Главное управление образования Гродненского облисполкома

Отдел образования, спорта и туризма

администрации Октябрьского района г. Гродно

Государственное учреждение образования

«Средняя школа № 12 имени В.В.Бабко г. Гродно»

**Интернет-игра «ГроднА+++»**

Авторы: Гнидко Даниил Александрович, учащийся X «А» класса

Кореневский Эдгар Анатольевич, учащийся IX «В» класса

Руководители: Богдан Галина Анатольевна, учитель ОБЖ

Лохницкий Илларион Аркадьевич, учитель физики и информатики

**Гродно 2023**

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Ведение | 2 |
| 2. | Основная часть. Описание игры | 4 |
| 3. | Заключение | 8 |
| 4. | Приложение. Положение об Интернет-игре «ГроднА+++» | 9 |

**Введение**

В настоящее время самым востребованным и привлекательным информационно-коммуникативным ресурсом для детей и подростков стал Интернет. В социальных сетях и виртуальных приложениях ребята проводят значительную часть свободного времени.

Вместе с тем, применение информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ) существенно повышает в глазах обучающихся ценность любого образовательного взаимодействия. При этом и педагоги получают больше образовательных технических возможностей.

В государственном учреждении образования «Средняя школа № 12 имени В.В. Бабко г. Гродно» применение ИКТ имеет многосферный и системный характер. Активно действуют школьные сетевые сообщества, блог музея-лаборатории «Школа рачительных хозяев», Инстаграм-канал. Для онлайн встреч республиканского и международного уровней используются платформы ZOOM, Teams, Яндекс.Телемост.



***Рис.1, 2. Результаты участия СШ№ 12 г. Гродно в Интернет-проектах***

Школьные Интернет-ресурсы предоставляют широкие возможности взаимодействия и в ходе реализации проектов по вопросам энергоэффективности. Акции, приуроченные к Международному Дню энергосбережения, Часу Земли имеют активную виртуальную составляющую, позволяющую охватить полезными практиками тысячи людей в самом Гродно и далеко за его пределами.

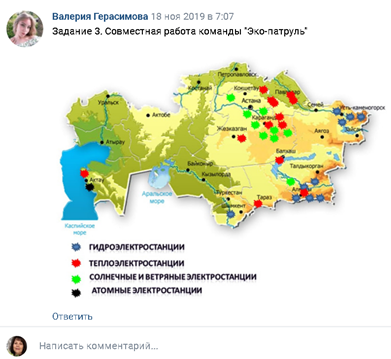
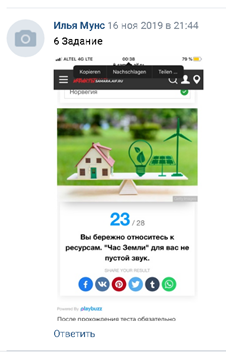
Имеет школа и опыт участия в Интернет-играх. Так, участие в серии республиканских и международных Интернет-игр «Наша Беларусь: Цели устойчивого развития: думай и действуй» (2014 – 2022, организатор БГПУ им. М. Танка) принесло учреждению девять дипломов лауреатов (Рис.1, 2), а также полезные компетенции в плане самостоятельной организации игр.



***Рис. 3, 4. Заставка и диплом Интернет-игры***

Успешной стала Интернет-игра «Экономим больше – экономим лучше!» (Рис. 3, 4), которая проводилась в рамках проекта международной технической помощи **«**Вовлечение общественности в экологический мониторинг и улучшение управления охраной окружающей среды на местном уровне», реализуемого Программой развития ООН в Беларуси в партнёрстве с Минприроды Республики Беларусь (Рис. 5 – 7).

Игра собрала более 400 участников из пяти стран. Около 900 постов участников отмечены десятками тысяч лайков. Участники проявили ответственность и высокую степень осведомленности в вопросах энергоэффективного уклада жизни, разработали десятки плакатов и коллажей по применению энергосберегающего оборудования в быту. Лучшие игроки получили дипломы и сертификаты.



***Рис. 5 – 7. Скриншоты страниц Интернет-игры***

***«Экономим больше – экономим лучше!»***

Повышенный интерес к игре и дальнейшая востребованность ее разработок стали свидетельством актуальности примененного в ней подхода.

**Описание Интернет-игры «ГроднА+++»**

В 2023 году учреждение образования приняло решение транслировать опыт по формированию компетенций местного сообщества в сфере энергоэффективности через работу открытой Школы энергосбережения «ГроднА+++». Одним из направлений деятельности данного формирования является проведений онлайн мероприятий.

