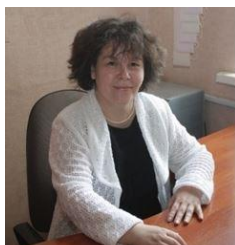




МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПАТРИОТИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ НА ТЕМУ «Я ГОРЖУСЬ СВОЕЙ СТРАНОЙ!»



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



Д.Р. Андреев,
студент специальности
«Инженерно-педагогическая деятельность» БГУИР



В.А. Мисоченко,
студент специальности
«Инженерно-педагогическая деятельность» БГУИР

Аннотация. Представлена методика проведения воспитательного мероприятия (кураторского или классного часа) патриотической направленности, опирающегося на информацию о Республике Беларусь. К статье приложена оболочка тематической «Своей игры» в виде мультимедиапрезентации, являющаяся основой данного мероприятия.

Ключевые слова: воспитание, игра, классный час, кураторский час, молодежь, патриотическое воспитание, подросток, Республика Беларусь, своя игра.

Патриотическое воспитание является неотъемлемой частью воспитательной работы куратора, классного руководителя с учебной группой.

Представленное описание методики проведения кураторского или классного часа для подростков старшего возраста или учащейся молодежи на тему «Я горжусь своей страной» построено на основе «Своей игры». Для уточнения, о какой стране идет речь в игре, использован лозунг на белорусском языке «Мая Радзіма – Беларусь», который мы видим на основных слайдах игры.

Цели и задачи мероприятия (в том числе опосредованные):

- углубить знания участников о культуре, истории, традициях Республики Беларусь;



- способствовать активному участию обучающихся в обсуждении, формируя у них собственное мнение и убеждения;
- побуждение к обдумыванию вопроса о патриотизме в ежедневной жизни, своей роли в развитии белорусского общества, возможном «месте в истории» университета, где учишься, страны, где живешь;
- воспитывать патриотические чувства и гордость за свою страну;
- развивать навыки командной работы и критического мышления.

Простое информирование не подходит для реализации воспитания в данной возрастной категории. Поэтому нами используется игра. Она позволяет всем участникам быть активными за счет соревновательного характера общения, а при правильном ее построении куратором и ведущим (иногда это одно лицо) можно стимулировать воспитанников задавать вопросы, делиться собственными суждениями. Это помогает создать атмосферу доверия и открытости, поддерживать интерес и вовлеченность обучающихся во время воспитательного мероприятия. По результатам игры могут быть использованы небольшие поощрительные призы (шоколадка, набор маркеров). Они должны соответствовать тематике мероприятия, поддерживать ее. Например, шоколад нужно использовать белорусских производителей, желательно при вручении приза указать на это. В нашей практике при работе с иностранными туркменскими студентами в качестве таких призов мы использовали белорусские глазированные сырки. Они явились представителями продукции белорусских предприятий. Ребята были с ними практически не знакомы, многие никогда не пробовали и не покупали эту продукцию в магазинах.

Начать мероприятие мы рекомендуем с небольшой информации. Это может быть система важных, интересных и актуальных фактов о нашей стране, интересная история о ее развитии или о каком-либо известном человеке. Содержание информации должно опираться на интересы аудитории. На этом этапе уместны будут стимулирующие вопросы к аудитории: «Что Вы знаете о Республике Беларусь?», «За что Вы любите свою страну?», «Какие достижения нашей страны и ее истории вызывают Вашу гордость?», «Чему посвящен текущий год в нашей стране и почему?».

Мы полагаем, что для проведения игры больше подходит групповая работа. Поэтому группу нужно разбить на подгруппы по 5-10 человек и разместить их удобным для общения участников образом. К игре должны быть уже подготовлены средства демонстрации (проектор или большой экран, компьютер с загруженной презентацией, место или средства для фиксации результатов). В учебной аудитории для фиксации информации хорошо подходит доска и мел. Это позволяет участникам постоянно отслеживать текущие результаты игры.

