Международный научно-популярный журнал
Мастерство online
Docendo discimus
Обучая, учимся сами
№2 - 2025

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИГРОВОЙ ОБОЛОЧКИ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО АДАПТАЦИИ СТУДЕНТОВ ПЕРВОГО КУРСА «ПЕСИКИ, КОТИКИ И ДРУГИЕ ЖИВОТНЫЕ»

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

П.О. Радюк,
студентка специальности «Инженерно-педагогическая деятельность» БГУИР

В.В. Терехович,
студентка специальности «Инженерно-педагогическая деятельность» БГУИР

Аннотация. Представлена игровая оболочка для проведения воспитательного мероприятия по адаптации к образовательному процессу студентов I курса с популярной тематикой. Она легко может быть реализована куратором или классным руководителем для подростков старшего возраста или для учащейся молодежи.

Ключевые слова: воспитание, головоломки, игра, классный час, кураторский час, молодежь, подросток, «Своя игра».

Студенты первого курса учреждений высшего образования, поступающие на обучение после окончания школы (учреждения общего среднего образования), нуждаются в адаптации к образовательному процессу системы высшего образования. Это обусловлено рядом причин:

- организация обучения в системе общего среднего образования отличается от системы высшего образования, у студентов идет привыкание к другим формам организации обучения (лекциям, лабораторным и практическим занятиям, семинарам);

- более высокая степень самостоятельности вузовского обучения требует ответственности и дисциплинированности от студента, освоения приемов самообучения, самовоспитания, саморазвития с адекватной самооценкой;

- новый состав одногруппников, с которыми предстоит учиться, незнакомый, несформировавшийся коллектив;

- другие нормы оценки учебной деятельности обучающихся, к которым требуется быстро привыкнуть;

- другие контакты в ближайшей среде (одногруппники, однокурсники, педагоги);

- самостоятельность в бытовой жизни, когда студенты впервые уехали из семьи и устраивают самостоятельную жизнь;

- «взрослое» свободное время, когда уже не скованные нормами школы обучающиеся формируют свой досуг.

Эти причины проявляются по-разному, в зависимости от состава группы, предрасположенности студентов к активному общению (как правило, в зависимости от области осваиваемой специальности), повторяемости состава окружения в разных ситуациях (одни и те же люди в учебной группе, в комнате в общежитии, в качестве друзей в период досуга). В большинстве случаев студентам-первокурсникам в первое время необходима адаптация, в том числе предусматривающая активное общение-знакомство с наиболее близким окружением – одногруппниками, студентами потока, куратором, а также оценка и самооценка (убеждение в своем соответствии окружающим во взглядах, привычках, нормах поведения).

Для этого может быть проведен ряд воспитательных мероприятий, имеется много известных психологических техник. Для возрастной группы студентов-первокурсников хорошо подходят игровые методики.

Поэтому мы предлагаем игровую оболочку – викторину. Она реализуется по типу «Своей игры», отдельных элементов, шарад. Игра называется «Песики, котики и другие животные». Название является подсказкой к тому, что в заданиях викторины речь пойдет именно о животных.

Игра не преследует цели обучения конкретному содержанию. Она направлена на организацию активного общения в процессе либо индивидуального соревнования, либо между сформированными командами по 4-5 человек. Наиболее целесообразна организация командного соревнования. В команде желательно выбрать капитана, который будет организовывать порядок обсуждения вопроса, принимать решение об ответе.

Для игры нужен ведущий, знакомый с содержанием викторины, а также его помощник, который будет наблюдать за аудиторией, фиксировать результаты. В конце игры выявляется победитель (конкретный студент или команда).

Представляемая игра построена на основе информации мультфильмов, загадок, сказок. Их видели, читали, если не все участники, то хотя бы большинство. Поэтому содержание викторины не представляет серьезных затруднений у студентов-участников. Однако задания не являются легкими, иначе участники потеряют интерес к игре, интригу соревнования, которую задает степень сложности заданий.

