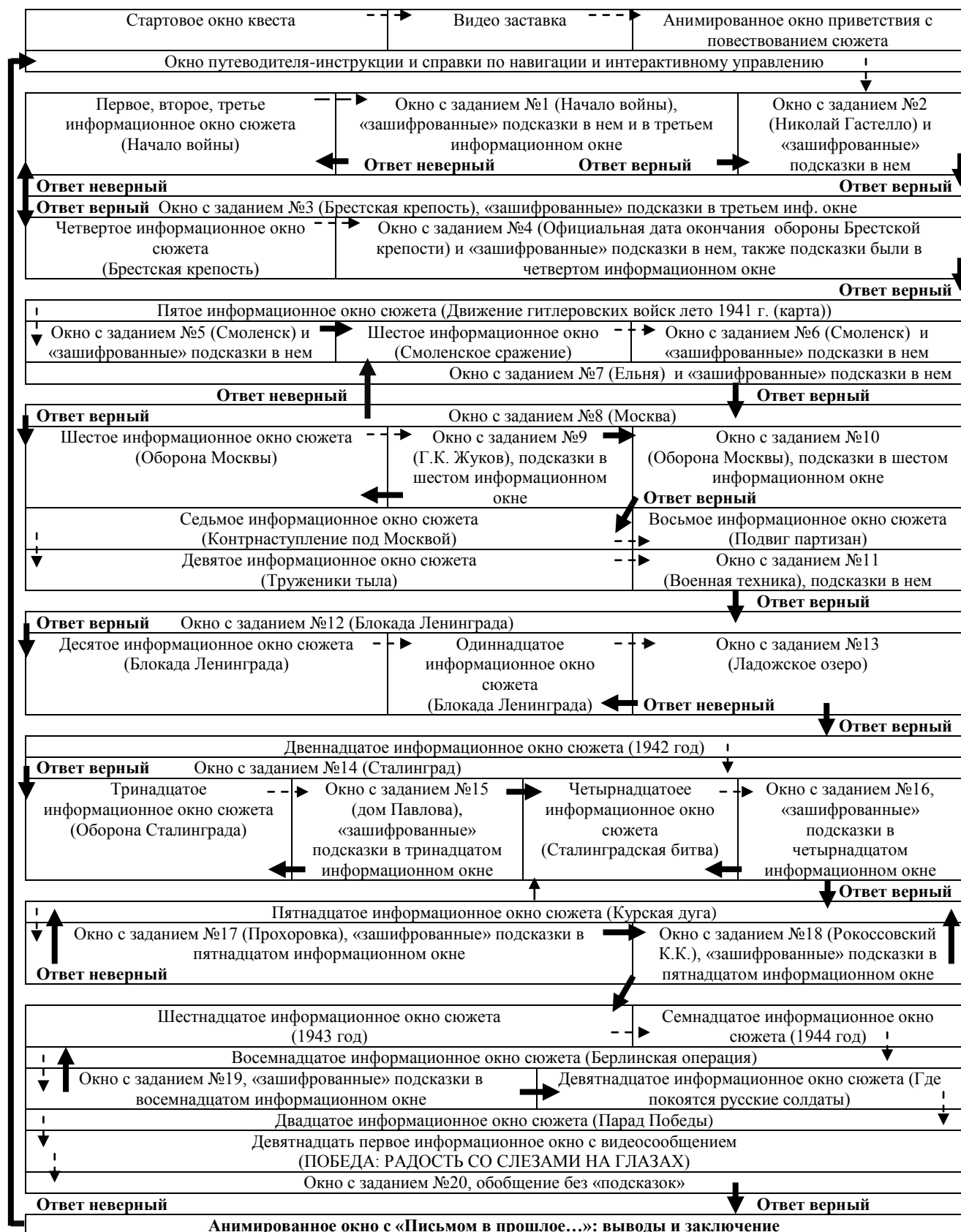
Цель, задачи работы определили следующие *направления деятельности*:

- поисковая (работа с материалами по истории Великой Отечественной войны);
- творческая (разнообразие творческой деятельности в ходе разработки сценария и определения содержания исторического квеста);
- проектная (создание интерактивного проекта с использованием Adobe Captivate, Adobe Flash, Pinnacle Studio, Photoshop);
- дизайнерская (разработка дизайна квеста).