****

***Рис. 8, 9. Заставка и диплом Интернет-игры «ГроднА+++»***

Проводимая в 2023 году Интернет-игра «ГроднА+++» (Рис 8, 9) аккумулирует лучший опыт учреждения и популяризует современные Интернет-ресурсы в области энергоэффективности.

**Целью игры** является формирование компетенций участников в сфере энергоэффективного образа жизни через выполнение заданий Интернет-игры, а также популяризация энергоэффективного образа жизни посредством образовательного и творческого взаимодействия участников.

В ходе игры успешно решались **задачи** организации Интернет-взаимодействия участников; предоставления актуальных образовательных ресурсов в сфере энергосбережения, знакомства с сайтом Департамента по энергоэффективности, с деятельностью интеллектуального молодежного объединения «Школа рачительных хозяев»; осуществления консультативного и организационного сопровождения участников в ходе выполнения заданий; поддержка лучших инициатив и результатов через освещение хода Игры на сайте, в сетевых сообществах учреждения образования; накопление и трансляция опыта проведения открытых мероприятий по энергосбережению в сети Интернет.

**Участниками** игры являются обучающиеся учреждений образования г. Гродно, Республики Беларусь (по согласованию с организаторами), родители, педагоги. Участие игроков возможно в индивидуальном или командном (команды от учреждений образования/местных сообществ/семей учащихся) форматах.

**Сроки проведения.** Игра проводится в три этапа с 20 октября по 20 декабря 2023 года. Теоретический этап – с 20 октября по 5 ноября; практический – с 6 ноября по 6 декабря; творческий – с 6 декабря по 20 декабря; оценочно-рефлексивный 20 – 30 декабря. Подведение итогов осуществляется 2 – 10 января 2024.

**Место проведения и ресурсы игры.** Интернет-игра «ГроднА+++» проводится в организационно-игровом кейсе открытого сетевого ВК-сообщества учреждения «СШ12 Гродно. Школа рачительных хозяев», где опубликованы анонс, цели и задачи, форматы участия, регламент, правила игры, а также ее задания.

Действия участников постоянно сопровождают координаторы игры из числа учащихся и эксперты из числа педагогов учреждения образования.

С целью популяризации структур, деятельность которых связана с тематикой игры, разработок школьного интеллектуального молодежного объединения «Школа рачительных хозяев» в игровых заданиях использованы Интернет-ресурсы открытого доступа сайта департамента по энергоэффективности Государственного комитета по стандартизации Республики Беларусь (далее – департамент), тест-платформы Online Test Pad, а также разработанной активом Школы рачительных хозяев Интерактивной карты использования ВИЭ электростанциями Гродненской области.

**Задания игры.** Игра состоит из 20 заданий, объединенных в четыре этапа (Приложение). В целях более глубокого изучения теоретических и практических аспектов энергосбережения, мотивации участников на результат предусмотрены задания теоретического, практического, творческого и рефлексивного характера.

В рамках игры учащиеся:

* изучают теорию на предложенных ресурсах;
* отвечают на проблемные вопросы;
* играют в компьютерные игры;
* проверяют свой уровень осведомленности и практических действий в условиях онлайн тестов;
* применяют полученные знания на практике;
* создают творческие проекты;
* оценивают деятельность себя и партнеров и т.п.

