

БРЕСТСКАЯ ОБЛАСТЬ

- Настольная дидактическая игра «ХАТНІК»
- Интернет-платформа «PLANET GUIDE». Проект «ПОЗНАЙ КОБРИН»
- Многофункциональное устройство для эффективного энергосбережения



Кобрин

10-12 июня

Настольная дидактическая игра «Хатнік»

Авторы: Сinyaк Алёна Леонидовна (мастер производственного обучения УО «Кобринский ГПК»), Дорошук Яна Валерьевна (инженер-программист УО «Кобринский ГПК»), Гулюта Юлия Евгеньевна (учащаяся 1 курса УО «Кобринский ГПК»)

Старинная мудрость гласит: «Народ, который забывает свое прошлое, не имеет будущего». Познавая свою историю, мы познаем себя, так как являемся частицей и естественным продолжением своих далеких и близких предков. Это очень важно - не только любить свою Родину, но и знать её историю, чем она славится.



Название игры «Хатнік» выбрано не случайно. Хатнік (домовой) является хозяином и покровителем дома, обеспечивающим нормальную жизнь семьи, плодородие, здоровье людей и животных.



В игровой комплект входит:

- футляр для игры, деревянный сундук (который расписан в стиле Аговского кофры - это зеленый цвет с цветочными мотивами);
- игровое поле, на котором в технике фотоколлаж расположены достопримечательности нашей страны;
- 6 деревянных фишек;
- кубик;
- инструкция;
- памятка с правильными ответами;
- карточка «Хатник» с QR-кодом (известные белорусы).

Атрибуты настольной игры выполнены из натуральных материалов: древесина, бумага, льняная ткань.

Игра является средством воспитания и обучения. Руководя игрой, организуя учащиеся в игре, у педагога появляется возможность воздействовать на все стороны развития их личности: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

В настольную игру могут играть учащиеся как выпускных классов общеобразовательных школ, так и обучающиеся профессионально-технических и среднеспециальных учебных заведений.

Автор фото: Синяк Алёна Леонидовна (мастер производственного обучения учреждения образования «Кобринский государственный политехнический колледж»).



Интернет-платформа «Planet Guide»

Проект «Познай Кобрин»

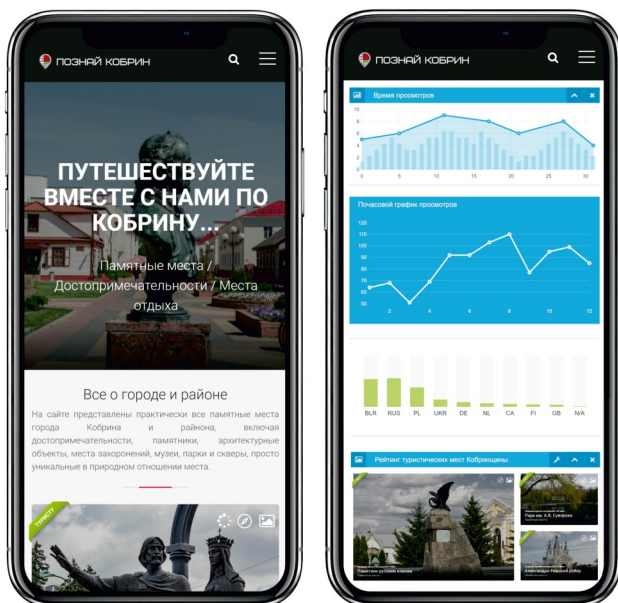


Проект разрабатывается учителями математики ГУО «Средняя школа №6 г. Кобрина» Логвиновичами Виктором Яковлевичем, Яковом Яковлевичем, учащимся 10 класса школы Филипповым Юрием Игоревичем совместно с отделом культуры Кобринского райисполкома

«Познай Кобрин» – уникальный проект, сочетающий возможности туристического аудиогuida и путеводителя по городу Кобрину и Кобринскому району (реализована возможность виртуального

и инклюзивного туризма). Он адаптирован под современные Интернет-устройства: смартфоны, компьютеры, планшеты, смарт-телевизоры... В нём представлены все основные объекты историко-культурного и нематериального наследия Кобринщины, широко используется уникальная архивная информация из фондов Кобринского военно-исторического музея имени А.В. Суворова, не представленная до этого на всеобщее обозрение. В основе проекта лежит собственная разработка платформы «PlanetGuide».

