



**СПОРТИВНО-ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА,
ПОСВЯЩЕННАЯ ДНЮ ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА,
КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ
И ПАТРИОТИЗМА НА ОСНОВЕ ИНФОРМАЦИОННО-
КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
(С ДИДАКТИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ)**

[Скачать оболочку](#)



О.В. Славинская,
доцент кафедры информационных
радиотехнологий учреждение образования «Белорусский
государственный
университет информатики и радиоэлектроники»,
кандидат педагогических наук, доцент



П.В. Будай,
студент учреждение образования «Белорусский госу-
дарственный
университет информатики и радиоэлектроники»



Я.С. Дубешко,
студентка учреждения образования «Белорусский госу-
дарственный
университет информатики и радиоэлектроники»

Аннотация. В статье представлена методика проведения мероприятия на игровой основе с целью воспитания гражданственности и патриотизма у подростков старшего возраста и молодежи. Воспитательное мероприятие посвящено Дню защитника Отечества. Оболочка игры выполнена в формате HTML.

Ключевые слова: воспитание, воспитательная работа, гражданско-патриотическое воспитание, игра, информационно-коммуникационные технологии, кураторский час, молодежь, подростки, спортивно-интеллектуальная игра.



Представленная методическая разработка воспитательного мероприятия является спортивно-интеллектуальной игрой, посвященной Дню защитника Отечества. Она строится на основе специально созданной интерактивной программной оболочки в формате HTML. Несмотря на конкретную тематическую привязку и праздничную атмосферу игры, мероприятие направлено на воспитание гражданственности и патриотизма, что легко достигается через используемое содержание, непосредственные и опосредованные задания, визуальные и контекстные метафоры.

Игра приурочена ко Дню защитника Отечества, что мотивирует к занятиям физкультурой и спортом; методом визуальных и контекстных метафор формирует ответственность за свою страну, патриотизм, гордость за военные достижения, желание защищать свою Родину.

Цель мероприятия: формирование гражданственности и патриотизма.

Задачи мероприятия:

- воспитание у обучающихся уважительного отношения к защитникам Отечества, любви к Родине;
- побуждение к занятиям физкультурой и спортом;
- формирование ответственности за свою страну, народ, семью;
- воспитание патриотизма;
- стимулирование гордости за военные достижения, желания защищать свою Родину;
- создание атмосферы праздника в игре-соревновании.

Форма проведения: кураторский час.

Планируемое время: 45–60 мин.

Необходимое оснащение:

- проектор (монитор, телевизор);
- персональный компьютер;
- интерактивная оболочка игры «23 февраля – День защитника Отечества»;
- День защитника отечества.

Основой проведения мероприятия является интерактивная программная оболочка. Перед началом игры открывается главное окно оболочки (рис. 1) и дается вступление ведущего (модератора, куратора).

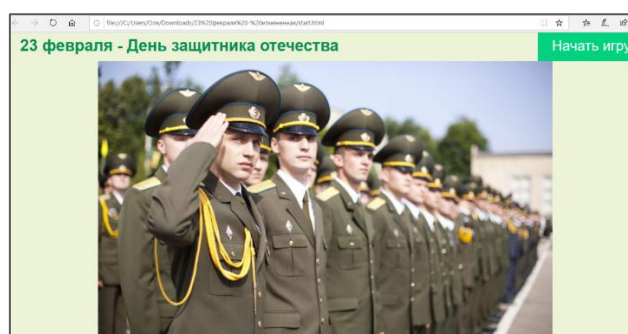




Рис. 1. Главное окно интерактивной игровой оболочки

Ведущий. Молодые люди, знаете ли вы, почему именно 23 февраля называют Днем защитника Отечества?

23 февраля 1918 года была образована Красная Армия. И этот день стал праздноваться как День рождения Красной Армии. После образования СССР этот праздник переименовали в День Советской Армии. Позже его назвали Днем Вооруженных Сил и Военно-Морского Флота. А сейчас 23 февраля – День защитника Отечества – наш национальный праздник. Он отмечается не только в Беларуси, но и в некоторых других странах СНГ.

Но всегда этот день был праздником мужчин. И сегодня мы славим защитников (в т. ч. и будущих) нашего Отечества.

Мы предлагаем потенциальным или настоящим защитникам Отечества сыграть с нами в игру и выяснить, кто из вас является самым смелым, спортивным и эрудированным.

Вам будет предложено 12 заданий. За победу в каждом из них полагается приз. Итак, начнем!

На рисунке 2 представлено окно игры с линейкой заданий.

