

Городской конкурс методических разработок по информатике «Вернисаж педагогических идей»

«Лучшая методическая разработка по организации внеурочной деятельности»

**ВИРТУАЛЬНЫЙ ГЕОКЕШИНГ «ДОСТИЖЕНИЯ ЮГРЫ» КАК
СРЕДСТВО КРАЕВЕДЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ**

Автор: Скоробогатов Никита Сергеевич, студент, бюджетное учреждение высшего образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Сургутский государственный педагогический университет»

Введение

Сегодня Федеральный государственный образовательный стандарт (далее - ФГОС), выдвигает требования, чтобы обучающиеся владели ИКТ- компетенциями, которые удовлетворяют запросам современного мира. При этом образование должно обеспечить:

- понимание основных принципов жизни общества, роли окружающей среды как важного фактора формирования качеств личности, ее социализации;
- владение экологическим мышлением, обеспечивающим понимание взаимосвязи между природными, социальными, экономическими и политическими явлениями, их влияния на качество жизни человека и качество окружающей его среды.

Краеведение – это наука, изучающая природу, население, историю и культуру какой-либо территории (от крупного региона, до отдельного города, деревни и т.д). Любовь к своей земле, уважение к традициям, забота об окружающей природе, чувство патриотизма могут воспитываться не только классическими методами (уроки окружающего мира, природоведения, истории региона и т.д.), но и теми средствами, которые предлагает новый цифровой мир. Использование цифровых технологий делает информацию более привлекательной для восприятия современного человека. Одной из таких технологий, по праву, можно считать технологию виртуального геокешинга.

Геокешинг – туристическая игра, использующая средства спутниковых навигационных систем. Суть игры заключается в поиске тайников, спрятанных другими участниками. Основная идея состоит в том, что один игрок прячет тайник в укромном месте, определяет его географические координаты с помощью GPS и сообщает эти координаты другим участникам игры. Которые, в свою очередь, используют полученные координаты для поиска клада. Чтобы сделать игру более интересной, игроки стараются располагать свои тайники в местах, представляющих особый интерес (природный, исторический, культурный или географический).

Образовательный геокешинг — это вариант игры, в ходе которой участник получает новые знания (например, узнает о достопримечательностях города,

истории улиц, интересных и необычных событиях, артефактах и т.п.), приобретает навыки ориентирования на местности, а использование современных информационных технологий позволяет поддерживать высокий интерес к игровому процессу.

Виртуальный геокешинг – это модификация образовательного геокешинга, где в качестве тайников используются не предметы, а информация, которую необходимо добыть для решения той или иной задачи (воспитательного или образовательного характера).

Актуальность методической разработки заключается в том, что настоящее время практически любой человек использует возможности Интернета для решения разнообразных задач: обучения, общения, бизнеса, развлечения и т.д. (по данным сервиса Datareportal на начало 2024 года в Российской Федерации насчитывалось 130,4 миллиона интернет-пользователей [4]). Поэтому, чтобы заинтересовать обучающихся историей и географией своей малой родины, необходимо использовать все возможности современных цифровых технологий – игры, квесты, конкурсы. Технология виртуального геокешинга позволяет перенести обучение в виртуальное пространство, способное открыть сказочные сокровища городов и континентов, совершить головокружительные путешествия, не выходя из компьютерного класса.

Основной целью разработки является создание условий для формирования краеведческой компетенции, которая является неотъемлемой частью как воспитательного, так и образовательного процесса.

Виртуальный геокешинг «Достижения Югры» – это интерактивное сопровождение одноимённой цифровой викторины, которая прошла в Югре в марте 2024 года. Разработка имеет практическую значимость для проведения внеурочных занятий, организации викторин, включающих информацию из самых различных областей знания: культуры региона, его географии, спорта и традиций.

Виртуальный геокешинг «Достижения Югры» был разработан при помощи сервиса для создания интерактивных презентаций: Genially (<https://app.genial.ly/>). Выбор сервиса был обусловлен следующим:

- возможностью редактирования игры без изменения ссылки для игроков;

- удобным интерфейсом;
- возможностью использования образовательного ресурса как с помощью компьютера, так и с помощью мобильного телефона;
- отсутствием оплаты за пользование ресурсом.

Разработка характеризуется краеведческой направленностью и предоставляет возможность не только получить интересную информацию о городах родного региона, но и увидеть местные достопримечательности с помощью видео экскурсии. В игре описаны шестнадцать городов Ханты-Мансийского автономного округа – Югры: Белоярский, Когалым, Покачи, Пыть-Ях, Радужный, Советский, Ханты-Мансийск, Нижневартовск, Нефтеюганск, Сургут, Нягань, Урай, Мегион, Югорск, Лангепас, Берёзово.

