

**Клишина Елена Петровна**

## **ЛЕТНИЙ САД**

**Методическая разработка дистанционного конкурса  
в формате краеведческой онлайн-игры**



## Введение

Д.С. Лихачев писал: «Краеведение учит людей не только любить свои родные места, но и знать о них, приучает их интересоваться историей, искусством, литературой, повышать свой культурный уровень. Это - самый массовый вид науки».

Краеведение сегодня становится важным средством повышения качества знаний. Краеведческие занятия активизируют мыслительную деятельность, позволяют разнообразить методику занятий, участвуют в патриотическом воспитании учащихся.

Игры по краеведению относятся к интегрированным играм, где хорошо прослеживается связь различных предметов, которая помогает учащимся быстро адаптироваться в реалиях нашей жизни. Игра помогает многое вспомнить, осмыслить в короткий промежуток времени. Другими словами, игра является комплексным носителем информации.

Практика показывает, что на уроках, где проводятся игры, отмечается активизация деятельности обучающихся. Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, реализовать и восполнить острый дефицит времени – все эти игровые элементы активизируют учебную деятельность обучающихся, позволяют развить интерес к родному краю.

### Актуальность:

- в связи с отменой массовых мероприятий по причине распространения коронавирусной инфекции остро встает вопрос реализации дистанционных методов обучения, как в основном, так и в дополнительном образовании;
- в условиях, когда у учащихся нет возможности выйти в пространство города, становится необходимым создание таких форм работы, которые соединят теоретические знания с практическими.

### Задачи:

- расширение кругозора, углубление знаний, полученных на уроках истории и культуры Санкт-Петербурга и внеурочной краеведческой деятельности;
- создание представления о многогранном культурном наследии Петербурга;
- воспитание у юных петербуржцев любви к родному городу, чувства ответственности и своей причастности к сохранению культурного наследия;
- вовлечение школьников в игровую деятельность;
- создание условий для формирования умений и навыков командной работы.

Игра, предлагаемая в этой разработке, апробирована во Дворце детского (юношеского) творчества Московского района Санкт-Петербурга среди обучающихся 5-6 классов осенью 2020 года.

### Технология создания онлайн-игры

Для создания игры использовались ресурсы сети Интернет, которые дают возможность конструирования самого сайта (ресурс <https://wix.com>) и конкретно игровых заданий (ресурс <https://learningapps.org>).

#### Ресурс <https://wix.com>

Плюсы:

- ресурс дает возможность широкого использования шаблонов, разнообразной цветовой палитры и форм, которые отвечают большинству запросов пользователей при конструировании простых сайтов;
- интуитивный интерфейс и большое количество бесплатных инструментов для работы.

Минусы:

- сложность использования конструктора для пользователей компьютера, не имеющих определенных навыков;
- ограничения по использованию некоторых инструментов сайта в бесплатной версии;
- интернет-адрес третьего уровня;
- социальные сети блокируют переход по ссылке на сайты, созданные на ресурсе <https://wix.com> (в игре использованы переходы по QR-коду).

В данной игре использовались формы обратной связи для ввода информации об участнике (название команды, школа, класс, ФИО руководителя, контактные данные) и для ввода ответов на вопросы, а также возможность интегрирования (вставки) скриптов с других сайтов (широко использовались вставки заданий, созданных на ресурсе <https://learningapps.org>).

### Ресурс <https://learningapps.org>

Плюсы:

- ресурс дает возможность широкого использования шаблонов заданий (найди пару, классификация, хронологическая линейка, кроссворд и другие);
- интуитивный интерфейс и бесплатное использование.

Минусы: практически нет, однако может вызывать некоторые сложности для пользователей компьютера, не имеющих определенных навыков. Однако рекомендуется при создании заданий уделить внимание точности формулировок для выполнения заданий.

В онлайн-игре «Летний сад» использовались такие функции ресурса <https://learningapps.org>, как викторина с выбором правильного ответа (вопрос № 1), пазл «Угадай-ка» (вопрос № 2), сортировка картинок (вопрос № 3).

Кроме вышеперечисленных ресурсов для информационной поддержки конкурса использовались социальные сети. В данном случае: группа Отдела гуманитарных программ и социокультурного проектирования ДД(Ю)Т Московского района Санкт-Петербурга «Московский рядОМ» в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/ddutkraeved>).