- Задание 1. Эрудит-лото.
- Задание 2. Где логика?
- Задание 3. Тестирование.
- Задание 4. Подпишите автомат Калашникова.
- Задание 5. Сейчас споем.
- Задание 6. Соотнесите пары.
- Задание 7. Распределите понятия по группам.
- Задание 8. Упор лежа.
- Задание 9. Угадай мелодию.
- Задание 10. Вставьте пропуски.
- Задание 11. Разомнем суставы.
- Задание 12. Разгадайте кроссворд.



Рис. 2. Окно линейки заданий игры

Рекомендуется проходить задания по порядку, однако модератор (куратор) при подготовке мероприятия может выбрать иную последовательность. В статье представлено прохождение заданий по порядку.

Играть может несколько участников (по желанию). Технический помощник фиксирует результаты каждого из участников. Среди них побеждает тот, кто будет иметь максимальное количество очков. За каждую правильно выполненную часть задания участнику дается одно очко. Победители поощряются призами.

Каждое окно игровой оболочки имеет типовые кнопки: «Вперед», «Назад», «Главное меню», «Проверить» (появляется выделение одного или нескольких правильных ответов), «Сброс» (отменяет первоначальный выбор или дает возможность переиграть).

Задание 1. «Эрудит-лото». Это задание – тест, где даны вопросы и варианты ответов, среди которых необходимо выбрать правильные и отметить галочкой. Для проверки нажимается кнопка «Проверить». Если нужно убрать, поменять ответ, используется кнопка «Сброс». Конечно, надо стараться правильно ответить на все вопросы. Пример окна задания приведен на рисунке 3.

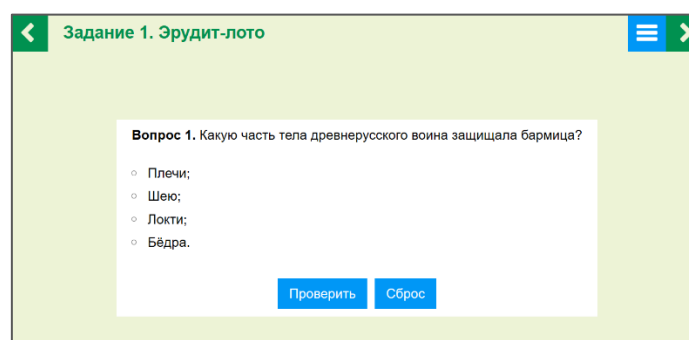


Рис. 3. Типовое окно задания 1 «Эрудит-лото»



В таблице 1 приведены вопросы первого задания и правильные ответы на них. Рядом с правильным ответом иногда дается важный для модератора игры комментарий, который может быть ему неизвестен.

Таблица 1

Задания первого этапа игры «Эрудит-лото»

Задание	Правильный ответ
1. Какую часть тела древнерусского воина защищала бармица: а) плечи; б) шею; в) локти; г) бедра?	б Это кольчужная железная сетка, прикреплявшаяся к шлему воина
2. Как в Древней Руси назывался вид железного шлема с острым верхом, наушниками и козырьком с наносником: а) чухонка; б) ерихонка; в) лоханка; г) ермолка?	б
3. Какая часть тела дала название древнему боевому оружию, применявшемуся на Руси: а) кисть; б) локоть; в) плечо; г) колено?	а Кистень. Это короткая палка, на одном конце которой на ремне или на цепи подвешен металлический шар, а на другом – петля для надевания на кисть руки
4. Как назывался доспех древнерусского воина, представляющий собой кольчужную рубашку без рукавов с металлическими пластинами: а) колонтарь; б) колонок; в) кологрив; г) коллонтай?	а Все остальное к военному делу отношения не имеет
5. Из каких отрядов, созданных для военных игр Петра I, образовались Преображенский и Семеновский полки: а) потешных; б) куражных; в) увеселительных; г) клоунских?	а Мы надеемся, что вы читали исторический роман про Петра I? Кто его автор?

Задание 2. Где логика? И название, и выполнение задания аналогичны известной и популярной в настоящее время части телеигры канала ТНТ



«Где логика?». Суть задания заключается в том, что необходимо для трех предложенных изображений подобрать слово, которое их объединяет. Конечно, ответ будет связан с тематикой мероприятия – вооруженные силы, военная история. Вопросы этого задания рассчитаны на возрастной подход аудитории с соответствующим юмором. Задание имеет 4 раунда (рис. 4).



Рис. 4. Окно задания 2 для перехода между раундами

Спортивно-интеллектуальная игра может представляться аудитории учащихся на большом мониторе (рис. 5) (экране проектора) либо на персональном компьютере.

