

Департамент образования
Администрации городского округа город Рыбинск

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного
профессионального образования (повышения квалификации) специалистов
«Информационно-образовательный Центр»

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 20

*Новые практики образовательной деятельности учащихся
в открытом информационно-образовательном пространстве*

Часть 3.

Из опыта работы инновационной команды МОУ СОШ № 20 г. Рыбинска



Рыбинск
2015

Андреева Г.А., Кибенко А.В.

Новые практики образовательной деятельности учащихся в открытом информационно-образовательном пространстве. Часть 3. Из опыта работы инновационной команды МОУ СОШ № 20 / Г.А. Андреева, А.В. Кибенко. – Рыбинск: МОУ ДПО «Информационно-образовательный Центр», 2015. – 54 с.

МОУ СОШ № 20 г. Рыбинска является соисполнителем регионального инновационного проекта «Механизмы использования ресурсов открытого информационно-образовательного пространства на муниципальном уровне для достижения обучающимися новых образовательных результатов», реализуемого МОУ ДПО «Информационно-образовательный Центр» г. Рыбинска.

В брошюре представлен опыт работы инновационной команды по организации образовательного события – сетевой викторины «Путешествие по Рыбинску». Сетевая викторина – это новая форма инициирования познавательной активности школьников в ИКТ-насыщенной среде, когда у каждого участника появляются новые способы получения задания и передачи ответа. Преимуществом сетевых викторин является возможность массового вовлечения школьников в конкурсное движение

Методические рекомендации адресованы руководителям и педагогам общеобразовательных организаций, специалистам методических служб.

- © Департамент образования Администрации городского округа город Рыбинск, Рыбинск, 2015
- © Муниципальное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования (повышения квалификации) специалистов «Информационно-образовательный Центр», Рыбинск, 2015
- © Муниципальное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 20, Рыбинск, 2015
- © Андреева Г.А., Кибенко А.В., Рыбинск, 2015

Содержание

Введение.....	4
Библиотека сегодня.....	5
Практика участия школы в сетевых образовательных событиях.....	6
Аннотация образовательного события.....	7
Цель и задачи образовательного события.....	8
Роли и функции участников образовательного события.....	8
Требования к внедрению образовательного события.....	9
Этапы внедрения образовательного события.....	9
Методический аспект сопровождения сетевой викторины.....	12
Результаты образовательного события.....	13
Приложение 1. Положение о сетевой викторине команд обучающихся 3-4 классов в 2013-2014 учебном году.....	15
Приложение 2. Инструкция для регистрации на сайте участникам сетевой викторины «Путешествие по Рыбинску».....	17
Приложение 3. Вопросы викторины «Рыбинск – купеческий город»	19
Приложение 4. Вопросы викторины «Волжские силачи».....	26
Приложение 5. Вопросы викторины «Храмы Рыбинска».....	32
Приложение 6. Вопросы викторины «Архитектура Рыбинска».....	37
Приложение 7. Вопросы викторины «Скульптурные памятники Рыбинска».....	44
Приложение 8. Конкурс логотипов игры.....	50

Введение

Глобальное развитие информационных технологий, их стремительное проникновение в сферу образования определяет развитие образовательных учреждений в течение последних нескольких десятилетий. Информатизация общества предоставила учителю богатейшие инструментальные возможности для активного и интерактивного взаимодействия педагогов и учащихся, которые необходимо осваивать и внедрять в педагогическую практику. Открытое информационно-образовательное пространство способствует более активному включению учащихся в различные виды деятельности, а также развитию их индивидуальности. На первый план выходит не только обучение учащегося, но и развитие личности. При этом воспитание личности заключается, прежде всего, в развитии системы её потребностей и мотивов, а развитая мотивация способствует более успешному выполнению деятельности.

При организации деятельности педагога и учащихся мы используем принцип сетевого взаимодействия, базирующегося на открытости и доверительности, развитии инициативы, всестороннего партнерства, сотрудничества, а образовательное событие является ресурсом организации и кооперации деятельности субъектов образовательной практики и средством индивидуального развития.

Сетевое образовательное событие – это личностно-значимая ситуация осмысленной деятельности субъекта, осуществляемая через осознание образовательной проблемы и определение путей и способов её решения в информационно-образовательном пространстве. Причём, результатом образовательного события выступает приращение знаний, опыта, способов деятельности каждого из его участников.

Сетевая викторина – это форма образовательного события, инициирования познавательной активности школьников в ИКТ-насыщенной среде.

Библиотека сегодня

Школа должна отвечать запросам современного информационного общества, а именно:

- ключевым изменением инфраструктуры школы является формирование ИКТ-насыщенной среды, обеспечивающей удовлетворение индивидуальных образовательных потребностей учащихся;

- педагог становится не единственным источником знаний, а проводником ученика в мире информации, выполняя роли тьютора, модератора, фасилитатора в условиях информационно-образовательной среды школы;

- усилия педагогов должны быть направлены на достижение новых образовательных результатов, то есть на освоение школьниками разнообразных способов деятельности и личностную самореализацию.

Школьная библиотека является подразделением, обеспечивающим концентрацию, систематизацию информационных ресурсов образовательного процесса и организацию доступа к ним учащихся, педагогов и родителей.

Модернизация образования, внедрение информационно-коммуникационных технологий, изменение запросов и потребностей пользователей требуют совершенствования библиотечного и информационно-библиографического обслуживания читателей, создания новой модели школьной библиотеки.

С 2011 года школьная библиотека функционирует как информационно-библиотечный центр. Центр имеет читальный зал, зал художественной литературы, книгохранилище. Читальный зал оснащён современной техникой: 15 компьютеров, подключённых с сети Internet; 2 многофункциональных устройства (принтер, сканер); плазменная панель. Информационно-библиотечный центр работает с 8.00 до 18.30 понедельник-пятница, с 8.00-14.00 – суббота.