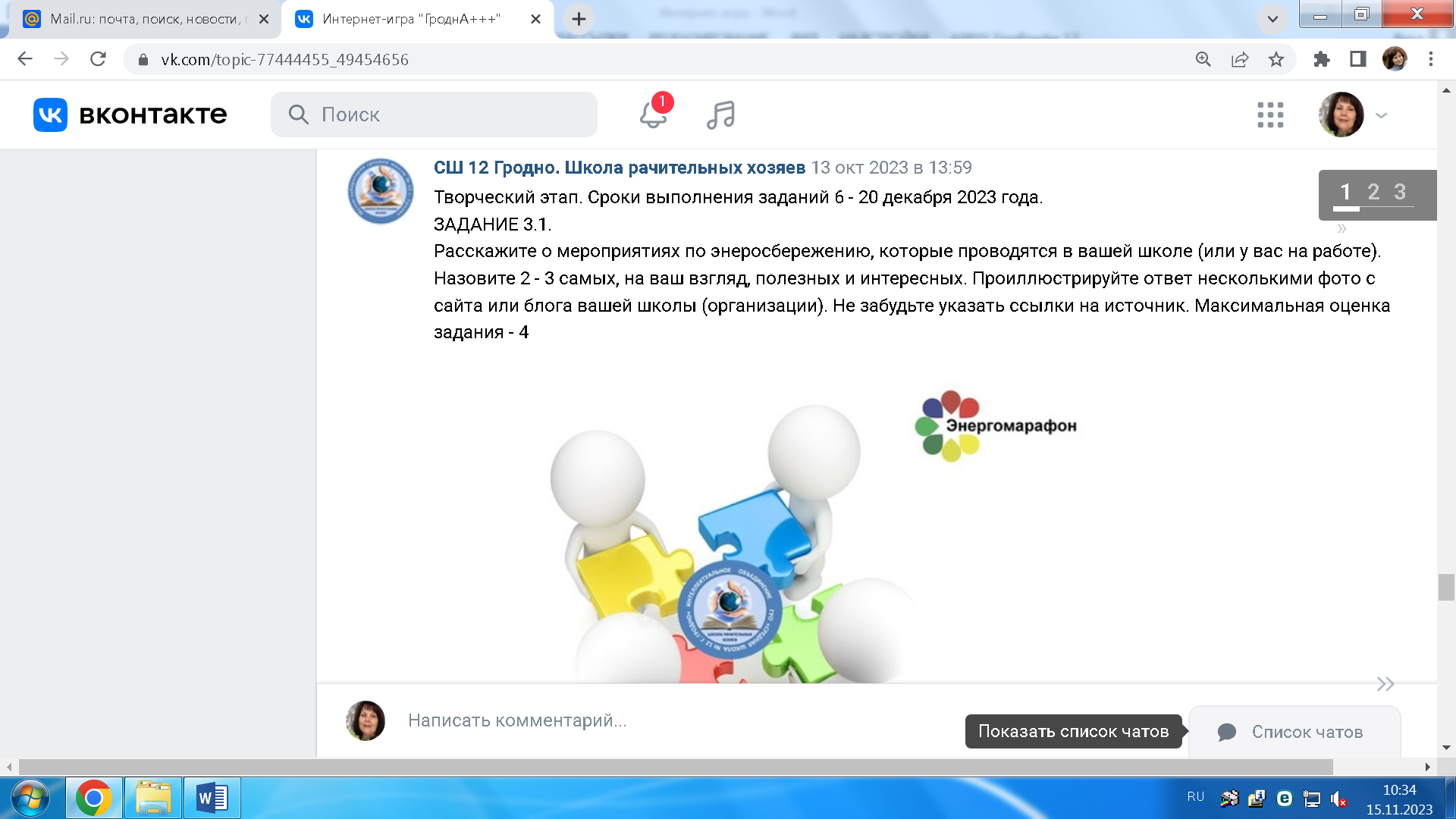
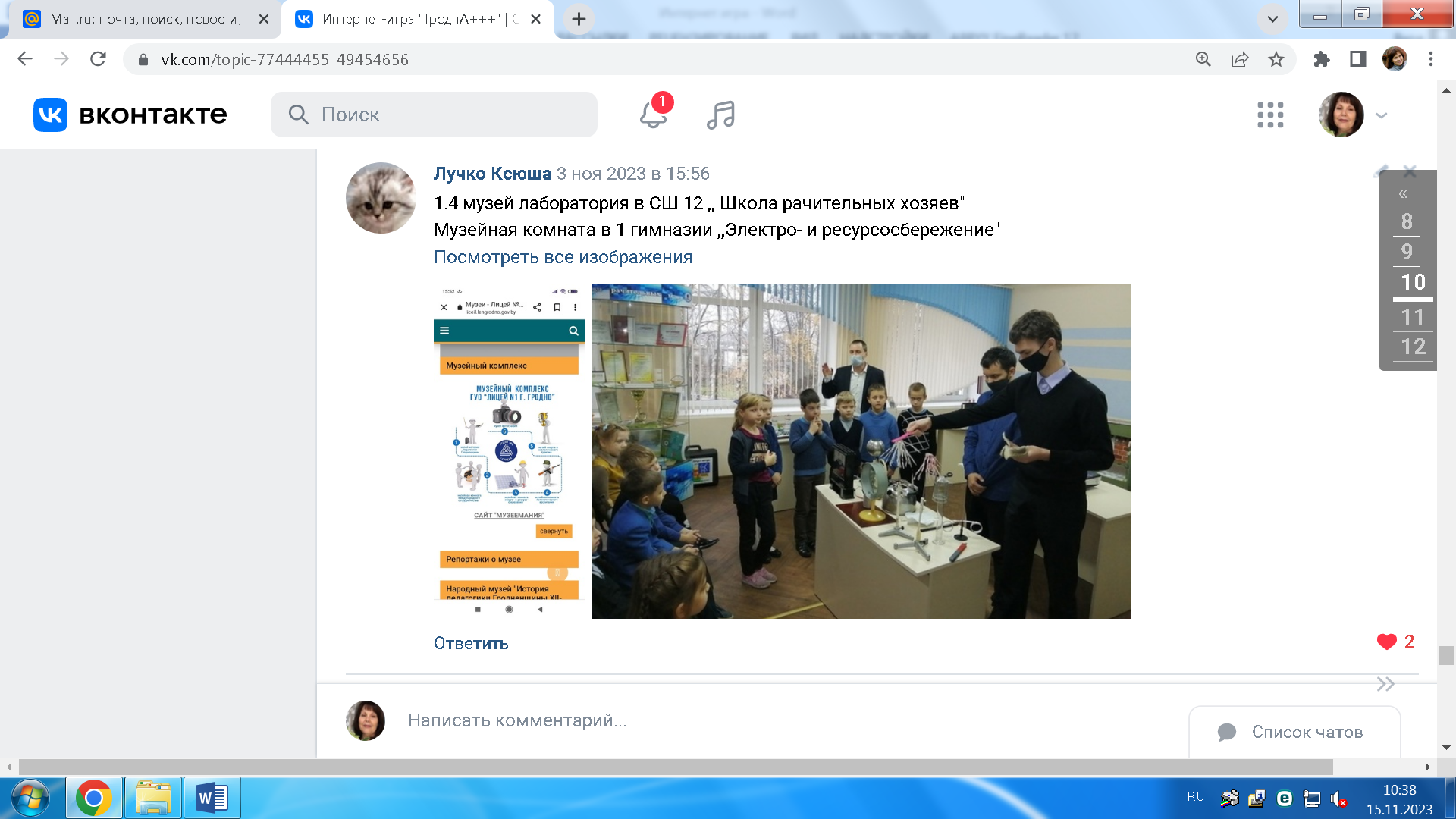
Жюри оценивает ответы по указанным в Положении (Приложение) критериям и системе оценки. По итогам игры активные участники (не менее 50% выполненных заданий) получают электронные сертификаты, победители – дипломы, призы от организаторов. Лучшие коллективные участники будут награждены интерактивной экскурсией в музей-лабораторию «Школа рачительных хозяев».