Игра открывается заставкой (рисунок 1) с двумя опциями: «обучение» и «играть», при активации которых начинается путешествие.

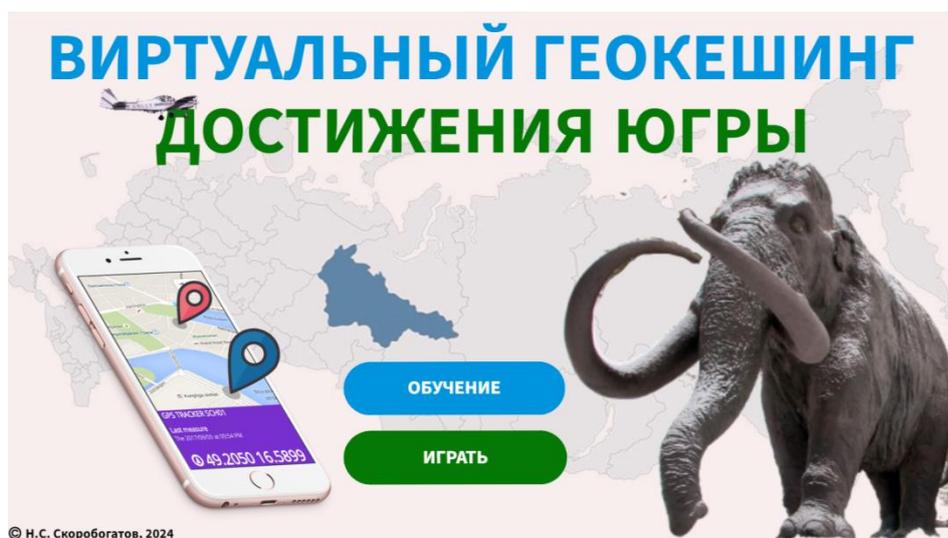


Рисунок 1. Заставка игры

При нажатии на кнопку «обучение», игроки попадают в меню второго уровня, где им предлагается описание правил игры. В процессе обучения, участники игры знакомятся с интерфейсом игры, с основными элементами, кнопками и т.д.

Основные элементы игры представлены на рисунке 2.



Рисунок 2. Карта округа

Карта округа – главная страница игры, на которой располагаются навигатор и гербы городов.

Навигатор – с его помощью можно ввести, полученные координаты и узнать, в каком городе спрятан новый тайник.

Герб города – при нажатии на иконку с гербом города, игрок попадает на информационную карточку города.

Карточка города – представлена информация о городе (статус города, численность населения, год основания), а также расположена кнопка «посетить город».

Вернуться к карте округа – голубая кнопка с пиктограммой (дом) в правом нижнем углу карточки города позволяет вернуться в карте округа.

Город – в каждом городе игроки могут посетить достопримечательность, а также посмотреть видео с обзором города с высоты птичьего полёта, нажав на кнопку «видео экскурсия». Выбор культовых мест связан с их высокой популярностью у гостей и жителей города.

Достопримечательность – при нажатии на кнопку «достопримечательность», игрок окажется в указанном месте. В данной локации необходимо внимательно ознакомиться с представленной информацией, чтобы верно ответить на вопрос викторины и получить новые координаты.

На странице достопримечательности расположены три кнопки (рисунок 3), которые позволяют:

1. Познакомиться с занимательной информацией о достопримечательностях выбранного города.
2. Получить новые координаты для продолжения виртуального путешествия.
3. Вернуться к карте округа.

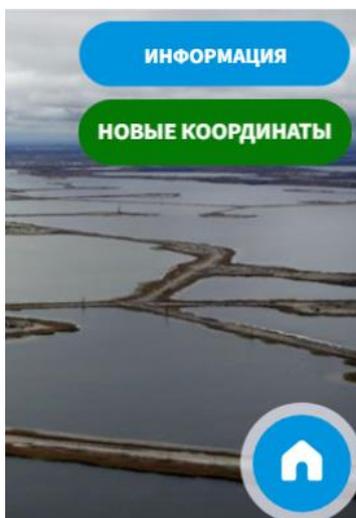


Рисунок 3. Элементы меню достопримечательности

В игре спрятаны шесть подсказок, которые могут помочь ответить на все вопросы викторины:

1. Сколько потребовалось металла для строительства моста в Ханты-Мансийске, который соединил два берега Иртыша и получил от югорчан название «Красный дракон»?
2. В годы Великой Отечественной войны югорчане сплотились и отправляли на передовую рыбу, консервы, пушнину, древесину. А что югорчане доставляли на фронт для поддержания иммунитета солдат?
3. Какое спортивное событие в 2022 году было организовано в Югре в рекордно короткие сроки Министерством спорта России совместно с правительством Югры и югорской общественностью?
4. В каком году Югра благодаря самоотверженному труду и сплоченности югорчан преодолела исторический рубеж по добыче 12-миллиардной тонны нефти?