Мы неоднократно уже описывали методику «Своей игры» на воспитательных мероприятиях, с ней можно познакомиться в статьях [1-3].



Основой мероприятия является игровая оболочка, выполненная в виде мультимедиапрезентации (на ссылке). Игра легко управляется с главного (управляющего) слайда, представленного на рис. 1. Здесь представлены игровые категории и «стоимость» вопросов по ним в баллах.



Рисунок 1 – Основной (управляющий) слайд игровой оболочки

Право первого хода может быть разыграно различными способами, в том числе и по результатам обдумывания командой названия и выбора капитана. Игра проходит следующим образом.

Команда, которая правильно ответила, выбирает категорию и вопрос, называя его стоимость. Ведущий открывает вопрос на слайде, читает его, засекает время для обсуждения. Когда время истечет, любая команда может дать ответ. Капитан для этого должен поднять руку. Ответ принимается, ведущим открывается правильный ответ для сравнения и делается вывод о присвоении команде игровых баллов. При неправильном ответе баллы не присваиваются и не снимаются, право хода (выбора вопроса) переходит к следующей по порядку команде.

Управлению вопросами помогает структура слайдов игры и специальные кнопки на них. Пример слайдов с вопросом и ответом представлен на рис. 2-4. Интерфейс игры достаточно простой, но ведущему нужно быть внимательным, чтобы не нажать «не туда», чем нарушить последовательность игры. Важной управляющей кнопкой при демонстрации вопроса является кнопка «Начать отсчет». Она нажимается для того, чтобы зафиксировать время для обсуждения. Когда время начинает отсчитываться, на слайде появ-



ляется изображение циферблата. По истечении времени появляется управляющая кнопка «Показать ответ» (рис. 3). При нажатии на нее появляется правильный ответ (рис. 4).



Рисунок 2 – Пример слайда с вопросом



Рисунок 3 – Пример промежуточного слайда
перед демонстрацией ответа



Рисунок 4 – Пример слайда игровой оболочки с ответом

Значок «Домой» возвращает игру на основной (управляющий) слайд. Названия категорий и «стоимость вопроса» на слайдах с постановкой вопроса и ответом на него (рис. 2-4) кнопками не являются, это просто однотипное структурирование информации на слайдах.

В конце игры суммируются баллы команд. Подводятся итоги, поздравляют победителей и вручают им призы (при наличии).

В конце мероприятия стоит призвать обучающихся к поведению, достойному гражданина нашей страны.

Мы не даем в описании вопросы игры и ответы на них. Все они доступны в приложенной игровой оболочке. Для качественного проведения мероприятия стоит внимательно ознакомиться с игрой.

Кураторский или классный час патриотической направленности должен быть не только информативным, но и увлекательным, необходимо учитывать возрастные интересы обучающихся. Игра поможет участникам систематизировать знания, убедиться в собственной позиции или изменить ее, сделает занятие более динамичным. Главное на этом мероприятии – создать атмосферу, в которой участники могут гордиться своей страной, достижениями экономики, известными соотечественниками и делиться своими мыслями, мнениями.

Куратор или классный руководитель не всегда должен делать дидактические материалы к воспитательному мероприятию сам. Он может предложить это сделать и своим подопечным. В этом случае для них реализуется более глубокое освоение вопроса, осмысление проработанного содержания, формируется ответственность. Представленная игровая оболочка может



стать примером или шаблоном для такой разработки. При ее подготовке нами использована информация открытых источников сети Интернет, в том числе источники, указанные в списке ниже [4-15].

Наша работа выполнялась при поддержке проекта «Педагогическая студенческая гостиная», реализуемого в БГУИР [16-17], и апробирована на занятии учебной группы студентов-авторов. Эта работа участвовала в 2025 г. в Третьем Всероссийском фестивале авторских учебно-методических материалов «Методический ПРОспект» Стерлитамак (Российская Федерация) с конкурсом педагогических разработок для занятий и воспитательных мероприятий по восьми номинациям. В номинации «Методические материалы» ее авторы получили диплом победителей II степени [18].

