



№2 - 2020

ВОСПИТАНИЕ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ И ПАТРИОТИЗМА НА ОСНОВЕ ТЕМАТИКИ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ



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



***В.О. Хасеневич,**
студент гр. 844691 БГУИР*

Аннотация. В статье представлена методика проведения мероприятия «Победа в Великой Отечественной войне советского народа» на игровой основе с целью воспитания гражданственности и патриотизма у подростков старшего возраста и учащейся молодежи. Воспитательное мероприятие построено на материале о Великой Отечественной войне. Его проведение может быть посвящено как Дню Победы, так и Дню защитника Отечества. Оболочка игры выполнена в формате HTML и прилагается к статье.

Ключевые слова: воспитание, воспитательная работа, героико-патриотический контент, гражданско-патриотическое воспитание, игра, информационно-коммуникационные технологии, кураторский час, учащаяся молодежь, подростки, цифровая трансформация воспитания.

Гражданско-патриотическое воспитание – один из наиболее сложных для реализации в воспитательном процессе компонентов воспитательной работы учреждения образования. Для его реализации могут быть использованы различные формы воспитания: кураторские часы, тематические выставки, конкурсы, познавательно-игровые квесты, экскурсии в музеи, участие в парадах, вахты памяти и т. п.



Мы представляем воспитательное мероприятие данной целевой группы, построенное на основе игровой техники по тематике Великой Отечественной войны, сохранения у потомков памяти о Великой Победе, понимания героизма и самоотверженности как ее непосредственных участников, так и тех, кто их обеспечивал и ждал в тылу. Реализовано мероприятие может быть в форме кураторского часа, игрового перерыва для желающих. Посвятить его проведение целесообразно памятным датам о Великой Отечественной войне (например, 75-летию Победы советского народа в Великой Отечественной войне), государственным праздникам: Дню Победы, Дню защитника Отечества.

Методика проведения данного мероприятия реализуется в игровой технике, которая определяется содержанием и структурой интерактивной программной оболочки, прилагающейся к данной статье.

Программная оболочка выполнена в формате HTML. Она находится в архиве в отдельной папке. Оболочку для использования необходимо разархивировать. Она может открываться в различных браузерах, но для корректной ее работы лучше использовать Google Chrome или Microsoft Edge. При использовании других браузеров необходимо проверить, не нарушается ли форматирование экранов оболочки.

Мероприятие направлено на воспитание гражданственности и патриотизма, что достигается через используемый контент игровой оболочки (содержание), непосредственные и опосредованные задачи, визуальные и иные метафоры.

Задачи:

- воспитание у обучающихся уважительного отношения к героям и участникам Великой Отечественной войны;
- воспитание патриотизма, любви к Родине, гордости за нее и за наш народ;
- побуждение к изучению истории страны, сохранению памяти о великих событиях;
- формирование ответственности за свою страну, семью, народ;
- стимулирование желания защищать свою Родину;
- создание интеллектуальной атмосферы в игре-соревновании.

Планируемое время для проведения – 45–60 минут. Оно зависит от выбора непосредственных техник для проведения и формы мероприятия. При проведении кураторского часа мы рекомендуем использовать технику соревнования на основе командного или индивидуального участия по принципу «кто сколько заданий выполнит правильно».

Необходимое оснащение занятия: проектор (монитор, телевизор), персональный компьютер, интерактивная оболочка игры (прилагается), подготовленная заранее.



Ведущий игры (куратор, один из обучающихся) должен до ее проведения внимательно изучить оболочку, состав ее раундов (меню) и содержание заданий, управляющие кнопки.

У оболочки дружелюбный интерфейс, поэтому все управляющие действия интуитивно понятны. Используются типовые значки «вперед», «назад», «меню» в виде пиктограмм, словесные обозначения команд («Проверить», «Сброс» и т. п.). При нажатии кнопки «Проверить» в зависимости от задания либо появляется правильный ответ, либо правильные ответы выделяются зеленым, а неверные – красным цветом). Кнопка «Сброс» отменяет первоначальный выбор и дает возможность повторного ответа. В отдельных заданиях кнопка «Проверить» после соответствующего действия сменяется кнопкой «Продолжить», которая переводит к следующей части выполняемого задания.

