

Приглашаем сыграть в электронные игры «БУДЬ ГОТОВ», «ЧЕСТЬ ИМЕЮ», «ПОБЕДА»



Государственное учреждение образования  
«Средняя школа №83  
г. Минска имени Г.К. Жукова»  
*представляет...*



**НАШ АДРЕС:**

Г.Минск  
ул. Железнодорожная, 124  
тел./факс(017)3955943

**ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРА  
«БУДЬ ГОТОВ!»**



Актуальным направлением деятельности педагогического коллектива школы является организация работы по воспитанию учащихся с использованием современных коммуникационных технологий, усиление информационной и просветительской работы по вопросам истории нашей страны, ее культурного наследия.

Электронная игра «Будь готов!» - третья игра цикла электронных игр, созданных совместно учащимися и педагогами школы в рамках работы ресурсного центра по гражданско-патриотическому воспитанию.



Оболочка игры разработана учащимся ГУО «Минский государственный колледж электроники» специально для использования средней школой № 83 г.Минска им. Г.К.Жукова в образовательных целях.

**Цель игры** – расширение и закрепление знаний подрастающего поколения об истории и сегодняшнем дне детского движения в Республике Беларусь, развитие познавательного интереса, расширение общего кругозора участников. Играть в игру могут две команды либо два игрока. Выигрывает тот, кто набирает наибольшее количество баллов, правильно отвечая на вопросы игры.

## НАШ АДРЕС:

Г. Минск,  
ул. Железнодорожная, 124  
Тел./факс(017)3955943  
Тел.(017)2263220

E-mail: sch83@minsk.edu.by



А.В.Рухлинский, член общественных объединений Союза офицеров и воинов-интернационалистов



Государственное учреждение образования  
«Средняя школа № 83  
г. Минска имени Г.К.



## ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРА ЧЕСТЬ ИМЕЮ



18 февраля 2014 года на базе ГУО «Средняя школа № 83 г. Минска имени Г.К.Жукова» состоялась презентация электронной игры «Честь имею», посвященной истории белорусской армии. Вопросы к игре составляли учащиеся 1-11 классов при помощи родителей и учителей. Каждый класс отвечал за определенную тему. Вопросы включают как текст, так и аудио- и видеофайлы, а также фотографии. Презентация прошла в виде интеллектуальной игры между 3 командами: командой ветеранов и почетных гостей школы (Д.А.Сенько, Н.Н.Тарчевский, представители Белорусского отделения международного фонда полковника Г.К.Жукова; В.П.Панкратов, атаман Общественного объединения «Потомки казаков России»; А.В.Рухлинский, член общественных объединений Союза

офицеров и воинов-интернационалистов), командой кадетов 4 роты 1 взвода Минского городского кадетского училища № 1 и командой учащихся 11А класса школы. В упорной борьбе 1 место заняла команда ветеранов. После игры участники дали короткие интервью, в которых высоко оценили игру, ее наполнение, подчеркнули важность подобной

работы при воспитании подрастающего поколения, выразили желание вновь сразиться в интеллектуальном поединке. В этот день состоялись также уроки мужества с выступлением перед учащимися Д.А.Сенько и А.В.Рухлинского. Членами музейной группы школьного музея боевой славы гостям проведена новая экскурсия, посвященная воинам-интернационалистам – уроженцам Беларуси. Перед гостями выступили пионеры 6А класса, показавшие агитбригаду «70 кадров о войне», победившую на районном этапе Республиканского конкурса пионерских агитбригад «Зажги костер добра», а также кадет 4 роты 1 взвода Минского городского кадетского училища № 1 Бурковский Павел, исполнивший песню «Ничего».





## НАШ АДРЕС

Ул. Железнодорожная, 124  
Тел./факс(017)3955943  
Тел.(017)2263220



Государственное  
учреждение образования  
«Средняя школа № 83  
г. Минска имени Г.К.

## ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРА

«ПОБЕДА»



### История создания игры

Стремительное развитие науки активно формирует новую информационную среду жизнедеятельности современного человека. Сегодня перед системой общего среднего образования стоит задача подготовить подрастающее поколение к успешной социализации в условиях информационного общества: заложить основы умений и навыков восприятия информации, научить целенаправленному использованию средств информационных технологий и Интернета в обучении, повседневной жизни, социальных коммуникациях и самовоспитании.

Актуальным направлением деятельности педагогического коллектива является организация работы по воспитанию учащихся с использованием современных коммуникационных технологий, усиление информационной и просветительской работы по вопросам истории нашей страны, ее культурного наследия.

Именно поэтому возникла идея создания электронной игры «Победа» в рамках работы по гражданско-патриотическому воспитанию учащихся.

**Цель игры** - ознакомление с биографией Маршала Советского Союза, четырехжды Героя Советского Союза Г.К.Жукова, воспитание у подрастающего поколения чувства патриотизма, развитие познавательного интереса, расширение кругозора. Играть в игру можно как командам, так и индивидуальным участникам.



Создателями вопросов к игре, находящейся в программной оболочке известной игры «Кто хочет стать миллионером», стали учащиеся – члены совета музея, руководитель музея Сазонова О.А., учитель истории Шило Е.В.

Презентация игры состоялась на встрече с ветеранами Великой Отечественной войны, представителями Белорусского отделения Международного фонда полководца Г.К.Жукова **8 мая 2013 года**. Игра получила высокую оценку и одобрение ветеранов.

На XV Республиканской выставке «Я – гражданин Беларуси», проходившей 16-18 мая 2013 года, игра получила высокую оценку Министра образования С.А.Маскевича.

