



№3 - 2021

## БЕЛАРУСЬ – РОДИНА МОЯ! (МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ В ТЕХНИКЕ «СВОЯ ИГРА»)



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



**З.В. Жихарев,**  
студент учреждения образования  
«Белорусский государственный университет  
информатики и радиоэлектроники»



**А.С. Пасынкова,**  
студентка учреждения образования  
«Белорусский государственный университет  
информатики и радиоэлектроники»

**Аннотация.** В статье представлена методическая разработка воспитательного мероприятия в технике «своя игра» по формированию гражданской ответственности и патриотизма на основе уважения к историко-культурному наследию нашей страны, к достижениям и природным богатствам Беларуси. Статья сопровождается необходимым для проведения мероприятия дидактическим материалом.

**Ключевые слова:** воспитание, воспитательное мероприятие, гражданственность, игра, игровые технологии воспитания, история Беларуси, кураторский час, патриотизм, подростки, Республика Беларусь, своя игра, учащаяся молодежь.



## №3 - 2021

Представленная методическая разработка воспитательного мероприятия направлена на формирование у обучающихся уважения к историко-культурному наследию нашей страны, достижениям и природным богатствам Беларуси, на развитие эрудиции, формирование интереса к истории и современности Беларуси, гордости за свою страну, и на этой основе, опосредованно – на воспитание гражданственности и патриотизма. Если есть, чем гордиться, значит есть, что защищать [8].

Для проведения мероприятия используются интерактивные методы на основе техники «своя игра». Основой для ее реализации является программная оболочка, выполненная в виде медиапрезентации ([на ссылке в архиве](#)).

Круг воспитанников, для которых рекомендуется данная разработка, может быть достаточно широким. Но по своей форме и содержанию она наиболее подходит для подростков и учащейся молодежи [20].

«Это – Родина моя!» – девиз предлагаемого мероприятия. Для мотивации достижения, планируемых непосредственных и опосредованных результатов обучения мы полагаем целесообразным начать мероприятие со стихотворения М. Матусовского «С чего начинается Родина?» [11].

Медиапрезентация является основной структурной оболочкой для проведения игры. Презентация выполнена в Microsoft PowerPoint и полностью готова к использованию.

Если данное воспитательное мероприятие использовать для проведения кураторского или классного часа, то, мы полагаем, целесообразно было бы перед этим провести с воспитанниками серию встреч информационного характера по тематическим вопросам, раскрывающим историческое наследие и традиции нашей страны, знакомящим с ее флорой и фауной [19], достижениями белорусского народа, посвященным современной литературной прозе.

Структура презентации следующая:

- титульный слайд (рис. 1);
- слайд с выбором категорий и вопросов (рис. 2);
- управляемые слайды с вопросами и ответами, открывающиеся по активным ссылкам.



Рис. 1. Титульный слайд игры

Города Беларуси	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Вопросы для эрудитов	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Знаменитые люди Беларуси	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Немного географии	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Животные из Красной книги Беларуси	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Растения из Красной книги Беларуси	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>

Рис. 2. Окно слайда с выбором категорий и вопросов

Открытыми являются два слайда данной оболочки – титульный (представление игры) и слайд со списком категорий (вопросов). Остальные слайды являются скрытыми, открываются по активным ссылкам, которые установлены соответственно на части текста слайда. Таким образом, переходы между слайдами запрограммированы.

Игра имеет 6 категорий (рис. 2):

- города Беларуси;
- вопросы для эрудитов;
- знаменитые люди Беларуси;
- немного географии;
- животные из Красной книги Беларуси;
- растения из Красной книги Беларуси.

Оболочка игры оформлена по мотивам природы Беларуси, непосредственного визуального представления информации вопросов и ответов, поэтому каждый ее слайд несет в себе частичку формирования национальной





*№3 - 2021*

гордости, самосознания – его изображение является родным и близким. Для примера мы привели несколько слайдов игры на рисунка [3–4].