**Ожидаемые результаты.** В результате игры участники смогут:

* повысить свои компетенции в сфере энергоэффективного образа жизни;
* получить предоставление об актуальных образовательных ресурсах в сфере энергосбережения;
* познакомиться с деятельностью Департамента по энергоэффективности, интеллектуального объединения «Школа рачительных хозяев»;
* получить консультационную и организационную поддержку от организаторов игры;
* прокачать свои инициативы и способности;
* освоить навыки проведения Интернет-мероприятий по энергосбережению в сети Интернет.

**Заключение**

Как показывает практика, представленная Интернет-игра является привлекательным и достаточно эффективным дидактическим средством продуктивной коммуникации детей и взрослых в практическом взаимодействии по вопросам формирования их ценностного отношения к ответственному потреблению энергоресурсов (Рис. 10,11).

***Рис. 10, 11. Скриншоты страниц Интернет-игры «ГроднА+++»***

Более сорока участников из пяти учреждений образования г. Гродно и г. Минска, три классных и пять семейных команд получили возможность познакомиться с различными Интернет-ресурсами по энергосбережению, освоить игровые техники, проверить себя в онлайн тестах. Формат игры обеспечил открытость, инновационность, вариативность, гибкость методов и подходов, универсальность, доступность и удобный режим выполнения заданий. Игру можно повторить на любой сетевой площадке, адаптировать к конкретному событию.

Организаторы планируют продолжить практику проведения подобных мероприятий и выражают готовность поделиться опытом и практической помощью педагогам, студентам, представителям общественных объединений, другим заинтересованным активистам местных сообществ. Школа рачительных хозяев открыта для сотрудничества и готова поддержать инициативы единомышленников.

