

QR-код доступа к примерам рабочих листов  
к урокам математики



QR-код доступа к математическим тренажерам,  
направленным на реализацию задач гражданско-патриотического воспитания



QR-код доступа к личному сайту  
учителя математики Т.С. Туровец



QR-код доступа к заданиям квеста



Дата поступления в редакцию: 13.11.2025

## ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ КАК КОМПОНЕНТА ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ЛИЧНОСТИ

Юдина Алеся Анатольевна

**Аннотация.** Публикация посвящена описанию подготовки и методического сопровождения работы воспитанников воспитательно-оздоровительного лагеря по созданию проекта – интерактивного квеста по материалам выставки советских военных плакатов 1941–1945 гг., организованной к 80-летию Победы в Великой Отечественной войне в Витебске. Проект акцентирует внимание на значении искусства в годы войны и пропагандирует современные подходы к изучению истории.

В 2025 году в Республике Беларусь отмечают восьмидесятую годовщину Победы в Великой Отечественной войне. Война изменила жизнь всей страны, затронув каждую семью, каждого человека. Мирные граждане в одночасье становились солдатами, рабочие – оружейниками, артисты – бойцами культурного фронта. Художники, чьим призванием было создавать прекрасное, взяли в руки не только кисти, но и винтовки, а их творчество превратилось в грозное идеологическое оружие.

Впервые в Витебске ко Дню Победы была организована выставка советского военного плаката. Всего в экспозиции, развернутой в подземном переходе на площади Победы, более 40 тематических баннеров с образцами советского военного плаката 1941–1945 гг. Проект, посвященный плакатному искусству времен Великой Отечественной войны, никого из прохожих не оставляет равнодушным [3].

Проектная деятельность, как известно, своим истоком имеет метод проблем, разработанный в XX в. и предложенный педагогической практике американским педагогом Дж. Дьюи [2]. По сути метод проектов призван научить осуществлять аналитические, организационно-управленческие функции, что дает возможность учащемуся приобрести навыки, которые в будущем способны обеспечить ему высокую конкурентоспособность уже как специалисту в той сфере профессиональной деятельности, которая будет им избрана.

Проектная деятельность стратегически имеет дело с преобразованием реальности; воспитанники воспитательно-оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Максимум» ГУО «Средняя школа №2 г. Витебска имени Ф.Т. Блохина», вдохновившись экспозицией, представляющей образцы советского военного плаката 1941–1945 годов, обозначили про-

блему привлечения внимания сверстников к выставке тематических баннеров с образцами советского военного плаката, осмысления героического прошлого своей страны и решили реализовать проект «Плакаты тоже воевали...» по созданию квест-игры.

Организационно-методическое сопровождение педагогом проектной деятельности воспитанников предполагает разные виды деятельности, организованные в соответствии с несколькими последовательными этапами.

**Этап 1, подготовительный**, включает определение цели и задач. Так, целью проекта является создание условий для развития навыков проектной деятельности. Задачами – организовать деятельность воспитанников лагеря по созданию квеста, развивать навыки работы с инфографикой, текстом, интернет-ресурсами, воспитывать умение работать в команде, нести ответственность за выполнение порученного дела; патриотизм, чувство исторической памяти.

Тематика проекта определяется как создание квеста по выставочной экспозиции «Вдохновение в минуту испытаний: 80 лет победных плакатов». Далее формируется группа авторов проекта с учетом уровня подготовки и интересов учащихся; распределение их обязанностей. Этот проект целесообразно выполнять мини-группой, в составе которой входит 4 человека. Распределению подлежит такой круг обязанностей, как менеджер проекта, фотограф, шифровальщик, технический специалист.

Менеджер проекта руководит действиями остальных участников проекта, контролирует сроки, согласовывает материалы, разрабатывает правила прохождения квеста, начисления баллов. Фотограф делает фотографии плакатов, обрабатывает их, загружает в облачное хранилище. Шифровальщик выполняет все операции по шифровке и дешифровке текста. Технический специалист генерирует QR-коды, сохраняет их изображения, создает рабочие листы в текстовом редакторе Microsoft Word.