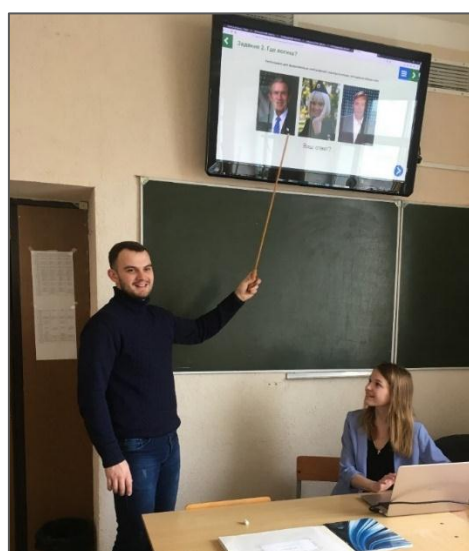


Рис. 5. Во время выполнения задания 3

Ниже на рисунках 6–10 приведены окна с заданиями всех четырех раундов. На рисунке 6 изображено окно с вопросом, на рисунке 7 – оно же с правильным ответом. Остальные окна приведены только с заданиями каждого раунда.

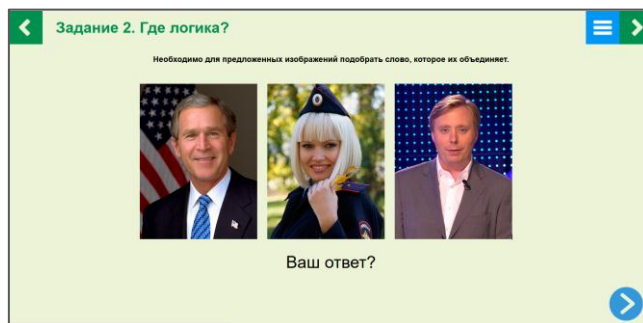


Рис. 6. Окно раунда 1 задания 2 с фотовопросом

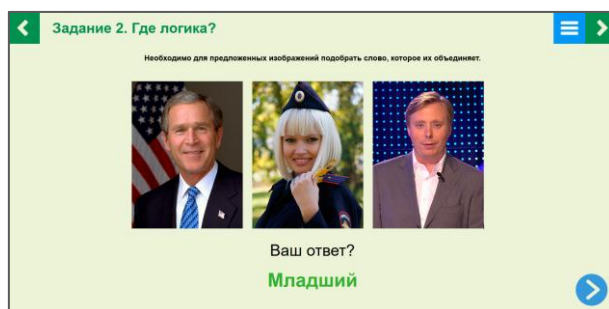


Рис. 7. Окно раунда 1 задания 2 с правильным ответом

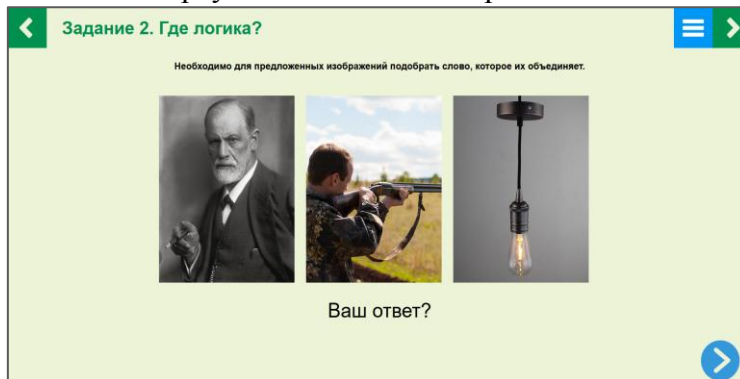


Рис. 8. Окно раунда 2 задания 2 с фотовопросом



Рис. 9. Окно раунда 3 задания 2 с фотовопросом

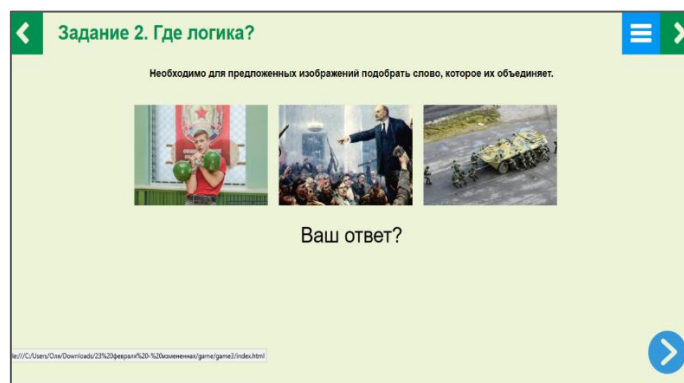


Рис. 10. Окно раунда 4 задания 2 с фотовопросом

Правильные ответы этого задания: раунд 1 – «младший», раунд 2 – «патрон», раунд 3 – «пистолет», раунд 4 – «толчек».

Задание 3. Тестирование. Задание представляет собой тесты выбора военно-патриотической тематики и состоит из семи вопросов, в каждом из которых предлагается разное количество ответов. Все варианты ответов являются правдоподобными.

