

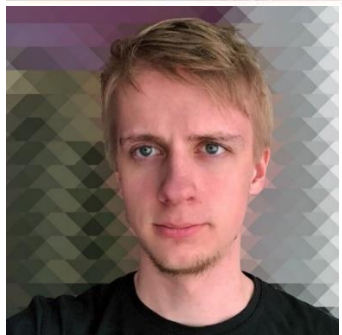


№3 - 2020

КОМПЛЕКСНОЕ ВОСПИТАТЕЛЬНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ, ПОСВЯЩЁННОЕ ПРАЗДНИКУ 8 МАРТА (С ДИДАКТИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ)



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



П.В. Иванов,
*студент учреждения образования
«Белорусский государственный университет
информатики и радиоэлектроники»*



А.А. Самохвал,
*студент учреждения образования
«Белорусский государственный университет
информатики и радиоэлектроники»*

Аннотация. В статье представлена методика проведения комплексного воспитательного мероприятия, посвященного празднику 8 Марта. Статья сопровождается необходимыми для проведения мероприятия дидактическими материалами, активные ссылки на которые даны по тексту статьи.

Ключевые слова: викторина, воспитание, воспитательная работа, 8 Марта, духовно-нравственное воспитание, кураторский час, музыкальная викторина «Угадай мелодию», подросток, своя игра, учащаяся молодежь.

При приближении зимне-весенних праздников, предполагающих чествование мужчин и женщин, – Дня защитника Отечества и Международного женского



дня – воспитатели и кураторы стоят перед проблемой – как организовать праздник для учащихся? Когда они еще недостаточно взрослые, можно поиграть, попеть, потанцевать, устроить конкурсы «А ну-ка, парни!» или «А ну-ка, девушки!». Но у подростков старшего возраста, у учащейся молодежи не всегда есть интерес к таким мероприятиям. И все чаще куратор предлагает «чай и тортиком».

Педагоги и студенты – участники проекта «Педагогическая студенческая гостиная» [3], реализуемого в учреждении образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники», полагаем, что можно отметить праздник интересным воспитательным мероприятием соревновательного характера. Причем ряд важных воспитательных целей на нем будут реализовываться опосредованно.

Как организовать мероприятие ко Дню защитника Отечества, мы писали в статье «Спортивно-интеллектуальная игра, посвященная Дню защитника Отечества, как средство воспитания гражданственности и патриотизма на основе информационно-коммуникационных технологий (с дидактическим материалом для проведения)» [4]. Сейчас хотим представить комплексное воспитательное мероприятие «Весна идет – весне дорогу!», посвященное празднику 8 Марта. Его вдохновителями и разработчиками выступили студенты направления специальности «Профессиональное обучение (информатика)»: Я. Давидюк, П. Иванов, А. Самохвал, Е. Чагина.

Цель мероприятия: привлечь внимание участников к роли женщины в обществе, семье, стимулировать уважительное отношение к ней. Цель содержит в себе ряд непосредственных и опосредованных задач, опирающихся на содержание мероприятия, среди которых: поздравление с праздником коллег – девушек, развитие эрудиции, стимулирование саморазвития, уважительного отношения к женщине в обществе и семье, оказания ей помощи в домашних делах, формирование духовно-нравственной культуры, культуры взаимоотношений между полами, осмысления роли мужчины как защитника семьи и другие.

Это мероприятие комплексное, содержит 3 модуля. Их можно использовать совместно (одновременно, в рамках одного мероприятия с различным составом контингента участников), комбинировать или использовать каждый из них отдельно.

Первый модуль – викторина «Для милых дам». Проводится на основе оболочки-презентации, которая размещена в архиве [на ссылке](#). Викторину можно проводить с отдельными участниками или между командами. Для ее реализации нужен модератор, который будет задавать вопросы, стимулировать правильные ответы и поддерживать соревновательную атмосферу, и его помощник, в функции которого входит отслеживание ответов и фиксация результатов.

Оболочка презентации содержит 9 вопросов, которые размещены последовательно на слайдах презентации. Слайд вопроса викторины содержит таймер, который включается модератором щелчком мыши после представления вопроса



участникам, наглядную подсказку, которая появляется после 5 секунд времени, данного на ответ, и пропадает. Когда время на ответ истекло, и ответ не получен, модератор может дать устные подсказки-пояснения. Для этого он специально заранее готовится к проведению викторины, прорабатывая возможные ситуации с вопросами. После слайда вопроса размещен слайд с ответом и пояснениями, если в них есть необходимость.

Проведение викторины технически достаточно простое, что позволяет ее легко реализовать для любого уровня воспитательного мероприятия: будь то обычный кураторский час в учебной группе или массовое комплексное мероприятие. На рисунке 1 представлено проведение викторины в студенческой группе.