Вся информация (анонс, основной пост, дополнительные посты, заключительный пост) публиковались на стене группы с хэштегом [#летнийсад2020](#) для удобства поиска. А для обратной связи было создано обсуждение, где все желающие могли получить ответы на свои вопросы.

Московский рядОМ > Обсуждения > Просмотр темы 47

Редактировать тему

## Игра "Летний сад"

1 2 3



Московский рядОМ 4 сен 2020 в 11:57

Вопросы по дистанционному конкурсу в формате on-line игры "Летний сад" для 5-6х классов.

Информация об игре:

ССЫЛКА НА КОНКУРС: <https://eleshka9.wixsite.com/ddut/letniysad>

21.09.2020 г. завершился прием ответов, но ссылка рабочая, и Вы можете поиграть вне конкурса.

Анонс игры [https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727\\_135](https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727_135)

Основной пост по игре: [https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727\\_163](https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727_163)

Дополнительные посты об игре: [https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727\\_168](https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727_168)

[https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727\\_171](https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727_171)

[https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727\\_200](https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727_200)

Завершение приема ответов и творческих заданий: [https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727\\_206/all](https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727_206/all)

Пост об уточнении информации для Оргкомитета [https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727\\_284/all](https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727_284/all)

Результаты игры [https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727\\_294](https://vk.com/ddutkraeved?w=wall-195790727_294)

Здесь публикуем Ваши творческие задания!!!

[#московскийрядом](#) [#летнийсад2020](#) [#конкурсмосковскийрядом](#)



## Описание онлайн-игры

Порядок организации и проведения Конкурса подробно изложен в Положении о конкурсе.

Общие положения

1.1. Настоящее Положение регламентирует статус и порядок проведения дистанционного конкурса в формате историко-краеведческой онлайн-игры «Летний сад» (далее – Конкурс), требования к участникам и конкурсным работам, порядок их предоставления, сроки проведения Конкурса и действует до завершения конкурсных мероприятий.

1.2. Организатор Конкурса – отдел гуманитарных программ и социокультурного проектирования ГБУ ДО ДД(Ю)Т Московского района Санкт-Петербурга.

1.3. Конкурс проводится в целях создания условий для формирования у юных петербуржцев устойчивого интереса к историческому прошлому и современной жизни Северной столицы.

1.4. Задачи Конкурса:

вовлечение школьников в игровую деятельность; расширение кругозора, углубление знаний, полученных на уроках истории и культуры Санкт-Петербурга и внеурочной краеведческой деятельности; создание представления о многогранном культурном наследии Петербурга; воспитание у юных петербуржцев любви к родному городу, чувства ответственности и своей причастности к сохранению культурного наследия; создание условий для умений и навыков командной работы.

## 2. Порядок организации и проведения Конкурса

Ответы игры и творческие задания Конкурса принимаются оргкомитетом в таком порядке: ответы на задания онлайн-игры на сайте игры; творческие задания в виде публикаций на стене группы в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ddutkraeved>.

## 3. Условия участия в Конкурсе

3.1. В Конкурсе принимают участие команды школьников ОУ Московского района в количестве 3-6 человек.

3.2. Конкурс предполагает 2 этапа. Выполнение обоих этапов – обязательное условие участия в конкурсе. Участники, выполнившие лишь один из этапов, считаются выбывшими из конкурса.

3.2.1. Онлайн-игра. Ссылка на задания игры будут опубликованы 10 сентября 2020 года в 16:00 на официальной странице секции краеведения и музееведения ОГПиСП ГБОУ ДД(Ю)Т Московского района <https://vk.com/ddutkraeved>. Возможна публикация на других дружественных ресурсах.

В ходе игры участникам будет предложено выполнить различные задания на знание Летнего сада, исторических событий, культуры и быта петровского времени. А также попробовать окунуться в другую эпоху и понять значение этого удивительного парка не только в истории города, но и для каждого жителя Петербурга.

Все ответы на задания необходимо будет заполнить на сайте игры и отправить в Оргкомитет.

Вопросы с формулировкой «Дайте развернутый ответ» предполагают ответы в виде мини-эссе, раскрывающего суть ответа.

3.2.2. Творческое задание. Ссылка на творческое задание будет опубликована 10 сентября 2020 года в 16:00 на официальной странице секции краеведения и музееведения ОГПиСИ ГБОУ ДД(Ю)Т Московского района <https://vk.com/ddutkraeved>. Возможна публикация на других дружественных ресурсах.