Типовое окно задания 3 приведено на рисунке 11. Здесь также есть кнопки переходов, «Проверить» и «Сброс».

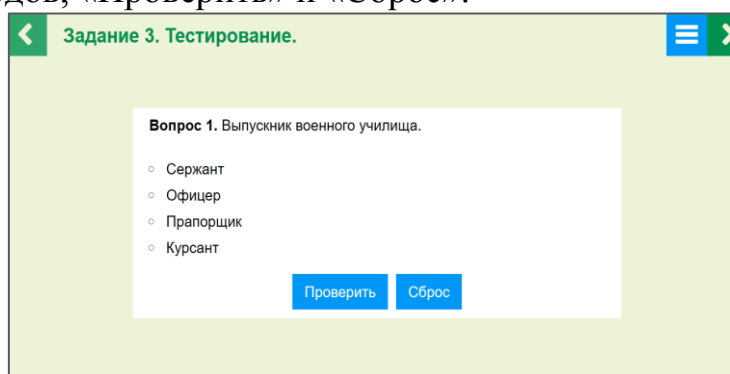


Рис. 11. Типовое окно задания 3 с вопросом теста

Тексты вопросов задания 3 с правильными ответами приведены в таблице 2.

Таблица 2

**Содержание вопросов задания «Тестирование»
с эталоном правильных ответов**

Содержание вопросов	Правильный ответ
1. Выпускник военного училища: а) сержант; б) офицер; в) прапорщик;	б



Содержание вопросов	Правильный ответ
г) курсант	
2. Холодное оружие: а) пистолет; б) меч; в) пушка	б
3. Команда «стрелять»: а) Рота, пустить белугу! б) Рота, Пли! в) Рота, газы!	б
4. Войсковая часть, расположенная в городе, крепости: а) корпус; б) рота; в) штаб; г) гарнизон	д
5. Солдатское пальто: а) бушлат; б) кейп; в) тренч; г) шинель	д
6. Главный начальник на корабле: а) капитан; б) генерал в) командир	а
7. Краткий доклад военнослужащего старшему по званию: а) доклад; б) отчет	б

Задание 4. Подпишите автомат Калашникова. На экране (рис. 12) появляется задание – автомат Калашникова с маркерами частей, которые нужно подписать прямо на экране, выбрав правильные соответствия. Во время выполнения задания в свои надписи можно вносить изменения. Выполнение задания закончится тогда, когда будет нажата кнопка «Проверить».

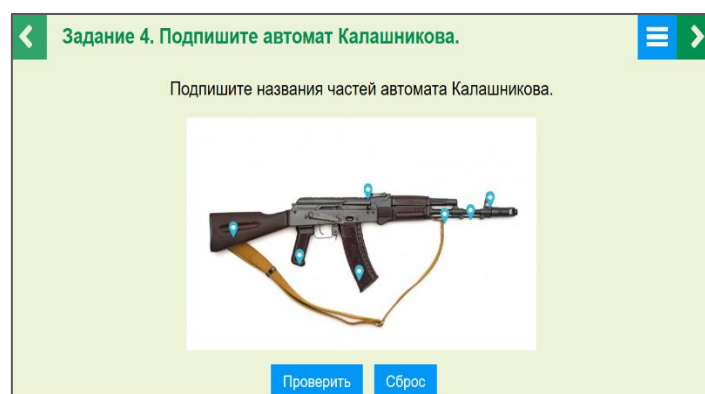




Рис. 12. Первоначальное окно задания 4

Вариант выполнения этого задания приведен на рисунке 13. На нем правильные ответы выделены зеленым, а неверные – красным. Нажав кнопку «Сброс», можно заново пройти это задание.



Рис. 13. Вариант ответа для задания 4

Попыток выполнить может быть несколько.

Задание 5. Сейчас споем. Это задание – караоке, в котором участникам предлагается исполнить песню «Юность в сапогах».

На рисунке 14 представлен фрагмент текста песни. Исполнить ее может любое количество участников, а также модератор. Перед проведением мероприятия модератору необходимо подготовить распечатку текста песни, несколько раз прочитав ее слова, потренироваться в исполнении.