В основе структуры игры лежит мультимедиапрезентация, которая в рабочем состоянии представлена на ссылке. Она выполнена в формате презентации – .pptx, поэтому легко открывается на различных стационарных устройствах. Управляющий слайд игры представлен на рис. 1.

Рисунок 1 – Управляющий слайд игры

Слайд имеет несколько элементов:

- название («Вопросики») в стиле предполагаемой возрастной категории;
- управляющую кнопку перехода «Завершить игру», которая переводит к последнему слайду (она нужна в самом конце, когда все задания пройдены);
- лозунг-мотиватор «Попытай удачу!», сформулированный с учетом возрастной категории участников;
- перечень категорий игры (их пять);
- стоимость вопросов (заданий) по категориям в баллах.

При нажатии на стоимость вопроса последует переход к соответствующему слайду с заданием. При возврате на управляющий слайд цифра, обозначающая стоимость вопроса, который уже использован, изменит цвет (рис. 2).

Ведущий разыгрывает первый ход или открывает первый вопрос для всех на свое усмотрение. Рекомендуется использовать первый вопрос первой категории (с наименьшим количеством баллов). Далее игра проходит по принципу: кто ответил правильно, тот выбирает категорию и «стоимость» вопроса. Если правильного ответа не было, то категорию и «стоимость» вопроса выбирает другая, следующая по очереди команда или человек.

Игра содержит 5 категорий по пять вопросов (заданий). Их мы видим на рис. 1:

- Сказки,
- Загадки,
- Самый-самый,
- Ребусы,
- Тссс.

Рисунок 2 – Управляющий слайд игры с использованными вопросами нескольких категорий

Направленность заданий (вопросов) первых четырех категорий понятна из их названий. Пятая категория скрывает за названием неожиданные задания: филворд, игру на запоминание, задание на удачу.

Вся система заданий первых трех категорий, которые представлены в виде вопросов-ответов, имеет примерно одинаковую структуру подачи на слайде презентации. При этом на слайдах содержатся управляющие кнопки и кнопки-заголовки (рис. 3-4):

- номер вопроса в категории,

- название категории,
- стоимость вопроса в баллах,
- переход к ответу,
- переход к управляющему слайду.

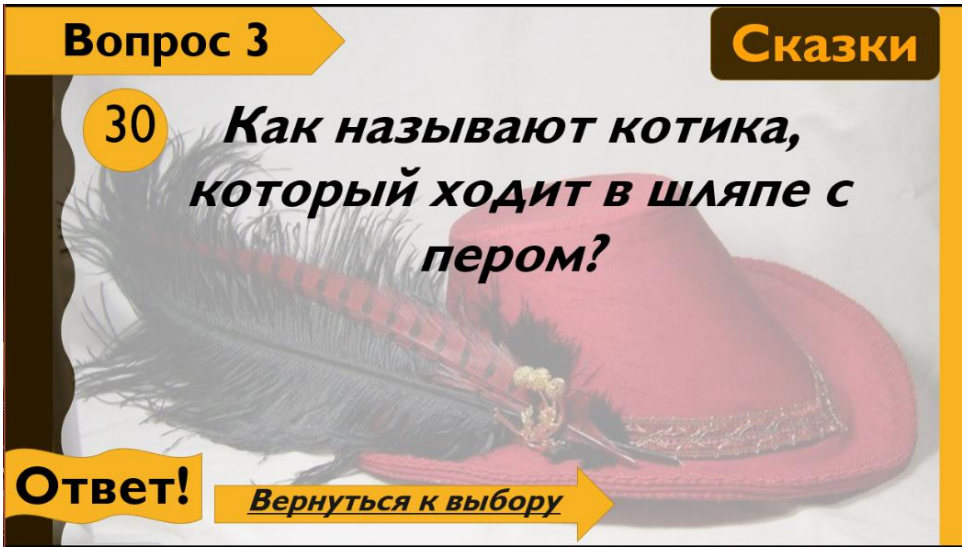


Рисунок 3 – Слайд с типовым составом элементов первых трех категорий викторины в момент постановки вопроса

Рисунок 4 – Слайд с типовым составом элементов первых трех категорий викторины в момент демонстрации ответа на вопрос

При переходе к играющему вопросу на слайде нет ответа и иллюстрации к нему. Когда время на обдумывание ответа истекло или досрочно дан ответ на вопрос, ведущий нажимает на кнопку «Ответ». В результате этого действия на слайде появляется необходимая информация, которую ведущий

вместе с аудиторией сравнивает с полученным ответом и делает вывод о присвоении играющим баллов за вопрос.