Результатом работы стал познавательный интерактивный проект (компьютерная игра) – исторический квест «Дойти до Берлина...», который был с успехом использован как на уроках истории, так и на уроках информатики, а также на внеклассных мероприятиях в школах и колледжах города Нижний Тагил (практическая апробация).

Свою работу мы посвятили и тем ветеранам войны, кого уже нет, и тем, которые живут рядом с нами. На наш взгляд, Великая Отечественная война занимает исключительно важное место в судьбе каждого из нас, тема Великой Отечественной войны должна быть всегда актуальной и значимой для всего нашего народа и для подростков, для наших сверстников в том числе.

Структура и содержание познавательного проекта (→ переход к следующему заданию при верном ответе; ← возврат к информационному окну при неверном ответе, --> переход к информационным блокам)



Тестирование и практическая апробация проекта

Познавательный интерактивный проект – исторический квест «Дойти до Берлина...» был представлен на уроках истории и информатики в школах города Нижнего Тагила и получил достаточно высокую оценку у школьников и учителей.

В историческом квесте «Дойти до Берлина...» представлена в краткой форме история военных лет, раскрывается хронология ключевых сражений, которые предопределили Победу нашей страны в Великой Отечественной войне. Игроку предлагается пролистать страницы истории Великой Отечественной войны, выполнить задания, при этом для успешного прохождения игры надо внимательно прочитать и запомнить представленный материал, а значит, узнать немного больше о Великой Отечественной войне, чем дата ее начала и окончания. «Дойдя до Берлина», каждый из игроков «напишет в письме в прошлое...» о своем отношении к Победе и Подвигу солдата.

Представим краткое тестовое описание конечного игрового контента (интерактивного компьютерного компонента Уроков Памяти, посвященных годовщинам войны). На рисунке 1 представлены «скриншоты» стартовых страниц квеста.

Стартовое окно квеста

Стартовое окно квеста (после запуска приложения)



Рисунок 1. Стартовые «страницы» квеста

Кнопки перехода «ВПЕРЕД» и «НАЗАД» появляются в окне не сразу. Это сделано для того, чтобы Вы могли найти «зашифрованные» подсказки: прочитать информацию, рассмотреть графический материал и т.д., а не спешили покидать «информационное окно».

Перед началом путешествия по страницам истории Великой Отечественной войны в рамках данного квеста необходимо внимательно ознакомиться с путеводителем-инструкцией.

Особо стоит обратить внимание на то, как в квесте найти «зашифрованные» подсказки. На слайде «Путеводитель-инструкция» есть текст синего цвета, это значит, в нем есть «зашифрованное» текстовое послание или скрытая картинка.

Второе информационное окно содержит видеофрагмент исторической хроники о начале Великой Отечественной войны, смонтированный средствами Pinnacle Studio в ходе работы над проектом.

Заполнить пропуски в тексте заданий (если игрок не знает ответы) помогут «зашифрованные» подсказки в коллаже, представленном в этом задании (в данном случае в окне два «зашифрованных» текстовых сообщения).

Кнопка «ПРОДОЛЖИТЬ» не активна, так как обязательно надо ответить для того, чтобы перейти к следующему заданию или информационному окну. Если нажать кнопку

«ОТВЕТИТЬ», не заполнив пропуски в тексте, появится сообщение «Вы должны ОТВЕТИТЬ».

Аналогично для всех заданий квеста: пока игрок не ответит правильно, к следующему заданию или информационному слайду перейти нельзя.