**Этап 2, основной**, своим содержанием имеет непосредственную реализацию проекта.

Начинается этап с планирования, то есть обсуждения идеи, постановки проблемы; составления плана и определения этапов, сроков, ресурсов, выбором инструментов.

С учетом того, что требуется создать квест с использованием экспонатов выставки «Вдохновение в минуту испытаний: 80 лет победных плакатов», которая размещена в подземном переходе на площади Победы, разрабатывается следующий план:

1. Зашифровать буквы русского алфавита различными символами.
2. При помощи мобильного телефона сфотографировать все плакаты.
3. В диспетчере рисунков Microsoft Office удалить фрагменты надписей с плакатов, сохранить изображения плакатов.
4. Загрузить плакаты в облачное хранилище Google Disk, открыть доступ.
5. С помощью ресурса «Генератор QR-кодов», рас-

положенного по адресу QR Coder.ru, создать QR-код для каждого плаката.

6. Сопоставить буквы с их местами на плакате.
7. Каждому символу определить QR-код.
8. Подобрать высказывание, зашифровать цитату символами.

Следующей стадией этого этапа является исследование и сбор информации: работа с источниками (интернет, книги, эксперты); анализ аналогов, например, изучение существующих игр перед началом создания собственной.

Новая стадия – разработка прототипа, подготовка контента. Технический специалист генерирует QR-коды, сохраняет их изображения, создает рабочие листы в текстовом редакторе Microsoft Word.

Далее следует тестирование и доработка, которая представлена проверкой функционала, устранением ошибок; получением обратной связи от учителя, одноклассников).

Так, в заключение создания проекта все его участники проходят квест, чтобы найти ошибки, и при выявлении таковых, их устранить. После этого квест проводится для одноклассников, которые не участвовали в проекте.

**Этап 3, презентация проекта.** Традиционно презентация предполагает демонстрацию результата, конечного продукта, созданного в ходе реализации проекта, и является значимой частью проектной деятельности воспитанников-учащихся. Наиболее целесообразно представить результаты проекта в форме выступления разработчиков, выставки или публикации в школьном медиа. Частью этого этапа может стать и обсуждение того, что удалось, какие были трудности.

Так, во вступлении презентации проекта «Плакаты тоже воевали...» сообщается, что в 2025 г. Республика Беларусь отмечает 80-летие Победы советского народа в Великой Отечественной войне – события, которое навсегда останется символом мужества, единства и негнимои воли народа.

**Разработчик проекта 1.** Читает отрывок из стихотворения М. Алигер: «У каждого была своя война, Свой путь вперед, Свои участки боя И каждый был Во всем самим собою, И только цель У всех была одна».

**Разработчик проекта 2.** Плакаты тоже воевали...

Что такое плакат? Это особый вид художественного искусства. Как, не используя снарядов и техники, плакаты могли помочь бороться с врагом? Давайте разбираться.

*Прием «Ассоциация».*

Подберите ассоциации к слову «Плакат» на каждую букву.

*Например,* П – призыв, пропаганда, победа, память; Л – лозунг, листовка, летопись, линия (фронта); А – агитация, армия, атака; К – карикатура, красноармеец, коллаж; А – афиша, акцент, аллегория; Т – творчество, типография, трафарет.

**Разработчик проекта 3.** С первых дней войны советские художники осознали свою ответственность перед страной. Они не просто фиксировали собы-

тия – их работы становились призывом к действию, эмоциональным импульсом, способным поднять народ на борьбу. Плакаты и карикатуры оперативно реагировали на происходящее, мгновенно донося до людей ключевые идеи.

Особую роль сыграли агитационные плакаты, которые вдохновляли («Родина-мать зовет!», «За Родину!»); высмеивали врага (карикатуры Кукрыниксов); призывали к труду («Все для фронта! Все для Победы!»); поддерживали надежду («Дойдем до Берлина!»).

Эти работы создавались в условиях жестких сроков, часто под бомбежками, но сила их воздействия была колоссальной.

**Разработчик проекта 4.** Плакатное искусство военных лет отличалось лаконичностью – минимум текста, максимум выразительности; эмоциональностью – яркие цвета, динамичные композиции; символизмом – узнаваемые образы (воин-освободитель, Родина-мать, фашистская гадина).