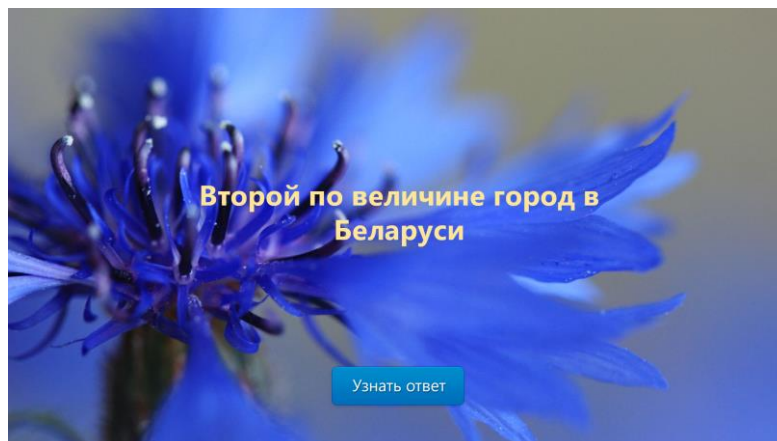


Рис. 3. Пример слайда игры с вопросом

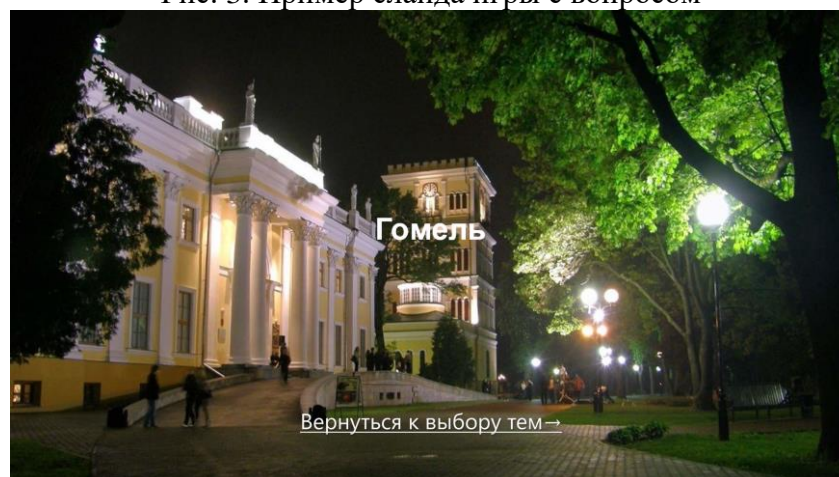


Рис. 4. Пример слайда игры с ответом

Техника «своей игры» достаточно известна, поэтому не нуждается в подробном описании. Есть несколько вариантов этой техники, описанных в наших статьях [19, 22, 23] на страницах журнала. Мы полагаем, что наиболее рациональным для данной игры будет индивидуальное соревнование между участниками, но можно использовать и групповую форму работы.

Для проведения игры необходим ведущий (модератор) и технический помощник. Ведущий управляет игрой. Технический помощник фиксирует результаты, следит за ситуацией, временем, ведет расчеты.

Ведущий открывает слайд с вопросом и зачитывает его. На обдумывание ответа дается 20-30 секунд. Когда время заканчивается (это видно на слайде), ведущий предлагает участникам дать ответ. При нажатии соответствующей кнопки на слайде (предполагающей запрограммированный переход на другой слайд) появится правильный ответ для проверки.



Для перехода в меню игры (к списку категорий) необходимо воспользоваться строкой возврата, которая находится на слайде с ответом. Для перехода в меню вопросов игры нужно обязательно нажать на кнопку возврата. Иначе, при нажатии на кнопку мыши будет показан следующий по рангу стоимости вопрос, или презентация закроется.

Стоимость (в баллах) вопросов, которые уже выбирались, при возврате к списку категорий (вопросов) подсвечивается другим цветом. Поэтому участникам видно, какие вопросы еще можно использовать.

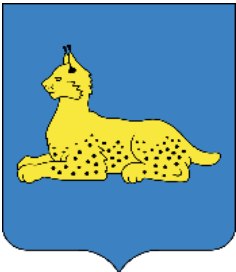
В игре побеждает участник, набравший наибольшее количество баллов при ответах. За правильные ответы участнику начисляются баллы в соответствии со стоимостью вопроса. За неверные ответы участнику вычитать баллы не нужно.