Если читатели знакомы с нашей игровой оболочкой, опубликованной ранее [5], то заметили, что эти две игры имеют одну программную основу.

Перед началом игры целесообразно вступительное слово куратора о значимости событий Великой Отечественной войны, победы, сохранения у потомков памяти о ней. При этом возможно использование промо-роликов «Беларусь помнит!», размещенных в свободном доступе на видеохостинге «Youtube». Они имеют маленькую продолжительность, но вводят в атмосферу воспоминаний о войне, помогают «ощутить» то, что помнят ветераны.

Далее объясняются правила игры (деление на команды, расчет баллов), которые могут быть разнообразными.

После этого открывается главное окно оболочки (рис. 1). Обращаем внимание, что оно сопровождается звуком (звучит песня «Вставай, страна огромная!»). На этом фоне стоит обратить внимание участников на важность победы советского народа над фашизмом. Буквально в нескольких фразах. И назвать песню, которую слышат участники. Песню в этом окне можно прослушать целиком или прервать – в зависимости от формируемой ситуации.



Рис. 1. Главное окно интерактивной игровой оболочки

К сожалению, не смотря на постоянство тематики Великой Отечественной войны в воспитательной работе учреждений образования, популярность сюжетов о войне в русскоязычном кинематографе, изучением истории в школьной программе, рассматриваемая возрастная группа не достаточно хорошо знакома с данным историческим периодом, не показывает четкой позиции взаимосвязи поколений. Многие известные послевоенному поколению, поколению конца XX века популярные песни, фильмы, факты о войне становятся забытыми. На восполнение этого недостатка направлено прямое и косвенное содержание представляемой игровой оболочки.

Начало игры обозначено кнопкой «Вперед на завоевания!». Используемый в игровой оболочке визуальный контент позволяет воспринимать историческую атмосферу военных лет. Военные и послевоенные кадры, сопровождающие клипы песен, фильмы о войне системно переносят участников в военные и послевоенные годы, что позволяет через ощущения, сопереживание воздействовать на эмоции участников. Визуальные метафоры позволяют каждому участнику получать свои индивидуальные ощущения, опирающиеся на жизненный опыт, личностное восприятие событий, собственные ассоциации.

На рисунке 2 представлено меню игры с линейкой заданий, которые показаны в виде картинок:

- 1) «Немного истории»;
- 2) «Танк Т-34»;
- 3) «Песни войны и о войне»;
- 4) «Угадай фильм»;
- 5) «Оружие войны»;



- б) «Известные литературные произведения белорусских авторов о войне»;
- 7) «Что за монумент?»;
- 8) «В честь кого была названа улица?».



Рис. 2. Окно меню игры

Предполагается, что их названия объявит ведущий. При наведении мышки на кнопку меню заданий (картинку) появляется название задания. Переход к конкретному заданию осуществляется путем нажатия соответствующей картинки. Возврат к основному меню игры – путем нажатия кнопки «Меню» в виде пиктограммы в правом верхнем углу всех заданий.

Задания можно проходить как по порядку, так и в любой другой последовательности. Это решает модератор (куратор) при подготовке мероприятия. Мы полагаем оптимальным вариантом прохождения заданий по порядку. Так и представляем их ниже.

Для перехода от одного задания к другому в порядке их следования можно не возвращаться в основное меню, а воспользоваться кнопкой в виде пиктограммы «Вперед».

Задание 1 «Немного истории». Это набор тестовых заданий с выбором ответа по тематике Великой Отечественной войны. В задании дается вопрос и варианты ответа на него. Необходимо выбрать правильный ответ среди предложенных. Предполагаемый ответ отмечается точкой (галочкой), после чего нажимается кнопка «Проверить». Если нужно поменять ответ, используется кнопка «Сброс». Пример окна задания приведен на рисунке 3.