Ответы на творческое задание необходимо будет опубликовать на официальной странице ВК секции краеведения и музееведения ОГПиСП ГБОУ ДД(Ю)Т Московского района <https://vk.com/ddutkraeved>.

Ответ на творческое задание оформляется в виде публикации на стене группы текста с приложением фото/рисунков (строго одним постом) с обязательным указанием названия команды (как в 1 этапе), номера школы и ФИО руководителя.

3.3. Ответы и творческие задания, переданные иными способами, не рассматриваются.

4. Порядок определения победителей Конкурса:

4.1. Определение победителей (I, II, III место) по каждой номинации проводит независимое жюри.

4.2. Каждая конкурсная работа оценивается по следующим критериям:

- онлайн-игра: точность, аргументированность ответов;
- творческое задание: историческая достоверность и наличие краеведческого компонента. Креативность, новизна, самостоятельность мышления.

4.3. Оргкомитет Конкурса вправе отклонить конкурсные работы, если они не соответствуют условиям настоящего Положения.

4.4. Итоги Конкурса будут размещены на официальном сайте ГБУ ДО ДД(Ю)Т <http://ddut-mosk.spb.ru/>, а также на официальной странице секции краеведения и музееведения ОГПиСП ГБОУ ДД(Ю)Т Московского района <https://vk.com/ddutkraeved>.

5. Награждение

5.1. Независимое жюри Конкурса проводит экспертную оценку поступивших на Конкурс работ и выявляет победителей. По итогам Конкурса победителям присуждаются I, II и III места в каждой номинации, включая дополнительные.

5.2. Победители Конкурса награждаются дипломами с указанием призового места. Жюри Конкурса оставляет за собой право не присуждать участникам звания победителей, а также присуждение призового места сразу нескольким участникам (до трёх).

5.3. Авторы работ, отмеченных жюри за профессионализм, нестандартное решение в раскрытии темы и т.д. будут награждены специальными дипломами от членов жюри;

5.4. Все остальные участники награждаются Сертификатами участника Конкурса.

Использование конкурсных работ

Конкурсные работы победителей получают организационную, информационную поддержку и могут быть использованы в целях:

- размещения в районных СМИ (телевидение, печатная пресса, интернет);
- размещения на официальных страницах ГБУ ДО ДД(Ю)Т Московского района Санкт-Петербурга;
- использования в учебных целях, а также в методических и информационных изданиях.

7. Прочие условия

Передача участником конкурсной работы в соответствии с настоящим Положением означает полное и безоговорочное согласие участника с условиями проведения Конкурса.

В ходе игры участникам предлагалось выполнить различные задания на знание Летнего сада, исторических событий, культуры и быта петровского времени. А также попробовать окунуться в другую эпоху и понять значение этого удивительного парка не только в истории города, но и для каждого жителя Петербурга.

Старт игры был заранее анонсирован на сайте ДД(Ю)Т Московского района Санкт-Петербурга и в официальной группе отдела. На сайте и в группе в социальной сети опубликована ссылка на специально созданный сайт игры <https://elshka9.wixsite.com/ddut/letniysad>.

Переход возможен по QR-коду:



Все желающие в период, определенный организаторами (12 дней, с 10 по 21 сентября 2020 г.) могли по опубликованной ссылке зайти на сайт и принять участие в онлайн-игре.

Проходить игру можно было самостоятельно дома, однако предполагалось, что команды в школе на уроке или во время внеурочной деятельности будут проходить этапы онлайн-игры под руководством педагога.

В классе для успешной работы необходимы:

- компьютер (ноутбук) с выходом в интернет;
- проектор, если игра проводится в кабинете или зале.

Демонстрируя на экран вопросы, педагоги вовлекают в игровой процесс обучающихся, контролируя их работу и помогая, если возникают сложности, в процессе прохождения этапов игры.

## Конкурсные задания

### Вопрос № 1.

Первая группа вопросов связана с историческими фактами из истории Летнего сада и Санкт-Петербурга.

Здесь сочетается несколько игровых форм – викторина и анаграмма. Необходимо, отвечая на вопросы викторины, из правильных ответов выбрать по 1 указанной букве (первую по порядку, вторую и т.д.) и из этих букв составить ключевое слово. В данном случае это слово «фонтан». Слово вписывается в строку формы.