Для подготовки вопросов игры и слайдов презентации нами использовались открытые источники сети Интернет, в том числе указанные в списке источников: [1, 3–6, 9, 11–15, 19, 26, 27].

Категории для выбора и вопросы игры с эталонами ответов представлены ниже в таблице. Куратору и ведущему игры советуем предварительно познакомиться с ними.

Таблица

**Вопросы «своей игры» по категориям  
со стоимостью в баллах и правильные ответы на них**








Категория и вопрос	Ответ	Баллы
<b>Города Беларуси</b>		
Символом какого города является этот герб? 	Гомель	10
Второй по величине город в Беларуси?	Гомель	20
Как называется самый северный областной центр Беларуси?	Витебск	30
В каком городе Беларуси отреставрированный замок внесен в реестр ЮНЕСКО?	Мир	40
Какой город Беларуси известен одним из самых больших грузовиков в мире?	Жодино	50
<b>Вопросы для эрудитов</b>		
Как белорусы называют праздник Рождества?	Коляды	10
В каком городе ткали самые знаменитые пояса Беларуси?	Слуцк	20





Категория и вопрос	Ответ	Баллы
Речица известна наличием именно этого полезного ископаемого	Нефть	30
Самое распространенное полезное ископаемое в нашей стране	Торф	40
Из силъвина и карналлита получают именно это удобрение	Калийное удобрение	50
<b>Знаменитые люди Беларуси</b>		
Четырехкратная чемпионка Олимпийских игр, двукратная чемпионка мира	Дарья Домрачева	10
Назовите классика белорусской басни	Кондрат Крапива	20
Белорусский автор стихотворения «Зорка Венера», положенного в основу одного из самых красивых романсов	Максим Богданович	30
Назовите имя народного поэта Беларуси, написавшего поэму «Новая земля»	Якуб Колас	40
Советская и белорусская писательница, наша современница, публицист, сценарист-документалист, лауреат Нобелевской премии по литературе, автор «Цинковых мальчиков», «Чернобыльской молитвы»	Светлана Алексиевич	50
<b>Немного географии</b>		
Перечислите все страны, граничащие с Беларусью	Польша, Литва, Латвия, Россия, Украина	10
Назовите область Беларуси, которая граничит с тремя государствами	Витебская	20
Марина Яковлева в произведениях В. Короткевича называла их «божественными садами». Назовите самый старый из них на территории Беларуси	Беловежская пуца	30
Назовите самый северный район Беларуси	Верхнедвинский	40
Длина его 11 м, ширина – 5, 6 м, высота – 2,8 м. Что это?	Самый большой валун на территории Беларуси. Распологается в Шумилинском районе. Его так же называют Большой или Великий камень	50
<b>Животные из Красной книги Беларуси</b>		
 <p>Что это за птица?</p>	Большая белая цапля	10





Категория и вопрос	Ответ	Баллы
 <p>Что это за животное?</p>	Рысь	20
 <p>Что это за животное?</p>	Суслик	30
 <p>Что это за животное?</p>	Барсук	40
 <p>Что это за животное?</p>	Норка	50
<b>Растения из Красной книги Беларуси</b>		
 <p>Что это за растение?</p>	Кувшинка белая	10
 <p>Что это за растение?</p>	Папоротник	20
 <p>Что это за растение?</p>	Гвоздика	30



Категория и вопрос	Ответ	Баллы
 <p>Что это за растение?</p>	Кубышка	40
 <p>Что это за растение?</p>	Зверобой	50

Представленная методическая разработка воспитательного мероприятия подготовлена и апробирована на одном из кураторских часов факультета радиотехники и электроники БГУИР в обычном, традиционном варианте [12]. Однако в связи с неблагоприятной эпидемиологической ситуацией, апробацией цифровых условий в современном образовании [2, 17, 21, 25] воспитательные мероприятия часто проводятся в удаленном режиме. Данная игра может быть реализована онлайн.