Информационно-библиотечный центр в нашей школе соответствует следующим требованиям:

- обеспечивает гарантированное комплектование библиотечного фонда современными источниками информации на различных носителях;
- расширение традиционного перечня услуг за счёт использования ИКТ;
- пополнение фонда библиотеки ресурсами на цифровых носителях информации;
- использование виртуального справочно-библиографического аппарата;

- использование ресурсов Интернет для выполнения информационных запросов;
- использование БД, находящихся на локальном и удалённом доступе;
- организация регламентов свободного доступа к информационным ресурсам;
- наличие возможностей, позволяющих пользователю не только обрабатывать информацию из имеющихся источников, но и создавать источники информации на различных носителях.

Библиотека - это ещё и информационно-ресурсный центр, в котором аккумулируются и каталогизируются документы на всех видах носителей, который обеспечивает максимально возможный доступ пользователя к информации. Это позволяет использовать наряду с традиционными формами массовой работы с обучающимися и новые формы, такие как, сетевые викторины.

Практика участия школы в сетевых образовательных событиях

Викторина – игра, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания. Викторины в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очерёдность хода, тип и сложность вопроса, порядок определения победителей, вознаграждение за правильный ответ.

Сетевая викторина – это новая форма инициирования познавательной активности школьников в ИКТ-насыщенной среде, когда у каждого участника появляются новые способы получения задания и передачи ответа. Преимуществом сетевых викторин может стать возможность массового вовлечения школьников в конкурсное движение. Возможности, которые предоставляет викторина, делают ее идеальным местом для интерактивной деятельности и коллективного творчества.

Ученики нашей школы 2-7 классов на протяжении 3-х лет являются участниками литературной сетевой викторины «Огневушкин дозор», организованной гимназией Нижнего Тагила. Участвуют 8 школ из разных городов: Екатеринбург, Красноярск, Златоуст, Ревда. Каждой параллели учащихся даётся задание по изучению творчества одного писателя, например, ученики 7-х классов знакомились с творчеством Джоан Роулинг. Игра проходила в течение всего учебного года в несколько этапов. Во время подготовительного этапа ученики знакомились с биографией писателя и читали его книги. На заключительном этапе в on-line режиме ученики быстро и без смущения отвечали на вопросы.

Анализируя первый опыт по инициированию участия обучающихся в сетевых играх, мы пришли к выводу:

- Данная форма работы ученикам интересна!
- Одновременно в игре задействованы все желающие принять участие.
- Поддерживается интерес к книге как основному источнику информации.
- Активизируется внеклассная и внешкольная работа.
- Формируется коммуникативная практическая деятельность.
- Развивается стремление к активной познавательной деятельности.
- У обучающихся есть возможность выбора задания: «Выбираю то, что могу! Выбираю то, что нравится!»

Аннотация образовательного события

Сущность образовательного события заключается в том, что в школе организуются специальные условия для детского действия, в результате которого ребенком создается определенный продукт; затем – усиление этого действия через рефлексию. Таким образом, полученный опыт, осмысленный и осознанный, превращается в средство для достижения новой, уже более высокой, цели. При этом любой из участников образовательного события – это действительно участник, а не зритель: у каждого – свои смыслы, своя деятельность, свои переживания, - но поле выбора такое, что в выборе ограниченных (содержанием и временем) ресурсов ребенок должен иметь неограниченные возможности.

Анализируя потребности учащихся и родителей в области информационно-библиотечного образования, школьной библиотекой совместно с учителями начальной школы и школьным учебно-воспитательным центром «Гражданин» разработан сценарий образовательного события, результатом которого предполагается создание виртуальной экскурсии, школы «Юных экскурсоводов», а также экскурсионных маршрутов как по значимым местам нашего города в рамках виртуальной экскурсии, так и маршрутов по экспозициям школьных музеев. Образовательное событие будет реализовано с учащимися 4-5 классов и включает в себя: чтение учащимися книги «Рыбинск» издательства «Медиарост», цикл викторин по книге, творческие мини-конкурсы, творческие вопросы от команд-соперников по тематике образовательного события.

Цель и задачи образовательного события

Цель - инициирование познавательной активности школьников в ИКТ-насыщенной среде.

Задачи:

- привлечь учащихся к практико-ориентированной, креативной деятельности (сделать то, что еще никто не делал!);
- мотивировать на учебную деятельность;
- создать условия для самореализации учащихся и для презентации продуктов их проектной и творческой деятельности;
- развить организаторские способности через привлечение учащихся к различным формам деятельности;
- развить коммуникативные навыки через работу в разновозрастных группах;
- воспитать уважительное отношение к культурным традициям родного края, достижениям и историческим персоналиям.

Роли и функции участников образовательного события

Библиотекарь – организатор и координатор игры, оказывает тьюторское сопровождение (проверяет ответы, консультирует, публикует результаты на сайте игры)

Классные руководители 4-5 классов – организаторы деятельности классного ученического коллектива, тьюторы команд-участниц.

Лаборант ИВТ – осуществляет техническое сопровождение образовательного события.

Учитель истории - осуществляет тьюторское сопровождение образовательного события.

Учащиеся 4-5 классов – участники образовательного события.

Родители – сопровождающие учащихся во время выполнения мини-конкурсов.

Пользователи: учащиеся СОШ № 20, родительская общественность, учителя школы и города, учащиеся школ города и Рыбинского района.

Требования к реализации образовательного события

– **Технический** (требования) аспект:

Для проведения игры необходимы компьютеры для каждой команды-участницы, подключение к сети Интернет, созданный сайт с материалами образовательного события, умение работать в программе **Microsoft Office PowerPoint**. Используя технологию Google-сайтов был разработан сайт конкурса (<https://sites.google.com/site/putesestvieporybinsku/home>). Данный сервис позволяет создать интерактивный ресурс для общения, обмена мнениями, оценивания работ участников. Структура сайта отражает все этапы проведения конкурса.

