

## Паспорт проекта

Название проекта: «Война... Победа... Память...»

Полное и краткое наименование организации:

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Обливская средняя общеобразовательная школа №2» (МБОУ «Обливская СОШ №2»).

Разработчик проекта - волонтерский отряд «Поиск»:

Щепелева Ангелина Артемовна, учащаяся 9А класса,

Анисимова Яна Александровна, учащаяся 8А класса,

Ковалец Егор Олегович, учащийся 7А класса.

Руководители проекта: Биденко Елена Борисовна, педагог – организатор,

Хамаева Татьяна Консаторовна, учитель информатики.

Чем дальше от нас уходит в прошлое Великая Отечественная война, тем острее становится проблема сохранения памяти о ней. В настоящее время участились случаи умышленного искажения событий войны. Мы должны отстаивать историческую правду о Великой Отечественной войне, не позволять никому исказить ее. Для этого молодежь обязана знать историю своей страны.

Анкетирование позволило выявить проблему: школьники недостаточно знакомы с информацией о событиях Великой Отечественной войны.

Учитывая особенности подросткового возраста, увлеченность многих школьников компьютерными играми, мы решили привлечь учащихся к созданию и участию в образовательных онлайн играх.

Цель проекта – создание серии онлайн игр, посвященных событиям Великой Отечественной войны.

Задачи:

1. Содействие формированию у учащихся патриотических чувств и гражданской ответственности, расширение знаний о событиях Великой Отечественной войны.
2. Развитие практического взаимодействия между учащимися и социальными партнерами на уровне района.

3. Вовлечение учащихся школы в социально - значимую деятельность.
4. Развитие навыков самостоятельной исследовательской работы, творческой и трудовой деятельности.

Сроки реализации проекта: 12 сентября 2022 года –14 апреля 2023 года.

Целевая группа проекта: учащиеся 6 - 10 классов.

### **Этапы реализации проекта.**

<b>1. Подготовительный этап</b>
Собрание инициативной группы по разработке проекта (12.09.2022 г.)
Анкетирование. Формулировка социальной проблемы, актуальной в нашей школе. Определение целей и задач проекта (15-20.09.2022 г.)
<b>2. Проектировочный этап</b>
Изучение законодательных документов (20-30.09.2022 г.)
Разработка плана действий команды по реализации проекта и сметы расходов (26-30.09.2022 г.)
Взаимодействие с социальными партнерами по вопросам реализации проекта: архивный сектор Администрации Обливского района Ростовской области, МБУК Обливского района «Межпоселенческая центральная библиотека» - содействие в сборе материалов для создания онлайн игр, межрайонная газета «Авангард» по Обливскому и Советскому районам - информирование читателей газеты о проекте и приглашение к участию в онлайн играх (октябрь 2022 г. - апрель 2023 г.)
<b>3. Практический этап</b>
Объявление о старте проекта (20.09.2022 г.)
Сбор информации для создания онлайн игр: работа с архивными материалами, подбор и систематизация материалов из истории Великой Отечественной войны с использованием официальных Интернет-ресурсов, справочной и художественной литературы по темам: «Сталинградская битва», «Блокада Ленинграда», «Города – герои», «Памятники Великой Отечественной войны», «Факты Великой Отечественной войны» (ноябрь-декабрь 2022 г.)

