



*№2 - 2021*

## ВОСПИТАНИЕ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ И ПАТРИОТИЗМА СРЕДСТВАМИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР, СОЗДАНЫХ НА ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМАХ



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



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

**Аннотация.** В статье представлено описание возможностей игровых онлайн-платформ для создания и проведения воспитательных мероприятий. Статья сопровождается ссылками и описанием созданных в онлайн-среде интеллектуальных игр для проведения воспитательных мероприятий с целью формирования гражданской ответственности и патриотизма.

**Ключевые слова:** воспитание, воспитательное мероприятие, города Беларуси, гражданственность, игровая онлайн-среда, игровые технологии воспитания, история Беларуси, кураторский час, мобильные технологии воспитания, патриотизм, Республика Беларусь.

В связи с развитием тенденции цифровизации общества, цифровой трансформацией образования нашей страны экспертами неоднократно обсуждался вопрос о возможности и необходимости воспитательной работы учреждения образования в онлайн-режиме. Не всегда мнения экспертов были в пользу развивающихся средств коммуникации и технологий [2, 19].



## №2 - 2021

Однако, нельзя забывать и про использование современных онлайн-коммуникаций при проведении воспитательных мероприятий в традиционном режиме с использованием мобильных технологий. Это как раз тот случай, когда смартфон в руках воспитанника из вредоносной помехи превращается в средство воспитания.

Пандемия коронавируса вынудила учреждения образования, как и многие организации, по возможности «уйти в онлайн». Мы не являемся сторонниками повальной цифровизации воспитательной работы, однако в связи со сложившейся ситуацией вынуждены были интенсивно осваивать новые формы и их дидактические возможности (воспитательные вебинары, онлайн-платформы для конференций). Хотя и ранее в своей работе мы использовали цифровые технологии, о чем неоднократно писали в статьях в журнале «Мастерство online», но это было обеспечение, используемое на воспитательных мероприятиях, проводимых офлайн:

- разработки в технике «своей игры» – № 1 2018 г. [16], № 2 2018 г. [9], № 1 2019 г. [17], № 2 2019 г. [15];
- разработка в технике выбора ситуаций – № 2 2017 г. [6],
- викторины различного типа – № 1 2019 г. [17], № 2 2019 г. [15]; № 1 2020 г. [11], № 4 2020 г. [8], № 3 2020 г. [13];
- презентации и активные элементы в них (кроссворды и т. п.) – № 2 2017 г. [1], № 2 2018 г., № 2 2020 г. [20], № 3 2020 г. [10];
- разработки в виде специальных программных оболочек – № 2 2019 г. [21], № 2 2020 г. [7].

Необходимо отметить, что проведенный в студенческой среде мониторинг мнений по поводу эффективности проведения кураторских часов онлайн (в виде конференций, вебинаров), использование онлайн-элементов в традиционных условиях с привлечением мобильных технологий показал значительный перевес мнений в пользу удаленного режима кураторских часов, применения современных средств коммуникации в воспитании [19]. А практика разработки и проведения ряда таких мероприятий в онлайн-режиме раскрыла возможности для активной коммуникации как в рамках профилактических воспитательных мероприятий в одной группе (где все участники хорошо знакомы между собой), так и с составом участников 2-х учебных групп (до 50 человек, где участники примерно одного возраста, но не все знакомы). Поэтому мы полагаем, что онлайн-формы воспитательных мероприятий имеют право на существование, причем с ярко выраженными воспитательными целями при групповом их проведении. И, конечно, бесспорным плюсом является проведение традиционных воспитательных мероприятий с использованием элементов онлайн-коммуникации при применении мобильных технологий.



Мы хотим представить несколько примеров нашего опыта по использованию игровых онлайн-платформ для создания интеллектуального контента, используемого в проведении воспитательных мероприятий. Представленные нами разработки можно использовать для проведения воспитательных мероприятий в онлайн-режиме, с удаленными контактами участников и воспитателя (модератора). Однако наибольшую их эффективность мы видим при проведении воспитательных мероприятий в обычном режиме (офлайн), но с использованием созданного контента на основе применения мобильных технологий в воспитании.

Существует достаточно много сервисов для создания онлайн-игр, викторин, например: «Kahoot!», StudyStack, LearningApps.org, WordSearch-Maker, Classtools.net. Можно также использовать тестовые онлайн-платформы, генераторы кроссвордов. Это, в первую очередь, такой популярный сервис, как Online Test Pad – конструктор тестов, опросов, кроссвордов. Сервис часто используется для обучения с возможностью создания многообразия заданий, не ограничиваясь тестами и кроссвордами. Как генераторы кроссвордов стоит выделить также известные ресурсы: CROSS, «Фабрика кроссвордов», «Кроссвордус».

Выбор платформы зависит от того, что мы хотим реализовать, с какой целью. Для представляемых разработок мы использовали платформу LearningApps [23]. Наши разработки на данном ресурсе доступны онлайн.