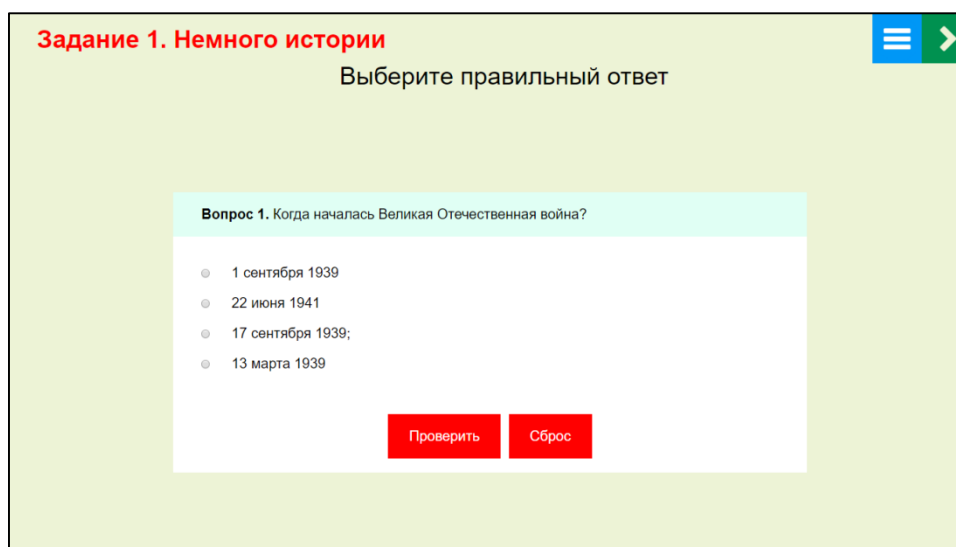


Рис. 3. Типовое окно задания 1 «Немного истории»

После проверки правильности ответа ведущему желательно делать небольшой комментарий, касающийся истории событий, связанный с вопросом. Это позволяет реализовывать поставленные цели мероприятия, так как соревновательный характер – это только способ мотивации выполнения заданий. Если ответ не верный, то перед комментарием ведущий должен обратить внимание на правильный ответ. После проверки задания для перехода к следующему тесту следует нажать кнопку «Продолжить». Предусмотрена возможность и других переходов, описанных выше, из окна игры, которые при необходимости могут осуществляться.

В таблице приведенных тестовых вопросов первого задания и правильные ответы на них. Для выбора правильного ответа к каждому вопросу предлагается 4 варианта. Среди них только один – правильный. Вопросы являются разными по сложности: от простых к сложным, требующим хорошего знания истории нашей страны. Простые вопросы позволяют поднять мотивационный дух играющих, восполнить пробелы неэрудированным участникам, а сложные – пробуждают интерес к историческим событиям.

**Вопросы первого задания игры «Немного истории»
с эталонами ответов**

Задание	Правильный ответ
1. Когда началась Великая Отечественная война? а) 1 сентября 1939 года; б) 22 июня 1941 года; в) 17 сентября 1939 года; г) 13 марта 1939 года	б



Задание	Правильный ответ
2. Что такое «пакт Молотова–Риббентропа»? а) советско-английское соглашение о совместных действиях в войне против Германии; б) германо-советское торговое соглашение; в) договор о ненападении между Германией и Советским союзом; г) соглашение СССР и Финляндии об Аландских островах	в
3. Фашистские войска в 1941–1942 году потратили на захват этого города 250 дней, а советские войска освободили его в 1944 году за 5 дней. Что это за город? а) Москва; б) Севастополь; в) Новороссийск; г) Сталинград	б
4. Когда и где белорусские партизаны провели крупнейшую диверсию? а) 3 ноября 1942 года, железнодорожный мост через реку Птичь; б) 30 июля 1943 года, железнодорожная станция в Осиповичах; в) 19 сентября 1942 года, эшелон на железной дороге Витебск–Смоленск; г) 4 августа 1942 года, железнодорожный мост через реку Дрисса	б
5. Сколько длилась оборона Брестской крепости? а) 28 дней; б) 32 дней; в) 37 дней; г) 14 дней?	б
6. Сколько городов Беларуси было разрушено фашистами? а) 214; б) 145; в) 204; г) 209	г
7. Когда закончилась Велика Отечественная война? а) 1 июля 1944 года; б) 28 июля 1944 года; в) 9 мая 1945 года; г) 23 июня 1944 года	в
8. Когда была освобождена от немецко-фашистских захватчиков белорусская территория? а) 1 июля 1944 года; б) 28 июля 1944 года; в) 9 мая 1945 года; г) 23 июня 1944 года	б

Задание 2 «Танк Т-34». Задание заключается в том, что участник должен подписать части танка во всплывающих окнах. Начальное окно задания приведено на рисунке 4.