Разработка вопросов и заданий для онлайн игр, консультации с учителями истории и русского языка (ноябрь-декабрь 2022 г.)
Выбор и освоение приемов работы с онлайн-сервисами для создания обучающих игр и интерактивных заданий LearningApps и Genially, консультации с учителями информатики (ноябрь-декабрь 2022 г.)
Подбор фонов, иллюстраций и фотографий для онлайн игр (ноябрь-декабрь 2022 г.)
Создание онлайн игр (ноябрь-декабрь 2022 г.)
Размещение серии онлайн игр на сайте школьного музея «Зал Боевой Славы» <a href="http://museum.com.ru/category/onlajn-igry/">http://museum.com.ru/category/onlajn-igry/</a> (ноябрь-декабрь 2022 г.)
Разработка игры-квеста «Вехи Сталинградской битвы», посвященной 80 - летию Победы в Сталинградской битве, с использованием разработанных игр (16-25.01.2023 г.)
Проведение для учащихся школы игры-квеста «Вехи Сталинградской битвы» (26.01-02.02.2023г.)
Разработка дизайна электронного сертификата для поощрения активных участников игр и размещение его на сайте музея <a href="http://museum.com.ru/sertifikat/">http://museum.com.ru/sertifikat/</a> (09.02-27.02.2023 г.)
Организация в школьном Центре детских инициатив «Точки быстрого доступа» к онлайн играм (28.02-10.03.2023 г.)
Организация участия учащихся школы в онлайн играх (13.03- 07.04.2023 г.).
Размещение информации о реализации проекта в СМИ (в ходе проекта): <a href="http://museum.com.ru/start-volonterskogo-proekta-vojna-pobeda-pamyat/">http://museum.com.ru/start-volonterskogo-proekta-vojna-pobeda-pamyat/</a> <a href="http://museum.com.ru/igra-kvest-vehi-stalingradskoj-bitvy-2/">http://museum.com.ru/igra-kvest-vehi-stalingradskoj-bitvy-2/</a> <a href="http://museum.com.ru/strong-k-80-letiyu-pobedy-v-stalingradskoj-bitve-strong/">http://museum.com.ru/strong-k-80-letiyu-pobedy-v-stalingradskoj-bitve-strong/</a> <a href="http://museum.com.ru/strong-otkryta-tochka-bystrogo-dostupa-strong/">http://museum.com.ru/strong-otkryta-tochka-bystrogo-dostupa-strong/</a> <a href="http://museum.com.ru/strong-tochka-bystrogo-dostupa-v-dejstvii-strong/">http://museum.com.ru/strong-tochka-bystrogo-dostupa-v-dejstvii-strong/</a>
Общественно - политическая газета Обливского и Советского районов «Авангард» № 14 от 14 апреля 2023 года.
<b>4. Заключительный этап. Рефлексия</b>

Подведение итогов. Анализ результатов. Составление плана по дальнейшей работе в данном направлении (08.04-14.2023 г.)

### **Возможные риски реализации проекта.**

Есть вероятность невозможности участия в онлайн играх из-за отсутствия интернета или из - за проведения технических работ на онлайн сервисах.

### **Результативность проекта:**

1. Количество привлеченных организаций - социальных партнеров: 3
2. Количество человек, принявших участие в мероприятиях проекта: 175
3. Количество проведенных квест - игр: 2
4. Количество разработанных онлайн игр: 7
5. Количество школьников-участников игр, получивших сертификат – 117
6. Рост числа посетителей сайта школьного музея «Зал Боевой Славы» за период реализации проекта составил 31 %.

### **Правовые основания реализации проекта.**

На основании изучения законодательной базы мы пришли к выводу: наши действия при разработке и реализации проекта выполняются в рамках действующего законодательства.

### **Проработанность финансового плана проекта.**

Преимущество нашего проекта заключается в отсутствии финансовых затрат для его реализации. Все необходимые технические средства (ноутбуки, принтер), доступ к сети Интернет и бумага для оформления стенда «Точка быстрого доступа» имеются в школе и были использованы по согласованию с администрацией школы. Для создания игр мы пользовались бесплатными онлайн-сервисами LearningApps и Genially.

### **Перспектива развития проекта.**

1. Использование онлайн игр на уроках истории, в процессе проведения внеклассных мероприятий, музейных уроков, мероприятий библиотек.
2. Размещение приглашения к участию в онлайн играх в социальных сетях ВКонтакте и Одноклассники.
3. Создание онлайн игр о сражениях Великой Отечественной войны.