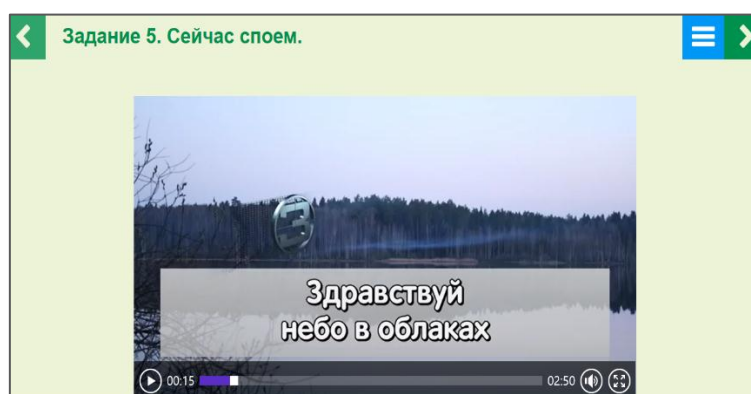


Рис. 14. Караоке в задании 5

Песня в задании 5 для караоке выбрана не случайно. Она популярна среди возрастной категории участников. В то же время достаточно сложна для исполнения.



Задание 6. Соотнесите пары. Необходимо сопоставить картинки с их краткими названиями, которые приведены внизу (рис. 15). Сложность этого задания именно в правильности расшифровки кратких названий (аббревиатур). Ошибаются в этом задании многие участники, хотя даже неподготовленным это задание кажется достаточно простым.

Задание можно проходить несколько раз. Сначала один из участников выполняет задание и нажимает «Проверить», затем нажимает «Сброс», и задание может пройти другой участник.

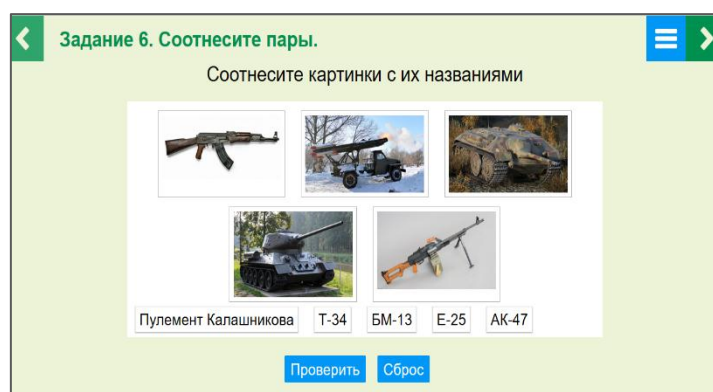


Рис. 15. Первоначальное окно задания 6

На рисунке 16 представлен скриншот окна игры с вариантом выполнения задания.

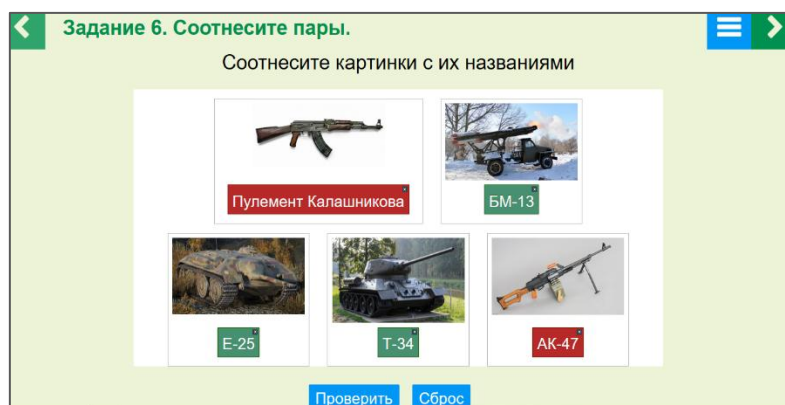


Рис. 16. Вариант выполнения задания 6 и его проверки

Красным выделены неверные ответы, а зеленым – правильные. Нажав кнопку «Сброс», можно вернуться к первоначальному окну задания (рис. 16) и повторить выполнение задания.

Задание 7. Распределите понятия по группам. Задание связано с именами двух великих полководцев: Михаила Илларионовича Кутузова и



Александра Васильевича Суворова. Участники, конечно же, слышали о них. Но насколько хорошо они знают историю?

В задании необходимо распределить по группам приведенные высказывания, определив, что из указанного в содержании вопроса относится к Михаилу Илларионовичу Кутузову, а что к Александру Васильевичу Суворову.

Первоначальное окно задания 7 приведено на рисунке 17.

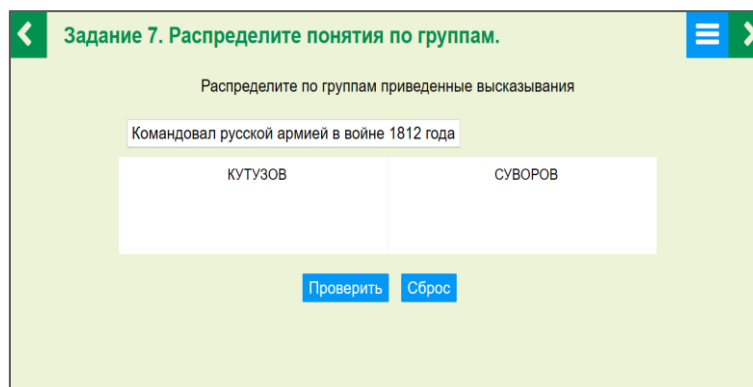


Рис. 17. Первоначальное окно задания 7.