Рис. 4. Первоначальное окно задания 2 «Танк Т-34»

Части, которые нужно подписать на рисунке, отмечены голубыми маркерами. Во всплывающих окнах дается возможность выбора названий из числа приведенных. Свой выбор можно поменять, вернувшись к нужному маркеру. Выполнив все надписи, нужно нажать кнопку «Проверить». Выполнение задания можно повторить.

Танк Т-34 – самый известный, узнаваемый советский танк периода Великой Отечественной войны. Поэтому к этому заданию также ожидается небольшой комментарий ведущего о танке.

Вариант выполнения задания 2 (после проверки правильности ответов) приведен на рисунке 5. На нем правильные ответы выделены зеленым, а неверные – красным цветом. Нажав кнопку «Сброс», можно заново пройти это задание.

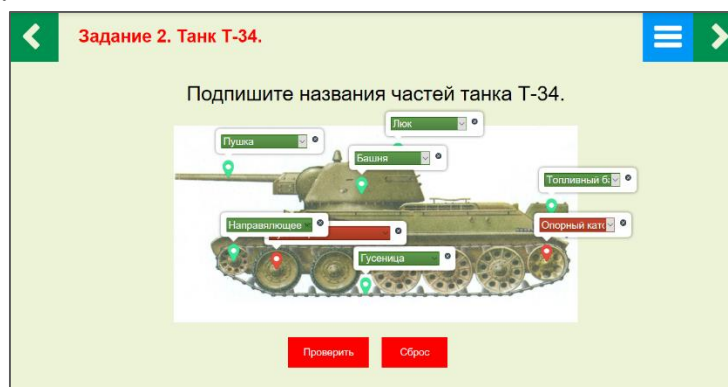


Рис. 5. Вариант ответа для задания 2 «Танк Т-34»

Задание 3 «Песни войны и о войне». Это задание предполагает то, что играющие сначала попробуют угадать название известной песни периода войны или песни о войне по приведенной картинке, а потом либо спо-



ют песню как караоке, либо прослушают ее. Приветствуется групповое исполнение, чтобы обучающиеся не смущались.

На рисунке 6 представлена часть окна задания.

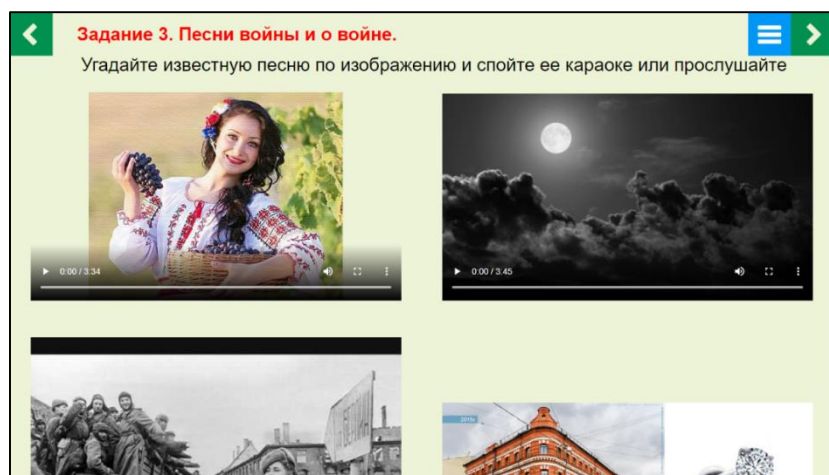


Рис. 6. Фрагмент окна задания 3 «Песни войны и о войне»