**Приложения к волонтерскому проекту «Война... Победа... Память...»**  
**МБОУ «Обливская СОШ №2»**

**Приложение 1. Анкета для проведения опроса учащихся.**

**Анкета для учащихся**

**1. Что вы знаете о Великой Отечественной войне?**

- 1) Великая Отечественная война началась \_\_\_\_\_
- 2) Великая Отечественная война закончилась \_\_\_\_\_
- 3) Сколько дней продолжалась Великая Отечественная война? \_\_\_\_\_
- 4) Назовите Верховного главнокомандующего Вооруженными силами в годы Великой Отечественной войны? \_\_\_\_\_
- 5) Какой из отечественных танков стал легендой Великой Отечественной войны? \_\_\_\_\_
- 6) Какие города – герои вы знаете?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 7) Перечислите крупные сражения Великой Отечественной Войны.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 8) Сколько дней длилась блокада Ленинграда? \_\_\_\_\_
- 9) Какое сражение Великой Отечественной войны вошло в историю под названием «Коренной перелом»? \_\_\_\_\_

**2. Твои увлечения в свободное от учебы время? (нужное подчеркнуть)**

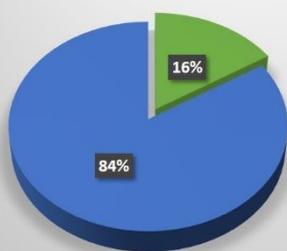
- 1) Чтение книг;
- 2) Занятие спортом;
- 3) Просмотр фильмов;
- 4) Хобби;
- 5) Компьютерные игры;
- 6) Помощь по дому.

## Приложение 2. Проведение анкетирования и его результаты



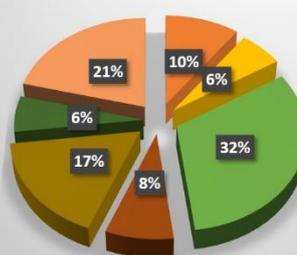
### Результаты анкетирования учащихся

Результаты опроса о событиях Великой Отечественной войны



■ Отвечили на все вопросы  
■ Отвечили на вопросы частично

Твои увлечения в свободное от учебы время?



■ Спорт  
■ Чтение книг  
■ Компьютерные игры  
■ Хобби  
■ Просмотр фильмов  
■ Помощь по дому  
■ Общение с друзьями

### **Приложение 3. Законодательная база проекта.**

1. Конституция Российской Федерации (принята 12.12.1993 г. с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020 г.):

#### Статья 29

Каждый имеет право свободно искать, получать, передавать, производить и распространять информацию любым законным способом.

#### Статья 33

Граждане Российской Федерации имеют право обращаться лично, а также направлять индивидуальные и коллективные обращения в государственные органы и органы местного самоуправления.

#### Статья 44

Каждый обязан заботиться о сохранении исторического и культурного наследия, беречь памятники истории и культуры.

2. Федеральный закон «О молодежной политике в Российской Федерации» № 489-ФЗ от 30.12.2020 г.:

Статья 6. Основными направлениями реализации молодежной политики являются воспитание гражданственности, патриотизма, преемственности традиций, уважения к отечественной истории, историческим, национальным и иным традициям народов Российской Федерации.

3. Федеральный закон «О благотворительной деятельности и добровольчестве (волонтерстве)» № 135-ФЗ от 11 августа 1995 г. (Ред. от 28.12.2020 г.):

#### Статья 17.1. Права и обязанности добровольца (волонтера)

1. Доброволец (волонтер) имеет право:

1) осуществлять свою деятельность индивидуально, под руководством организатора добровольческой (волонтерской) деятельности, в составе добровольческой (волонтерской) организации.

4. Государственная программа Ростовской области «Молодежная политика и социальная активность» на 2021-2030 годы, утверждена постановлением Правительства Ростовской области от 19.10.2020 № 100;

5. Областной закон Ростовской области № 528-ЗС от 06.05.2016 «О патриотическом воспитании граждан в Ростовской области»:

Статья 3. Основными задачами государственной политики в сфере патриотического воспитания граждан являются:

1. Создание условий для развития добровольческого (волонтерского) движения как эффективного инструмента гражданско-патриотического воспитания;

2. Информационное обеспечение патриотического воспитания на региональном и муниципальном уровнях, в том числе в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», создание условий для освещения событий и явлений патриотической направленности средствами массовой информации.

6. Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от № 436-ФЗ от 29.12.2010 г. (ред. от 29.12.2022 г.