Каждая из представленных разработок основной целью предполагает воспитание гражданственности и патриотизма. Их содержание связано с историей и реалиями Республики Беларусь, особенностями и достижениями нашей страны и ее граждан. Остановимся на каждой из разработок подробнее.

Игра-квест «Города Беларуси». Она выполнена в двух вариантах. Попасть на нее можно по активным ссылкам:

первый вариант – режим доступа:  
<https://learningapps.org/watch?v=poajcs5ij20>,

второй вариант – режим доступа:  
<https://learningapps.org/watch?v=p1863tddj20>.



Первый вариант значительно сложнее по форме игры первого тура. Используется форма сайта «Найди пару». Мы на своем мероприятии использовали именно его. Попасть на страницу игры можно также по приведенному QR-коду. Во втором варианте первое задание выполнено в форме «Скачки», которая значительно проще для прохождения участниками. У нас есть и еще один вариант интерфейса игры первого тура, который можно использовать как самостоятельную игру. Режим доступа к нему:





## №2 - 2021

<https://learningapps.org/watch?v=pp3s9scun20>. Во всех трех вариантах используются одни и те же задания. Разнятся только форма представления задания для участников.

Участники заранее были предупреждены о том, что им понадобится личный смартфон и будет необходимость прочесть QR-код. Однако можно воспользоваться персональными компьютерами и входом по активной ссылке. Игра-квест состоит из 2 туров (рис. 1):

- угадай город по достопримечательности,
- задание для продвинутых.



Рис. 1. Внешний вид игры-квеста

В первом туре нужно по современной фотографии достопримечательности города Республики Беларусь найти ему пару (рис. 2).

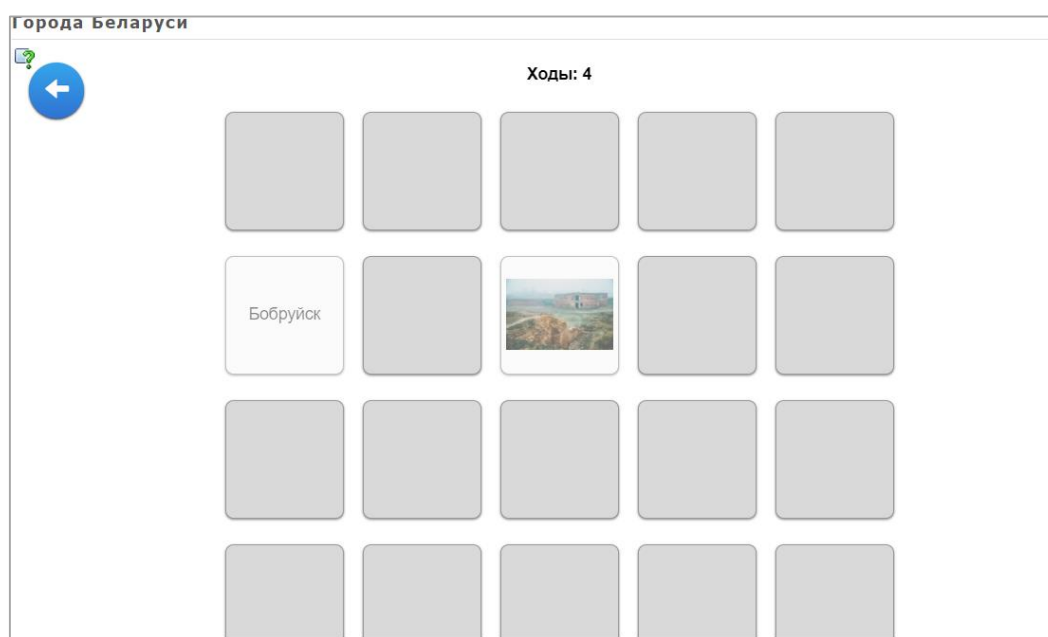


Рис. 2. Окно первого тура игры-квеста

В первом туре используются разные города: от самых известных до городов, в которых есть мало кому известные достопримечательности. После того, как всем картинкам найдены соответствия, можно посмотреть за сколько ходов участник прошел первый тур. Это делает модератор или жюри. При учете количества ходов или наименьшего количества затраченного времени выбираем участников, которые проходят во второй тур. Остальные наши участники становятся зрителями и болельщиками.

Второй тур немного сложнее, чем первый, так как в нем уже нужно по отметкам на карте Беларуси найти городу соответствующую картинку по его старой фотографии (рис. 3, 4).