Задание состоит из 5 вопросов-песен: «Смуглянка», «Темная ночь», «Путь-дорожка фронтовая», «Сережка с Малой Бронной», «Враги сожгли родную хату». Первые две из них – караоке, а три последние – запись песен. Причем запись последних 3-х песен представлена в послевоенном варианте с соответствующей аранжировкой и клипом в исполнении известного артиста того времени – Марка Бернеса. 3-я песня достаточно узнаваема современной аудиторией участников. А вот 2 последние песни-баллады почти никем не узнаются, но после войны они были очень популярны. Это песни бабушек и дедушек, прабабушек и прадедушек участников, которые являются детьми войны (детьми пережили войну или родились в войну). Их текст очень трогательно передает эмоции людей, переживших войну. Именно поэтому они и приведены в задании – чтобы познакомить с послевоенными песнями, которые знала и пела вся страна, чтобы участники могли осознать боль потерь того поколения, значимость победы над фашизмом.

Окнами песен можно управлять, увеличивая или уменьшая экран, регулируя звук в соответствующие моменты выполнения задания.

Задание 4 «Угадай фильм». Данное задание предполагает, что играющие будут угадывать фильм по видео, которое включает ведущий. То, как выглядит окно задания, отображено на рисунке 7.

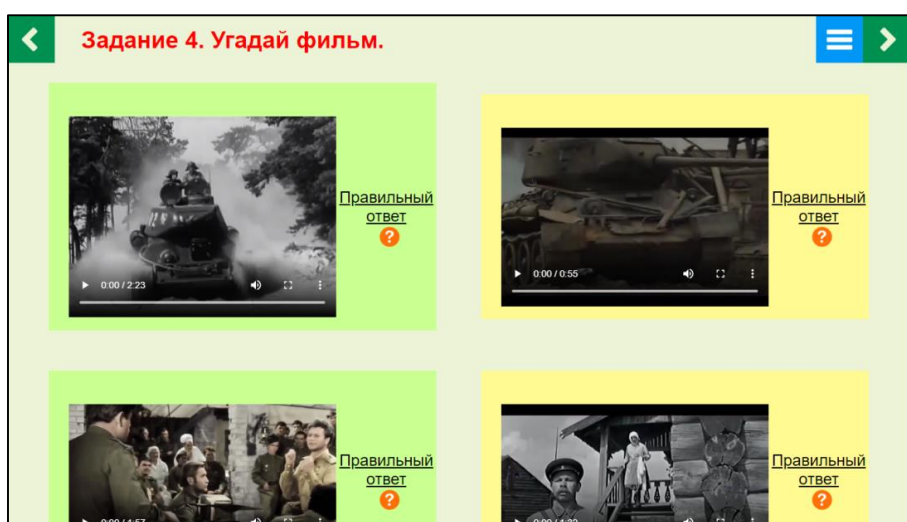


Рис. 7. Фрагмент окна задания 4 «Угадай фильм»

После ответа или если ответа не последовало, можно нажать «Правильный ответ», который представит название. Окна видеофрагментов регулируются по размеру и громкости звука. Воспроизведение можно остановить с любой момент (например, если последовал ответ).

В задании представлены отрывки 8 известных фильмов:

- 1) «Четыре танкиста и собака»,
- 2) «Белый тигр»,
- 3) «В бой идут одни старики»,
- 4) «А зори здесь тихие»,
- 5) «Мы из будущего»,
- 6) «Семнадцать мгновений весны»,
- 7) «В августе сорок четвертого»,
- 8) «Сталинград».

В задании использованы как старые очень известные кинофильмы, так и современные.

Задание 5 «Оружие войны». В данном задании играющим предстоит распределить советское оружие и оружие противника в соответствующие группы. На рисунке 8 отображено первоначальное окно данного задания.

