

**Куция Марина Геннадьевна**

воспитатель

**Маркович Олег Тимофеевич**

старший воспитатель

ФГКОУ «Кронштадтский морской

кадетский военный корпус Минобороны России»

г. Санкт-Петербург

DOI 10.21661/r-116291

## **Я ВЫБИРАЮ МОРЕ**

**Аннотация:** в данной статье авторами рассматриваются идеи для создания web-квеста на основе ролевой игры. В работе подробно описывается ход проведения занятия для 5–6 класса «Я выбираю море».

**Ключевые слова:** история создания флота, командир корабля, экипаж.

С учетом специфики воспитательной работы с кадетами Кронштадтского морского кадетского военного корпуса как с воспитанниками образовательного учреждения Министерства обороны Российской Федерации, а также с учетом возрастной категории обучающихся в КМКВК следует рассмотреть идеи для создания web-квеста по «морской» тематике и ролевую игру для 5–6 класса «Я выбираю море», которая впоследствии может быть реализована учащимися в web-квест и стать результатом проектной деятельности кадет.

На первом занятии воспитатель рассказывает о темах предстоящих занятий. Основная часть занятия проходит в форме ролевой игры: сначала воспитатель выясняет, какие из корабельных профессий известны детям. Например: А вы знаете, кто командует кораблем? А кто определяет курс корабля? А как называют повара на корабле? И т. д.

После детям предлагается стать экипажем, то есть выбрать командира, помощника командира, штурмана, механика, кока, радиста и др. При этом обязательно разъясняется ребенку, чем занимается на корабле каждая специальность.

Чтобы усилить воздействие игры на детей, можно выдать атрибуты каждой профессии: штурману – карту с изображением маршрута, радисту – рацию, коку – предмет кухонной утвари, и т. д.

Когда все роли распределены, можно «отправиться в путешествие», то есть начинается беседа об истории создания флота. Воспитатель освещает ключевые моменты об истории создания регулярного флота Петром I.

Прежде всего, нужно сориентировать детей во временном пространстве, определить время, когда происходили события. Первая остановка – памятник Петру I. Внимательно рассматривая памятник, воспитатель обращает внимание детей на позу, жесты, одежду, мимику лица. Рассказывая о личности Петра, нужно использовать эти наблюдения детей.

Передвигаясь от модели корабля к другой модели, воспитатель ведет беседу, опираясь на их сравнение. Все время «путешествия» необходимо неоднократно вспоминать, кто, чем в экипаже занимается, например, постоянно спрашивать штурмана (у него есть «карта»), какая следующая остановка, командира просить следить за «численностью экипажа», сравнивая модели спрашивать у «канониров» различия в пушках на моделях кораблей и т. д.

Фрегат «Паллада» особенно интересен для анализа, так как это большая модель и ее можно внимательно рассмотреть с близкого расстояния. Рассказывая о фрегате, воспитатель учитывает распределенные роли и задает детям вопросы: Командир как ты думаешь, а где ты мог стоять на таком корабле? А вот пришло время обедать, кок, где мы будем обедать? и т. д.

Рассказ о броненосце лучше всего строить, как игру «Найди сходства и отличия», т.е. сравнивая с деревянными парусными кораблями.

Особое внимание воспитатель обращает на героические моменты истории военно-морского флота, на экспонаты, связанные с ними, на отвагу, бесстрашие и патриотизм русских моряков: бриг Меркурий, крейсер «Варяг», пароход фрегат «Владимир», броненосец «Бородино».

В конце занятия воспитатель дает домашнее задание детям: нарисовать эпизод, наиболее запомнившийся из «путешествия».

Второе занятие посвящено истории подводного флота. Занятие начинается с домашнего задания. Дети показывают рисунки и рассказывают, что на них изображено. Это позволит детям вспомнить информацию, полученную на прошлом занятии.

Воспитатель говорит детям, что сегодня они ненадолго станут «моряками-подводниками». Можно сохранить условия игры прошлого занятия, упомянув, что на подводных лодках существуют точно такие же должности. Следует обратить внимание на трудности и опасности этой профессии. Беседу на эту тему лучше всего начать с разговора о том, что дети знают о подводных лодках. В этой части беседы обязательно нужно назвать и показать все части строения лодки, в результате чего детям будет гораздо проще воспринимать дальнейшую информацию.

Беседа-экскурсия начинается с подводной лодки И. Никонова. Нужно подчеркнуть, что это первая подводная лодка, созданная как оружие против врага, и на то, что она создана именно в России. В течение всей беседы, воспитателю следует, неоднократно, приводить детей к мысли о значимости русских изобретателей и гордости за страну. Подчеркнуть любовь к Родине и желание ее защищать могут примеры изобретателей, которые строили подводные лодки на свои средства (Шильдер).

Рассказывая о героизме и бесстрашии русских подводников, воспитатель показывает погнутый перископ подводной лодки и сломанную лопасть винта корабля «Бесстрашный».