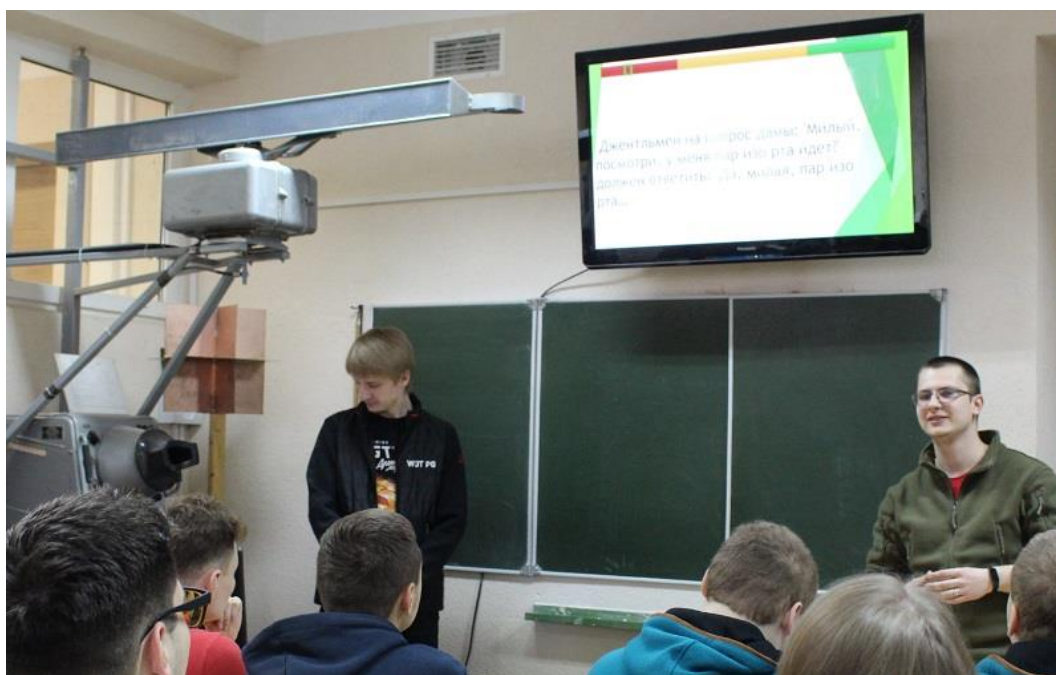


Рис. 1. Проведение викторины на кураторском часу в студенческой группе

Правила проведения викторины в деталях могут варьироваться, должны продумываться модератором в зависимости от конкретных условий, в которых она будет проводиться.

Вопросы викторины соответствуют возрастной категории, для которой разрабатывалось мероприятие, – подростки старшего возраста и учащая молодежь. Они не только имеют соответствующее содержание, но и специфические формулировки. Вопросы викторины так или иначе связаны с женщинами, подбирались из материалов свободного доступа сети Интернет, часть из них использовалась в известной интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» [1].

Второй модуль – викторина «Угадай мелодию», выполненная в технике «своя игра». Ее основой также является оболочка-презентация, представленная в архиве [на ссылке](#).



Игра содержит только один раунд. В нем используются 4 темы по 5 вопросов-мелодий в каждой. Соответственно они зашифрованы в стоимости вопросов. Все мелодии так или иначе связаны с женщинами, достаточно популярные. Темы объединяют их в следующие группы:

1. Русская классика;
2. Зарубежное прошлое;
3. И мы ведь это слушали;
4. Что там сейчас за границей?

Они сочетают в себе недавнее прошлое и современность, поэтому даже педагоги со стажем смогут узнать некоторые из них.

Игру можно проводить с командами или индивидуально с участниками. Для ее проведения также требуется модератор и его помощник. Модератор должен владеть содержанием игры, именами исполнителей, названиями групп и музыкальных произведений (песен). Проведение игры может быть различным по установленным правилам. Главное – они должны быть четко продуманы модератором и соответствовать ситуации.

При нажатии на стоимость вопроса с основным меню игры, которое имеет типовую форму (рис. 2), в течение 10 секунд звучит мелодия. На обдумывание ответа после этого игрокам дается еще 15 секунд. Однако отвечать участники могут сразу, как только будет готов вариант ответа.



Рис. 2. Слайд с основным меню игры

Повторно мелодии не воспроизводятся. На ответ дается одна попытка, назвать необходимо и исполнителя, и название песни.

Из представленного слайда можно либо перейти к конкретному вопросу музыкальной викторины, либо к последнему слайду (по стрелке). Презентация управляется последовательными щелчками мыши или нажатием имеющихся на слайде кнопок. После нажатия на стоимость вопроса, он увеличивается на весь



экран. Для воспроизведения мелодии необходимо щелкнуть по нему мышью. При этом внизу слайда появится таймер, показывающий, сколько времени осталось на ответ.

Когда время закончится или ранее, если был дан ответ, нужно еще раз щелкнуть левой клавишей мыши для перехода к слайду с правильным ответом (рис. 3).