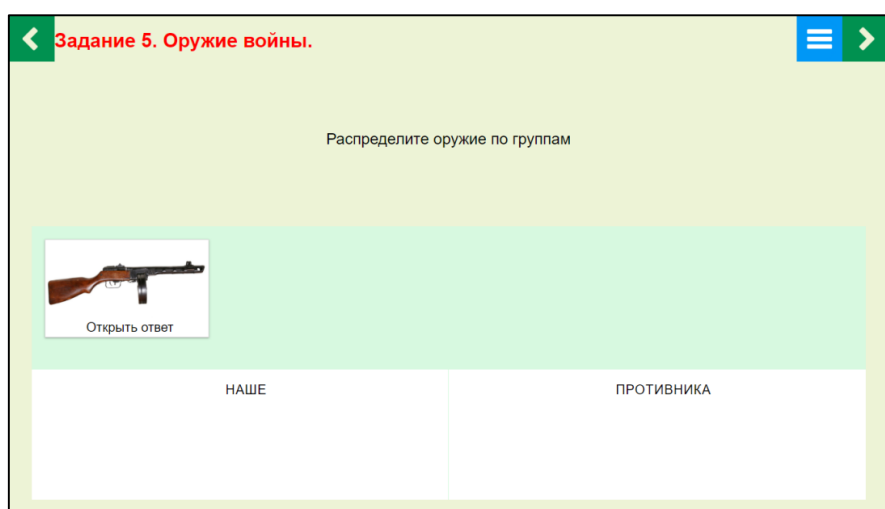


Рис. 8. Первоначальное окно задания 5 «Оружие войны»

В окне появляется изображение оружия. Нажав его мышкой, далее нужно выбрать поле «Наше» или «Противника», перетянув в него картинку. Изображение переместится в это поле. Всего 8 изображений. Их все можно перенести последовательно в соответствующие поля. В задании предусмотрены подсказки в виде названия оружия. Название отобразится, если нажать ссылку «Открыть ответ». Проверять правильность ответа можно в любой момент выполнения задания. Такой момент изображен на рисунке 9.

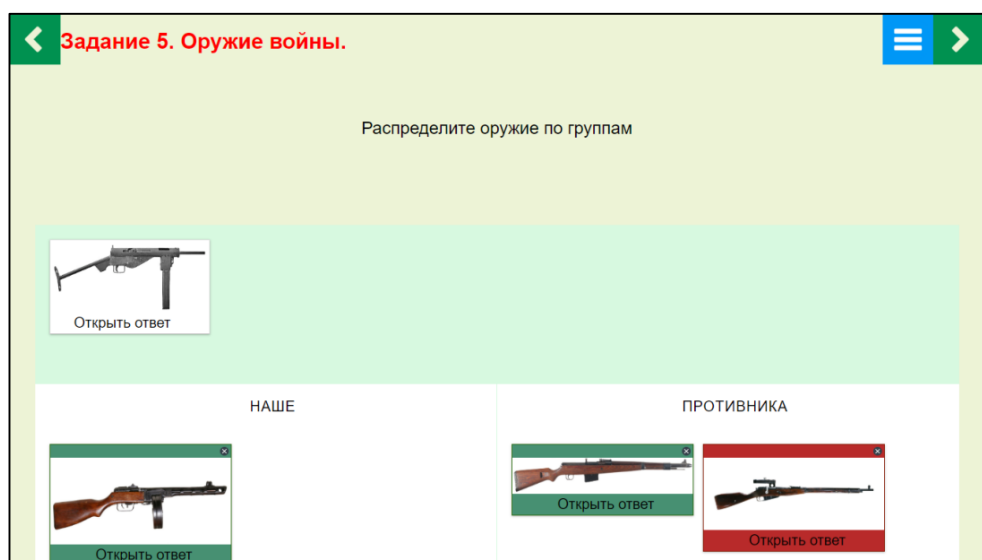


Рис. 9. Окно задания 5 в момент его частичной проверки



№2 - 2020

Задание 6 «Известные литературные произведения белорусских авторов о войне».



Рис. 10. Первоначальное окно задания 6
«Известные литературные произведения белорусских авторов о войне»

В задании нужно соотнести названия литературных произведений и их авторов:

- 1) Иван Мележ – «Минское направление»;
- 2) Янка Брыль – «Птицы и гнезда: книга одной молодости»;
- 3) Василий Быков – «Знак бяды»;
- 4) Алесь Адамович – «Блокадная книга»;
- 5) Иван Шамякин – «Тревожное счастье».