Статья 15. Дополнительные требования к обороту отдельных видов информационной продукции для детей

1. В информационной продукции для детей, включая информационную продукцию, распространяемую посредством информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе сети "Интернет", и сетей подвижной радиотелефонной связи, не допускается размещать объявления о привлечении детей к участию в создании информационной продукции, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию.

**Приложение 4. Социальный партнер проекта - Архивный сектор  
Администрации Обливского района Ростовской области, главный специалист  
Щепелева А. Г.**



**Приложение 5. Работа с архивными материалами.**



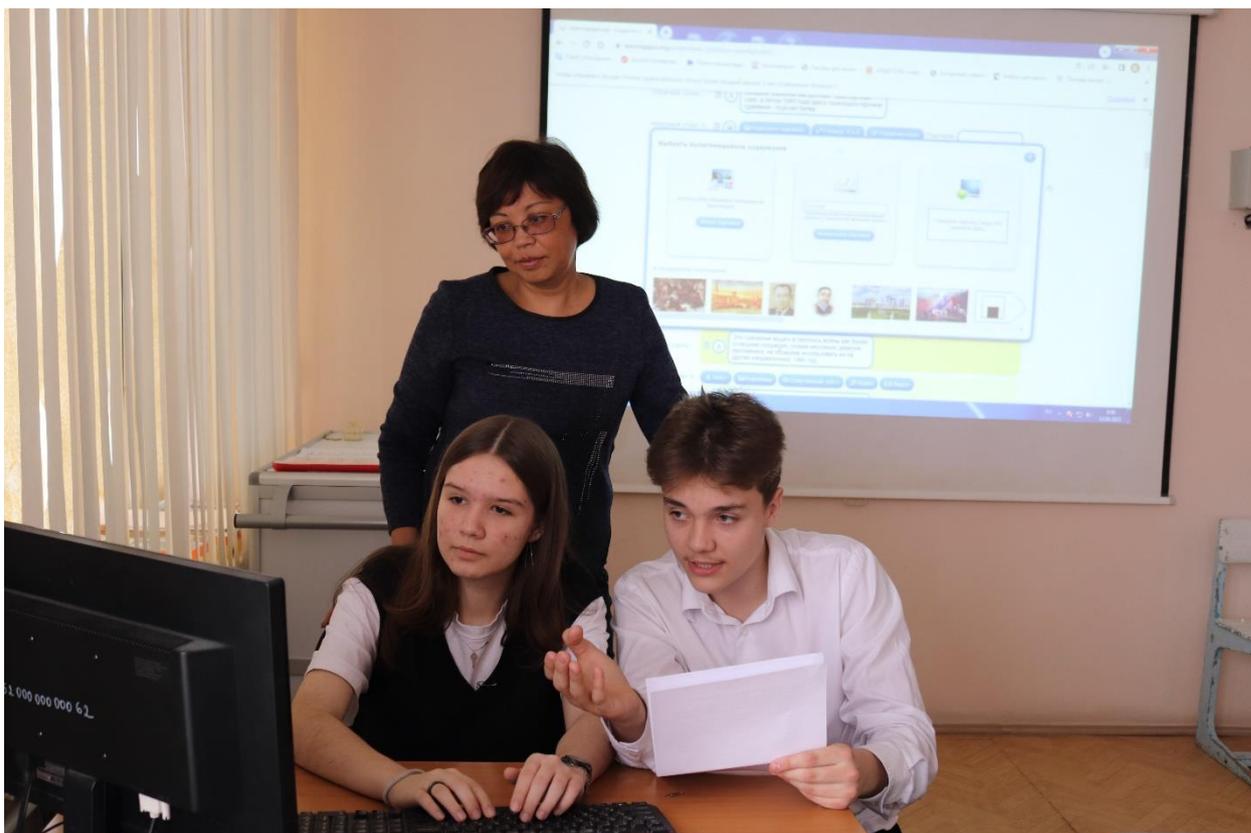
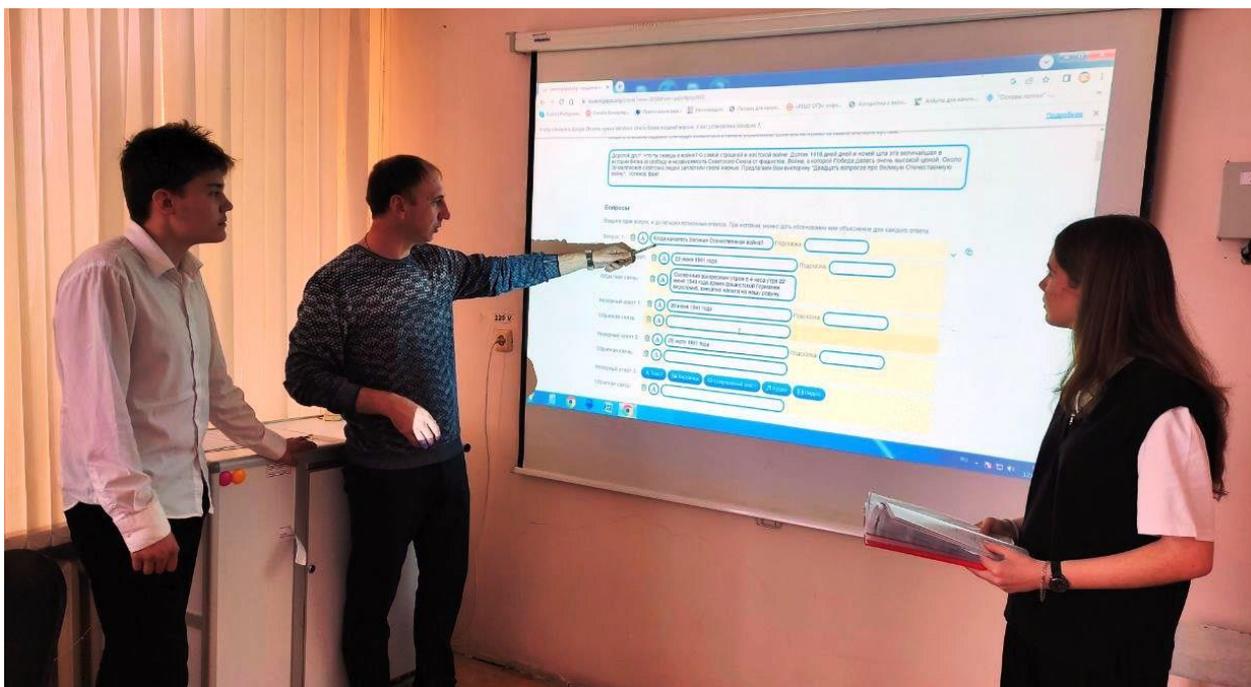
**Приложение 6.** Работа с справочной и художественной литературой.  
Социальный партнер проекта - МБУК Обливского района «Межпоселенческая центральная библиотека», ведущий методист Карнаухова О.А.