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Славинская, О. В. Воспитательное мероприятие «23 февраля. День защитника Отечества» в технике «Своя игра» (с дидактическим материалом) / О. В. Славинская, М. С. Петроченко // Мастерство online. – 2022. – № 2(31). – URL : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5904>. (дата обращения: 02.05.2025).
2. Славинская, О. В. Методика проведения воспитательного мероприятия «Животный мир Беларуси» в технике «Своя игра» (с дидактическим материалом) / О. В. Славинская, М. С. Петроченко // Мастерство online. – 2021. – № 2. – URL : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5223>. (дата обращения: 02.05.2025).
3. 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. – 2019. – №1 (18). – URL: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3928>. (дата обращения: 02.05.2025).
4. Беловежская пуца и ее обитатели / Национальный парк «Беловежская пуца». – URL: <https://npbp.by>. (дата обращения: 02.05.2025).
5. Государственные символы Республики Беларусь / Официальный сайт Республики Беларусь. – URL: <https://www.belarus.by>. (дата обращения: 02.05.2025).
6. Замки Беларуси, включенные в список ЮНЕСКО / ЮНЕСКО. Всемирное наследие. – URL: <https://whc.unesco.org>. (дата обращения: 02.05.2025).
7. История Брестской крепости / Мемориальный комплекс «Брестская крепость-герой». – URL: <https://www.brest-fortress.by>. (дата обращения: 02.05.2025).
8. Культурные события и фестивали / Официальный сайт фестиваля «Славянский базар в Витебске». – URL: <https://www.fest-sbv.by>. (дата обращения: 02.05.2025).
9. Сельское хозяйство Беларуси / Министерство сельского хозяйства и продовольствия Республики Беларусь. – URL: <https://www.mshp.gov.by>. (дата обращения: 02.05.2025).
10. Славинская, О. В. Беларусь – родина моя! (методическая разработка воспитательного мероприятия в технике «Своя игра») / О. В. Славинская, З. В. Жихарев, А. С. Пасынкова // Мастерство online. – 2021. – № 3. – URL : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5369>. (дата обращения: 02.05.2025).
11. Славинская, О. В. Воспитание любви к Родине на основе игрового воспитательного мероприятия «Беларусь моя, синеокая!» / О. В. Славинская, А. С. Платоненко //



Мастерство online. – 2023. – № 2(35). – 19 с. – URL : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=6914>.
(дата обращения: 02.05.2025).

12. Спортивные достижения Беларуси / Национальный олимпийский комитет Республики Беларусь. – URL: <https://www.noc.by>. (дата обращения: 02.05.2025).

13. Белорусская национальная библиотека / Официальный сайт Национальной библиотеки Беларуси. – URL: <https://www.nlb.by>. (дата обращения: 02.05.2025).

14. История и культура Беларуси / Энциклопедия «Беларуская энцыклапедыя». – URL: <https://bel-en.by>. (дата обращения: 02.05.2025).

15. Биографии известных белорусских деятелей / Национальный исторический архив Беларуси. – URL: <https://www.niab.by>. (дата обращения: 02.05.2025).

16. Славинская, О. В. Опыт реализации проекта «Педагогическая студенческая гостиная» как вклад в обеспечение качества подготовки педагогов-программистов / Славинская О. В. // Высшее техническое образование : проблемы и пути развития = Engineering education: challenges and developments : материалы X Международной научно-методической конференции, Минск, 26 ноября 2020 года / Министерство образования Республики Беларусь, Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники. – Минск : БГУИР, 2020. – С. 258-263.

17. 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.

18. Заслуженные награды студентов БГУИР в педагогическом конкурсе Всероссийского фестиваля/ Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники». – URL: <https://www.bsuir.by/ru/news/zasluzhennye-nagrady-studentov-bguir-v-pedagogicheskom-konkurse-vserossiyskogo-festivalya>. (дата обращения: 02.05.2025).