Она представляет собой уникальную единую экосистему, позволяющую путешествовать не только виртуально, но и реально.



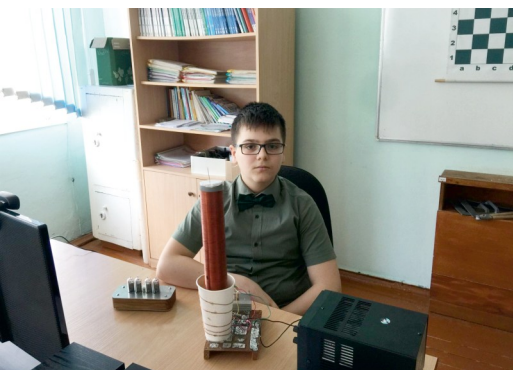
С помощью мобильного телефона и проекта «Познай Кобрин» можно с аудиогидом без экскурсовода пройти по памятным местам города и района. Интерактивная карта, QR-коды и аудиогид помогут лучше изучить и познать Кобрин. Люди с ограниченными возможностями получили возможность соприкоснуться с культурно-историческим наследием Кобринщины благодаря виртуальным путешествиям по всему городу Кобрину, по усадебному дому Суворова, экспозиции «Кобринский строй» и деревне Бельск.

С помощью геолокации можно определить свое местоположение, прокладывать свои маршруты и находить ближайшие интересующие объекты. Интерактивный гид содержит описания зданий, памятников, музеев, сведения о исторических личностях и тематических маршрутах. Голосовой помощник расскажет о культурных и исторических местах в городе Кобрине. При озвучке текста использован передовой опыт синтеза речи с использованием нейронных сетей. С помощью нейронных сетей из черно-белых архивных снимков воссоздан в цвете Кобрин прошлого века и составлена интерактивная карта тех времён. Одной из точек входа на сайт служат графические QR-коды на памятниках архитектуры, истории и культуры, что позволяет с помощью мобильного устройства путешествовать самому в любое свободное время.

Проект стал не только своеобразной энциклопедией и визитной карточкой Кобринского региона, но и является источником информации для проведения мероприятий патриотической направленности, краеведческой работы, классных и информационных часов.

На фото - Логвинович Яков Яковлевич, Логвинович Виктор Яковлевич, учителя математики ГУО «Средняя школа № 6 г. Кобрина», разработчики проекта «Познай Кобрин» (Фото авторов)

Многофункциональное устройство для эффективного энергосбережения



Автор: Колосун Николай, учащийся ГУО «Детский сад – средняя школа № 4 г. Кобрина».

В копилке наград у Николая победа на районном этапе республиканской олимпиады по физике, дипломы I степени за участие в дистанционном конкурсе знатоков радиоэлектроники, в районном конкурсе XI Республиканского конкурса научно-технического творчества «Техно-Интеллект», победителя областного открытого конкурса инженерной графики «InCad».

В результате проекта разработано программируемое устройство, основу которого составляют платформа Arduino, датчик на фоторезисторе, пироэлектрический инфракрасный датчик движения, позволяющие автоматически регулировать освещение в помещении. Данное устройство могут собрать учащиеся 14-15 лет.

Работа над проектом состояла из нескольких этапов:

1 этап. На первом этапе была взята плата ArduinoUno и с ее помощью решалась задача управления освещенностью помещения. Для этого к плате подключили модуль реле. Плату запрограммировали таким образом, чтобы с помощью кнопки можно было включать и выключать свет.

2 этап. На втором этапе устройство было модернизировано таким образом, чтобы можно было управлять светом автоматически. Для этого к плате Arduino добавили датчик освещенности. Запрограммировали плату таким образом, что при плохом освещении датчик включает реле и лампочка загорается, и, наоборот, при хорошем освещении реле отключается датчиком, и лампочка гаснет.

3 этап. На 3 этапе столкнулись с проблемой: в сумерках в помещении свет загорался без всякой на то необходимости. И встал вопрос: «Если в помещении никого нет – зачем загораются лампы?». Тогда было решено добавить к устройству цифровой пиро- электрический инфракрасный датчик движения. Изменили программу таким образом, что теперь при недостаточном освещении, лампочка включается в присутствии кого-либо в помещении. А при отсутствии – устройство отключается.

Для того чтобы устройство можно было использовать в быту, на 3D принтере был распечатан корпус.

Автор фото - заместитель директора по учебной работе Звягина Т.А.