На рис. 18 приведено окно с промежуточным ответом. В этом задании можно проверять ответы постепенно.

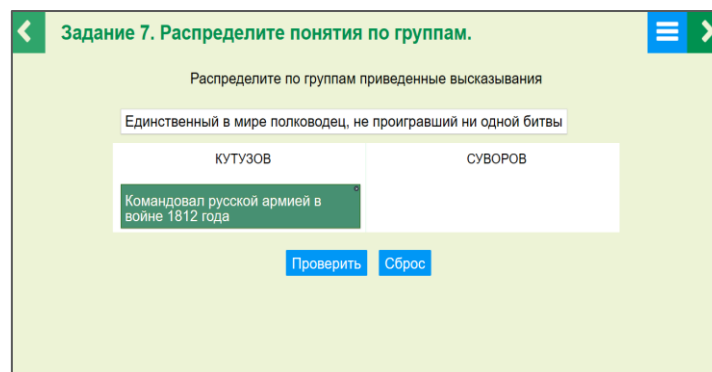


Рис. 18. Окно задания 7 с промежуточным ответом и следующим вопросом

На рисунке 19 представлен пример выполнения задания 7 с указанием всех правильных ответов (соотнесения высказываний о великих полководцах).

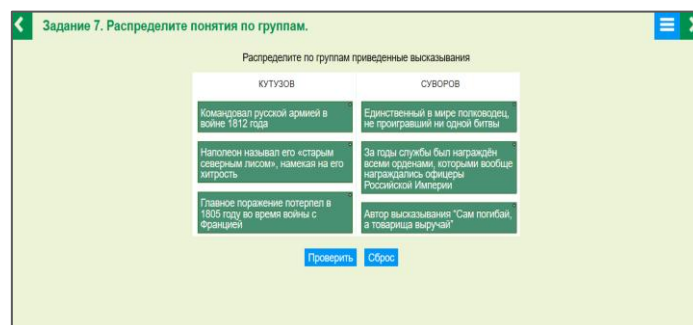


Рис. 19. Итоговое окно задания 7 с правильными ответами

Задание 8. Упор лежа. Это конкурс на физическую выносливость. Участникам предлагается посоревноваться в отжиманиях от пола (рис. 20). Побеждает тот, кто выполнит упражнение правильно и большее количество раз. Если участники выполняют упражнение по очереди, всю остальную аудиторию можно привлечь к подсчету количества выполненных отжиманий.

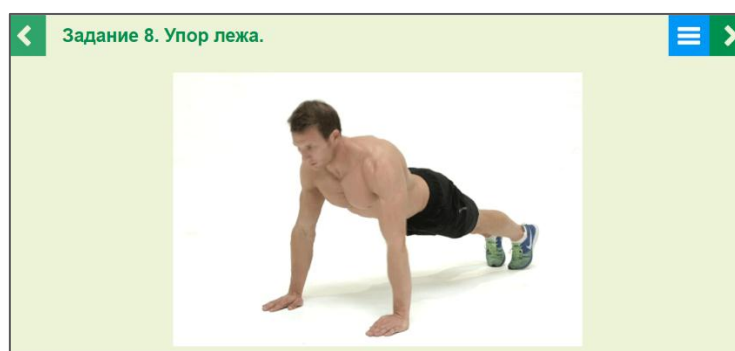


Рис. 20. Мотивационное окно задания 8

Задание 9. Угадай мелодию. Участникам предлагается прослушать поочередно две мелодии без слов и отгадать их названия (рис. 21).

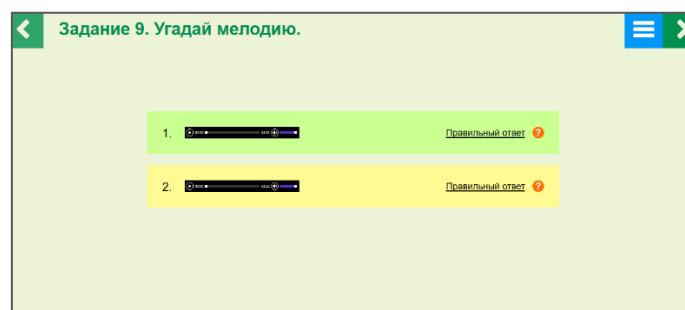


Рис. 21. Окно задания 9



После того, как участники предложат свои варианты ответов, для проверки их правильности следует нажать на кнопку «Правильный ответ». На экране отобразится название песни и проигрыватель с ее оригинальной версией (рис. 22).