– **Технологический** (последовательность) шагов при апробации образовательного события

Этапы внедрения образовательного события

Этапы образовательного события	Содержание этапа образовательного события
<i>1 этап</i>	Создание ситуации, вызывающей событие Размещение рекламы о старте образовательного события и наборе в школу «Юных экскурсоводов»: <ul style="list-style-type: none">– Запуск видеоролика– Реклама на Сайте школы– Ссылка на электронный адрес образовательного события на сайте школы– Школьная газета «Паруса»– Общешкольной линейка для учащихся 4-5 классов
<i>2 этап</i>	Регистрация желающих принять участие в образовательном событии на сайте викторины
	Встреча с участниками образовательного события. Команды-участницы, созданные при помощи классных руководителей по 5-6 человек от класса, знакомятся с конкурсным режимом образовательного события: <ul style="list-style-type: none">– место размещения и основные положения

<p>3 этап</p>	<p>образовательного события (приложение 1);</p> <ul style="list-style-type: none"> – сроки проведения каждого из этапов образовательного события; – формы проведения конкурсов и викторин образовательного события; – критерии оценивания ответов и конкурсных работ образовательного события; – особенности мини-конкурсов, предполагающих участие работ как индивидуальных, так и групповых; – рекомендации литературы, необходимой для успешного участия в образовательном событии.
<p>4 этап</p>	<p>Теоретическая подготовка участников, зарегистрированных на сайте образовательного события:</p> <ul style="list-style-type: none"> – изучение участниками рекомендованной и дополнительной литературы, необходимой для успешного участия в образовательном событии; – организация в библиотеке серии тематических книжных выставок «Из истории родного города»; – разработка и показ слайд-шоу по тематике викторин и конкурсов, составляющих образовательное события на общешкольном экране монитора, на сайте образовательного события, на мониторе в библиотечном зале; – консультации и тьюторское сопровождение участников образовательного события по возникающим вопросам и затруднениям.
<p>5 этап</p>	<p>Разработка и наполнение сайта игры практическим материалом. Проведение тематических викторин, составляющих образовательное событие по следующей тематике:</p> <ul style="list-style-type: none"> – «Рыбинск – купеческий город»; – «Волжские силачи»; – «Архитектурные памятники Рыбинска»; – «Скульптурные памятники Рыбинска»;

	<ul style="list-style-type: none"> – «Храмы Рыбинска»; – Викторина «вопрос-ответ» (по творческим вопросам, заданным командами-участницами друг другу). <p>Во время реализации образовательного события возможно изменение тематики викторин.</p> <p>Результаты викторин, согласно ранее предложенным к изучению критериям оценивания ответов, публикуются на сайте образовательного события. По мере проведения всех викторин у каждой из команд-участниц формируется рейтинг, таким образом, реализуется соревновательный момент образовательного события.</p>
6 этап	<p>С момента объявления о старте образовательного события параллельно с проведением командных викторин проводятся и мини-конкурсы, предполагающие как групповые, так и индивидуальные работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Логотип игры (может быть выполнен в любой компьютерной программе или нарисован). – Конкурс детских фотографий родного города. – Мини-экскурсия для учеников младших классов. – Проекты информационных листовок, буклетов об архитектурных и скульптурных памятниках родного города, купцах-меценатах, выдающихся людях Рыбинска. <p>Работы учащихся публикуются на сайте игры, организуется голосование за лучший логотип игры. По результатам открытого голосования на сайте определяются победители мини-конкурсов. Победители мини-конкурсов награждаются.</p>
7 этап	<p>Подведение итогов образовательного события:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Определение победителей образовательного события по результатам рейтинга участия команд в каждой из заявленных викторин; – Награждение победителей образовательного события; – Формирование актива школы «Юный экскурсовод».

<p>8 этап</p>	<p>Рефлексия образовательного события:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Организацией общения участников образовательного события; – Определение того, что получилось хорошо, что получилось частично, что необходимо изменить в образовательном событии; – Выстраивание дальнейших образовательных программ участников образовательного события.
<p>9 этап</p>	<p>Выстраивание дальнейших образовательных программ участников образовательного события:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Формирование и начало работы актива школы «Юных экскурсоводов». – Создание виртуальной экскурсии, конструирование экскурсионных маршрутов по значимым местам и архитектурным памятникам родного города. – Подготовка экскурсоводов по каждому экскурсионному маршруту. – Подготовка экскурсии и экскурсоводов по экспозициям школьных музеев.

Методический аспект сопровождения сетевой викторины

В ходе реализации образовательного события используются:

- словесные методы (через беседы, консультации, обзор книжной выставки в школьной библиотеке);
- наглядные методы (изучение предложенной литературы, просмотр сайта образовательного события);
- проблемно-поисковые методы (участие в мини-конкурсах, создание командами-участницами вопросов командам-соперникам, подбор материала и конструирование виртуальной экскурсии);
- методы формирования познавательного интереса (создание ситуации состязания между командами участницами, участие в мини-конкурсах).

Результаты образовательного события

Что же является мерилем «событийности» образовательного события?

- Важно: если это действительно образовательное событие, то формально оно закончилось, а в голове у участников остается очень долго.
- Важно: если из ста человек хотя бы тридцать получили какие-то смыслы («разрывы идентичности»), то это «мероприятие» можно назвать образовательным событием.
- Важно: нельзя повторить событие (если какое-то событие было как событие – его повторить нельзя), но можно повторить переживание.

В 2012-2013 учебного года в игре «Путешествие по Рыбинску» приняли участие 113 учеников 3 и 4 классов (88%). В мини-конкурсе «Лучший логотип игры» участвовали ученики 4 «А» класса (20%). В викторине «Рыбинск – купеческий город» участвовали 113 учеников (88%). В викторине «Волжские силачи» - 89 учеников (69%).