Далее следует нажать на кнопку «Вернуться к выбору». Она возвращает игру на управляющий слайд с категориями и вопросами (рис. 1).

Все слайды сопровождаются визуальными метафорами. Они находятся либо на заднем фоне слайда, либо появляются в момент ответа. Слайды этих трех категорий могут иметь добавочные элементы, как, например, показано на слайде рис. 5. Этот слайд помимо основного имеет дополнительное задание с возможностью получить дополнительные баллы за правильный ответ. Поэтому мы видим условие для этого задания и эталон дополнительного ответа, которые появляются последовательно.

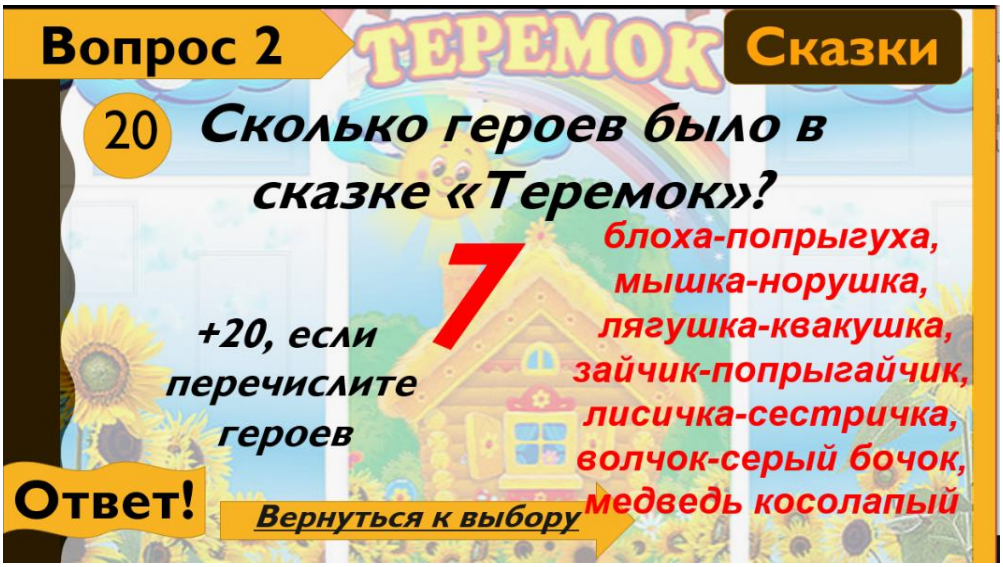


Рисунок 5 – Слайд первых трех категорий викторины с добавочными элементами

Ребусы содержат на слайдах соответствующее изображение при необходимости. Например, задание в иллюстрации показано на слайде рис. 6. Но каждый ребус специфичен.

Рисунок 6 – Пример слайда категории «Ребусы» с заданием на иллюстрации

Категория «Тссс» имеет ряд специфических, отличающихся от предыдущих заданий.

Первое из них – филворд (рис. 7). Нужно составить слова – названия животных, птиц и рыб из букв, следующих по порядку.

Рисунок 7 – Слайд с заданием «Филворд» в момент выдачи задания

Второе – анаграмма. Нужно составить слово из имеющихся букв, в котором зашифровано название рыбы. Буквы в задании перемешаны. Слово длинное. Поэтому задание является достаточно сложным.

Третье – задание «Запоминайка!» на тренировку памяти. Нужно запомнить животных на картинках за установленное время и перечислить их по порядку. При этом картинки с номерами расположены вразброс (рис. 8), что усложняет алгоритм запоминания. Далеко не все участники способны справиться с этим заданием. Когда на слайде задания нажимается кнопка «Начать», запускается время, отведенное для запоминания. Когда время выйдет, все картинки на слайде исчезнут. Они появятся только тогда, когда ведущий нажмет на кнопку «Ответ».