Названия произведений «перетаскиваются» к фотографии автора. Проверку правильности ответов можно проводить постепенно, а можно в конце выполнения задания. Ведущий может комментировать произведения. Это заинтересует аудиторию, которая, к сожалению, чаще всего их все не читала.

Задание 7 «Что за монумент?». В этом задании игрокам предлагается узнать, что за памятник (монумент) изображен на фото. Фрагмент окна задания показан на рисунке 11.

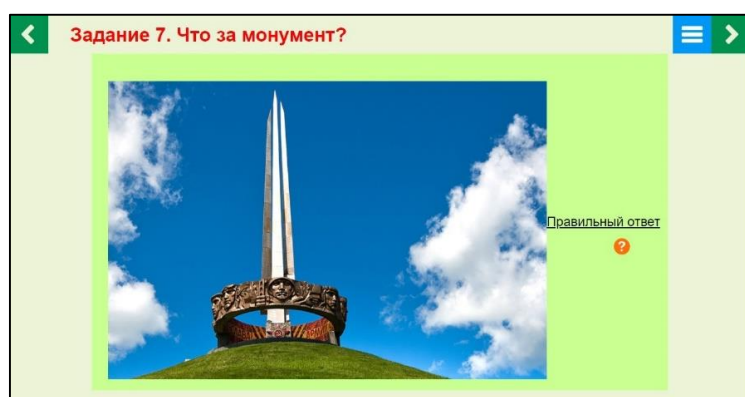


Рис. 11. Фрагмент окна задания 7 «Что за монумент?»



Всего в задании использовано 10 изображений:

- 1) мемориальный комплекс «Курган Славы»,
- 2) монумент «Мужество»,
- 3) скульптура «Непокоренный» (Хатынь),
- 4) памятник детям – жертвам Великой Отечественной войны,
- 5) обелиск Победы (г. Минск),
- 6) архитектурно-скульптурный комплекс «Минск – город герой!»,
- 7) историко-культурный комплекс «Линия Сталина»,
- 8) мемориальный комплекс «Катюша» («За нашу советскую Родину!»),
- 9) мемориальный комплекс «Прорыв»,
- 10) мемориал «Яма», посвященный жертвам Холокоста.

Рядом с каждым изображением размещена кнопка «Правильный ответ», нажав на которую, получим его отображение. Помимо него появляется краткая информация о памятнике, полезная в тех случаях, если аудитория с ним не знакома. Среди первых изображений размещены наиболее узнаваемые памятники войны.

Задание 8 «В честь кого была названа улица?». В этом задании игрокам необходимо ответить, за какие заслуги назвали улицу в честь того или иного героя войны. Задание достаточно сложное, но познавательное.

Использованы названия улиц г. Минска, хотя отдельные из них есть и в других населенных пунктах. Среди героев: И.Я. Алибегов, Д. Асаналиев, И.А. Бельский, И.Д. Варвашени, В. Т. Воронянский, П.Ф. Глебка, А.М. Кижеватов, Н.К. Корженевский, И.И. Матусевич, Н.М. Ольшевский, Н.Р. Рафиев, Г.И. Скрипников, Я.Я. Фогель, Н.М. Янковский.

Первоначальное окно задания показано на рисунке 12. При нажатии на ссылку «Правильный ответ» появляется ответ и информация о герое.