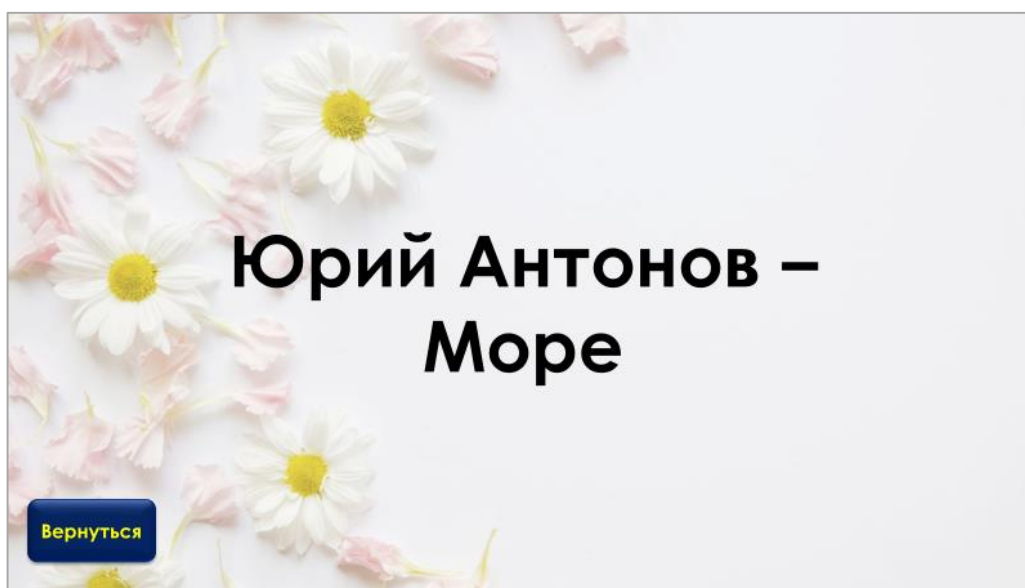


Рис. 3. Пример слайда с правильным ответом

При переходе на него звучит известный отрывок песни. Чтобы с этого слайда опять попасть в основное меню, нужно нажать на кнопку «Вернуться».

Технически проведение музыкальной викторины не представляет сложностей. Музыкальный контент для создания оболочки взят из открытых источников сети Интернет.

Третий модуль – активные соревновательные конкурсы. Мы предполагаем их три. Они, как и викторины, могут проводиться для команд или для отдельных участников. В каждом конкурсе два участника, которые либо являются представителями команд, либо выступают за себя лично. Конкурсы могут многократно повторяться с другими участниками. Для их проведения нужен ведущий и помощник. Ведущий представляет правила проведения конкурса, делает соответствующие объявления о его начале и окончании, стимулирует участников. Помощник следит за выполнением задания конкурса, засекает время выполнения задания участниками, обеспечивает своевременное размещение и уборку реквизита, следит за безопасностью его использования участниками.

Первый конкурс – «Пеленание ребенка». Для его проведения заранее подготавливаются две примерно одинаковые куклы, два чепчика, две распашонки и две пеленки. Желательно, чтобы куклы по размеру были близки к новорожденному ребенку. Реквизит раскладывается на отдельных столах каждому из двух



участников. Конкурс заключается в правильности и скорости выполнения задания – одевания и пеленания куклы. Во время выполнения задания приветствуются словесные подсказки со стороны болельщиков.

Второй конкурс – «Давайте говорить друг другу комплименты». Для его проведения реквизит не требуется. Участникам предлагается по очереди называть возможные обращения-комплименты любимой девушке (например, милая, красивая моя и т. д.). Повторяться не допустимо. Выигрывает тот, кто назовет больше. На раздумья время не выделяется. Если участник не называет комплимент, ведущий медленно считает до трех и останавливает конкурс.

Третий конкурс – «Собери мясорубку». Реквизит – две механические мясорубки, тканевые салфетки. Для участников на тканевых салфетках на отдельных столах представляются детали разобранных мясорубок. Конкурс заключается в правильности и скорости сборки.

Праздничная атмосфера мероприятия легко передается участникам, что стимулирует их активность, а значит и выполнение целей мероприятия.

Мы апробировали его в комплексном виде для факультета радиотехники и электроники БГУИР [2]. И участники, и организаторы остались им очень довольны. Для участников-победителей предусматривались призы, а для прекрасной половины человечества – наши поздравления. Предлагаем наш опыт Вам, уважаемое коллеги, и Вашим воспитанникам!

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. База вопросов «Что? Где? Когда?» // [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://db.chgk.info>. Дата доступа : 15.04.2020.
2. Весна идет – весне дорогу! [Электронный ресурс] // Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники: официальный сайт / Факультет радиотехники и электроники. Режим доступа : <https://www.bsuir.by/ru/fre/vesna-idet-vesne-dorogu>. Дата доступа : 15.04.2020.
3. 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 : 05.04.2020.
4. 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. Будаи, Я.С. Дубешко // Мастерство online. 2019. № 2(19). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4065>. Дата доступа : 30.04.2020.