Советские военные плакаты стали мощным оружием в идеологической борьбе против фашизма. Советскую пропаганду называли «третьим фронтом», и плакаты занимали в этой борьбе особое место, сочетая в себе идеологическую силу, художественную выразительность и безошибочно считываемый визуальный язык [3]. Многие плакаты стали не только историческими документами, но и художественными шедеврами. Их стиль повлиял на послевоенную графику, кинематограф и даже современный дизайн.

**Разработчик проекта 5.** Зачем современному человеку в век интернета и искусственного интеллекта рассматривать и изучать плакаты военного времени? Сегодня эти работы не просто память о войне, а урок того, как искусство может становиться оружием в борьбе за правду и свободу.

Мы приглашаем вас погрузиться в мир военного плаката и расшифровать высказывание Г. Жукова, которое спустя 80 лет приобретает новый смысл и актуальность.

**Разработчик проекта 6** знакомит с правилами проведения квеста.

1. Из числа участников выбирается жюри в составе 3-х человек, остальные участники разбиваются на команды по 4–5 человек, получают рабочие листы (приложение) и приступают к выполнению заданий квеста.

2. Сначала необходимо дешифровать символы, для чего с помощью телефона участники сканируют QR-код, находят нужный плакат, определяют зашифрованную букву.

3. После расшифровки всех символов приступают к дешифровке секретной фразы.

4. Когда работа выполнена, рабочий лист сдается жюри. Жюри проверяет рабочие листы по ключу (приложение).

5. За каждый верно расшифрованный символ команда получает 1 балл, дополнительные баллы начисляются командам, сдавшим раньше всех рабочий лист, по формуле: первая сдавшая команда получает n

баллов, вторая – n-1 и т.д., где n – количество команд.

6. Выигравшей считается команда, набравшая наибольшее количество баллов.

**Педагог** инициирует обсуждение с воспитанниками смысла фразы Г. Жукова, которая была зашифрована.

**Этап 4, заключительный.** Содержательное наполнение этого этапа – рефлексия как самооценка учащихся через анкеты, обсуждение; как оценка педагогом таких параметров осуществленной проектной деятельности, как креативность, техническая реализация, работа в команде.

В рамках этого этапа необходимо обсудить с учащимися, что нового они узнали и чему научились в ходе работы над проектом:

Какие трудности возникли при создании квеста и как учащиеся их преодолели? Что учащимся понравилось в командной работе? Какие навыки работы с графикой и текстом они улучшили? Как они считают, почему важно создавать материалы, отражающие историю и культуру нашей страны? Какие чувства у вас вызвала работа над выбранной темой?

Каждый учащийся кратко делится своими впечатлениями и выводами. Педагог подводит итоги, отмечает успехи и дает рекомендации для дальнейшей работы.

Таким образом, реализация проекта «Плакаты тоже воевали...» позволила обратить внимание учащихся на роль искусства в годы Великой Отечественной войны и актуальные формы изучения истории, способствовала развитию умений учащихся решать творческие задачи и работать в команде, совершенствовала навыки использования информационно-коммуникационных технологий в процессе изучения истории; воспитывала самостоятельность, трудолюбие, прививала культуру общения, вносила вклад в формирование эстетического восприятия действительности и патриотизма. Плановая, совместная работа педагога и обучающихся в процессе разработки проекта позволила развивать интерес учащихся к культурному и историческому наследию белорусского народа.

### Список литературы

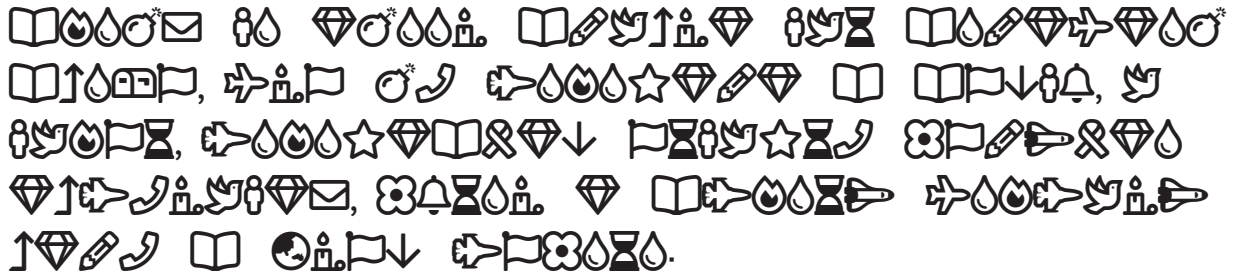
1. Орлова, Л.В. Образовательный проект в учебно-педагогическом процессе школы : учеб.-метод. пособие / Л. В. Орлова. – Минск: УП «Технопринт», 2002. – 120 с.