Рисунок 8 – Слайд с заданием «Запоминайка!» в момент проверки выполнения задания

Четвертое задание в этой категории – «Проверь свое везение». Участникам предлагается выбрать цифру-зуб крокодила (рис. 9).

Рисунок 9 – Слайд с заданием «Проверь свое везение»

При выборе цифры вопроса не последует. Это шуточное задание предполагает либо добавление 100 баллов, либо их вычитание. Ведущий нажмет на выбранный участником номер, произойдет переключение слайда на указанное действие (рис. 10-11). Участники не ожидают такое задание, оно отличается от других, поэтому добавляет азарт в соревнование.

Рисунок 10 – Слайд с положительным результатом выбора цифры-зуба крокодила

Рисунок 11 – Слайд с отрицательным результатом выбора цифры-зуба крокодила

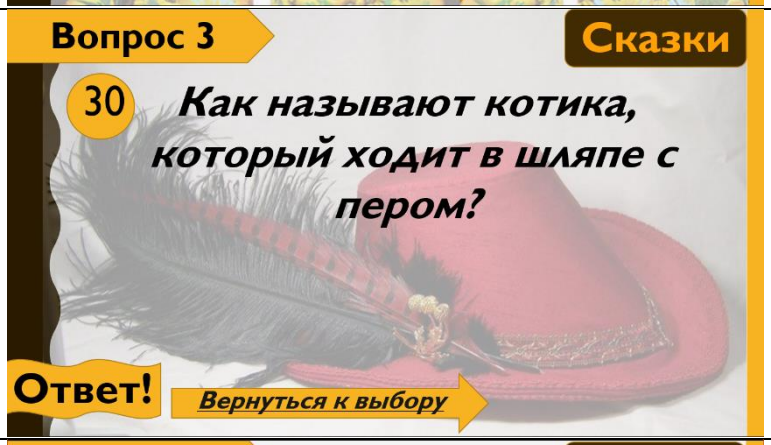
Последнее задание – серьезное сложное задание по теме викторины на быструю ориентацию в вопросе. Нужно перечислить по пять животных, птиц и рыб на букву «С». Без специальной подготовки быстро это сделать не так легко. Поэтому это задание имеет наиболее высокий балл.