Приложение

**Положение**

**об Интернет-игре «ГроднА+++»**

**Общие положения**

Интернет-игра «ГроднА+++» – волонтерский проект интеллектуального молодежного «Школа рачительных хозяев» государственного учреждения образования «Средняя школа № 12 имени В.В. Бабко г. Гродно», приуроченный к Международному дню энергосбережения.

Координаторами игры являются Кореневский Эдгар, учащийся 9В класса и Гнидко Даниил, учащийся 10А класса.

Эксперты-консультанты: Богдан Галина Анатольевна и Лохницкий Илларион Аркадьевич, педагоги учреждения.

Интернет-игра (далее – Игра) реализуется при поддержке Гродненского управления департамента  по энергоэффектив-ности Государственного комитета по стандартизации Республики Беларусь.

Участие в игре добровольное. В Игре могут принимать участие отдельные игроки, команды учреждений образования, семейные команды.

**Цели и задачи игры**

Целями Игры является формирование компетенций участников в сфере энергоэффективного образа жизни через выполнение заданий Интернет-игры, а также популяризация энергоэффективного образа жизни посредством образовательного и творческого взаимодействия участников игры.

Цели Игры достигаются путем решения следующих **задач**:

– организация Интернет-взаимодействия участников;

– предоставление актуальных образовательных ресурсов в сфере энергосбережения, знакомство с сайтом Департамента по энергоэффективности, с деятельностью интеллектуального молодежного объединения «Школа рачительных хозяев»;

– осуществление консультативного и организационного сопровождения участников в ходе выполнения заданий Игры;

– поддержка лучших инициатив и результатов через освещение хода Игры на сайте, в сетевых сообществах учреждения образования;

– накопление опыта проведения открытых мероприятий по энергосбережению в сети Интернет.

**Регламент Игры**

1. Интернет-игра «ГроднА+++» проводится в четыре этапа.
2. **Сроки проведения Игры:** 20 октября – 20 декабря 2023 года.

Теоретический этап проводится с 20 октября по 5 ноября; практический – с 6 ноября по 6 декабря; творческий – с 6 декабря по 20 декабря; оценочно-рефлексивный 20 – 30 декабря.

1. **Участники игры:** обучающиеся учреждений образования г. Гродно, Республики Беларусь (по согласованию с организаторами), родители, педагоги.
2. **Формат участия:** индивидуальный, командный (команды от учреждений образования/местных сообществ/семей учащихся).
3. **Условия участия:** обязательно выполнение стартового задания – регистрация участника с указанием имени, фамилии, статуса (учащийся, родитель, воспитанники т.п.), учреждения, группы/команды/класса); поэтапное выполнение заданий во временных рамках соответствующего этапа; представление авторских работ, при заимствовании материалов – ссылки на источник; активность в оценке работ других участников.
4. **Задания:** участникам предлагается 20 заданий (по шесть в теоретическом, практическом, творческом и два в оценочно-рефлексивном блоках). Выполнять все задания необязательно. Выполнение задания начинается с указания его номера, подтверждается ответом и указанными в нем материалами (скриншотами, таблицами, рисунками, фото и т.п.).

**Критерии качественного выполнения игровых заданий:** полнота раскрытия темы и выполнения игрового задания; степень погружения в содержание идей энергоэффективности; новизна авторских идей и решений; оригинальность подачи выполненного материала; соответствие содержания выполненной работы ценностям и Целям устойчивого развития №№ 4,7,12,13.

**Подведение итогов игры.**

1. Оценка заданий производится экспертами-консультантами в срок с 25 октября 2023 по 8 января 2024.
2. Выполнение заданий оценивается от 3 баллов (практический и рефлексивный этапы), от 4 баллов (практический этап) и от 5 баллов (творческий этап).
3. Эксперты-консультанты имеют право начислять бонусные баллы (1– 2 максимум) за высокий уровень выполнения задания по указанным выше критериям.
4. Частично выполненное задание оценивается частью максимального балла.
5. За некорректные ответы, замечания, фотографии и т.п. визуальный контент, явный плагиат начисленные баллы снимаются.
6. По итогам игры активные участники (не менее 50% выполненных заданий) получают электронные сертификаты, победители (I – III место по сумме набранных баллов) – дипломы и призы от организаторов. Лучшие коллективные участники будут награждены интерактивной экскурсией в музей-лабораторию "Школа рачительных хозяев".