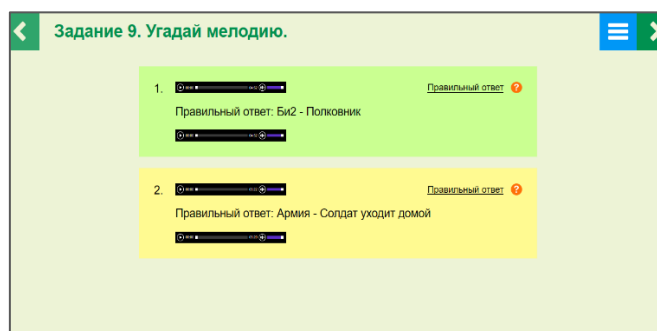


Рис. 22. Окно задания 9 с правильными ответами

Задание 10. Вставьте пропуски. Необходимо в пустые ячейки вставить недостающие слова из приведенного вверху окна списка (рис. 23). Участнику необходимо нажимать на слова по порядку, они будут переноситься в каждое последующее поле.

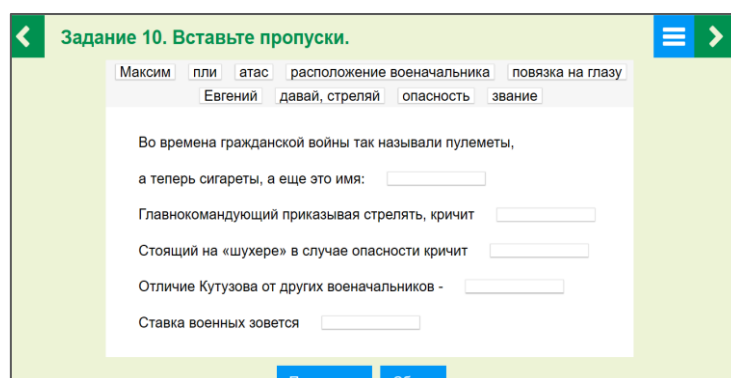


Рис. 23. Окно задания 10

Правильные ответы на вопросы задания 10 представлен на рисунке 24.

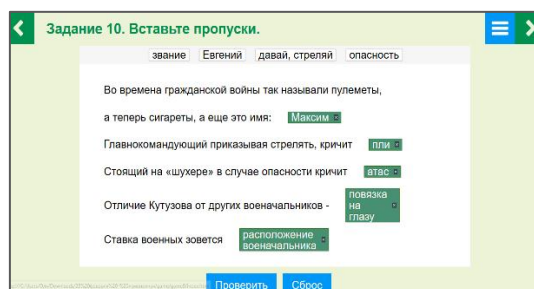


Рис 24. Окно задания 10 с правильными ответами



Задание 11. Разомнем суставы. Этот конкурс выявит самого сильного среди участников (рис. 25).

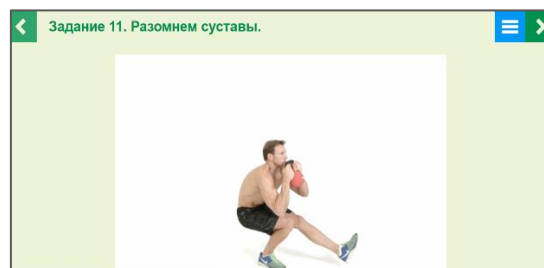


Рис. 25. Мотивационное окно задания 11

Участникам демонстрируется видео приседаний с гирей. Проводить такой конкурс среди непрофессиональных спортсменов и не в специально оборудованных условиях нельзя. Поэтому после реакции участников на сложность упражнения им предлагается выполнить приседания на одной ноге без гири. Кто выполнит больше таких приседаний, тот и победил. Аудитория болельщиков приглашается к подсчету количества выполненных приседаний участниками.

Задание 12. Разгадайте кроссворд. В задании необходимо разгадать кроссворд (рис. 26).

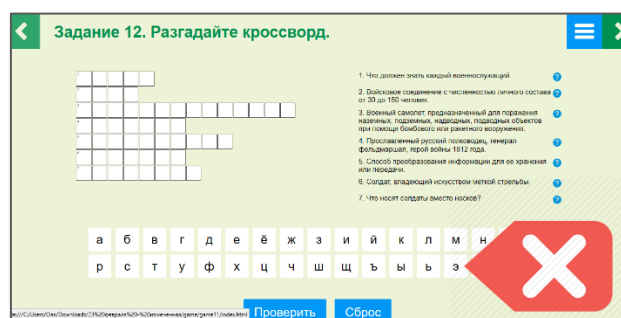


Рис. 28. Окно задания 12 с кроссвордом

Кроссворд интерактивный, заполняется с помощью экранной клавиатуры или клавиатуры компьютера. Задания кроссворда приведены непосредственно в окне. Значок «X» предназначен для удаления неверно введенных символов. На рисунке 27 приведено окно с правильным выполнением этого задания.