Учащимся 3 «В» класса и классному руководителю было предложено выразить свое отношение к поэтапной игре по книге «Рыбинск» жетонами двух цветов (да, нет) на предложенные вопросы:

1. Было интересно принимать участие в игре?
2. Узнал новое?
3. Будем продолжать игру?

Полученные результаты позволили утверждать, что цель игры была достигнута, ученики и учителя заинтересованы в продолжении работы по изучению истории родного города, поэтому в 2013-2014 учебном году было решено игру расширить до рамок муниципального образовательного события.

В 2013-2014 учебном году в сетевой викторине «Путешествие по Рыбинску» приняли участие команды СОШ № 6; СОШ № 20; СОШ №30; СОШ № 32 им. акад А.А. Ухтомского.

Самыми активными и любознательными участниками оказались ученики СОШ № 6. Они ответили на вопросы 5 викторин и набрали самое большое количество баллов. Команда 4"А" класса СОШ № 6 заняла 1 место, команда 4 "Б" класса СОШ № 6 заняла 2 место. Обе команды награждены Дипломами. Все команды награждены Грамотами за участие. Организаторы игры выражают особую благодарность учителям СОШ № 6 Аганиной О.А., Качаловой И.И., Строевой Е.А., СОШ № 20 Кибенко А.В., Липатовой И.Н., Тихомировой Ю.В.,

заведующим библиотекой СОШ № 30 Шошиной Е.Н., СОШ № 32 им. акад А.А. Ухтомского Муратовой Т.В.

Дорогие друзья! В 2014-2015 учебном году мы вновь приглашаем юных краеведов принять участие в сетевой игре "Путешествие по Рыбинску" тема «Рыбинск в годы Великой Отечественной войны».

В заключение отметим, организация образовательного события стала возможна благодаря желанию искать и находить новые формы работы, инициативе и творческой мысли, благодаря сотрудничеству и содружеству педагогов, учащихся и их родителей.

Положение
о сетевой викторине команд обучающихся 3-4 классов
в 2013-2014 учебном году

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о сетевой викторине команд обучающихся 3-4 классов в 2013-2014 учебном году (далее – Положение) определяет порядок организации и проведения викторины (далее – Викторины) по теме «Путешествие по Рыбинску» её методическое обеспечение, порядок определения победителей.

1.2. Цель викторины - изучение истории родного края, культурного наследия родного города.

1.3. Задачи проведения викторины:

- создать условия для самореализации учащихся и для презентации продуктов их проектной и творческой деятельности;
- развить организаторские способности через привлечение учащихся к различным формам деятельности;
- развить коммуникативные навыки через работу в разновозрастных группах;
- воспитать уважительное отношение к культурным традициям родного края, достижениям и историческим персоналиям.

1.4. Организаторами викторины являются педагоги СОШ № 20 г. Рыбинска

1.5. Информация и материалы участников конкурса размещаются на сайте викторины (<https://sites.google.com/site/putesestvieporbybinsku/home>)

2. Участники конкурса

2.1. Участниками конкурса могут быть команды обучающихся образовательных учреждений, детских домов и интернатов, учреждений дополнительного образования в возрастных группах: 3-4 класс

2.2. Для участия в конкурсе допускаются команды обучающихся (5 - 7 человек) во главе с руководителем команды.

3. Сроки и порядок проведения конкурса

3.1. Сроки проведения игры: октябрь-декабрь 2013 года.

3.2. Этапы игры:

3.2.1. Старт игры – 7 октября 2013 года.

3.2.2. Заочный этап игры – выполнение творческих работ, участие в мини-конкурсах – с 7 октября по 30 октября 2013 года. Вопросы по организации конкурса можно задать координатору Андреевой Галине Александровне, библиотекарю СОШ № 20, по e-mail: galina.andreeva56@gmail.com

Мини-конкурс «Лучший логотип игры»

Участники игры «Путешествие по Рыбинску» могут представить логотип игры, выполненный в любой из компьютерных программ (MS Power Point, Paint, MS Word, MS Publisher и др.). Изображение на логотипе должно быть связано с историей нашего города, достопримечательностями Рыбинска. На рисунке не должно быть очень мелких деталей. Принимаются логотипы в виде рисунка карандашом, красками, фломастером, которые представляются в оцифрованном виде (сканирование, фото). Обязательно указать автора (Имя, фамилия ученика, класс, № школы).

Фотоконкурс «Достопримечательности моего города»

На конкурс принимаются детские фотографии с изображением памятников, архитектурных сооружений, красивых архитектурных элементов, уголков природы. Победители определяются в следующих номинациях:

- фотографии архитектуры (элементов) исторических зданий Рыбинска;
- памятники моего города;
- самое красивое здание;
- любимый уголок природы.

Обязательно указывать автора работы (Имя, фамилия ученика, класс, № школы).

3.2.3. Сдача творческих работ участниками – до 30 октября 2013 года.

3.2.4. Размещение работ участников на сайте конкурса – с 7 октября 2013 года.

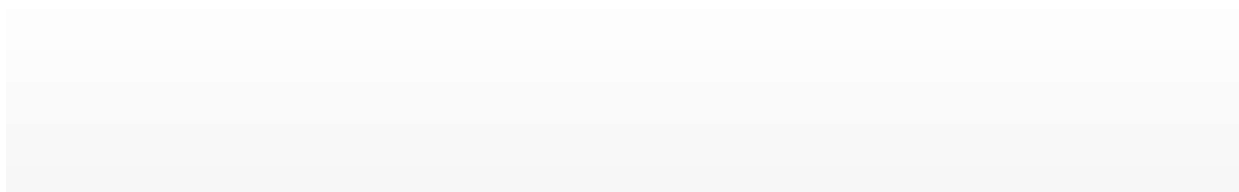
4. Подведение итогов и награждение победителей

4.1. Команды-победители конкурса награждаются дипломами и ценными подарками.

