



## Образовательная платформа «Великая Отечественная война» Методические рекомендации

### 1. Описание проекта

2-3 сентября в рамках празднования 75-летия окончания Второй мировой войны и мероприятий Года памяти и славы 2020 в образовательных организациях по всей стране можно провести урок в игровом формате с использованием образовательного набора с технологией дополненной реальности.

Образовательный набор с технологией дополненной реальности можно использовать для проведения высокотехнологичных «живых уроков» в том числе – с онлайн ресурса **великая-отечественная.рф**

Образовательный набор представляет собой сочетание мобильной и настольной игр.

Игра обеспечивает путешествие в прошлое: увлекательная викторина, стратегия, а также память и дань уважения воинам-победителям.

Могут играть команды внутри класса, члены семьи или компания.

Игра позволяет:

- получить правдивую информацию по истории Великой Отечественной войны;
- быстро и надежно усвоить исторические знания;
- получить максимальный эффект благодаря игровому формату.

Три компонента платформы усиливают эффект воздействия.

Augmented Reality (AR) – дополненная реальность – технология, позволяющая объединить реальное видеоизображение и цифровые анимированные объекты – позволяет создать эффект личного присутствия для участников игры.

### 2. Алгоритм реализации

2.1. До 25 августа Региональные дирекции:

- получают игры в исполнительной дирекции Года памяти и славы (формат доставки будет направлен дополнительно);
- распределяют игровые наборы по образовательным организациям (от 10 до 40 комплектов на регион в зависимости от количества образовательных учреждений);
- организуют доставку игр;
- информируют организации образования о проведении акции;
- направляют анонс акции в СМИ.

2.2. До 30 августа региональные дирекции:

- формируют перечень организаций-участников с охватом;
- определяют точки подсема для региональных и федеральных СМИ.

Образовательные организации самостоятельно организуют в классах «живой урок» в соответствии с правилами игры и возможностями по использованию сайта и мобильного приложения.

### 3. Информационное сопровождение

Информационная кампания и вовлечение жителей региона ведется с учетом мер безопасности в соответствии с эпидемиологической ситуацией в населенных пунктах региона.



3.1. Информация о предстоящей 2-3 сентября игре распространяется по всем доступным каналам:

- на региональном и городском радио и телевидении, особое внимание – информированию о содержании акции;
- через родительские объединения (региональное «родительское собрание», родительские комитеты школ, сообщества многодетных и приемных семей и др.).

Для съемок в образовательных организациях необходимо привлечь СМИ, профессиональных операторов, блогеров, которые могут вести прямую трансляцию «живого урока».

Для публикаций использовать хештег **#урокивтороймировой #год2020**.

Региональная дирекция обеспечивает фото и видеосъемку проекта (исходные кадры передаются максимально оперативно в день проведения в Исполнительную Дирекцию Года памяти и славы).

Рекомендуется изготовить региональный видеоролик по итогам проекта с кадрами его реализации и разместить в информационных пабликах с соответствующими хештегами (обязательно в день проведения).

Ссылка на источник публикации с роликом также направляется оперативно в исполнительную дирекцию Года памяти и славы.

Фото, размещенные в сети Интернет и маркированные общими хештегами дня **#ДВПобеда #УрокиВтороймировой #год2020** автоматически будут собираться в пазл самой известной фотографии Дальневосточной Победы на сайте **год2020.рф**.