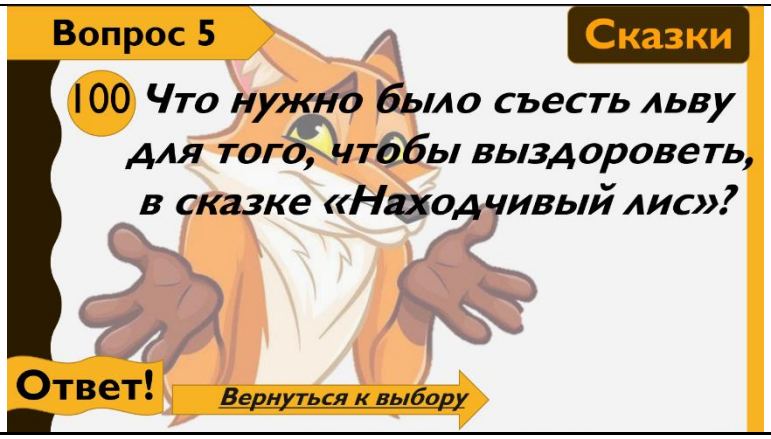
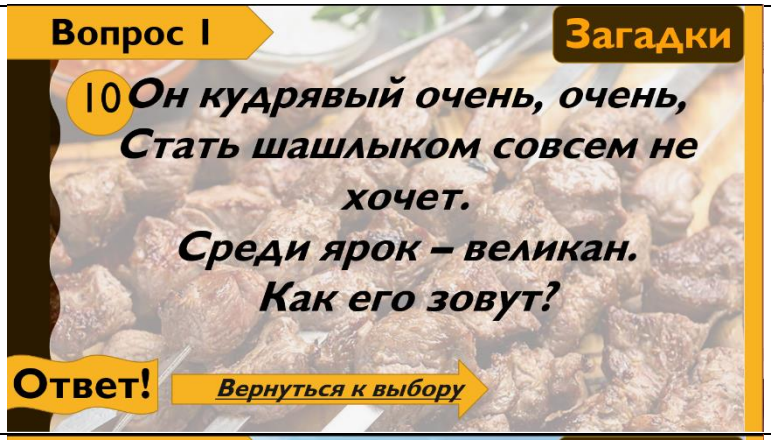
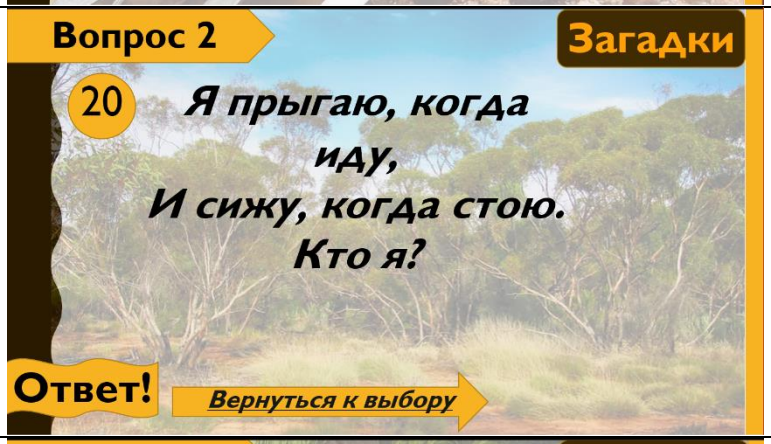
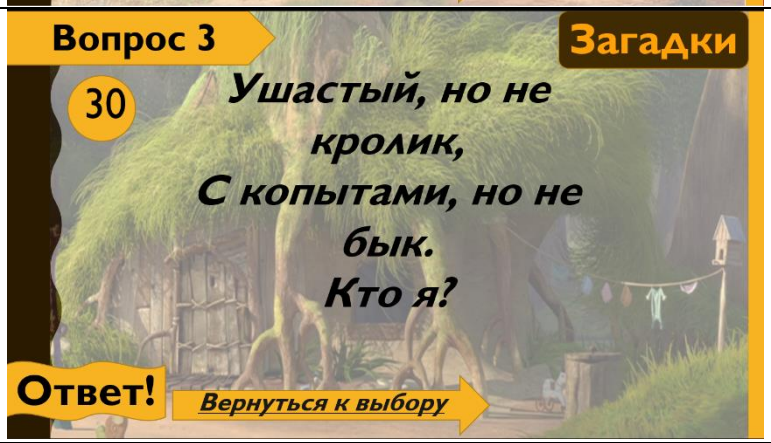
Всю систему заданий мы показали в таблице ниже. Ведущий игры и его помощник предварительно должны познакомиться с ними. Кроме этого, мы рекомендуем внимательно просмотреть саму оболочку, апробировать переключения, чтобы во время игры с аудиторией не случилось казусов.