Приведем пример. Окно с заданием №18, «зашифрованные» подсказки для ответа на данное задание представлены в четырнадцатом информационном окне (см. рисунок 2,3).



Рисунок 2. Четырнадцатое информационное окно с «зашифрованным» текстовым сообщением



Рисунок 3. Окно с заданием №18

Выбор осуществляется «щелчком» левой кнопки мыши по изображению. Если игрок ошибся, то выбор необходимо отменить, нажав кнопку «ОЧИСТИТЬ», а не выбирать другое изображение сразу. Другими словами, необходимо отвечать только после «очистки» неправильного ответа (см. рисунок 4).



Рисунок 4. Правила ответа в задании «на выбор»

После того как исторический квест «Дойти до Берлина...» пройден, игрок может просмотреть результаты, нажав на кнопку «ПРОСМОТРЕТЬ РЕЗУЛЬТАТ».

На тематических классных часах нами была презентована данная разработка в колледже, хотелось бы отметить высокую оценку данного проекта среди сверстников. Аудитория была оформлена авторскими тематическими плакатами, фотографиями

солдат Великой Отечественной войны, а также фотографиями ветеранов, которые были предоставлены сокурсниками и преподавателями колледжа.

Среди задач, которые мы ставили в ходе проведения тематических классных часов, можно выделить следующие:

- способствовать формированию чувства гордости за свой народ, за свою Родину, уважения к истории Великой Отечественной войны;
- способствовать углублению знаний о ключевых событиях Великой Отечественной войны;
- содействовать формированию исследовательских навыков, умения самостоятельно добывать новую информацию.

Отметим, что для проведения тематического классного часа с применением разработанного познавательного интерактивного проекта необходима аудитория с рабочими местами, оборудованными ПК, мультимедийный проектор, колонки.

Хотелось бы отметить, что вместе со студентами преподаватели колледжа также с неподдельным интересом погружались в события Великой Отечественной войны, проходя исторический квест.

Перед началом путешествия по страницам истории Великой Отечественной войны в рамках данного квеста каждый игрок был ознакомлен с путеводителем-инструкцией.

Кроме того, после прохождения квеста всем игрокам было предложено написать несколько слов Неизвестному солдату в импровизированном письме, которое было расположено в холле у аудитории.

Хотелось бы отметить, что строки, написанные после презентации проекта – компьютерной игры-квеста «Дойти до Берлина...», не могли оставить равнодушными никого и не нуждаются в комментариях.

... Вернись живым! ...Будем помнить Подвиг ваш и не дадим переписать историю... Низкий поклон всем павшим и живым! ...

ВЫВОДЫ

В рамках представленной нами проектной работы к разработке был выбран интерактивный проект в жанре компьютерной игры – исторический квест, который содержит информационные блоки по событиям Великой Отечественной войны.

Можно говорить о том, что созданный интерактивный компьютерный компонент уроков Памяти, посвященных годовщинам войны, будет способствовать привлечению сверстников к поиску новых знаний, к расширению кругозора об истории Великой Отечественной войны.

Цель работы можно считать достигнутой, задачи выполнены. А именно: проведен обзор существующих компьютерных игр на тему Второй мировой войны и Великой Отечественной войны в частности. В соответствии с результатами анализа аналогов сформулирована основная идея познавательного интерактивного проекта, выбран жанр – исторический квест. Разработан сценарий познавательного интерактивного проекта, определены структура, алгоритм и содержание исторического квеста.

Отметим, что особенностью исторического квеста «Дойти до Берлина...» стали информационные блоки, в которых многоуровневая подача материала позволила разместить в данном проекте достаточно большой объем фактов и исторических сведений о Великой Отечественной войне. Информационной базой для сюжетов исторического квеста стали учебники по истории Великой Отечественной войны, архивные фото- и видеоматериалы, представленные в свободном доступе в сети Интернет на сайтах государственных архивных служб и частных интернет-архивов, посвященных истории Великой Отечественной войны.