Дальше можно предложить следующую игровую ситуацию: представить, что наша «лодка» врезалась в мину и легла на грунт, нужно выбраться из нее. Воспитатель просит детей предложить, что делать в этой ситуации. Он рассказывает о торпедном аппарате подводной лодки, акцентируя внимание детей на трудностях, с которыми моряки сталкиваются при аварийном выходе через торпедный аппарат.

Рассказывая о подвиге Маринеско, следует подчеркнуть бесстрашие экипажа, которым он командовал, что это возможно, когда все действуют слаженно и доверяют друг другу.

Беседу об атомном подводном флоте лучше строить на сравнении (размер лодки, глубина погружения, топливо, время, которое лодка может провести под водой, удобство для экипажа, опасность для окружающей среды). Но ядерный реактор на атомных подводных лодках представляет опасность для окружающего мира. Воспитатель рассказывает детям, что профессия моряка – это постоянная опасность, и подвиги совершаются не только в военное время, но и в мирное: рассказ о подвиге матроса Сергея Премина.

Заканчивается это занятие небольшой беседой о том, что не только военные люди могут совершать подвиги, что подвиг может совершить каждый из нас в обычной жизни, привести примеры, спросить детей делали они что-нибудь «героическое»: защищали маленьких, помогали раненым животным, уступали место пожилым и т. д.

Домашнее задание – узнать у родителей, бабушек, дедушек совершали ли они подвиги в обычной жизни. И изобразить какой-либо эпизод, рассказанный членами семьи, можно в свободной форме: рисунок, аппликация, лепка из пластилина.

Третье занятие посвящено атрибутам моряков (одежда, погоны, знаки отличия), а также некоторым умениям и навыкам: умение завязывать морской узел, основы морской флажной азбуки. В классе воспитатель делает выставку работ детей. Каждый ребенок рассказывает о том, что он изобразил.

Во второй части занятия воспитатель показывает отдельные элементы форменной одежды и называет их. Рассказывает об отличиях формы офицера и матроса. Показывая манекены с формой, воспитатель просит детей назвать все детали форменной одежды, о которой они сегодня узнали. На протяжении рассказа о форме, воспитатель обращает внимание детей на погоны и на различные знаки.

Следующая часть – рассказ о том, что на флоте существует особый язык, который сложился очень давно. С его помощью мимо проходящие корабли узнавали друг друга. Воспитатель показывает различные флажки и называет букву, которую они обозначают (вешает таблицу с обозначениями), и дети пробуют с помощью флажков написать свое имя, и зарисовать эту азбуку в альбоме. После детей учат вязать морские узлы. Воспитатель говорит, что раньше каждый моряк умел это великолепно делать, теперь и вы уже почти стали моряками.

Заключительная часть занятия представляет собой мастерскую. Воспитатель вешает большой нарисованный корабль (подводную лодку), а дети должны создать для него экипаж. Предлагается либо рисовать, либо делать аппликацию, главным в этой части занятия является, чтобы каждый создал определенного члена экипажа, чтобы по его атрибутам его можно было узнать. Для этого воспитатель сначала обговаривает с детьми кто, кого будет делать.

Последнее занятие направлено на выявление эффективности программы. На это занятие целесообразно пригласить родителей, потому что это своеобразное подведение итогов работы ребенка в течение двух месяцев. В него входит выставка работ детей, которые они сделали на протяжении всех занятий.

Затем это – викторина. Где дети должны показать все полученные знания. Викторина будет проводиться по командам. В викторину входит творческий конкурс, в котором команда выбирает один из рисунков и составляет интересный рассказ об этом рисунке.

Вопросы викторины:

1. Кто является основателем флота в России?
2. С помощью какого вида корабля нам удалось выиграть Северную войну?
3. Как заряжались гладкоствольные пушки во времена парусного флота?
4. Как передвигались первые подводные лодки?
5. Вспомните имя конструктора, кто изобрел первую серийную подводную лодку?
6. Назовите 5 способов, как использовалась матросская койка на парусных судах?

7. Как назывался флаг, который поднимали на корабле, на котором находился главнокомандующий?

8. Перископ на подводной лодке нужен ...

9. Для чего нужны погоны военным людям?

10. Оденьте одного человека из вашей команды, как офицера (матроса)?

(Соревнование на скорость)

11. А теперь наденьте ему такие погоны, чтобы он был офицером (матросом).

12. Вы уже стали настоящими морскими волками, а покажите, как вы завязываете морской узел?

13. Наш корабль (имеется в виду тот, для которого дети делали «экипаж» на третьем занятии) приплывает в порт, а у нас до сих пор нет названия нашему кораблю. Придумайте и выложите его из флажков. А теперь прочитайте название друг у друга! Кто быстрее справится?

Соревнования заканчиваются, жюри подводит итог, ребятам вручаются дипломы и сувениры.

Итак, игра завершена. Здесь намеренно не говорится об использовании компьютерных технологий на различных этапах игры. Они и так понятны – это и использование ресурсов сети Интернет, и презентации, и графические редакторы. Здесь представлены источники идей, шаблоны, возможности воспитателя. Фактически перед нами живой квест, который сами же учащиеся при поддержке педагога после соответствующей подготовки смогут перенести в виртуальное пространство и представить результат совместного творчества – web-квест «Я выбираю море».