

ПОШУКИ СКАРБІВ ДЛЯ УЧНІВ АБО GEOCASHING

Аджимян О.Р.

Одним із ключових моментів у літній навчальній практиці учнів 5–10 класів може стати проведення інтерактивної гри на природі Geocaching з використанням технології GPS. **Geocaching** — це високотехнологічна версія гри у схованки чи пошук скарбів, у якій учасники використовують пристрої GPS для пошуку маленьких контейнерів з ключами чи питаннями, пов'язаними з історичними пам'ятками, екологією чи будь-якою іншою темою, обраною для гри. «Геокешінг» використовується і рекомендується як ефективний засіб для створення дитячих команд. Навчальний геокешінг дозволяє підняти на якісно новий рівень і наповнити практичним змістом організацію проектної методики діяльності учнів. Дана технологія допомагає створити навчальний процес дійсно актуальним, особисто зорієнтованим, цікавим і творчим.

Проекти можуть мати різноманітну предметну спрямованість (історія, географія, література, культурологія, біологія, валеологія та інші), а також можуть бути міжпредметними. GPS-навігатори, крім визначення координат, мають ще багато різних можливостей.

Гравці можуть самостійно розробляти маршрути і завдання, що є не менш цікаво і пізнавально, ніж знаходити об'єкти і відповіді на запитання. Головне — визначитися із задачами проекту і заздалегідь обміркувати цікаві для учнів дослідницькі проблеми. Такі проекти можна організувати для учнів різних

вікових категорій, проводити родинні проекти.

Ми пропонуємо нетривіальний спосіб провести навчальну практику: пригадати основи орієнтування на місцевості (географія, туризм), історію рідного краю, знайти і відвідати місця о. Хортиця, які мають великі історичні, природничі та географічні цінності. Створення і пошук схованок перетворюються в активний пізнавальний процес. Усі учасники гри отримують багато цікавих відомостей про історичні й культурологічні місця видатного історичного об'єкта Запорізького краю. У ході гри всі юні дослідники ознайомляться:

- із системою глобального позиціонування або GPS (Global Positioning System) і використанням GPS-навігаторів;

- з новими методиками організації дослідницької роботи з використанням мобільних ІТ-технологій.

Мета гри: розповсюдження і використання ІТ-технологій у проектній навчальній діяльності учнів.

Завдання гри: активна комунікація учнів у команді, вміння знаходити різну інформацію, спільно вирішувати проблему, здобуття навичок роботи з пристроями: GPS-навігаторами, цифровими фотоапаратами, комп'ютером, технологіями Веб2.0.

Методика проведення гри подана в табл. 1.



Методика проведення гри

Таблиця 1

№ з/п	Організація етапів гри	Терміни виконання
1	Організаційний етап	Перед змаганнями
1.1	Постановка проблеми проекту, розробка сценарію проведення гри	
1.2	Розробка критеріїв оцінювання участі команди у грі при проходженні маршруту і захисту-презентації проекту	
1.3	Визначення адміністратора, координатора гри, склад команд, розподіл обов'язків	
2	Підготовчий етап	
2.1	Знайомство учнів із системою глобального позиціонування і принципом роботи GPS-навігатора	1 година
2.2	Інструктаж з ТБ і ознайомлення учнів з правилами проведення змагання	30 хвилин
3	Ігровий етап	
3.1	Отримання маршрутного листа і завдання з пошуку місць-схованок (див. додаток 2). Визначення початкової точки маршруту і початок гри (додаток 1)	15 хвилин
3.2	Проходження маршруту за допомогою GPS-навігатора, пошук схованок із підказками і наступною координатою, звіт про знайдені об'єкти (мобільний зв'язок з адміністратором гри, який вносить результати звітів у таблицю на сайті навчального закладу). У ході подорожі учні фотографують і ведуть відеозйомку знайдених об'єктів	3 години
3.3	Закінчення маршруту і знаходження головного об'єкта у грі «Козацькому роду нема переводу»	15 хвилин
4	Підсумковий етап	
4.1	Звіт про подорож (використання геосервісів, YouTube, Panoramio, Slide Share), підготовка презентації проекту «Козацькому роду нема переводу».	3 години
4.2	Презентація проекту для учнів школи і вручення дипломів за активну участь у проведенні експедиції по місцях козацької слави	1 година

Необхідне обладнання і пристрої для проведення проекту:

- GPS- навігатор;
- мобільний зв'язок (телефон, мобільний Інтернет тощо);
- цифровий фотоапарат;
- відеокамера;
- комп'ютери;
- проектор, екран.