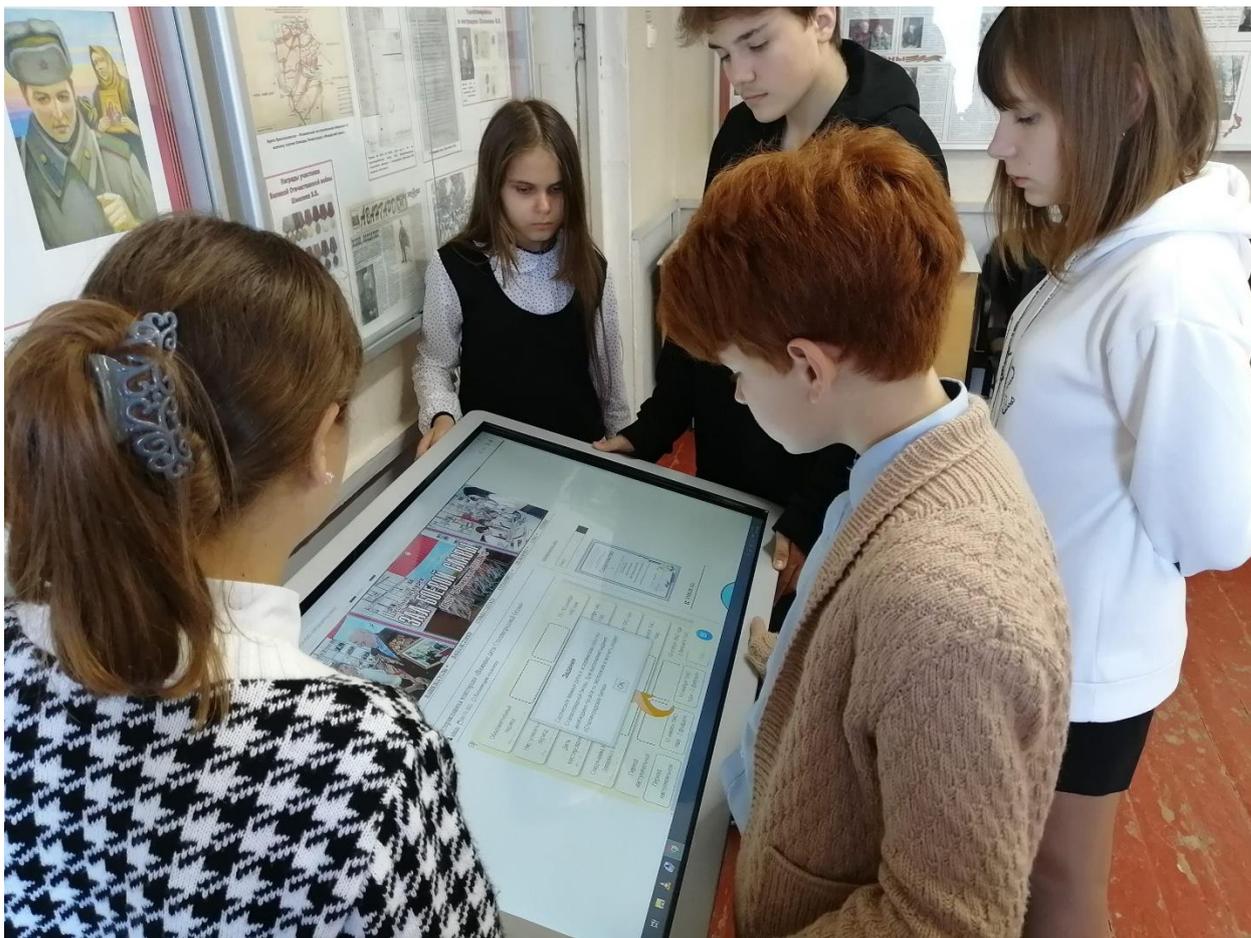
**Приложение 7.** Консультации с учителем истории Лойко Т.Н. и с учителем русского языка Лагутиной Т.Н.