Дизайн этого сайта создан в конструкторе WIX.com. Создайте ваш сайт сегодня. [Создать сайт](#)

### Вопрос № 1.

**Составьте слово-АНАГРАММУ, которое неразрывно связано с Летним садом.**  
Буквы Вы узнаете, если правильно ответите на вопросы викторины.

5 буква ответа на 8 вопрос,  
6 буква ответа на 3 вопрос,  
1 буква ответа на 6 вопрос,  
4 буква ответа на 2 вопрос,  
6 буква ответа на 4 вопрос,  
7 буква ответа на 7 вопрос.

1/8

Петр I любил море и, как любой моряк, всегда знал «куда ветер дует». Для этого на крыше его дворца располагался специальный прибор. Какой?

<input type="radio"/> Гидрант	<input type="radio"/> Флагшток
<input checked="" type="radio"/> Флюгер	<input type="radio"/> Барометр



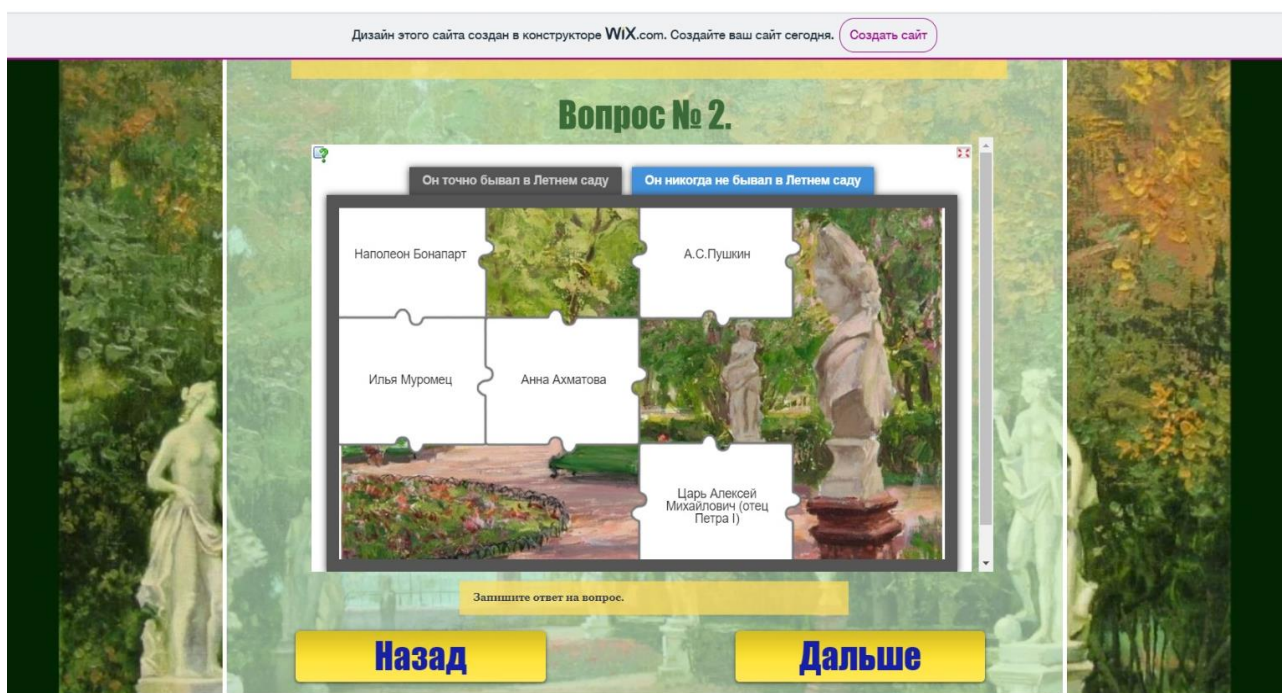
Требование к участникам – не просто ответить на вопрос, но и дать развернутый ответ, как это слово связано с Летним садом (вариант ответа: именно в Летнем саду появились первые в России фонтаны).

Вопросы викторины достаточно просты и призваны закрепить ту информацию об объекте, которую участники уже получили ранее. А также игровой аспект – найти буквы, составить слово. Так веселое и несложное задание должно заинтересовать игроков и вызвать повышенный интерес к прохождению игры.

### Вопрос № 2.

Эта группа вопросов больше касалась знаний о личностях и эпохах, чтобы у участников появилось более четкое представление о времени существования Летнего сада.