Перед початком гри розроблено інструкцію і маршрути подорожі, підготовлені цікаві відомості з історії рідного краю і козацтва (див. додаток), карта о. Хортиця, визначені всі координати об'єктів для пошуку, зроблені схованки з підказками. Визначено: адміністратор гри, який знаходиться на мобільному зв'язку в комп'ютерному класі школи, координатори гри знаходяться разом із командами на маршруті і надають консультації учням з підготовки матеріалів, звітів, використання сервісів Веб2.0. Під час формування команд для учнів з особистими потребами важливо передбачити можливість виконання завдань у комп'ютерному класі (підготовка презентації, публікації та інше). Під час подорожі командам можуть бути запропоновані додаткові завдання: підготувати фото, відеорепортаж, підготувати літературні матеріали до шкільної газети, зібрати матеріали про сучасну історію о. Хортиця. Можливо також під час експедиції передбачити екологічні заходи, а також відвідати експозицію музею Запорізького козацтва, туристичного комплексу Запорізька Січ.

Після проходження всього маршруту підводиться попередній підсумок подорожі і пропонується командам у довільній формі підготувати звіт-презентацію для учнів колегіуму, використати сервіси Веб2.0 для розміщення матеріалів гри у всесвітній мережі, організувати фотовиставку та інше. На заключному етапі-презентації передбачено вручення дипломів активним учасникам гри.

Додаток 1

Інструкція команді

Починаємо цікаву подорож видатними історичними місцями козацького краю.

Вам пропонується знайти за допомогою підказок і GPS-навігатора історичні і культурологічні об'єкти. Підказки сховані у пластикових контейнерах, у записці вказано координати й опис наступного об'єкта.

Відправна точка А

Координати — 47.8175N, 35.0551E.

«Запорізький Січовий колегіум-інтернат».

Уважно прочитайте та розміркуйте, де можуть знаходитися наступні об'єкти Вашої подорожі.

«...Імператор Візантії Костянтин VII Порфирородний (IX ст.) був хитрим політиком і дипломатом, а ще дослідником і публіцистом. У спадок сину він залишив не тільки Візантію і фразу «Розділяй і володарюй», а й декілька енциклопедій і трактат «Про управління імперією». Саме в цьому творі, у розділі про шлях «із варяг у греки», вперше в історії згадується ... — найбільший з островів Дніпра і символ вільного запорізького козацтва».

Точка Б експедиції

Координати — 47.8416N, 35.0739E.

Підказка. «...це один із найпопулярніших в Україні образів козака-лицаря, якого називають ко-

смогонічним уособленням українського народу загальною. Перші відомі зразки Козака ... сягають ранньої доби Козаччини. Символ став настільки популярним і влучним глибинним образом серед народу, що позиціонувався в українській хаті на рівні з іконами. Оповіді про цього козака можна зустріти серед народних легенд, переказів, примовок. Та чи не найкраще його образ відтворений у народному живописі: в оксамитному жупані, сап'янових чоботях та синіх шароварах; кругла поголена голова з хвацько закрученим за вухо «оселедцем», довгі вуса, чорні брови, карі очі, тонкий ніс, рум'яні щоки — перед вами портрет красеня-молодця, яким він склався в народній уяві.

Цього козака на картинах завжди малювали з бандурою, що є символом співучої душі народу. Кінь на картині символізував народну волю, дуб — його могутність. Часто на малюнках ми бачимо зображення списа з прапорцем, козацького штофа і чарки. Це були речі, пов'язані зі смертю козака — спис ставили на місці поховання, штоф і чарку кладали в могилу — вони нагадували про скороминущість життя та козацьку долю, в якій загроза смерті в бою була повсякденною реальністю» (Олександр Ільченко).

Точка В експедиції

Координати — 47.8605N, 35.0719E.

Підказка. Музей на острові було відкрито 14.10.83 року. Але тоді, коли про українських степових лицарів уголос, до того ж публічно, говорити заборонялося, називався цей заклад Музеєм історії м. Запоріжжя. Сьогодні під зводами Музею зібрано більше 30 тисяч предметів, які охоплюють історичний період від палеоліту до XIX століття поточної ери. Експозицію доповнюють чотири діорами. Особливістю Музею є те, що, по-перше, вельми оригінально оформлене саме приміщення: гранітні пластини, припасовані одна до одної, створюють враження, ніби відвідувачі рухаються печерою, біля стін якої розташовано мовчазні реліквії різних ер та епох. По-друге, переважна більшість експонатів зібрані-знайдені саме на Хортиці та на хортицькому довкіллі. Це кам'яні знаряддя праці, кераміка, зброя, якорі, фрагменти старовинних суден, стовбур дуба, який був зрубаний кілька тисячоліть тому і стільки ж пролежав на Дніпровому дні. Експозиційна площа, яка розгорнулася на 1600 квадратних метрах, окрім артефактів, так би мовити місцевого походження, наповнена також матеріалами, переданими з Львівського, Луганського, Рівненського та інших музеїв, а також надходженнями з археологічних і етнографічних експедицій.