5. Имя, какого русского поэта было присвоено первой общественной библиотеке в Югре, в создании и открытии которой в 1900 году участвовали жители региона?

6. На территории какого месторождения Приполярного Урала в 1934 году геологи обнаружили гигантский дымчатый монокристалл кварца весом 1300 кг, ставший гордостью российской минералогии?

Для получения подсказок, следует последовательно посещать города. Для этого стоит воспользоваться встроенным в игру навигатором (рисунок 4).



Рисунок 4. Навигатор

После прохождения обучения игрок возвращается на титульную страницу и нажимает на кнопку «Играть», где получает первые координаты (61° северной широты и 69° восточной долготы). Ввод координат в навигатор определяет начало путешествия –это Ханты-Мансийск.

После выбора соответствующего герба города и ознакомление с информацией, предложенной в карточке города, активируется кнопка «Посетить город». В городе игроку предлагается посетить достопримечательность (Мост Красный Дракон), а также посмотреть видео экскурсию (рисунок 5).



Рисунок 5. Город Ханты-Мансийск

Получив нужную для ответа на вопрос викторины информацию и координаты следующего города, игрок продолжает своё путешествие по Ханты-Мансийскому округу – Югре (рисунок 6).



Рисунок 6. Координаты нового города

Готовый продукт был размещён на сайте цифровой викторины «Достижения Югры» открытого региона Югра (<https://v2024.myopenugra.ru/news/182691/>).

Заключение

Представленная игра является уникальным материалом, который отлично подойдёт в качестве организации внеурочной деятельности. Преимуществом технологии виртуального геокешинга является её гибкость и возможность

совместно с обучающимися добавлять новую информацию о регионе, опираясь на их жизненный опыт.

Виртуальный геокешинг «Достижения Югры» – увлекательная интерактивная игра, которая позволит ученикам насладиться красотой суровой северной природы, узнать интересные факты из истории и географии малой родины и испытать чувство гордости за свой край и людей, приумножающих его богатства.

Список использованных источников

1. Винокурова О.Б. Роль краеведения в решении проблем воспитания в современном школьном образовании. // Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики. Материалы Национальной контент – платформы. Под общей редакцией Г.В.Коротковой. 2019. С. 255 – 257.

2. Проектная деятельность студентов по математике и информатике / С. Р. Мугаллимова, Г. Р. Прозорова, Т. А. Саркисян [и др.]. – Москва-Берлин : ООО «Директ-Медиа», 2021. – 60 с. – ISBN 978-5-4499-2730-9. – DOI 10.23681/621174. – EDN RJNUHV.

3. Рожкова, Е. В. Краеведческая работа в дошкольных учреждениях как средство патриотического воспитания дошкольников / Е. В. Рожкова // Вопросы педагогики. – 2021. – № 6-2. – С. 174-177. – EDN MEFGZF.

4. DIGITAL 2024: GLOBAL OVERVIEW REPORT. — Текст :электронный // DATAREPORTAL : [сайт]. — URL:<https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report> (дата обращения: 03.04.2024).

5. Солонович, М. А. История развития краеведения в России (истоки школьного краеведения) / М. А. Солонович // Мир науки, культуры, образования. – 2023. – № 6(103). – С. 49-51. – DOI 10.24412/1991-5497-2023-6103-49-51. – EDN PXSНІВ.

6. Войтова, Л. В. Термины "краеведение" и "школьное краеведение": понятийный аспект / Л. В. Войтова // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. – 2011. – № 3(6). – С. 72-74. – EDN OCQBWJ.

7. Ширко, Т. И. Межрегиональная научная конференция "Краеведение как социокультурный феномен: библиотеки, музеи, архивы в системе современного краеведения" / Т. И. Ширко // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2011. – № 4. – С. 107-110. – EDN OOPWDV.

Приложения

Приложение 1

Ссылка на разработку

Виртуальный геокешинг «Достижения Югры»

<https://view.genial.ly/65b79934a6997400149a4f16/interactive-content-virtualnyj-geokeshing-hmao-yugra>