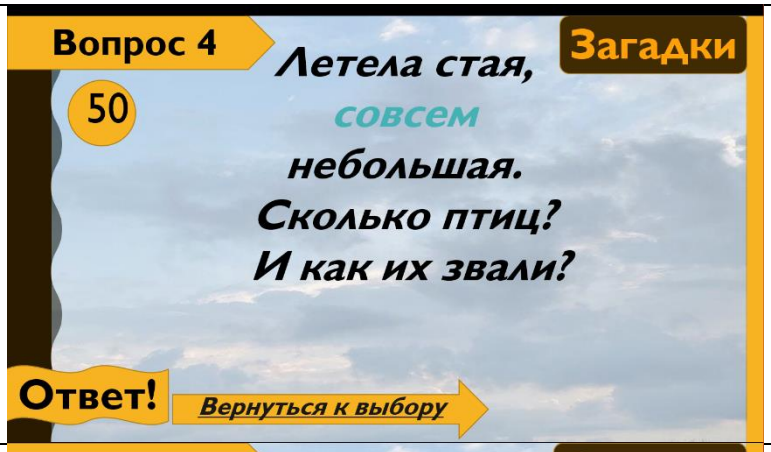
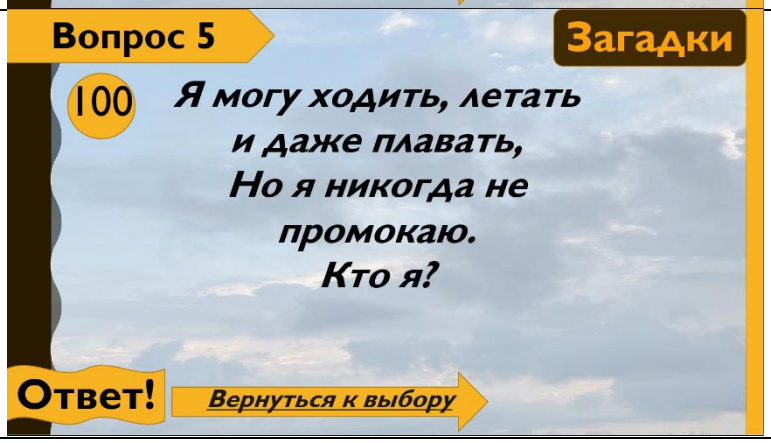
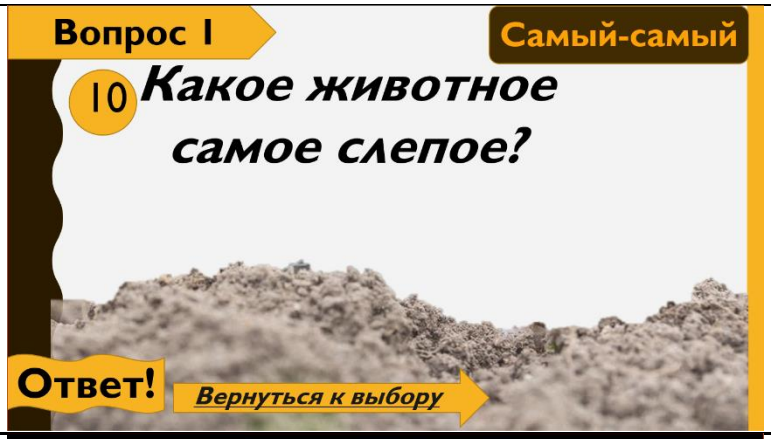
Таблица 1

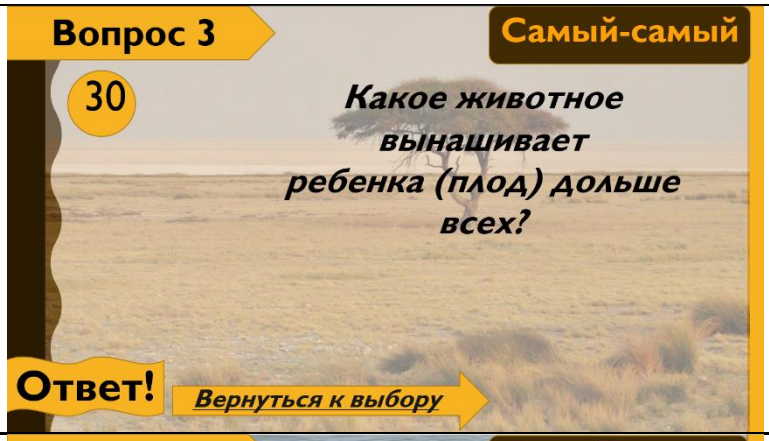
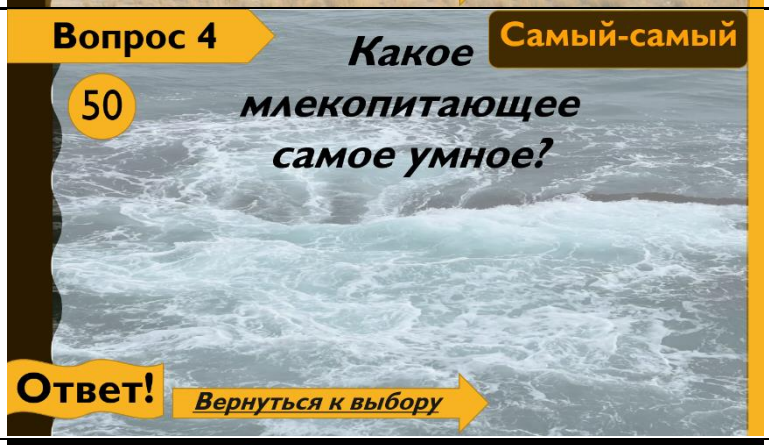
Система заданий с вопросами в виде слайдов оболочки игры и эталонами ответов на них по категориям