Здесь также присутствует сочетание несколько игровых форм – пазл-викторина (распределить по категориям: кто бывал в Летнем саду, и кто точно не бывал в Летнем саду). Правильно распределив исторических личностей по двум категориям, игроки видят сложившийся пазл и окошко с ключевым вопросом, на который необходимо дать ответ. Ключевой вопрос: «Сколько сейчас лет Летнему саду?».



Для распределения по категориям подобраны такие личности, чтобы даже если ответа игроки не знают, после недолгих размышлений (или наводящих вопросов педагога) можно было догадаться. Например: кто бывал в Летнем саду – Петр I, Елизавета Петровна, Александр II (императоры, которые точно бывали в главном парке Санкт-Петербурга), А.А. Ахматова и А.С. Пушкин (они оставили свои воспоминания о парке). Кто точно не бывал в Летнем саду – баснописец Эзоп, Александр Невский, Илья Муромец, отец Петра I царь Алексей Михайлович (личности, которые жили до создания Летнего сада), шведский король Карл XII, Наполеон Бонапарт (руководители государств, которые так и не смогли попасть в Санкт-Петербург).

### Вопрос № 3.

Группа вопросов была связана с географией и архитектурой Летнего сада.

В этом задании предлагается карта Летнего сада с указанными точками и фотографиями объектов, которые на этих точках располагаются. Если определить правильно местоположение всех загаданных объектов, то появляется вопрос, развернутый ответ на который необходимо вписать в окошко формы.

Здесь предлагаются как известные, так и редко изучаемые объекты Летнего сада, среди них: Летний дворец, памятник И.А. Крылову, Красный огород, Коронный фонтан, а также скульптура «Амур и Психея», фонтан «Лакоста», Школьная аллея.

Вопрос, на который ребята должны найти ответ – это поиск на карте точки с номером 27 (фото в задании – пионеры с инвентарем идут по одной из аллей Летнего сада). Именно черно-белое фото должно подсказать игрокам, почему аллея, которую они нашли называется Школьная, а задача учителя либо заранее, либо в ходе игры дать некоторую информации о жизни Летнего сада в период Великой Отечественной войны.

Дизайн этого сайта создан в конструкторе WIX.com. Создайте ваш сайт сегодня. [Создать сайт](#)

### Вопрос № 3.



Вопрос Вы узнаете, если правильно решите задание с картой. Дайте развернутый ответ.

#### Вопрос № 4.

Это задание призвано показать значимость Летнего сада в истории Санкт-Петербурга.

Само задание предполагает поиск информации в интернете. Для ответа необходимо дать точные ответы, раскрывающие суть этих событий (1-2 предложения).

Дизайн этого сайта создан в конструкторе WIX.com. Создайте ваш сайт сегодня. [Создать сайт](#)

### Вопрос № 4.

За всю историю Летнего сада здесь произошло столько событий!

1. 25 мая 1752 года
2. 10 сентября 1777 года
3. 12 мая 1855 года
4. 04 апреля 1866 года
5. 23 сентября 1924 года
6. 27 мая 2012 года

Воспользовавшись интернетом, найдите и запишите ответы, что происходило в указанные даты. Всего 6 пунктов, 1-2 предложения на каждый.

[Назад](#)

**ОБЯЗАТЕЛЬНО!**  
Творческое задание.

Предложены для поиска даты самые знаковые в истории не только Летнего сада, но и Санкт-Петербурга. Поиск информации даст возможность педагогу на основе предложенных дат показать значимость Летнего сада в истории нашего города.

