

Управление по образованию
администрации Ленинского района г.Минска
Государственное учреждение образования
«Центр дополнительного образования детей и молодёжи
«Маяк» г.Минска»



Отдел культурно-досуговой деятельности

Методические рекомендации ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕСУРС ОНЛАЙН-ПРОЕКТ «ОГОНЁК ТАЙМ»

Автор-составитель:

Войтенко Александра Владимировна,
педагог-организатор
первой квалификационной категории
отдела культурно-досуговой деятельности,
председатель Ленинского РС ОО «БРПО»
моб. тел. +375 (44) 786-47-07
voitenkoaleksandra1@gmail.com

Методическое сопровождение:
Воривотская Татьяна Александровна,
методист высшей квалификационной категории
учебно-методического кабинета
моб. тел. +375 (44) 590-14-84
e-mail: lencvr@minskedu.gov.by

МИНСК

2023

АННОТАЦИЯ

Активное развитие информационных технологий за последние годы сильно повлияло на образовательный и воспитательный процессы. Сетевое пространство Интернета охватывает все сферы жизни учащихся. Они используют его возможности для общения, обогащения знаниями, получения и обработки информации, досуга.

Пионерская организация, которая является одним из важнейших звеньев в системе воспитательной работы и играет важную роль в социализации детей, формировании гражданско-патриотических и духовно-нравственных ценностей, постоянно развивается, стремясь следовать духу времени и быть интересной для молодого поколения. В связи с этим появляется необходимость цифровой трансформации уже используемых и поиска новых форм и методов работы с членами ОО «БРПО».

ЦЕЛИ создания онлайн-проекта «Огонёк Тайм»:

повышение интереса к деятельности детских и молодёжных общественных объединений;

вовлечение детей, подростков и взрослой общественности в деятельность ОО «БРПО»;

формирование и поддержка положительного имиджа пионерской организации.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ, КОТОРЫХ ПОЗВОЛЯЕТ ДОСТИЧЬ ОНЛАЙН-ПРОЕКТ «ОГОНЁК ТАЙМ»

Повышение эффективности деятельности Ленинской районной пионерской организации:

популяризация деятельности и увеличение численности ОО «БРПО»;

увеличение охвата участников мероприятий;

качественная организация деятельности пионерских дружин учреждений образования, повышение уровня профессиональной компетентности педагогов-организаторов;

поддержание устойчивого интереса к ОО «БРПО».

Вовлечение учащихся в культурно-содержательную деятельность и интеллектуально обогащённый досуг:

разнообразие досуга и уменьшение рисков нахождения в сети Интернет;

развитие аналитического и творческого мышления, расширение кругозора;

формирование гражданско-патриотических и духовно-нравственных ценностей;

стимулирование интереса к изучению истории и культуры родного края;

развитие лидерских качеств и организаторских способностей;

сплочение коллектива, формирование системы детского самоуправления.

СТРУКТУРА И КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕСУРСА

Онлайн-проект «Огонёк Тайм» разработан в виде одностраничного веб-сайта.

На главной странице размещены название и логотип проекта «Учимся играя» с главными героями – талисманом ОО «БРПО» Рысёнком Огоньком и его друзьями – девочкой-пионером и мальчиком-октябрёнком. Ниже расположена приветственная страница с красочными иллюстрациями и эмоционально окрашенным текстом-призывом.

Страница веб-сайта разделена на три основных раздела: «Октябрята», «Пионеры», «Мультканикулы с Огоньком».

На страницах «Октябрёнок» и «Пионер» посетителей встречают соответствующие герои, располагается карта игр с активными кнопками для перехода на онлайн-сервис выбранной игры. Каждая из этих страниц имеет подраздел с QR-кодами игр.

В качестве игрового контента выбраны разные по форме и содержанию игры:

- квест «В гостях у Огонька»;
- квиз «PRO.Беларусь»;
- пазл-тест «Пионер на все 100»;
- интерактивная игра «Пойми меня».

Игры и интеллектуальные задания, подобранные в соответствии с возрастными категориями (октябрята – 7-10 лет, пионеры – 10-14 лет), раскрывают темы тимуровского движения, волонтерства, истории и развития пионерского движения, направлены на гражданско-патриотическое воспитание подрастающего поколения.

На странице «Мультканикулы с Огоньком», созданной для детей 6-7 лет, размещена игра по мультфильмам, которая состоит из 4-х блоков: «Мульт и Музыка», «Мультвикторина», «Планета Дисней» и «Мультфильмы ОО «БРПО».

Завершают основную страницу веб-сайта разделы с видеопоздравлением участников проекта, записанным октябрятами и пионерами Ленинского района г.Минска, и раздел «Контакты» с активными кнопками-ссылками на страницы ОО «БРПО» в социальных сетях.