**Приложение 7. Освоение приемов работы с онлайн-сервисами, консультации с учителями информатики Колтуновым А.С. и Хамаевой Т.К.**



## Приложение 8. Проведение игр-квестов «Вехи Сталинградской битвы»





## Приложение 9. Электронный сертификат участника онлайн игр



## Приложение 10. Создание «Точки быстрого доступа» к онлайн-играм



# Приложение 11. «Точка быстрого доступа»

# ТОЧКА БЫСТРОГО ДОСТУПА

**Ребята!**  
В рамках реализации проекта «Война... Победа... Память...» приглашаем вас принять участие в серии онлайн-игр, посвященных событиям Великой Отечественной войны.  
Для того, чтобы принять участие в играх, необходимо перейти по соответствующему QR - коду и выполнить задания каждой игры.  
**Внимание!**  
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответы на определенные вопросы в каждой игре, заполнить форму на сайте музея «Зал Боевой Славы» и скачать сертификат. QR - код для получения сертификата.   
Желаем успехов!

**Великая Отечественная война и вопросы и ответы**  
  
  
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 10 вопросов.

**Класс-опрос о Второй мировой войне**  
  
  
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 3 вопроса.

**Интерактивная викторина «Важные даты Сталинградской битвы»**  
  
  
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на вопрос:  
Дата начала Сталинградской битвы?

**Викторина «Сталинградская битва»**  
  
  
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 5 вопросов.

**Классификация Ленинграда (по книге И.Л. Мухомова «Жизнь, битва»)**  
  
  
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на вопрос:  
Сколько карточек в игре?

**Игры «Города — герои»**  
  
  
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 7 вопросов.

**Памятники Великой Отечественной войны**  
  
  
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 3 вопроса.

## Приложение 12. QR-коды онлайн игр

**Ребята!**

В рамках реализации проекта «Война... Победа... Память...» приглашаем вас принять участие в серии онлайн игр, посвященных событиям Великой Отечественной войны.

Для того, чтобы принять участие в играх, необходимо перейти по соответствующему QR - коду и выполнить задания каждой игры.

**Внимание!**

Для получения сертификата участника нужно запомнить ответы на определенные вопросы в каждой игре, заполнить форму на сайте музея «Зал Боевой Славы» и скачать сертификат.

QR – код для получения сертификата. 

Желаем успехов!

### Викторина «Сталинградская битва»



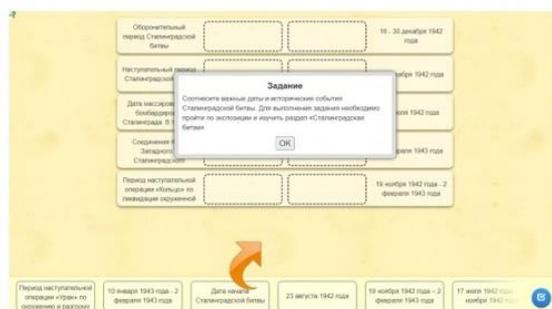
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 5 вопрос.

### Блиц-опрос о Второй мировой войне



Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 3 вопрос.

### Интерактивная викторина «Важные даты Сталинградской битвы»



Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на вопрос:

Дата начала Сталинградской битвы?

## Памятники Великой Отечественной войны



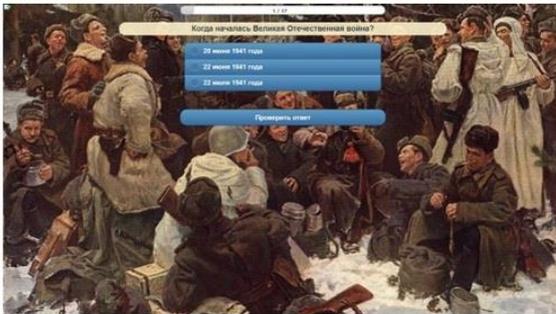
Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 3 вопрос.

## Игра «Города – герои»



Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 9 вопрос.

## Великая Отечественная война в вопросах и ответах



Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на 10 вопрос.

## Блокада Ленинграда (по книге И.Л. Миксона «Жила, была»)



Для получения сертификата участника нужно запомнить ответ на вопрос:  
Сколько парных карточек в игре?

### Приложение 13. Проведение онлайн игр





**Приложение 14. Социальный партнер проекта - межрайонная газета «Авангард» по Обливскому и Советскому районам. Главный редактор – Копаненко Е.А.**



**Приложение 15. Публикация в газете «Авангард» № 14 от 14.04.2023 г.**

### Публикация о проекте «Война... Победа... Память ...» в межрайонной газете «Авангард»

**Музей разработал онлайн-игры о войне**

В Обливской СОШ №2 реализуется волонтерский проект «Война... Победа... Память...», направленный на сохранение памяти о Великой Отечественной войне. Акторами и инициаторами проекта – активисты школьного центра детских инициатив, участники волонтерского отряда «Поиск»: учащиеся 9А класса Ангелина Пенева, учащаяся 8А класса Яна Анисимова, учащийся 7А класса Егор Ковалев. Участниками проекта стали учащиеся и члены семей учащихся, социальные партнеры. Руководитель проекта педагог-организатор Е.Б.Виденко и учитель информатики Т.К.Чамаева.

Цель проекта – создание серии онлайн-игр, посвященных событиям Великой Отечественной войны.