Для ее проведения онлайн есть ряд вариантов. Один из них – обычная реализация в режиме любой видеоконференции. Например, это возможно на известной и популярной сейчас онлайн-платформе Zoom, а также с помощью онлайн-оболочки для викторин «Кахут!» [21].

Еще один вариант, который возможен для реализации онлайн как с ведущим, так и полностью автоматизированно, – это специальные платформы, поддерживающие оболочку «своей игры». Такой является платформа «Игры разума и не только» (режим доступа : [www.vladimirkhil.com](http://www.vladimirkhil.com)) [7]. Мы реализовывали данное мероприятие также и на ее основе. Студентам-участникам такая «своя игра» понравилась, вызвала положительные эмоции. На всем ее протяжении среди участников была высокая активность.

Кураторский или классный час по представленной в статье методике станет своеобразным «толчком» в формировании индивидуальной программы действий конкретной личности, реализующей себя как гражданин, патриот нашей страны, человек, которому есть, чем гордиться в своей стране.

Мероприятие разработано и апробировано в рамках проекта «Педагогическая студенческая гостиная» [10, 16, 18, 24], реализуемого в БГУИР в целях практико-ориентированной подготовки будущих педагогов профессиональной школы. Методическая разработка представлялась авторским





коллективом на XIX Республиканской выставке научно-методической литературы, педагогического опыта и творчества учащейся молодежи (рис. 8).



Рис. 5. Представление посетителям выставки «своей игры» одним из авторов

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/>. Дата доступа : 01.09.2021.
2. Демидко, М.Н. Информатизация образования: должен меняться не инструментарий, а модель образования / М.Н. Демидко, О.В. Славинская // Вестник МГИРО. 2018. № 1 (33). С. 56–60.
3. Животные Красной книги Беларуси // Animals mf [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://animals-mf.ru/zhivotnye-krasnoj-knigi-belarusi/>. Дата доступа : 01.09.2021.
4. Животный мир Беларуси : образовательный проект [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://projecteducation.ru/explore/belarus/item/226-zhivotnyj-mir-belarusi>. Дата доступа : 01.09.2021.м
5. Заповедники и национальные парки Беларуси [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://visit-belarus.com/ru/priroda-belarusi/zapovedniki-natsionalnyie-parki/>. Дата доступа : 01.09.2021.
6. Знаменитые заповедники и национальные парки Беларуси [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://fb.ru/article/177841/znameninyie-zapovedniki-i-natsionalnyie-parki-belarusi>. Дата доступа : 01.09.2021.
7. Игры разума и не только [Электронный ресурс]. Режим доступа : [www.vladimirkhil.com](http://www.vladimirkhil.com). Дата доступа : 01.09.2021.



8. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи [Электронный ресурс] : постановление Министерства образования Республики Беларусь от 15 июля 2015 года № 82. Режим доступа : <http://ilex-private.ilex.by/view-document/BELAW/143293/>. Дата доступа : 01.09.2021.

9. Красная Книга Республики Беларусь [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://redbook.minpriroda.gov.by>. Дата доступа : 01.09.2021.

10. Кузнецов, Д.Ф. БГУИР : формирование здорового стиля жизни / Д.Ф. Кузнецов, О.В. Славинская // Вышэйшая школа. 2019. № 1 (129). С. 35–39.

11. Матусовский, М. С чего начинается Родина // Chitalnya.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.chitalnya.ru/work/1074511/>.

12. Мы учились и играли, даже пальчики устали // Сайт Учреждения образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.bsuir.by/ru/fre/my-uchilis-i-igrali>. Дата доступа : 01.09.2021.

13. Официальный сайт «Беловежская пуца» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://npbr.by>. Дата доступа : 01.09.2021.

14. Официальный сайт Республики Беларусь «Belarus.by» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://www.belarus.by/ru>. Дата доступа : 01.09.2021.

15. Природа Мира [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://yandex.by/turbo/natworld.info/s/zhivotnye/zhivotnye-belarusi-harakteristika-vidy-opisanie-i-foto>. Дата доступа : 01.09.2021.