ВОЗМОЖНЫЕ СФЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦОР

Онлайн-проект «Огонёк Тайм» может быть использован:

старшими вожатыми, классными руководителями, лидерами детских и молодёжных общественных объединений в агитационной работе с детьми и подростками;

для вовлечения учащихся в культурный и интеллектуально обогащённый досуг в каникулярное время и шестой школьный день (используя ресурсы онлайн-проекта «Огонёк Тайм», вожатый, педагог-организатор, классный руководитель получают не только готовый материал разработанных игр, но и возможность создавать подобные квесты, викторины, тесты самостоятельно);

октябрятами, пионерами и теми ребятами, которые только планируют и готовятся пополнить ряды ОО «БРПО», для организации своего досуга дома с родителями или в кругу друзей.

СОДЕРЖАНИЕ

ЦЕЛЕВЫЕ ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Цифровой образовательный ресурс онлайн-проект «Огонёк Тайм» адресован:

старшим вожатым пионерских дружин учреждений образования;
педагогам-организаторам, классным руководителям;
лидерам детских и молодёжных общественных объединений;
учащимся и их родителям.

ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ РАЗРАБОТКИ ОНЛАЙН-ПРОЕКТА

Деятельность Ленинского районного Совета ОО «БРПО» направлена на формирование единого сбалансированного воспитательного пространства как необходимого условия личностного развития и позитивной социализации членов ОО «БРПО». Цель районного Совета достигается путём решения следующих задач:

координация и поддержка деятельности пионерских дружин, действующих на базе учреждений образования района;

формирование целостной системы гражданско-патриотического воспитания подрастающего поколения в районе;

укрепление авторитета детского самоуправления ОО «БРПО» как действенной формы воспитательной деятельности.

Использование интернет-ресурсов в воспитательном процессе позволяет с большей эффективностью вовлекать детей и подростков в социокультурную деятельность и интеллектуально-развлекательную форму досуга, повышать их интерес к деятельности детских и молодёжных объединений, формировать и поддерживать положительный имидж пионерской организации.

Онлайн-проект «Огонёк Тайм» направлен на привлечение внимания учащихся к общественному объединению «Белорусская республиканская пионерская организация». В проекте собраны разные формы интеллектуально-развлекательных игр, в ходе которых ребята знакомятся с деятельностью пионерской организации, находят для себя интересные формы проведения досуга, развивают лидерские качества. Такая деятельность формирует у учащихся активную гражданскую позицию и способствует их духовно-нравственному воспитанию.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ВОЗМОЖНОСТИ ОНЛАЙН-ПРОЕКТА «ОГОНЁК ТАЙМ»

Перед созданием и разработкой онлайн-проекта необходимо было определить платформу, на которой он будет размещаться. Главным критерием в выборе онлайн-платформы было её максимальное удобство в использовании.

Выбор был остановлен на сервисе для графического дизайна Canva (Канва) и цифровых образовательных платформах «Joyteka» (Джойтека) и «Genially» (Джениал).

Поскольку онлайн-проект был задуман как одностраничный веб-сайт, для создания основной страницы, её визуализации и разработки индивидуального бренд-бука использовался кроссплатформенный сервис для графического дизайна Canva (Канва).

Для разработки и создания игр использовались цифровые образовательные онлайн-платформы «Joyteka» и «Genially». Визуализация всех игр соответствует стилистике веб-сайта и представленного индивидуального бренд-бука онлайн-проекта.

По основной странице сайта можно передвигаться с помощью прокрутки экрана или воспользоваться закладками разделов на верхней панели окна открытого сайта.

Большое преимущество сайта состоит в возможности изменять и редактировать его в режиме администратора, расширять контент, добавлять новые игры или заменять уже существующие.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеев, А. А. Наследие Беларуси / А. А. Алексеев, О. Лукашевич. – Минск, 2006.
2. Бороненко, Т. А. Развитие цифровой грамотности школьников в условиях создания цифровой образовательной среды / Т. А. Бороненко, А. В. Кайсина, В. С. Федотова // Перспективы науки и образования. – 2019.
3. Жывая спадчына Беларусі. Інвентар нематэрыяльнай культурнай спадчыны. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://livingheritage.by/>.
4. Локотко, А. И. Историко-культурные регионы Беларуси / А.И. Локотко. – Минск, 2002.
5. Минова, М. Е. Детское и молодёжное движение в Беларуси: классификация, сущность и функции детских и молодёжных объединений / М. Е. Минова // Выхаванне і дадатковая адукацыя. – 2014. – № 9. – С. 37-44.
6. Общественное объединение «Белорусская республиканская пионерская организация» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://brpo.by/>.
7. Официальный сайт Республики Беларусь. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.belarus.by>.
8. Уваров, А. Ю. На пути к цифровой трансформации школы / А. Ю. Уваров. – М.: Образование и информатика, 2018. – 120 с.