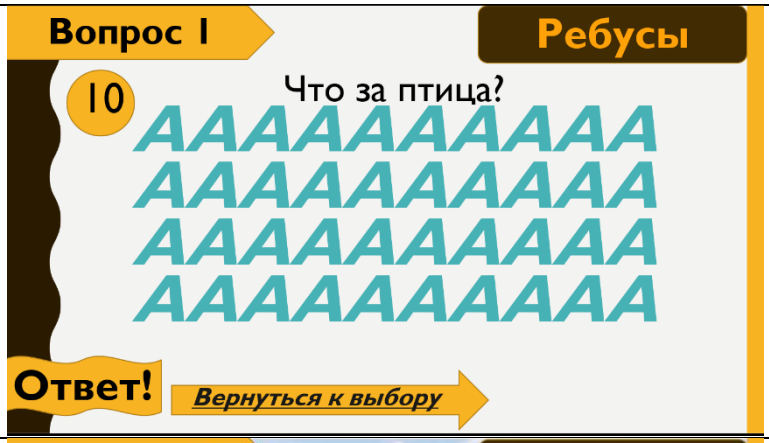
Стоимость задания (вопроса)	Задание (вопрос)	Эталон ответа
Категория «Сказки»		

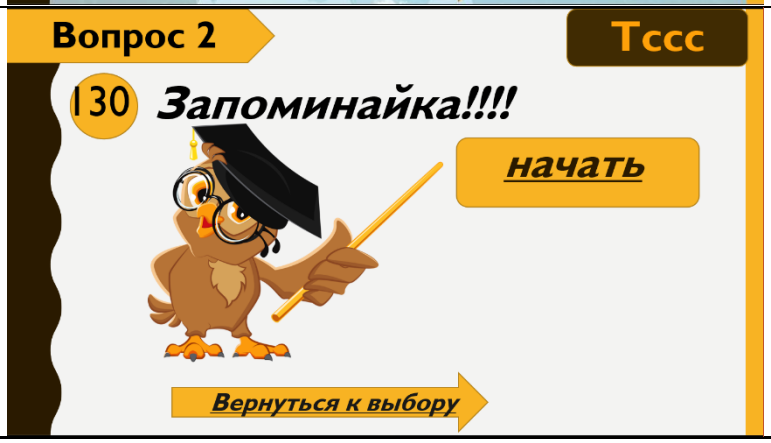
10		Жучка
20		7 Блоха-попрыгуха, мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-попрыгайчик, лисичка-сестричка, волчок-серый бочок, медведь косолапый
30		Кот в сапогах
50		Кот Леопольд

100		Мозг осла
Категория «Загадки»		
10		Баран
20		Кенгуру
30		Осел

50		Семь сов
100		Тень птицы
Категория «Самый-самый»		
10		Крот
20		Ленивец

30		Слон
50		Дельфин
100		Скорпион
Категория «Ребусы»		

10		Сорока
20		Стриж
30		Лев
50		Дикобраз

100		Бизон
Категория «Тссс»		
110		Ара, тур, полоз, опоссум, мангуст, бизон, барсук
120		Толстолобик
130		1 – котенок, 2 – попугай, 3 – рыба-ёж, 4 – лошадь (конь), 5 – щенок, 6 – кролик, 7 – мышь

150		+ 100 или – 100 в зависимости от выбора участника
200		Могут быть варианты ответа. Пример: 1. животные: скунс, сурок, сурикат, слон, собака 2. птицы: страус, стриж, сорока, синица, снегирь 3. рыбы: сом, судак, сазан, сельдь, стерлядь

При подготовке контента игры использованы открытые источники сети Интернет.