Инструкция для регистрации на сайте участникам сетевой викторины
«Путешествие по Рыбинску»

Шаг № 1

В адресной строке браузера вводим адрес (рекомендуется использовать браузер Google Chrom) - <http://www.google.com/sites>



Шаг № 2



Один аккаунт. Весь мир Google!
Войдите в аккаунт для перехода к Google Сайтам

Указываем адрес электронной почты

komr20

Указываем пароль

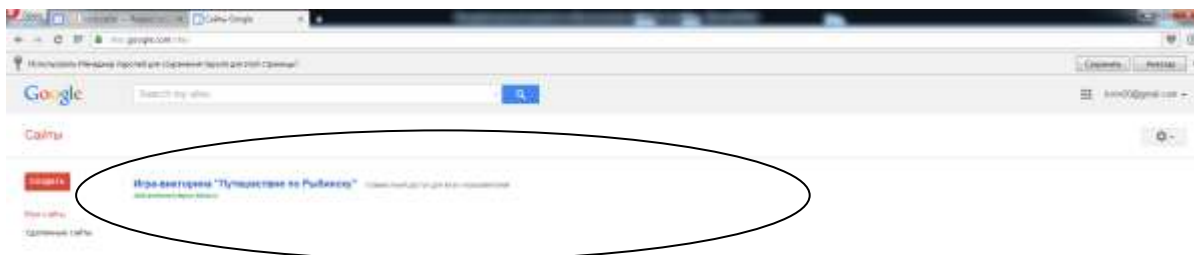
школа20пол5 (EN)

Нажимаем

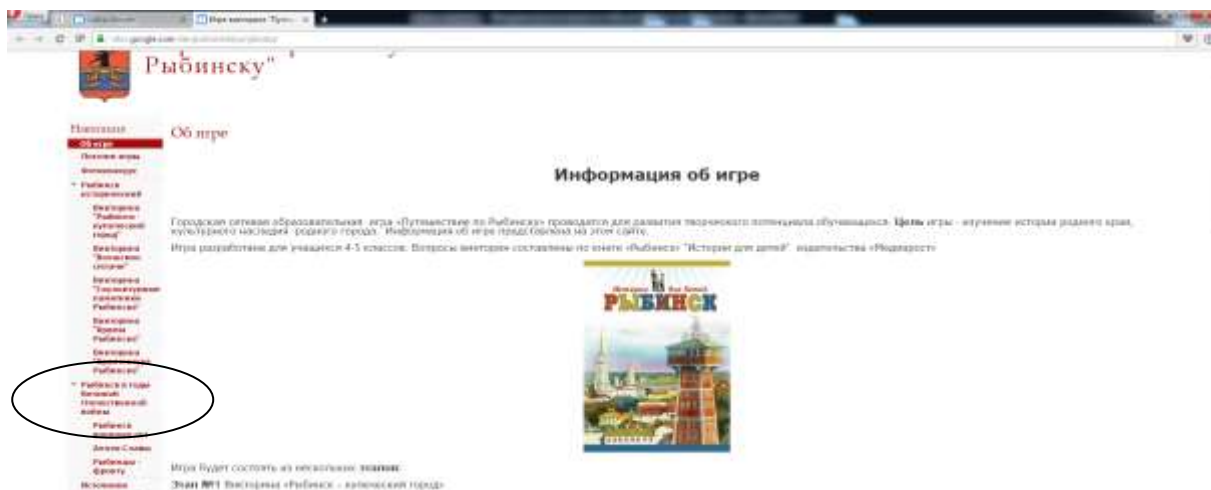
ВОЙТИ

Шаг № 3

Далее выбираем Игра-викторина «Путешествие по Рыбинску»