Исторический квест «Дойти до Берлина...» выполнен средствами визуального программирования и прикладного программного обеспечения Adobe Captivate. Кроме программы Adobe Captivate, нами была использована программа Pinnacle Studio для монтажа видеофрагментов на окно приветствия и на два информационных окна, а также программа Photoshop для обработки графического материала.

Познавательный интерактивный проект – исторический квест «Дойти до Берлина...» был представлен на уроках истории и информатики в школах города Нижнего Тагила и получил достаточно высокую оценку у современников разной возрастной категории. На тематических классных часах нами была презентована данная разработка в колледже, хотелось бы отметить высокую оценку данного проекта среди сверстников и преподавателей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Архивное фото Великой Отечественной войны [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://art-assorty.ru/616-arhivnoe-foto-vov.html> (Дата обращения 05.12.2015).
2. Архивные фотографии Великой Отечественной войны. Российская Газета. RG.RU [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://foto.rg.ru/photos> (Дата обращения 21.02.2016).
3. Архивы России. Победа 1941 – 1945 гг. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://victory.rusarchives.ru/> (Дата обращения 23.02.2016).
4. Баграмян И.Х. Так начиналась война. – М.: Голос, 2010. – 238 с.
5. Бакланов Г.Я. Что означает Великая Отечественная война для молодого поколения россиян? Радио Свобода: форум. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.svoboda.org/content/article/126819.html> (Дата обращения 21.02.2016).
6. Великая война [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.velikvoya.narod.ru.
7. Великая Отечественная война 1941-1945: словарь – справочник. – М: Просвещение, 2008. – 560 с.
8. Великая Отечественная война Советского Союза 1941 – 1945: Краткая история. 3-е изд. – М.: Экмос, 2014. – 256 с.
9. Военный альбом. Фотографии Второй Мировой войны и Великой Отечественной войны (1941 – 1945 гг) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://waralbum.ru/> (Дата обращения 21.01.2016).
10. Кошелева К.А. Исследовательская работа «Письмо в прошлое» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cloud.mail.ru/public/GdKo/QdwooNCvpr>.
11. Крупнейший сборник online словарей. OnlineDics [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.onlinedics.ru/slovar/slang/k/kvest.html> (Дата обращения 20.12.2015).
12. Кульков Е., Мягков М., Ржешевский О. Война 1941 – 1945: Факты и документы. – М.: Просвещение, 2001. – С. 249.
13. Мир истории Великой Отечественной войны [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.gpw.tellur.ru (Дата обращения 08.12.2015).
14. Наследов А.Д. SPSS: компьютерный анализ данных в психологии и социальных науках / А.Д. Наследов. – СПб: Питер, 2005. – 416 с.: ил.
15. Олейников Г.А. Курская битва. Сражение под Прохоровкой. – СПб.: Питер, 2013. – 118 с.
16. Помощь русскоязычному пользователю Adobe Captivate. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ruscaptivate.ucoz.ru> (Дата обращения 01.03.2016).
17. Родько О. Молодежь РФ не знает о Великой Отечественной войне [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://newsland.com/news/detail/id/495096/> (Дата обращения 19.02.2016).
18. Сандалов Л.М. Первые дни войны. – М.: Инфра-М, 2010. – 232 с.
19. Симонов К.М. Разные дни войны. Дневник писателя. – М.: Художественная литература, 1982. – Т. 1. – 46 с.
20. Сталинградская битва: хроника, факты, люди / В. А Жилин. – М.: Академия, 2012. – 278 с.
21. Уткин А.И. Вторая мировая война. – М.: Инфра-М, 2003. – 560 с.
22. Фото архив ВОВ 1941 – 1945 гг. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://soldat1941.narod.ru/>. (Дата обращения 21.02.2016).

23. Хронос – всемирная история в Интернете [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.hrono.ru (Дата обращения 13.01.2015).