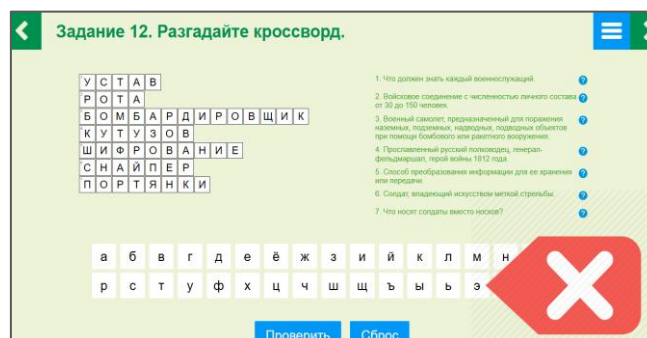


Рис. 27. Окно задания 12 с правильным заполнением кроссворда (с ответами)

По ходу выполнения заданий участникам вручаются призы. В конце мероприятия необходимо кратко подвести итоги.

Ведущий. Хорошо мы сегодня поиграли. Спасибо вам, ребята, за чудесную игру и ваши старания. Вы настоящие защитники Отечества! На вас можно положиться.

Кураторский час по представленной методике апробирован в студенческих группах на факультете радиотехники и электроники БГУИР в рамках реализации проекта «Педагогическая студенческая гостиная». Источники, использованные при разработке дидактических материалов мероприятия, представлены в списке использованных источников [1–12].

Активность и заинтересованность аудитории сопровождала все время проведения мероприятия. Созданная спортивно-интеллектуальной игрой праздничная атмосфера в предпраздничные дни позволила опосредованно напомнить всем студентам, вне зависимости от пола, что такое мужественность, стойкость, смелость, героизм, Отечество, долг защищать свою Родину, страну, семью. Полагаем, что у юношей в связи с этим появилось желание иметь у себя такие качества и реализовать их в действии. А у девушек появилась мотивация видеть юношей с качествами защитников. Это является одним из оснований формирования гражданственности и патриотизма.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Александр Масляков (младший): новые фото, портреты и фотосессии [Электронный ресурс] // Режим доступа : https://www.vokrug.tv/photo/person/aleksandr_maslyakov-ml/. Дата доступа : 01.03.2019.

2. Викторина на 23 февраля: разные темы для разного возраста [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://pro-prazdniki.com/detyam/igry-i-razvlecheniya/viktorina-na-23-fevralya-raznye-temy-dlya-raznogo-vozrasta.html>. Дата доступа : 01.03.2019.



3. Викторина на 23 февраля милиционерам [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://fosik.ru/23fevralya/279-viktorina-na-23-fevralya.html>. Дата доступа : 05.03.2019.

4. В России создана замена пистолету Макаров [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://rusvesna.su/news/1539160856>. Дата доступа : 04.03.2019.

5. День защитника Отечества: сценарии и мероприятия [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://obrazbase.ru/stsenarii-prazdnikov/den-zashchitnika-otechestva/2078-viktorina-i-konkursy-na-23-fevralya-20150914>. Дата доступа : 01.03.2019.

6. Учебно-методический кабинет [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://ped-kopilka.ru/shkolnye-prazdniki/den-zaschitnika-otechestva/intelektualnaja-igra-dlja-starsheklasnikov-k-23-fevralja.html>. Дата доступа : 15.02.2019.

7. Остроумное оружие: почему в России так много военной техники с забавными названиями [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://russian.rt.com/russia/article/362123-oruzhie-rossiya-buratino-solncepyok>. Дата доступа : 22.02.2019.

8. Песни к 23 февраля [Электронный ресурс]. Режим доступа : https://drivemusic.me/pesni_23_fevralya/. Дата доступа : 05.03.2019.

9. Подмосковные вечера: искромётное шоу-игра [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.1tv.ru/shows/podmoskovnye-vechera>. Дата доступа : 01.03.2019.

10. Радостно отмечаем «День защитника Отечества» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.bsuir.by/ru/fre/den-zaschitnika-otechestva-2019>. Дата доступа : 03.02.2019.

11. Республиканские соревнования по гиревому спорту среди военных факультетов [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://www.bsut.by/news/1248-respublikanskie-sorevnovaniya-po-girevomu-sportu-sredi-voennykh-fakultetov>. Дата доступа : 05.03.2019.

12. Юность в сапогах: караоке онлайн [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.youtube.com/watch?v=SwdfZP5SO7E/>. Дата доступа : 01.03.2019.