



МЕРОПРИЯТИЕ «СВОЯ ИГРА» КАК СРЕДСТВО ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ УЧАЩИХСЯ И СТУДЕНТОВ



*А.С. Вашкевич,
студентка учреждения образования «Белорусский
государственный университет информатики
и электроники*



*А.А. Климович,
студент учреждения образования «Белорусский
государственный университет информатики
и электроники*

Аннотация. Формирование эстетической культуры является одним из важных компонентов воспитания детей и учащейся молодежи. Для его реализации используются различные подходы, методы и средства. Мы предлагаем сценарий и дидактический материал воспитательного мероприятия в игровой форме для учащихся и студентов соответственно учреждений профессионально-технического, среднего специального и высшего образования, архив мультимедийных дидактических материалов для проведения, доступный для скачивания и готовый к использованию.

Ключевые слова: воспитание, игра, культура, куратор, педагогика, развитие, «своя игра», эстетическое воспитание.

Воспитание является составной частью образования, поэтому в рамках получения профессионально-технического, среднего специального, высшего образования ему уделяется большое внимание. Сущность и основные направления воспитания определены в Кодексе Республики Беларусь об образовании, в Концепции непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи, других нормативных правовых актах и инструктивно-методических документах системы образования.

Текущий 2016 год в Республике Беларусь объявлен Годом культуры. Что это означает? Как заявил президент нашей страны Александр Лукашенко, «Главной задачей в год Культуры является активизация интеллектуальных и



духовных сил общества, прежде всего молодежи, для дальнейшего социально-экономического развития страны». Указ Президента Республики Беларусь «Об объявлении 2016 года Годом культуры» № 522 был принят в целях сохранения историко-культурного наследия, развития народных традиций, воспитания у граждан любви к Отечеству, поддержки творческих инициатив.

Целью нашего воспитательного мероприятия является стимулирование саморазвития студентов.

Воспитание – целенаправленный процесс формирования духовно-нравственной и эмоционально ценностной сферы личности обучающегося. Воспитание отражает интересы личности, общества и государства. Целью воспитания является формирование разносторонне развитой, нравственно зрелой, творческой личности.

Задачами воспитания являются:

- формирование гражданственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии;
- подготовка к самостоятельной жизни и труду;
- формирование нравственной, эстетической и экологической культуры;
- овладение ценностями и навыками здорового образа жизни;
- формирование культуры семейных отношений;
- создание условий для социализации и саморазвития личности обучающегося.

Формирование эстетической культуры является одним из важных компонентов воспитания детей и учащейся молодежи. Эстетическое воспитание – это целенаправленный процесс формирования творческой личности, способной воспринимать, чувствовать, оценивать прекрасное и создавать художественные ценности в повседневной жизни и искусстве. Это формирование у учащихся способности полноценного восприятия и правильного понимания прекрасного в искусстве и в жизни, выработка эстетических чувств, вкуса и идеалов, развитие творческих задатков и дарований в области искусства.

Эстетическое воспитание включает усвоение искусствоведческих знаний, формирование личности, которая способна видеть и ценить прекрасное, развитие и реализацию творческого потенциала детей и учащейся молодежи. Эстетическое воспитание тесно связано с нравственным, умственным, трудовым и физическим воспитанием.

Существует масса средств эстетического воспитания: литература, природа, живопись, музыка, танец, театр, скульптура.

Эстетическое воспитание осуществляется на всех этапах возрастного развития личности. Чем раньше она попадает в сферу целенаправленного



эстетического воздействия, тем больше оснований надеяться на его результативность.

Все компоненты системы воспитания взаимосвязаны между собой, глубоко «проникают» друг в друга, поэтому их сложно рассматривать отдельно. Однако в итоге все они направлены на формирование гармоничной личности, проявляющейся в наиболее важных для общества сферах – гражданин, семьянин, работник.

Сформировать необходимые качества личности обучающихся всех уровней профессионального образования «с нуля» невозможно, так как они уже прошли свой путь становления, трансформированный не только через влияющие условия и обстоятельства, но и через индивидуальные характеристики, особенности личности. Поэтому перед кураторами учебных групп стоит сложная задача: на основе диагностики субъектности, которой уже обладает каждый из обучающихся, сформировать необходимые для общества, нанимателя и государства качества. Такая диагностика затруднительна. Процесс формирования необходимых качеств опирается на мотивацию, желание, целеполагание в самовоспитании, саморазвитии самого обучающегося, который в силу старшего подросткового или юношеского возраста не всегда приемлет какие-либо явные влияния «извне». Поэтому актуальными являются воспитательные влияния, в рамках которых создаются условия для самодиагностики, самоанализа, самокритики обучающихся, интуитивное прогнозирование направлений и уровня собственного самовоспитания, саморазвития. В этом помогают воспитательные мероприятия в виде массовых командных игр, соревнований. Они помогают формировать такие качества личности, как коммуникативность, взаимответственность, способность работать в команде.

Для проведения кураторского часа в форме игры предлагаем сценарии: игровую оболочку в виде презентации, блок игровых вопросов и эталон ответов. Они представлены в отдельных скачивающихся архивах ниже по ссылкам:

- [Игровая оболочка.](#)
- [Блок игровых вопросов.](#)
- [Эталон ответов.](#)

Проведение кураторского часа (иного воспитательного мероприятия) предполагает строгое выполнение правил, которые мы описали в сценарии.

