

Современный подход к изучению краеведения через создание IT-продукта

*Еремина Галина Юрьевна,
Рябова Татьяна Николаевна,
педагоги дополнительного образования,
Баранова Людмила Федоровна,
директор
МБУ ДО «ЦДО «Компас»» г. о. Самара*

Любовь к родному краю, знание его истории – основа, на которой только и может осуществляться рост духовной культуры всего общества.

Культура как растение: у нее не только ветви, но и корни.

Чрезвычайно важно, чтобы рост начинался с корней.

Д. С. Лихачев

У каждого города есть особенности развития, неповторимые черты культуры и природы, составляющие тот феномен, который формирует в каждом человеке интерес и привязанность к родному краю, его патриотические чувства.

Краеведение воспитывает причастность к истории своих предков, заставляет задуматься о прошлом и настоящем через поиск, исследования, изучение традиций и обычаев родного края, познание своих корней, неразрывной связи с предшествующими поколениями, т. е. формирует национальное самосознание и те ценности, которые необходимы именно сегодня: патриотизм, духовность. Но такую сопричастность невозможно воспитать только словами или передачей знаний: необходимы подходы и средства, способные волновать, вызывать чувства и переживания, формирующие эмоционально-ценностное отношение к действительности.

Краеведение является важным средством реализации концептуальных положений, сформулированных в Законе «Об образовании в Российской Федерации» и развитых в «Национальной доктрине образования в Российской Федерации до 2025 года».

Современные дети с огромным интересом изучают информационные технологии и применяют их на практике. Используя этот неоспоримый факт, мы решили превратить детское увлечение в процесс создания краеведческого цифрового продукта. Уже в 7–8 лет ребенок может создать свои первые IT-проекты.

В нашем подходе к изучению краеведения сохранение и передача исторической памяти для участников проекта осуществляется через создание IT-продуктов в программных средах Scratch, Blender, Компас-3D, Unity в следующих формах: игра, викторина, мультфильм, музыкальный клип, 3D-объект, 3D-композиция или приложение дополненной реальности – на выбор участника.

На странице интернет-проекта участники могли посмотреть мини-лекции о Самаре (автор Л. А. Серых, к. п. н., краевед) и мастер-классы по 3D-моделированию и созданию приложения дополненной реальности (авторы Т. А. Ракова, методист, Г. Ю. Еремина, педагог дополнительного образования). В рамках проекта школьники учились находить информацию об исторических объектах Самары, запрашивая «виртуальную справку» Централизованной системы детских библиотек. Также все желающие могли проверить свои знания по самароведению, участвуя в краеведческой викторине. По итогам был создан рейтинг самых эрудированных участников проекта. Конечно, из-за ограничений в связи с коронавирусом участникам проекта не хватило очных экскурсий.

Интернет-проект «Вперед, СамAR-ITяне!», посвященный 170-летию Самарской губернии, проводился с 1 января по 30 апреля 2021 года по теме «Digital-краеведение». В проекте принял участие 71 школьник под руководством 15 педагогов-наставников из 12 образовательных учреждений г. о. Самара.

Интернет-проект стал частью городской проектной инициативы «Школа визуального программирования и дополненной реальности». Помимо названного выше проекта в рамках инициативы проводились фестиваль проектов по программированию на Scratch и дополненной реальности «ScAR-2021» на тему «Освоение космоса. Чистый мир без войны и насилия», акция-марафон по визуальному программированию «В гостях у Скретча – Scratch week», посвященная Международному дню Scratch, чемпионат по визуальному программированию и медиатехнологиям «VipMedia-2021».

Благодаря проекту ребята получили навыки визуального программирования, работы с 3D-объектами, с различными видами анимирования графических изображений и монтажа видео.

В короткие сроки в рамках проекта были созданы яркие IT-продукты, посвященные достопримечательностям города Самара. Порадовали неизменные участники нашей инициативы – центры дополнительного образования ЦДТ «Ирбис» и ЦВО «Творчество». Командой «Update» было создано приложение дополненной реальности «Ракета-носитель “Союз”», посвященное одному из крупнейших предприятий космической отрасли АО «РКЦ “Прогресс”». Команда «KTV_inc_CO» представила компьютерную 3D-игру на движке Unreal Engine 4 «GreenRoad_Express», в которой действие происходит в поселке Волжский и за его пределами. Владислав Р., обучающийся ЦВО «Творчество», вновь порадовал большим количеством трехмерных объектов для AR-приложений. Особая благодарность педагогам, помогавшим реализовать данный проект, лично педагогу дополнительного образования ЦДТ «Ирбис» Куликовой Екатерине Петровне за самые креативные идеи.

Проект получил положительные отзывы и слова благодарности от участников: педагогов и детей. Для обучающихся данная проектная инициатива стала своеобразной стартовой площадкой обмена опытом, информационно-техническими продуктами. Полученный опыт – большой стимул к исследовательской деятельности в области информационных технологий.

С работами участников проектной инициативы, методическими разработками по краеведению можно ознакомиться на сайте СамВики (URL: <http://wiki.edc-samara.ru>).

В 2022 году вновь проводится городской интернет-проект «Вперед, СамAR-ITяне!» (URL: <https://vk.com/club210106177>), посвященный году народного искусства и нематериального культурного наследия народов России. Тема проекта: «Творчество народов Поволжья».

Приглашаем всех заинтересованных к участию!

Список литературы

1. Лихачев Д. С. Раздумья. – 1991. – URL: <https://knigi-for.me/books/proza/essay/228206-dmitrii-lihachev-razdumya.html> (дата обращения: 26.02.2022).
2. Сапунов А. В. Актуальность преподавания краеведения в школе // Альманах педагога: средняя школа. – URL: <https://almanahpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=10666> (дата обращения: 26.02.2022).