ПЕРЕЧЕНЬ ПРИЛОЖЕНИЙ

1. Ссылка на онлайн-проект «Огонёк Тайм». Бренд-бук онлайн-проекта.
2. Квест «В гостях у Огонька».
3. Квиз «ПРО.Беларусь».
4. Пазл-тест «Пионер на все 100».
5. Игра «Пойми меня».

Ссылка на онлайн-проект «Огонёк Тайм»



<https://ogonek-time.my.canva.site/>

Бренд-бук онлайн-проекта «Огонёк Тайм»



Квест «В гостях у Огонька»

Цель квеста – в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания.

Задачи:

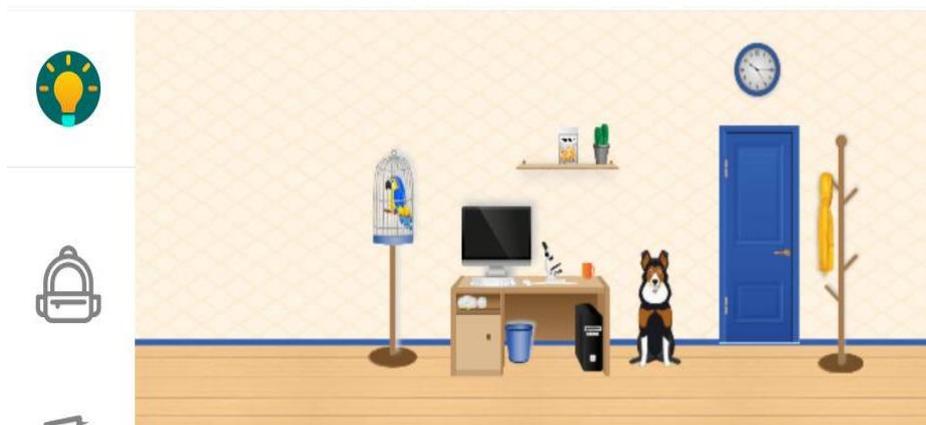
- формировать аналитическое и интуитивное мышление;
- вовлекать участников в познавательно-поисковую деятельность;
- развивать интерес к тимуровскому движению и волонтерской деятельности.

В квесте «В гостях у Огонька» участникам предлагается отыскать подсказки, чтобы помочь Огоньку открыть дверь, выйти из комнаты и отправиться с друзьями в увлекательное интеллектуальное путешествие.

В комнате спрятаны пять подсказок, каждая из которых содержит задание-вопрос на тему тимуровского движения и волонтерства. Достигнуть цели и открыть дверь комнаты можно только если найдёшь все пять подсказок и правильно ответишь на вопросы.



Квест
«В гостях у Огонька»
для октябрят



Квест
«В гостях у Огонька»
для пионеров

Квиз «ПРО.Беларусь»

Цель квиза – создание благоприятной обстановки для интеллектуально-познавательной деятельности детей.

Задачи:

формировать у участников чувство патриотизма;
развивать интеллектуальные способности учащихся и стимулировать их творческую инициативу;

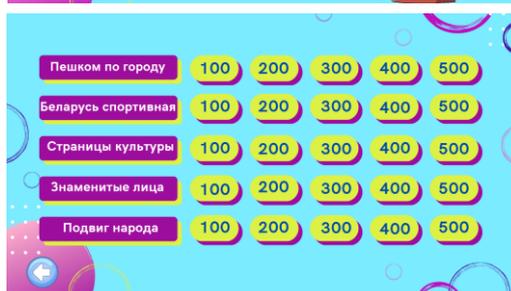
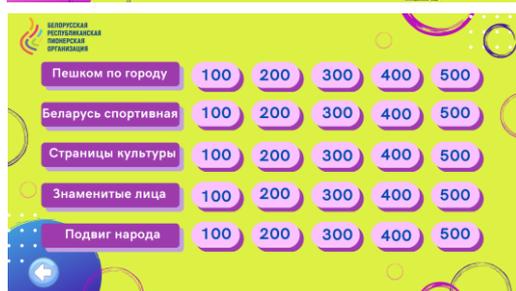
повышать мотивацию участников к познавательной деятельности.

Квиз «ПРО.Беларусь» разработан и представлен в формате «Своя игра» в двух возрастных категориях (октябрята и пионеры). На игровом поле располагаются по пять категорий (тем): «Пешком по городу», «Беларусь спортивная», «Страницы культуры», «Знаменитые лица», «Подвиг народа». Каждая категория содержит по пять вопросов разного уровня сложности, которые оцениваются от 100 до 500 баллов.