СЦЕНАРИЙ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Ведущий. Добрый день, уважаемые студенты! Сегодня мы проведем воспитательное мероприятие, которое пройдет в форме популярной телевизионной игры-викторины «Своя игра» (слайд 1).



«Своя игра» – это игра, состоящая из одного раунда, в котором имеется шесть тем (сетов) по четыре вопроса различной стоимости в каждой (всего – 24 вопроса). Команды соперничают между собой, отвечая на вопросы. Таким образом они зарабатывают баллы. Вопросы располагаются слева направо, по возрастанию степени сложности: за правильный ответ на легкий вопрос команда получает 10 баллов, на сложный – 40 баллов (слайд 2).

Для начала игры прошу разделиться на команды, выбрать капитана, придумать название команды.

Предполагается минимум две команды. Названия обсуждаются с участниками, записываются после окончательного решения команд. На данный этап отводится минимальное время.

А теперь, уважаемые участники, предлагаем правила игры.

Выбор темы и стоимости вопроса осуществляет капитан. После прочтения вопроса вслух ведущим команды ведут обсуждение в течение 20 секунд. По истечении времени команда, первой заявившая о себе (поднятием руки), отвечает. Руку может поднимать любой из ее членов.



Волнительные моменты игры. Фото авторов во время проведения мероприятия на факультете радиотехники и электроники БГУИР

Если команда отвечает правильно, то ей начисляется количество баллов, равное стоимости вопроса, и дается право выбрать следующую тему и



стоимость вопроса. В случае неправильного ответа команда, соответственно, теряет количество баллов, равное стоимости вопроса, а право ответить на этот же вопрос предоставляется другой команде.

Подсчет баллов производится ведущими.

Выигрывает команда, которая набирает наибольшее количество баллов.

Успехов всем! Начали игру.

Итак, мы предлагаем 6 тем для выбора: «Наркотики», «Интернет», «Воспитание», «Кадр из фильма», «Физика», «Космос». Выбирает капитан команды, первой давшей себе название. Это команда «...». Пожалуйста.

Далее следует описанный выше сценарий. Вопросы и ответы представлены в соответствии с известным сценарием телевизионного шоу «Своя игра» в специальной оболочке, а также в отдельных файлах для возможности предварительной оценки и замены на наиболее актуальные куратором группы.

Ведущий. Спасибо за участие в игре. Подведем итоги.

Подсчитываются баллы каждой команды и оглашается победитель.

Для подсчета баллов может использоваться традиционный вариант со школьной доской, как на рисунке, автоматизированные расчеты в таблице Excel. Мы использовали «ручной» способ.



Участники команд. Фото авторов



При проведении мероприятия мы смогли добиться сплочения студентов в каждой команде, способствовали выработке умения выступать перед аудиторией, работать в группе, слушать и слышать мнения других людей, развитию логического мышления, расширению кругозора участников.

Материал подготовлен студентами группы № 444601 А.С. Вашкевич и А.А. Климовичем. Мероприятие проведено в рамках кураторского часа в группах № 541201 и № 541301 факультета радиоэлектроники учреждения образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» и разрабатывалось под руководством педагога – доцента кафедры информационных радиотехнологий БГУИР, кандидата педагогических наук, доцента О.В. Славинской.

Для нас, будущих педагогов, важно «пробовать» себя в педагогической деятельности, в результате чего формируются необходимые профессиональные компетенции.

Работать с учащейся молодежью нам было интересно, понравилось взаимодействовать с аудиторией. Выявились трудности, связанные с поддержанием дисциплины во время мероприятия. Возможно, это следствие непродолжительной педагогической практики, возраста студентов – все они наши ровесники. Однако по данным рефлексии, проведенной по окончании мероприятия, было выявлено, что 89 % участвовавших в нем полностью удовлетворены.

Представленное мероприятие позволяет участникам самостоятельно и в неявном виде определить свой уровень эрудиции в области культуры, соотнести его с уровнем эрудиции обучающихся группы (потока) и интуитивно поставить цели собственного развития в данной области.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Белорусская педагогическая энциклопедия: в 2-х т. Минск, 2015.
2. Белорусское телеграфное агентство [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.belta.by/president/view/lukashenko-glavnaja-zadacha-v-god-kultury-aktivizatsija-intellektualnyh-i-duhovnyh-sil-obschestva-190477-2016/>. Дата доступа : 03.10.2016.
3. Кодекс Республики Беларусь об образовании от 13.01.2011 № 243-3 // Нац. реестр правовых актов Респ. Беларусь. 2011. № 8/24152.
4. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи: [утв. постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 15.07.2015 №82].
5. Министерство культуры Республики Беларусь [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://kultura.by/ru>. Дата доступа: 23.09.2016.
6. Национальный правовой интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.pravo.by/main.aspx?guid=12551&p0=P31500522&p1=1&p5=0>. Дата доступа : 03.10.2016.



7. Подласый, И.П. Педагогика : учеб. / И.П. Подласый. 2-е изд. М., 2011.

Библиотека БГУИР