



**Воспитательное мероприятие-викторина
«наука – право человека»
(с игровой оболочкой)**



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



Е.С. Шакурова,
*студентка учреждения образования
«Белорусский государственный университет
информатики и радиоэлектроники»*

Аннотация. В статье описана методика проведения воспитательного мероприятия-викторины «Наука – право человека», посвященного Всемирному дню науки за мир и развитие и ориентированного на подростков и учащуюся молодежь. Статья сопровождается необходимой для проведения игровой оболочкой.

Ключевые слова: воспитание, воспитательное мероприятие, всемирный день науки, игра, классный час, кураторский час, наука, подросток, учащаяся молодежь.

Не всегда в воспитательной практике наука как тема для воспитания, профориентационной работы занимает важное место. Наше общество не считает эту сферу престижной. Но именно наука позволяет ему развиваться,



поддерживать необходимый уровень технологий и качества жизни. Поэтому педагог-воспитатель, куратор должен обратить на нее внимание.

Как привить интерес к науке? Этому способствует представленное нами игровое воспитательное мероприятие, имеющее целью развитие познавательного интереса, эрудиции, обращающее внимание воспитанников на науку, как на один из путей развития общества. Среди задач мероприятия:

- формирование положительного отношения к эрудиции, грамотности;
- стимулирование саморазвития, критического осмысления собственного уровня эрудиции и привычных источников информации;
- побуждение к знакомству с актуальными современными направлениями науки, научными профессиями;
- мотивация занятий наукой, принятия не обыденной, а научной точки зрения.

Мероприятие, которое мы представляем, имеет в своей основе викторину для участников и опирается на игровую оболочку. Она выполнена в виде презентации и доступна в приложенном архиве. Для использования ее нужно скачать, разархивировать и запустить.

10 ноября отмечается Всемирный день науки за мир и развитие, официально введенный ЮНЕСКО в 2001 году [3]. Мероприятие мы приурочили к нему. Этот международный день призван подчеркнуть важную роль науки в обществе. Название этого дня специфично звучит, однако оно отражает его цели в рамках международного сотрудничества и мировой глобализации.

В нашей стране в последнее воскресенье января отмечается День науки. Викторина может быть приурочена и к нему, но в этом случае, необходимо частично перестроить вступительную часть оболочки.

Разработанная игровая оболочка викторины ориентирована на подростков и учащуюся молодежь. Реализована наша методика может быть в виде кураторского или классного часа, части комплексного воспитательного мероприятия более широкой тематики, а также использована для активного совместного проведения времени в подростковой и молодежной среде.

Разработанное мероприятие предполагает:

- 1) короткую информационную часть о Всемирном дне науки за мир и развитие, важности науки для развития общества,
- 2) разъяснение правил викторины,
- 3) самой викторины,
- 4) подведения итогов викторины и поощрения участников,
- 5) рефлексии.

Группа учащихся разбивается на команды. Оптимальное количество членов команды – 4–6 человек.

Модератор предлагает придумать название команд и написать их на



всех листочках (бланках ответов), которые раздает его помощник. В функции помощника входит отслеживание дисциплины (отсутствие поиска ответов в Интернете, подглядывания у коллег и т. п.), сбор листков в определенное время, подсчет баллов, другие необходимые технические вопросы.

Для проведения викторины используются заранее подготовленные бланки ответов, одинаковые для всех туров (рис. 1).

НАУКА – ПРАВО ЧЕЛОВЕКА	
ТУР _____	КОМАНДА _____
1	
2	
3	
4	
5	

Рис. 1. Форма бланка ответов для викторины

Модератор поясняет, что один бланк используется для одного тура. После истечения времени на него, бланк с ответами должен быть передан помощнику.

Под руководством модератора на бланках ответов команда проставляет номера будущих туров, выбрав участника, который будет фиксировать ответы.

Викторина содержит 5 туров по пять заданий (вопросов) в каждом:

- Тур 1 «Разминка»;
- Тур 2 «Вопросы»;
- Тур 3 «Что это?»;
- Тур 4 «Ребусы»;
- Тур 5 «Варианты».

Туры отражают специфику группы вопросов (заданий), что указано в их названии.

Для подготовки викторины использованы материалы источников [1; 2; 4].

На каждый вопрос или задание участникам дается по 30 секунд для первоначального обдумывания. После этого модератор повторяет все вопросы



тура и дает еще минуту на обсуждение и запись ответов на бланке тура.

После того, как помощник соберет заполненные участниками бланки ответов, модератор представляет ответы на вопросы тура.

Каждый правильный ответ предполагает один балл. Помощник после каждого тура рассчитывает количество баллов каждой команды, записывая их на соответствующем бланке. По окончании представления ответов текущего тура баллы команд озвучиваются и записываются на доске.

В конце викторины баллы всех туров складываются. Побеждает та команда, которая набрала большее количество баллов. По окончании викторины предусматривается поощрение победителей.

После этого подводятся итоги мероприятия. Участникам предлагается анкета для рефлексии. Форма для нее представлена на рис. 2.

Кураторский час "Наука - право человека"

Здравствуйте. Перед Вами анкета, которая поможет мне проанализировать проведенную мной работу. Пожалуйста, ответьте на вопросы, в каждом выбрав один из вариантов от 1 до 5. Спасибо большое, Ваше мнение очень важно для меня!

** Обязательно*

1. **Насколько Вам понравилось мероприятие? ***
Отметьте только один овал.

1 2 3 4 5

2. **Насколько активно вы участвовали? ***
Отметьте только один овал.

1 2 3 4 5

3. **Насколько сложными были вопросы? ***
Отметьте только один овал.

1 2 3 4 5

4. **Насколько интересно Вам было? ***
Отметьте только один овал.

1 2 3 4 5

5. **Вы бы хотели принять участие в подобном мероприятии повторно? ***
Отметьте только один овал.

Да
 Нет
 Возможно

Рис. 2. Анкета для рефлексии.



Рекомендуется анкету создавать в ГУГЛ-формах. В игровой оболочке переход к анкете предусмотрен в виде QR-кода. Ссылка не действующая, она представлена как пример, ориентир. Воспитанники по окончании мероприятия смогут легко считать QR-код и ответить на вопросы анкеты, используя свои смартфоны.

Представленное в статье игровое воспитательное мероприятие подготовлено и апробировано в образовательном процессе [3] в рамках проекта «Педагогическая студенческая гостиная», реализуемом на факультете радиотехники и электроники учреждения образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» [5]. Рабочие моменты его проведения в студенческой группе представлены на рис. 3.



Рис. 3. Рабочие моменты проведения мероприятия в студенческой группе

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. База вопросов «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://db.chgk.info>. Дата доступа : 10.09.2020.
2. Воспитательное мероприятие-викторина, приуроченное ко Всемирному дню науки за мир и развитие // Сайт учреждения образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.bsuir.by/ru/fre/vospitatelnoe-meropriyatie-viktorina>. Дата доступа : 15.10.2020.
3. Всемирный день науки за мир и развитие // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. Режим доступа : https://ru.wikipedia.org/wiki/Всемирный_день_науки_за_мир_и_развитие. Дата доступа : 15.10.2020.
4. Материалы сайта «Я люблю науку» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.facebook.com/lublunauku/>. Дата доступа : 10.09.2020.
5. Проект «Педагогическая студенческая гостиная» [Электронный ресурс] // Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники: официальный сайт. Режим доступа : <https://www.bsuir.by/ru/zozh/proekt-pedagogicheskaya-studencheskaya-gostinaya>. Дата доступа : 12.09.2020.