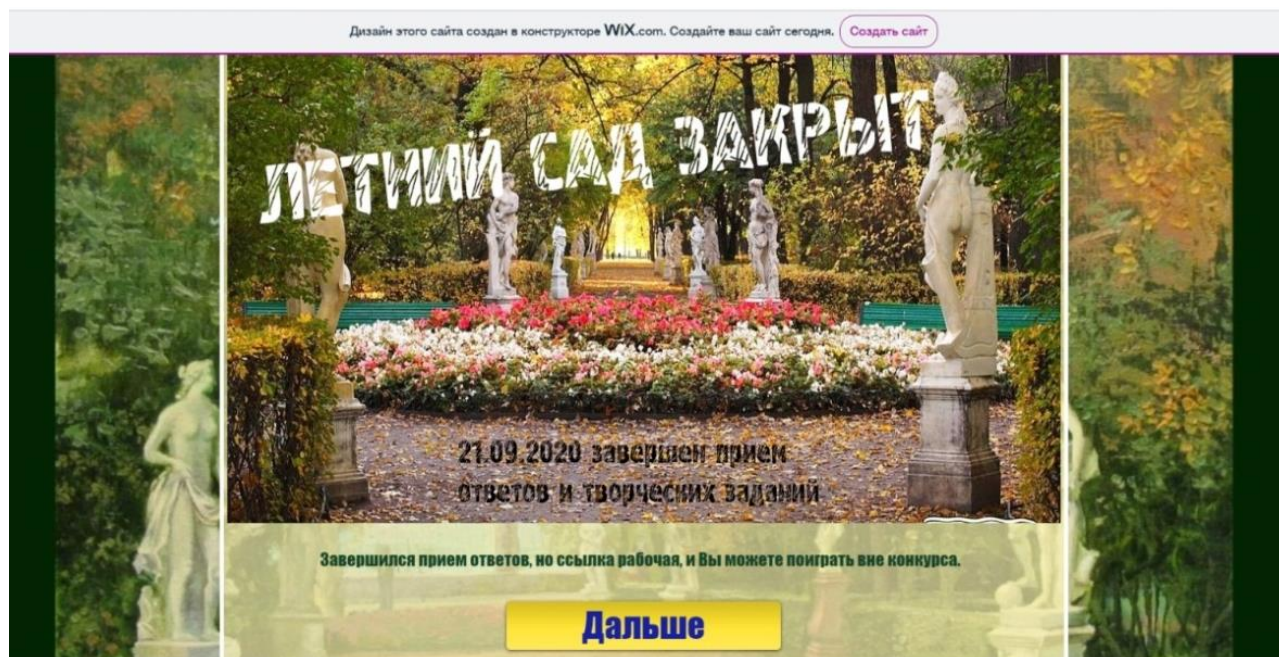


Что нужно найти: 25 мая 1752 г. (указ Елизаветы Петровны о разрешении гулять в Летнем саду прилично одетой публике), 10 сентября 1777 г. (первое наводнение, нанесшее большой урон Летнему саду), 12 мая 1855 г. (открытие памятника поэту- баснописцу И.А. Крылову), 4 апреля 1866 г. (покушение на императора Александра II у центральных ворот Летнего сада), 23 сентября 1924 г. (третье сильное наводнение, нанесшее большой урон Летнему саду, погибло 600 деревьев, повреждены бюсты и статуи. Его наблюдала Ахматова и написала стихотворение "Я к розам хочу в тот единственный сад"), 27 мая 2012 г. (открытие Летнего сада после трехлетней реконструкции).

### Творческое задание

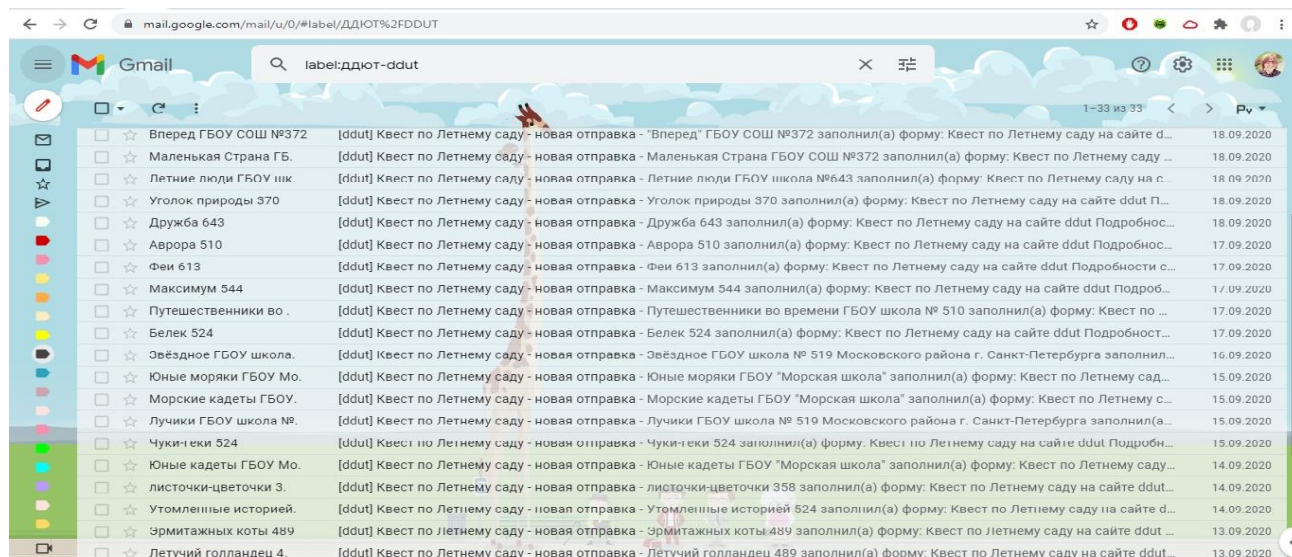
Выполнение творческого задания – необходимое условие участия в конкурсном зачете. Творческим заданием было создание эссе на заданную тему «Как будет выглядеть Летний сад через 100 лет?» с обязательной иллюстрацией (не менее 1).

