

ГОРОДСКОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ КРАЕВЕДЕНИЯ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЫ

**Корениха Евгения Ивановна,
Корженевич Анна Викторовна,
Малуха Анна Анатольевна,**

*студенты 401 группы факультета естествознания;
УО «Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»
(г. Минск, Республика Беларусь)*

Сетевой проект «Geogout», скомпилированный с помощью веб-конструктора, представляет собой синтез нескольких популярных технологий. Проект создан студентами-географами и предназначен для реализации краеведческого подхода в обучении.

Ключевые слова: краеведческая работа; творческий проект; городское ориентирование; игровая деятельность.

Современный учитель-предметник, классный руководитель и педагог-организатор, которые участвуют в воспитательной работе учащихся, нередко сталкиваются с проблемой преподавания краеведческого материала. Не все формы краеведческой работы актуальны и сопоставимы с планами воспитательной и учебной работы, поэтому, для качественного изложения материала, учителя вынуждены искать новые формы, методы и инструменты краеведческой внеклассной работы, которые будут способствовать формированию у учащихся устойчивого интереса к истории, культуре и географии родного края.

Целью творческого проекта, выполненного авторами в рамках работы студенческой научно-исследовательской лаборатории «Информационно-коммуникационные технологии в естественнонаучном образовании», является повышение мотивации учащихся к изучению краеведческого материала. В нашем проекте мы реализовали развлекательные, образовательные и познавательные задачи для изучения географических и историко-культурных объектов города Минска.

Отталкиваясь от того, что одним из видов деятельности людей, пожалуй, в любом возрасте, является игровой, за основу мы взяли именно игровой метод. Наш проект «Georoute («Геомаршрут») представляет собой синтез ряда современных образовательных технологий:

- квест – в традиционном его понимании игра, участники которой решают головоломки, различные интеллектуальные задачи во время прохождения этапов игры;
- геокэшинг – технология, появившаяся на стыке тысячелетий, получившая бурное развитие в начале 2000-х годов, базирующаяся на поиске заранее спрятанных «кладов» с помощью GPS-навигации;

- городское ориентирование – интеллектуальная игра, получившая наибольшее распространение в начале XXI века, целью которой является поиск заранее организованных пикетов и, в отличие от спортивного ориентирования, контрольными пунктами могут выступать любые элементы городского ландшафта: улицы, здания и т.д.

В результате нами была создана географическая игра «Georoute», которая представляет собой, по сути дела, городское ориентирование. На разработанном нами сайте (<http://snilest2015.wix.com/georient>) имеются задания, на которых отмечены контрольные пикеты маршрута. В описании по типу кроссворда зашифрованные задания по горизонтали и вертикали (в нашем случае это улицы). Для перехода к следующему пикету требуется выполнить условие предыдущего и только после этого участники получают код для перехода на следующий уровень. Перейдя к следующему заданию, участники не только получают условия нового испытания, но и короткий образовательный видеоролик о расшифрованном ранее объекте.

Обмен информацией между участниками игры проходит в онлайн режиме и, для того, чтобы проверить подлинность ответа, игрокам предлагается прислать фото на фоне зашифрованного объекта («selfie»), т.е. говоря образнее – сделать «check-in».

В нашем проекте с помощью веб-конструктора были объединены видеоматериалы по экскурсоведению (краткая история культурно-исторических объектов, зашифрованные в пикетах), текстовая и графическая информация для заданий, которые были созданы студентами-географами факультета естествознания, членами СНИЛ «Информационно-коммуникационные технологии в естественнонаучном образовании». Для проверки прохождения заданий используется популярное VoIP-приложение «Viber», в котором и осуществляется интерактивное взаимодействие между участниками игры.

Таким образом, авторы хотели бы подчеркнуть достоинства проекта:

- простота в создании;
- возможность многократного использования;
- методика создания игры применима к любой территории;
- доступность в использовании (достаточно планшета или смартфона с доступом в сеть Интернет);
- сочетание современных и традиционных образовательных методик, возможность включения познавательных элементов (экскурсионное сопровождение);
- мультимедийность проекта (сочетание аудио-, видео материалов, графических файлов, текстовой информации).

В июне 2016 года в рамках прохождения учебной практики по школьному туризму проект был апробирован студентами 3 курса. Такого рода занятие привнесло элементы новизны, интерактивности в учебный процесс.

Авторы считают, что проекты подобного рода найдут практическое применение во внеклассной работе педагога.

**CITY ORIENTATION WITH ELEMENTS OF REGIONAL STUDIES AS A FORM OF
EXTRACURRICULAR WORK**

E.I. Koreniha, A.V. Korzhenevich, A.A. Maluha,

students of the Faculty of Natural Science

Belarusian State Pedagogical University named after Maxim Tank, Minsk

Network project «Georout», compiled by a web designer, is a synthesis of some popular technologies. Created by students-geographers and is intended for realization of regional studies approach to learning.

Keywords: regional studies; creative project; city orienteering; game activity.