Игра проходит через интернет-презентацию. Активная кнопка переводит на сервис онлайн-презентаций Canva, где визуализация адаптирована под привычные презентации в PowerPoint.

При выборе категории и вопроса открывается соответствующий слайд. После того, как участники ответили на вопрос, с помощью активной кнопки «ответ» можно проверить правильность ответа. Подсчёт заработанных участниками (командами) баллов ведётся педагогом. На многих слайдах с ответами есть активная кнопка «play», нажав на которую можно просмотреть короткое познавательное видео, узнать подробнее о городе или знаменитой личности, услышать, как звучат музыкальные инструменты, и так далее, после чего вернуться назад к игровому полю.

В квизе могут принимать участие как команды, так и участники индивидуально. Игра считается пройденной, когда будут закрыты все 25 вопросов игрового поля.



Пазл-тест «Пионер на все 100»

С целью углубления знаний о пионерии и повышения интереса к деятельности пионерской организации в данном проекте для игры-теста выбрана тема истории развития пионерского движения.

Игра представляет собой коллаборацию пазла и теста. Участникам предлагается ответить на вопрос, выбрав один из предложенных вариантов ответа. В случае правильного ответа участник попадает на страницу с развёрнутым пояснением. В случае неправильного ответа участнику предлагается вернуться обратно к вопросу и попробовать ответить ещё раз. С каждым правильным ответом убираются определённые части пазла, за которым спрятана картинка. Пазл-тест считается пройденным, если участник убрал все части пазла и открыл картинку полностью. Пройти тест может любой игрок, перейдя по ссылке с любого устройства с выходом в Интернет.



10 января 1967 года газета "Пионерская правда" опубликовала приказ командующего Всесоюзной военно-спортивной игрой "Зарница" маршала артиллерии Героя Советского Союза В.И. Казакова: сформировать отряды и батальоны пионеров 5-8-х классов для участия в новой игре.

Следующий вопрос

Вопрос 8

Благодаря какому проекту БРПО рысёнок Огонёк сумел побывать во многих городах Беларуси?

Летнее путешествие Огонька

По следам Победы

Познай Беларусь

Территория детства

Игра «Пойми меня»

Цель игры – объяснить слово другому игроку с помощью синонимов, антонимов, описаний и различных подсказок. Для каждой возрастной категории предлагается по три группы слов: для октябрят это «Страна Пионерия», «Школа», «Игры», для пионеров – «Пионерский Салют», «Вокруг света» и «Праздники». На каждый раунд отводится 60 секунд. Максимальное количество слов в каждой категории – 10.

Данная игра хорошо подойдёт для финального противостояния капитанов, если в играх проекта принимали участие команды. Её можно использовать с любого мобильного устройства для игры с друзьями или родителями.

<p>Выберите тему</p> <p>🕒 Время на один раунд – 60 секунд</p> <div data-bbox="300 952 829 1034">Школа 0/10</div> <div data-bbox="300 1079 829 1162">Игры 0/10</div> <div data-bbox="300 1207 829 1290">Страна Пионерия 0/10</div>	<p>Выберите тему</p> <p>🕒 Время на один раунд – 60 секунд</p> <div data-bbox="944 940 1449 1023">Пионерский Салют 0/10</div> <div data-bbox="944 1068 1449 1151">Вокруг света 0/10</div> <div data-bbox="944 1196 1449 1279">Праздники 0/10</div>
--	--

Методические рекомендации
ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕСУРС
ОНЛАЙН-ПРОЕКТ «ОГОНЁК ТАЙМ»

Городской конкурс цифровых образовательных ресурсов
педагогических работников учреждений дополнительного образования детей
и молодёжи г.Минска «Образовательная цифра – 2023»
Номинация
«Цифровой методический ресурс для педагогических работников»

Автор-составитель:
Войтенко Александра Владимировна,
педагог-организатор
первой квалификационной категории
отдела культурно-досуговой деятельности,
председатель Ленинского районного Совета ОО «БРПО»
моб. тел. +375 (44) 786-47-07
voitenkoaleksandra1@gmail.com

Методическое сопровождение:
Воривотская Татьяна Александровна,
методист высшей квалификационной категории
учебно-методического кабинета
моб. тел. +375 (44) 590-14-84
e-mail: lencvr@minskedu.gov.by

Государственное учреждение образования
«Центр дополнительного образования детей и молодёжи
«Маяк» г.Минска»

220006, Минск, пер. Полевой, 2а
Тел. (17) 310-35-24
e-mail: lencvr@minskedu.gov.by