После заполнения всех форм обратной связи (ответы на ключевые вопросы игры) педагог отправлял ответы, нажав на кнопку «Отправить».



### Подведение итогов конкурса

Результаты игры приходили на электронный адрес организаторов, что позволило после окончания срока приема ответов подсчитать результаты и определить победителей и призеров.



Оценивались ответы на конкурсные задания по следующим критериям:

№	Критерии	Пояснения	Баллы	Всего по разделу
<b>Ответы на вопросы онлайн-игры</b>				
1	Достоверность	Ответы на вопросы должны быть точными и аргументированными	Максимум - 5 баллов	Максимум 20 баллов
<b>Творческое задание</b>				
2	Эссе Аргументированность, самостоятельность мышления	Умение выразить свои впечатления по конкретному вопросу и доказать это в литературной форме	Максимум - 5 баллов	Максимум 10 баллов
3	Рисунок Иллюстративность	Соответствие текста и рисунка Креативность, новизна	Максимум - 5 баллов	

По результатам оценки работ определялись:

29-30 баллов – дипломант I степени;

27-28 баллов – дипломант II степени;

25-26 баллов – дипломант III степени;

До 25 баллов включительно – участник (награждается сертификатом).

К моменту публикации итогов игры для участников был подготовлен видеоролик, позволяющий повторить и закрепить знания, полученные в результате онлайн-игры «Летний сад». Видеоролик был снят на территории Летнего сада. Текст ведущего включал исторические сведения по истории Летнего сада, а также материалы творческих работ участников конкурса (эссе и рисунки) ([https://youtu.be/EbyXz7v\\_c2k](https://youtu.be/EbyXz7v_c2k) или QR-код ниже).



### **Заключение**

Таким образом, условия дистанционного обучения открыли для педагогов новые возможности использования интернет-ресурсов для создания конкурсов и игр.

Педагоги уже достаточно активно в своей работе используют ресурс <https://learningapps.org>. Он несложен в разработке и дает возможность создания бесконечного количества заданий. Недостаток ресурса – нет обратной связи, т.е. можно играть в классе. Но если дать ссылку для самостоятельно прохождения заданий дома, то отслеживания результата дистанционно этот ресурс не позволяет. Однако сочетание 2х ресурсов (<https://wix.com> с формой обратной связи и встраивание в этот сайт заданий <https://learningapps.org>) позволили создать игровой квест, который можно использовать для создания подобных онлайн-игр для практически неограниченного количества участников в дистанционном формате.

Данная методическая разработка дает 2 пути использования материала:

1. Возможность самостоятельно проиграть с обучающимися все конкурсные задания и выполнить творческое задание, проведя в классе 1-2 занятия и подведя итоги или в конкурсном зачете, или в индивидуальном на усмотрение педагога. Сайт, где создавалась игра, <https://eleshka9.wixsite.com/ddut/letniysad> действует, все задания открыты для использования.
2. Используя указанные в работе интернет-ресурсы, возможно самостоятельно разработать и создать подобную онлайн-игру на любую тематику.

#### **Список использованной литературы**

1. Коренцвит В.А. Летний сад Петра Великого: рассказ о прошлом и настоящем. – М.: Центрполиграф; Санкт-Петербург: Русская тройка-СПБ, 2015. – 258 с.
2. Кузнецова О.Н., Борзин Б.Ф. Летний сад и Летний дворец Петра I. – Л.: Лениздат, 1988.
3. Раков Ю.А. Скульптурный Олимп Петербурга. – СПб.: «Искусство – СПб», 2000. – 23 с., ил.