2. Попова, Т.А. Проектная деятельность в образовательном пространстве / Т.А. Попова // Cyberleninka. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/proektnaya-deyatelnost-v-obrazovatelnom-prostranstve> (дата обращения: 05.06.2025).





































3. Сетевое издание vitbichi.by [сайт]. – URL: [https://vitbichi.by/news/obshchestvo/vpervye\\_v\\_vitebske\\_k\\_dnyu\\_pobedy\\_organizovana\\_vystavka\\_sovetskogo\\_voennogo\\_plakata/](https://vitbichi.by/news/obshchestvo/vpervye_v_vitebske_k_dnyu_pobedy_organizovana_vystavka_sovetskogo_voennogo_plakata/) (дата обращения: 05.06.2025).





**РАБОЧИЙ ЛИСТ**  
квеста по экспозиции «Вдохновение в минуту испытаний: 80 лет победных плакатов»

Необходимо расшифровать следующую фразу:



Буква	Символ	Местонахождение символа на плакате	QR-код
		4 слово, 7 символ	
		2 слово, 14 символ	
		2 слово, 2 символ	
		3 слово, 4 буква	
		3 слово, 2 символ	
		10 слово, 2 символ	
		1 слово, 3 символ	
		1 слово, 7 символ	
		1 слово, 1 символ	
		3 слово, 1 символ	
		2 слово, 1 символ	
		2 слово, 7 символ	



























		1 слово, 4 символ	
		2 слово, 4 символ	
		3 слово, 3 буква	
		2 слово, 1 символ	
		4 слово, 5 символ	
		7 слово, 3 символ	
		2 слово, 3 символ	
		6 слово, 3 символ	
		3 слово, 4 символ	
		2 слово, 3 символ	
		16 слово, 1 символ	
		11 слово, 1 символ	
		2 слово, 6 символ	
		2 слово, 5 символ	
		17 слово, 6 символ	
		9 слово, 3 символ	
		5 слово, 3 символ	
		3 слово, 5 символ	





































		2 слово, 5 символ	
		2 слово, 6 символ	


**Ключ**

Время не имеет власти над величием всего, что мы пережили в войну, а народ, переживший однажды большие испытания, будет и впредь черпать силы в этой победе.

Г. Жуков

Буква	Символ	Местонахождение символа на плакате	QR-код
Ж		4 слово, 7 символ	
Ы		2 слово, 14 символ	
О		2 слово, 2 символ	
Я		3 слово, 4 буква	
Л		3 слово, 2 символ	
Ю		10 слово, 2 символ	
И		1 слово, 3 символ	
Ч		1 слово, 7 символ	
Э		1 слово, 1 символ	
А		3 слово, 1 символ	
З		2 слово, 1 символ	
Н		2 слово, 7 символ	
Ь		1 слово, 4 символ	

Х		2 слово, 4 символ	
Р		3 слово, 3 буква	
В		2 слово, 1 символ	
Т		4 слово, 5 символ	
М		7 слово, 3 символ	
П		2 слово, 3 символ	
К		6 слово, 3 символ	
Ё		3 слово, 4 символ	
Г		2 слово, 3 символ	
Ф		16 слово, 1 символ	
Б		11 слово, 1 символ	
Е		2 слово, 6 символ	
Ц		2 слово, 5 символ	
Й		17 слово, 6 символ	
Ш		9 слово, 3 символ	
Щ		5 слово, 3 символ	
Д		3 слово, 5 символ	
У		2 слово, 5 символ	

С	↑	2 слово, 6 символ	
---	---	-------------------	---

*Дата поступления в редакцию: 13.11.2025*