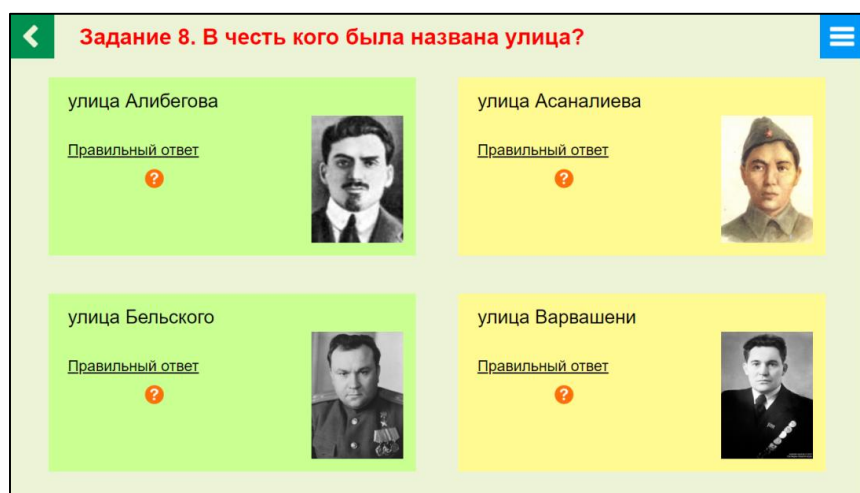


Рис. 12. Фрагмент первоначального окна задания 8 «В честь кого была названа улица?»



В конце мероприятия необходимо кратко подвести итоги, поощрить победителей.

При разработке программной игровой оболочки нами использованы материалы источников [1; 2; 4–11], другие материалы свободного доступа.

Кураторский час по представленной методике апробирован в студенческих группах на факультете радиотехники и электроники БГУИР в рамках реализации проекта «Педагогическая студенческая гостиная» [3].

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Belarus.by: официальный сайт Респ. Беларусь [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.belarus.by/ru>. Дата доступа : 09.04.2020.

2. Именные улицы Минска [Электронный ресурс] // Пашабай – сайт о Беларуси. Режим доступа : <http://pasha.by/imennye-ulitsy-minska>. Дата доступа : 09.04.2020.

3. Мы памятуем пра подзвіг нашых дзядоў [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.bsuir.by/ru/fre/my-pamyatuem-pra-podzvig-nashykh-dzyadou>. Дата доступа : 10.04.2020.

4. Оружие победы [Электронный ресурс] // Популярная механика – электронный журнал о науке. Режим доступа : <https://www.popmech.ru/weapon/9087-oruzhie-pobedy-ot-granaty-do-istrebitelya/>. Дата доступа : 12.04.2020.

5. Остроумное оружие: почему в России так много военной техники с забавными названиями [Электронный ресурс] // RT на русском. Режим доступа : <https://russian.rt.com/russia/article/362123-oruzhie-rossiya-buratino-solncepyok>. Дата доступа : 14.04.2020.

6. Памятники Великой Отечественной войны в Беларуси [Электронный ресурс] // Официальные сайты Екатеринбурга. Режим доступа : <http://xn--80abjd7bf.xn--80acgfbs11azdqr.xn--p1ai/%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8-%D0%B0/%D0%BF%D0%B5%D1%81%D0%BD%D0%B8>. Дата доступа : 08.04.2020.

7. Песни военных лет [Электронный ресурс] // Youtube: видеохостинг. Режим доступа : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLRcsjBvLAIvdCJqsiRx-CDQPsc7OSAMX18>. Дата доступа : 12.04.2020.

8. Славинская, О.В. Спортивно-интеллектуальная игра, посвященная Дню защитника отечества, как средство воспитания гражданственности и патриотизма на основе информационно-коммуникационных технологий (с дидактическим материалом для проведения) [Электронный ресурс] / О.В. Славинская, П.В. Будай, Я.С. Дубешко // Мастерство online. 2019. 2(19). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4065>. Дата доступа : 08.04.2020.

9. Танк Т-34 [Электронный ресурс] // Википедия – свободная энциклопедия. Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2-34>. Дата доступа : 10.04.2020.

10. Тест на знание истории Великой Отечественной войны [Электронный ресурс] // Rusbase: сайт компании Rusbase. Режим доступа : <https://rb.ru/test/63/>. Дата доступа : 12.04.2020.



№2 - 2020

11. Тест по теме «Великая Отечественная война 1941–1945 гг.» [Электронный ресурс] // Мое образование. Режим доступа : https://moeobrazovanie.ru/viktoriny/test_velikaya_otchestvennaya.html. Дата доступа : 12.04.2020.