В ходе реализации проекта, с сентября 2022 года

по апрель 2023 года был собран и систематизирован материал из истории Великой Отечественной войны, созданы онлайн-игры, которые размещены на сайте школьного музея. Кроме того, к 80-летию Победы в Сталинградской битве ребята подготовили и провели для учащихся школы игру-квиз «Великая Сталинградская битва», в ходе которой активно использовались разработанные игры, а для привлечения большого количества

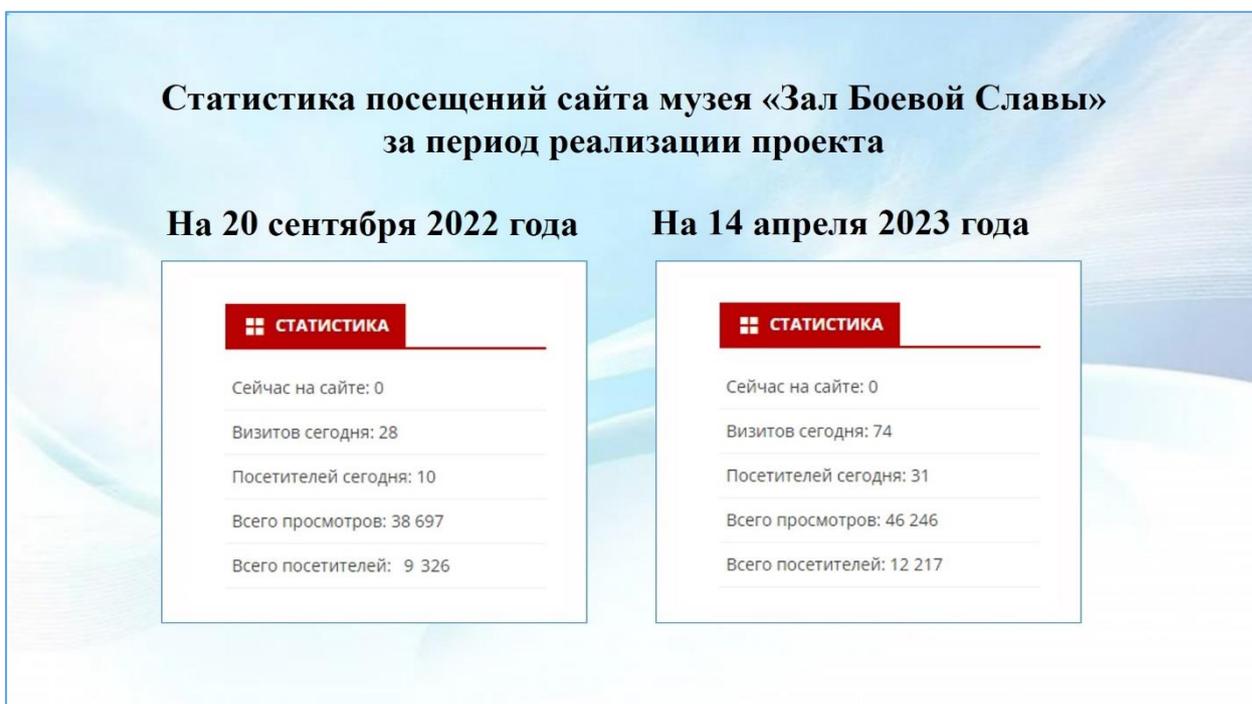
участников организовали «гоучку быстрого доступа» к онлайн-играм.

Приглашаем читателей газеты «Авангард» стать участниками серии онлайн-игр. Для этого нужно перейти на сайт школьного музея «Зал Боевой Славы» МБОУ «Обливская СОШ №2» по ссылке <http://museum.com.ru/catergory/online-igry/>, выбрать игру, проверить свои знания и вспомнить о событиях Великой Отечественной войны.

## Приложение 16. Статистика количества участников онлайн игр



## Приложение 17. Статистика посещений сайта музея за период реализации проекта



**Приложение 18.** Команда проекта «Война... Победа... Память...» и руководители проекта Биденко Е.Б и Хамаева Т.К.