Музей історії запорізького козацтва, о. Хортиця

Точка Г експедиції**Координати** — 47.8610N, 35.0712E.

Підказка. Ще на початку ХХ століття на Хортиці було 129 курганів, проте до наших днів уціліло лише близько двох десятків. Кургани (найстаріший із них споруджений представниками культур доби бронзи у III тисячолітті до н. е., а наймолодший — скіфами у III столітті до н. е.) розташовувалися кургани кількома групами на узбіччі так званого Скіфського шляху, що колись проходив уздовж Хортиці її серединною, підвищеною частиною. Зараз комплекс склали одинадцять курганів — «живих», реконструйованих та стилізованих. На курганах встановлено стародавні скульптури, людиноподібні стели і просто стели доби бронзи. Органічним доповненням до ділянки відновленого історичного ландшафту Хортиці (хортицька акція з масового відновлення курганних насипів стала першою в Україні) є Музей кам'яних витворів, розгорнутий в одному з куточків комплексу. Експонати Музею просто неба — гармани, ступи, корита, жорна, скульптури, кам'яні стовпи та хрести — знайдені у навколишніх селах і привезені на Хортицю протягом березня–травня 2006 року.



Музей кам'яних витворів

Точка Д експедиції**Координати** — 47.8566N, 35.0757E.

Підказка. Запорізька Січ — столиця козацьких земель, серце низового лицарства та центр козацької вільності, який існував за порогами Дніпра із середини 16 ст. до 1775 р. Утворення Запорозької Січі пов'язане з процесом формування українського козацтва і освоєння ним раніше спустошених татарами українських земель між Дніпром і Південним Бугом. Налічувалось 8 Запорозьких Січей, які почергово змінювали одна одну. Розташовувались вони на території сучасних Запорізької, Дніпропетровської та Херсонської областей. Поява першої пов'язана з ім'ям Д. Вишневецького. В 1-й пол. 50-х рр. 16 ст. він заснував на о. Мала Хортиця (тепер — острів Байда) замок, який став козацькою твердиною і опорним пунктом для масштабних походів проти татар. Будівництво історико-культурного комплексу «Запорозька Січ» було урочисто відкрите 14 жовтня 2004 року, на свято Покрови пресвятої Богородиці, в День українського козацтва. Загальна територія історико-культурного комплексу 3,5 гектарів. Місцем розташування нашої «Запорозької Січі» обране



Острів Байда

мальовниче північно-східне узбережжя Хортиці, з якого відкривається чудовий краєвид на Дніпрогес, скелі та острови, що нагадують колишні грізні Дніпрові пороги. За плануванням комплекс розділяється на дві різновеликі частини: «Внутрішній Кіш» та «Передмістя». Всього на території комплексу «Запорозька Січ» збудовано 23 зрубних та турлучних споруди. Передбачається, що в комплексі також функціонуватимуть об'єкти експозиційного призначення, в яких планується відтворити інтер'єри козацьких жител (курінь та будинок кошового отамана), офіційні та освітні установи (військова канцелярія та січова школа). Центральним об'єктом комплексу є трибанна церква Покрови пресвятої Богородиці. Споруди «Зовнішнього Кошу» мають носити рекреаційний (корчма) та інтерактивний характер (діючі кузня і гончарне виробництво). За зразки фортифікаційних споруд козацького часу правитимуть три вежі, рови та земляний вал з частоколом.

Додаток 2

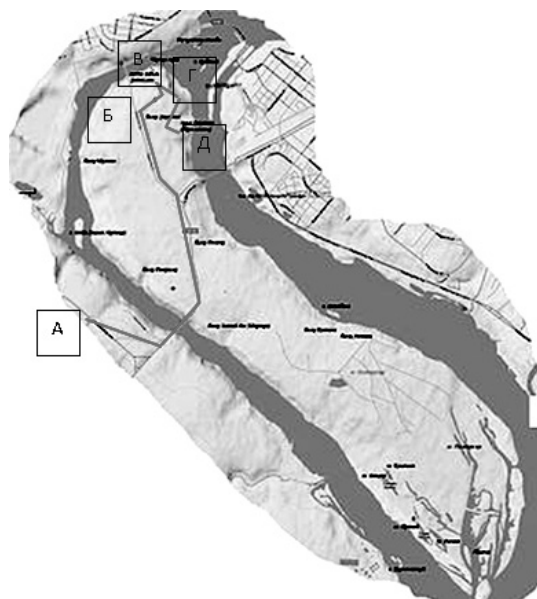
Маршрутний лист гри «Козацькому роду нема переводу»

Рис. 1. Острів Хортиця