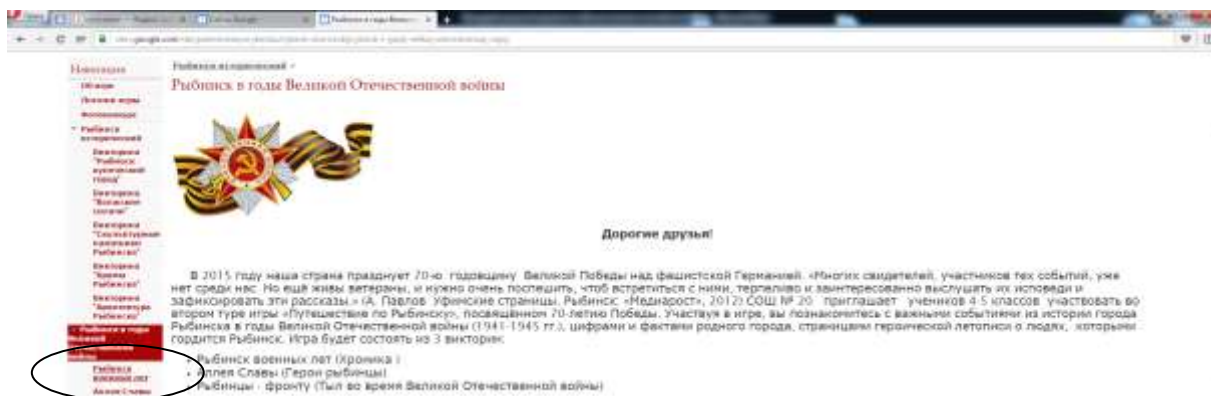
Шаг № 4



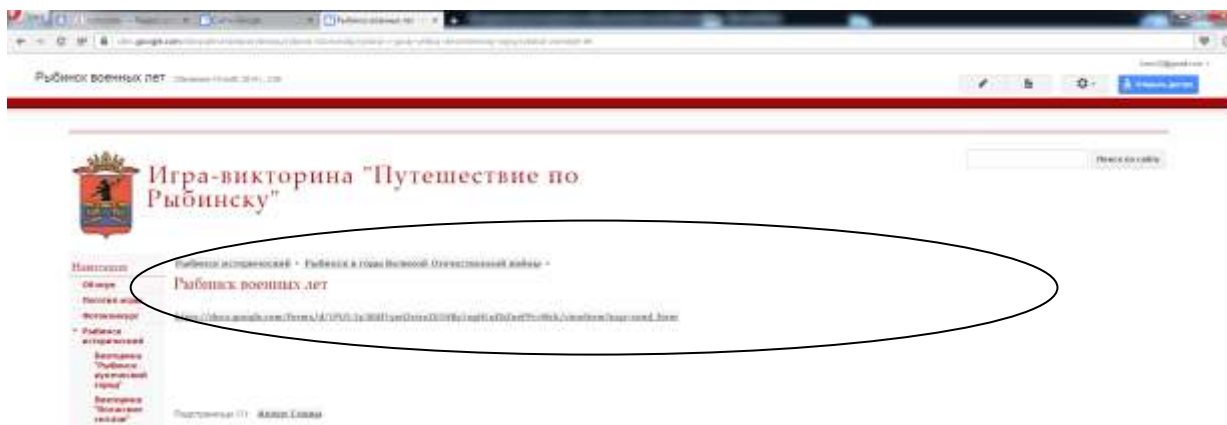
Выбираем в левом меню пункт *Рыбинск в годы Великой Отечественной войны*.

Шаг № 5

Выбираем подпункт *Викторина «Рыбинск военных лет»*



Шаг № 6



Открываем вопросы:

https://docs.google.com/forms/d/1E20nqOcN5XLk10_ptnNyVRBYggoMJkTj8MF9sEOC1KA/viewform?usp=send_form

Вопросы викторины «Рыбинск – купеческий город»

1. Кого называют купцом?
2. Подбери однокоренные слова к слову купец.
3. Назовите литературные произведения, где мы встречаемся с купцами.
4. Первоначальное название нашего города?
5. Когда Рыбная слобода получила статус города
 - Иван III - 1504 год
 - Пётр I - 1703 год
 - Екатерина II - 1777 год
6. Какому событию в жизни города соответствует эта иллюстрация?



7. Назвать условия, при которых Рыбинск становится центром верхневолжской торговли.

Информация: Рыбинск купеческий. У Рыбинска славное купеческое прошлое. 100 лет назад купцом был каждый девятый его житель. Торговали купцы в основном зерном и мукой. 1 500 000 тонн хлеба и товаров ежегодно привозили в наш город в начале прошлого века

8. Выбери фамилию человека, который не является рыбинским купцом
 - Наумов
 - Дурдин
 - Мельников
 - Журавлёв
 - Калашников
 - Карякин

9. Его отец в Абакумове создал целый фабричный городок. Назвать фамилию купца.



10. Чем известен этот купец?



11. Как называли Абакумово благодаря преобразованиям купцов?

12. Вставь пропущенное слово:

Купец Журавлёв любил говаривать: «Чем выше уровень жизни рабочих, тем они работают!»

13. Что изображено на фотографии?



14. С именем какого купца связано это здание?



15. Назови купца, создавшего в городе ботанический сад?



16. Как имя этого купца сохранилось в памяти земляков?



17. Какой купец был приглашён на Всемирный конгресс мукомолов в Южную Америку и почему?



18. Что расположено в бывшей усадьбе купца Наумова сегодня?



19. Где расположено это здание?



20. Для чего первоначально было построено это здание?

21. Чем интересен для рыбинцев дом купца Попова?



22. Составь пары

	Пивзавод	Хлебная торговля	Ботанический сад	Канатная фабрика
Карякин	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Дурдин	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Журавлёв	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Наумов	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23. Как купцы заботились о стариках, сиротах, нищих?

24. Как рыбинские купцы благоустраивали город?



25. Что сегодня располагается в бывшем здании училища?

Информация: Комаров Меркурий Елизарович. На средства Комарова М.Е. были открыты механико-техническое училище и ремесленная школа!



26. На предыдущем изображении стёрлись надписи названий лавок и магазинчиков, вспомни или придумай новые.

Информация: Крестовая улица в XIX веке



27. Что находилось на месте Мытного рынка?



28. Вам надо купить хлеба и бисер для вышивки. Куда вы пойдёте за покупками?

30. Что располагалось в этом здании в начале XX века?



Вопросы викторины «Волжские силачи»

1. Назовите популярного исполнителя народной песни «Дубинушка»



2. Вставь пропущенные названия: "По приказу Петра I были созданы Вышневолоцкая, а затем Мариинская водные системы. Они связали реки и, на которой строился Санкт-Петербург".

3. Назвать исток и устье Волги



4. Как Волгу называли в древности?



5. Как Волгу называли в средние века?



6. Кого называли бурлаком?

7. Кто становился бурлаком?



8. Кого называли «зимогоры»?

9. Сколько судов проходило за навигацию через Рыбинск?



10. Кого называли крючником?

11. Сколько килограммов груза проносили крючники за день?

Информация: 1 пуд=16 кг



12. Кто автор картины «Бурлаки на Волге»?

Информация: Рыбинский писатель Михаил Рапов описал жизнь бурлаков и крючников в романе «Зимогоры»: «Застарелая ороговевшая мозоль на груди будто горит под ляжкой. Кажется, ещё шаг – и уткнёшься лицом в песок, но ляжка не даёт упасть, да и нельзя падать и дух перевести нельзя, дело - то артельное. Остановись – расшива потеряет разгон, поди потом строньей с места на быстрине»



13. Сколько памятников бурлаку в мире?

Информация: памятник в Рыбинске, скульптор Писаревский Л.



14. Вставь вместо пропусков нужные слова

Бурлаки приходили в Рыбинск и отправлялись на улицу..... Там из них формировали Во главе бурлаков шёл В ожидании работы они жили часто прямо на берегу. Рыбинцы прозвали это место

15. Найти фото «Вшивая горка»



16. Что такое бечева?