Данная игра апробирована нами в учебной группе авторов в БГУИР, а также иностранных студентов на кураторских часах и показала хорошие результаты. Ее подготовка и реализация в практике образовательного процесса проходит под эгидой реализуемого в БГУИР проекта «Педагогическая студенческая гостиная» [1, 2], сопровождающего обучение в нашем университета студентов педагогической специальности.

Эта работа в 2025 г. участвовала в Третьем Всероссийском фестивале авторских учебно-методических материалов «Методический PROспект» Стерлитамак (Российская Федерация) и получила диплом III степени (рис. 12).

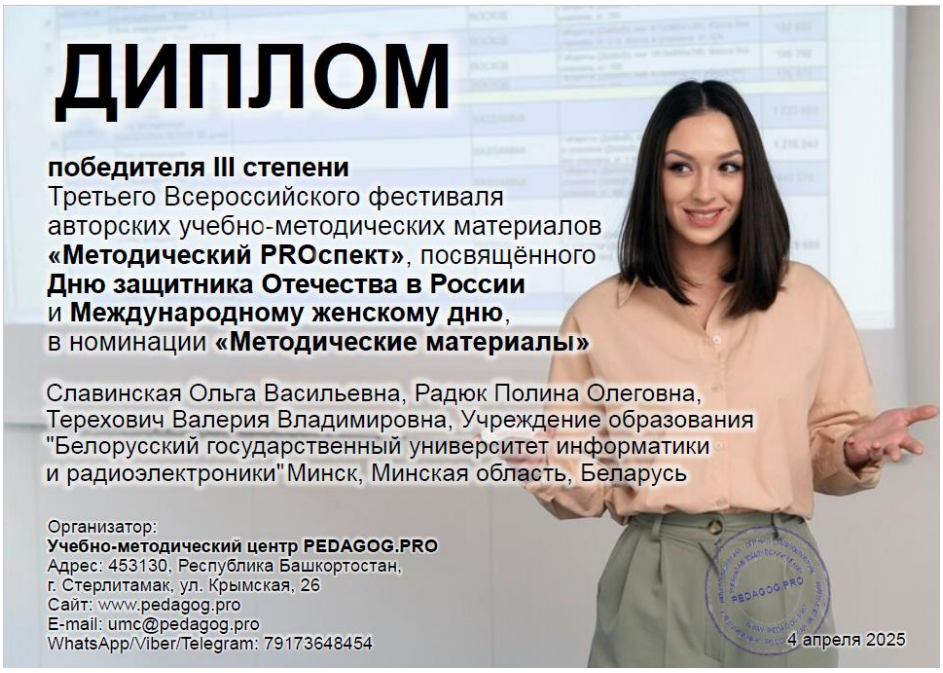


Рисунок 12 – Диплом конкурса

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. 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: challendes and developments: матер. X Межд. науч.-метод. конф., Минск, 26.11.2020 / М-во образования Республики Беларусь, БГУИР. – Минск : БГУИР, 2020 – С. 258-263.

2. Славинская, О. В. Реализация авторского проекта «Педагогическая студенческая гостиная» в подготовке будущих педагогов системы профессионального образования = Implementation of the author’s project «Pedagogical student lounge» in the preparation of future teachers of the professional education system / О. В. Славинская // Профессиональное образование в условиях глобальных вызовов : сборник материалов международной научно-практической конференции / Республиканский институт профессионального образования. – Минск: РИПО, 2023. – С. 562-568.