16. Проект «Педагогическая студенческая гостиная» // Сайт учреждения образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.bsuir.by/ru/zozh/proekt-pedagogicheskaya-studencheskaya-gostinaya>. Дата доступа : 01.09.2021.

17. Славинская, О.В. Виды и тенденции развития онлайн-обучения в цифровую эпоху/ О.В. Славинская, В.В. Демидко // Актуальные вопросы профессионального образования = Actual issues of professional education : материалы III Междунар. науч.-практ. конф. Минск, 1–2 октября 2020 г. / Белорус. гос. ун-т информатики и радиоэлектроники ; редкол. : С.Н. Анкуда [и др.] : научное электронное издание. Минск : БГУИР, 2020. 344 с. С. 286–289. Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/40971>. Дата доступа : 01.09.2021.

18. Славинская, О. В. Внедрение проекта «Педагогическая студенческая гостиная» как эффективное условие формирования профессиональной компетентности будущих педагогов/ О.В. Славинская // Актуальные вопросы профессионального образования: тезисы докладов I Междунар. науч.-практ. конф. г. Минск, 18 мая 2017 года [Электронный ресурс] / редкол. : С.Н. Анкуда [и др.]. Минск : БГУИР, 2017. С. 227–228. Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/25084>. Дата доступа : 01.09.2021.

19. Славинская, О.В. Воспитательное мероприятие «Заповедники и национальные парки Беларуси» (с дидактическими разработками для проведения) / О.В. Славинская, Е.А. Бернацкий // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2018. № 2(15). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3386>. Дата доступа : 01.09.2021. Дата доступа : 01.09.2021.



### №3 - 2021

20. Славинская, О.В. Игра как средство моделирования условий будущей профессиональной деятельности в процессе обучения/ О.В. Славинская, М.Н. Демидко // Теория и методика профессионального образования : сб. науч. ст. 2018. Выпуск 5 (в 2-х частях). Ч. 1. С. 185–193.

21. Славинская, О.В. Использование мобильного обучения для мотивации изучения и диагностики усвоения содержания традиционной лекции / О.В. Славинская, М.А. Карчмит // Актуальные вопросы профессионального образования = Actual issues of professional education : материалы III Межд. науч.-практ. конф. Минск, 1–2 октября 2020 г. : ; редкол. : С.Н. Анкуда [и др.] : научное электронное издание. Минск : БГУИР, 2020. 344 с. С. 289–291. Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/35156>. Дата доступа : 01.09.2021.

22. Славинская, О.В. Методика проведения комплексного профилактического воспитательного мероприятия «#МЫПРОТИВВИЧ» для подростков старшего возраста и учащейся молодежи (с дидактическим материалом для его проведения) / О.В. Славинская, О.В. Новик // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2019. № 1 (18). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3928>. Дата доступа : 01.09.2021.

23. Славинская, О.В. Методическая разработка воспитательного мероприятия на тему: «ВИЧ-инфекция. Тебя это не коснется?» в игровой технике «Своя игра» / О.В. Славинская, И.Л. Петровский // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2018. № 1(14). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3232>. Дата доступа : 01.09.2021.

24. Славинская, О.В. Опыт реализации проекта «Педагогическая студенческая гостиная» как вклад в обеспечение качества подготовки педагогов-программистов / О.В. Славинская // Высшее техническое образование : проблемы и пути развития = Engineering education: challenges and developments : материалы X Международ. науч.-метод. конф., Минск, 26.11.2020 / М-во образования Республики Беларусь, БГУИР. Минск : БГУИР, 2020. С. 258–263.

25. Славинская, О.В. Осмысление технологий медиадидактики «цифровыми мигрантами» / О.В. Славинская, М.Н. Демидко // Вестник МГИРО. 2018. № 2 (34). С. 82–88.

26. Фото флоры и фауны [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://yandex.by/images/?clid=1882611>. Дата доступа : 01.09.2021.

27. Фотоэнциклопедия Беларуси [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://www.fotobel.by/foto-belorusskoj-prirody/foto-belorusskij-pejzazh/>. Дата доступа : 01.09.2021.