*Информация: Гиляровский В. (1853/55–1935) **

Русский журналист, прозаик, поэт. Был бурлаком на Волге, крючником, пожарным, рабочим на заводе, объездчиком диких лошадей, циркачом, актером. Когда началась русско-турецкая война 1877–1878, Гиляровский добровольно стал солдатом

*Ныне буксирами тянут путину,
И не увидать былую картину,
Как, наклонившись вперёд головой,
Шли бурлаки по песку бечевой,
Грудью на лямку вперёд налегая,
«Ухнем разок!» про себя повторяя...*

*Гиляровский В. «Бурлаки» **



17. В России первый пароход отошёл от рыбинской пристани в 1846 году. Его привезли из-за границы в разобранном виде. Как назывался пароход?



18. Вставь нужные цифры: "Больше бурлаков бывало в Рыбинске в середине XIX века в судоходный сезон. Население Рыбинска в те времена составляло человек."

19. Почему исчез труд бурлаков?

Информация:

*Почти пригнувшись головой
К ногам, обвитым бечевой,
Обутым в лапти, вдоль реки
Ползли гурьбою бурлаки,
И был невыносимо дик
И страшно ясен в тишине
Их мерный похоронный крик
– И сердце дрогнуло во мне.*



20. Придумай свою концовку.

Ну, ребята, не робейте,

Своей силы

Ну-ко, примемся за дело.

Чтоб оно у нас

Мы потянемте дружнее,

Чтобы было

Ну-тко, примемся дружнее,

Чтобы дело шло

Ну, ребята, не зевайте, Веселее.....

Информация: Тянуть барку помогала песня. Запевала часто импровизировал.

*Ой, ребята, плохо дело!
Наша барка на мель села!
Ой, ребята, собирайся!
За верёвочку хватайся!
Чтоб прибавить барке ходу,
Побросаем девок в воду!
Чтобы барка шла ходчее,
Надо лоцмана по шее.*



Вопросы викторины «Храмы Рыбинска»

1. Восстанови текст: "Храмы города Рыбинска построены на средства Главным духовным и политическим центром города является"



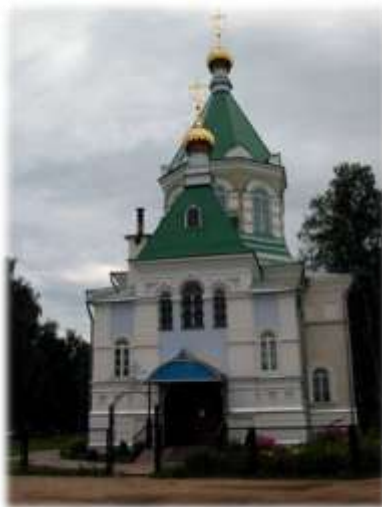
2. Назови архитектора Спасо-Преображенского храма.
3. Что было построено вначале: колокольня или храм?
4. Как понимаешь значение слова «благовест»? Подбери однокоренные слова.
5. Какая церковь в советское время не закрывалась?



6. По проектам архитектора Щурупова строили храмы не только в России. Где сохранились храмы по его проектам



7. Что обозначают слова Сретение Господне?
8. Архитектор Иверской церкви – брат известного русского писателя. Назови его фамилию.
9. Как в народе называли улицу, где расположена Иверская церковь?



10. Назови первый каменный храм в Рыбинске?
11. В каком храме можно любоваться фресками ярославских иконописцев, выполненных в 18 веке?



12. На чьи средства построена церковь Александра Невского?



13. С именем какого святого связано название часовни?



14. Продолжи: Святой Николай является покровителем

15. В честь какого события построена Никольская часовня и на чьи средства?

16. Чем отличается часовня от храма?

17. В 1917 году в Рыбинске было 17 часовен. Часовня – здание, увенчанное крестом, в которой могут совершаться богослужения. Часовни устраиваются на кладбищах. При селениях, на площадях для религиозных потребностей и в ознаменование каких-либо важных событий, для сбора подаяний в пользу храма. Часовня Югского подворья – самая древняя в Рыбинске. Где она расположена?



18. Это подворье Мологского Афанасьевского женского монастыря. Что сегодня располагается в здании?



19. На втором этаже здания в 1903 году размещалась 5-главая церковь. Над зданием висела колокольня. В 20-х годах служба в храме прекратилась. Подворье какого монастыря располагалось в храме?



20. Назвать храм в Зачерёмушном районе



21. Над храмом всегда возвышается купол (изображающий небо), который заканчивается главою с крестом. У храма бывает разное количество глав и по цвету они разные. Все имеет свое значение. Подумай, что могут они обозначать?

1 глава — означает Единого Бога;

2 главы — что Христос был и Сын Божий, и Сын Человеческий;

3 главы — Святую Троицу;

5 глав — Иисуса Христа и

7 глав — Таинства Церкви;

13 глав — Иисуса Христа и

33 главы —

Золотые главки посвящаются Иисусу Христу и великим праздникам, синие — Богородице, зеленые — цвет Святого Духа.

Вопросы викторины «Архитектура Рыбинска»

1. Восстанови текст: «В году Рыбная слобода по указу..... получила статус города»



2. Что разработал для нового города архитектор Иван Левенгаген?

3. Восстанови текст пословицы: «Рыбинск – городок, – уголок»

4. Одна из достопримечательностей Рыбинска – купеческая застройка домов. Выберите фамилию известного архитектора, по проектам которого построены многие купеческие дома в Рыбинске

- Доменико Трезини
- Варфоломей Растрелли
- Карл Росси
- Огюст Монферран



5. Самое старое сохранившееся здание Рыбинска?

6. Чем интересен для рыбинцев этот дом? Кому из купцов принадлежал дом?



7. Узнай здание по описанию: «Со стороны Волги оно похоже на европейский замок, со стороны Красной площади – на древнерусский терем. Долгое время в здании была открыта городская больница»

8. Сопоставьте фрагмент фасада со зданием



9. Назовите имя архитектора Спасо-Преображенского собора

10. Люкарны - это оконный проём в чердачной крыше или купольном покрытии.

Какое здание украшено люкарнами?



11. На средства рыбинских купцов в городе строились больницы, учебные заведения, храмы. Что объединяет храм Спаса на Крови в Санкт-Петербурге и здание авиационного колледжа?



12. Какое архитектурное сооружение изображено на фотографии? Приведите интересные факты из истории этого архитектурного памятника.



13. Сколько лет рыбинцы пользуются мостом через Волгу?



14. Когда-то в Рыбинске было 15 фонтанов. Восстанови текст: «Первый фонтан в Рыбинске построили в.....году».



15. Выбери название этого здания:

- Синагога
- Кирха
- Костёл



16. Как имя писателя Ф.М. Достоевского связано с нашим краем?



17. Выбрать снимок здания, которое не сохранилось в Рыбинске



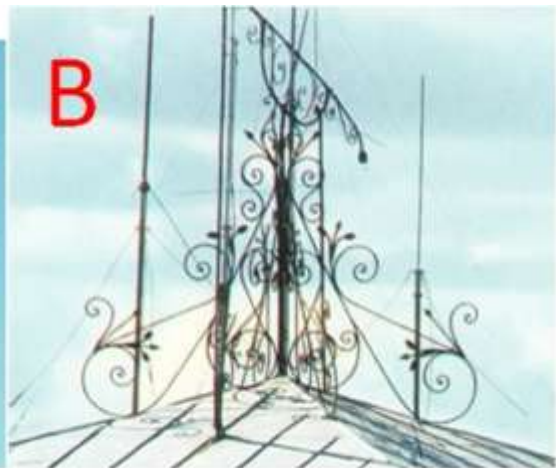
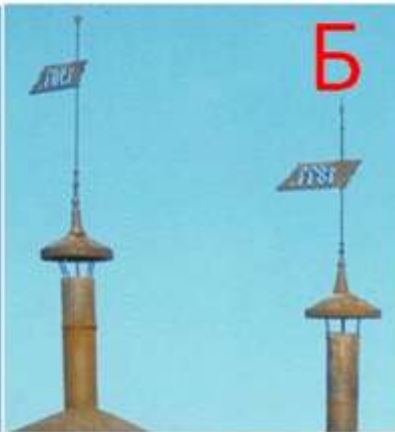


18. Узнай здание по фрагменту



19. Сопоставьте флюгеры крыш со зданиями, которым они принадлежат.

А	Б	В



20. Представьте, что вы идёте по улице Крестовая от моста через Волгу к остановке «Солнечная». Расположите предложенные архитектурные сооружения по порядку.





21. Узнай по старой фотографии здание



22. С какой целью было построено это интересное здание?



Вопросы викторины «Скульптурные памятники Рыбинска»

1. В каких войнах принял участие генерал Ф.М. Харитонов?



2. Армия этого полководца открыла путь на Берлин. Назовите его.



3. Кому посвящен памятник? Какой подвиг совершила эта женщина



4. Этот флотоводец ни разу не был побежден. Кто он?



5. Как называется памятник? Почему он установлен в нашем городе?



6. Достижения каких заводов стали причиной установки памятника "Эра космоса"?



7. Как называется этот монумент и какой памятник предполагалось установить на этом месте ранее?



8. Кто автор скульптуры "Бурлак"? Чем уникален данный памятник?



9. Чем уникален памятник В.И. Ленину, установленный на Красной площади?



10. Какой молодёжной организации и в связи с какой годовщиной её создания была установлена стела на Комсомольской площади?



11. Какой вклад внес П.А. Соловьёв в жизнь нашего города?



12. Кто является автором строк:

"Издавека долго
Течёт река Волга,
Течёт река Волга
- Конца и края нет...
Среди хлебов спелых,
Среди снегов белых
Течёт моя Волга,
А мне семнадцать лет."

13. Как объяснить гостю нашего города, где расположен этот необычный памятник



14. Какая экологическая катастрофа послужила поводом для создания памятника?



15. В связи с каким событием в нашем городе создан этот необычный памятник водопроводчику? Кто позировал для памятника?



16. Благодаря какой технологии создана скульптурная композиция "Трал", изображенная на фотографии?



17. Памятник какому известному земляку был открыт 31 августа 2013 года на Юбилейной площади?

18. Музей этих братьев, учёных и промышленников, уже давно действует в Рыбинске. Памятник одному из них был открыт в нашем городе в июле 2013 года. Назови его имя.



Конкурс логотипов игры



Каюшкина Дарья 8 "Б", Шабанов Евгений 10 "А" СОШ № 20



Каюшкина Дарья 8 "Б", Шабанов Евгений 10 "А" СОШ № 20

Красавина Настя 7 "Б"
СОШ № 20



Красавина Настя 7 "Б"
СОШ № 20



Красавина Настя 7 "Б"
СОШ № 20



Наумова Анна
СОШ № 20

СОШ № 20



Городничина Настя 8 "Б"
СОШ № 20



Баранов Никита 4 "А"
СОШ № 20



Гуляева Василина 4 "А"
СОШ № 20



Смирнова Виталина 4 "А"
СОШ № 20

Андреева Галина Александровна
Кибенко Анна Валерьевна

Новые практики образовательной деятельности учащихся
в открытом информационно-образовательном пространстве

Часть 3.

Из опыта работы инновационной команды МОУ СОШ № 20 г. Рыбинска

Издательский центр
МОУ ДПО «Информационно-образовательный Центр»
152935, г. Рыбинск, ул. Моторостроителей, 27
тел. (4855) 24-30-65, (4855) 24-30-60
E-mail: ioc.ryb@rybadm.ru
Сайт: <http://ioc.rybadm.ru>