Рис. 3. Второй тур игры-квеста

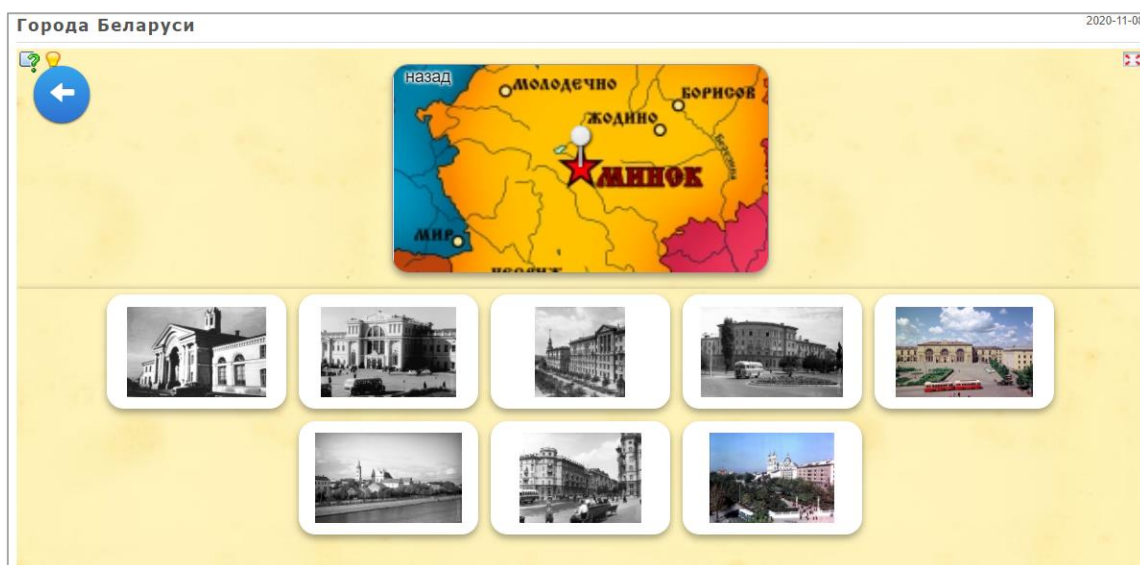


Рис. 4. Окно при прохождении второго тура игры-квеста

После прохождения тура можно нажать кнопку в нижнем правом углу экрана для проверки соответствия на правильность и узнать сколько баллов студент набрал за второй тур. Оценка результатов ведется по количеству правильных ответов.

По итогам жюри определяет и награждает победителя. А в свободное время участники могут еще неоднократно сыграть самостоятельно или с друзьями.

Рабочие моменты нашего мероприятия можно проследить по фотонности на сайте БГУИР [22] и по фотографиям рис. 5 и 6 ниже.





Рис. 5. Смартфон как средство воспитания (участники во время проведения игры-квеста)



Рис. 6. Рабочие моменты воспитательного мероприятия с игрой-квестом

Также студентами апробировались платформа, позволяющая создать «свою игру» в онлайн-среде [3, 5], викторины на платформе «Кахут!» [12]. Они также заслуживают внимания при подготовке воспитательных мероприятий.



Представленные в статье дидактические разработки и методика проведения воспитательных мероприятий апробированы в образовательном процессе в рамках проекта «Педагогическая студенческая гостиная», реализуемом на факультете радиотехники и электроники БГУИР [4, 18]. Он позволяет студентам, будущим педагогам системы профессионального образования, реализовать свои креативные идеи для обучения и воспитания на практике.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Борисов, Н.О. Информационный кураторский час «Энергетические напитки: вред или польза?» как элемент системы формирования у обучающихся ценностного отношения к здоровью / Н.О. Борисов, О.В. Славинская // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2017. № 2 (11). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2876>. Дата доступа : 13.05.2021.
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. Игры разума и не только [Электронный ресурс]. Режим доступа : [www.vladimirkhil.com](http://www.vladimirkhil.com). Дата доступа : 13.05.2021.
4. Кузнецов, Д.Ф. БГУИР : формирование здорового стиля жизни / Д.Ф. Кузнецов, О.В. Славинская // Вышэйшая школа. 2019. № 1 (129). С. 35–39.
5. 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 : 13.05.2021.
6. Пока, В.Г. Профилактическое воспитательное мероприятие по проблеме ВИЧ/СПИД для подростков и молодежи / В.Г. Пока, О.В. Славинская // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2017. № 2 (11). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2877>. Дата доступа : 13.05.2021.
7. Славинская, О.В. Воспитание гражданственности и патриотизма на основе тематики Великой Отечественной войны / О.В. Славинская, В.О. Хасеневич // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2020. № 2 (23). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4683>. Дата доступа : 13.05.2021.
8. Славинская, О.В. Воспитательное мероприятие-викторина «Наука – право человека» (с игровой оболочкой) / О.В. Славинская, Е.С. Шакурова // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2020. № 4(25). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4887>. Дата доступа : 13.05.2021.
9. 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 : 13.05.2021.





10. Славинская, О.В. Воспитательное мероприятие «Как решить социальные проблемы в нашем обществе?» с обучением участников одной из техник «Мозгового штурма» и ее использованием (с дидактическим материалом) / О.В. Славинская, Е.Р. Шопик // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2020. № 3 (24). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4781>. Дата доступа : 13.05.2021.

11. Славинская, О.В. Дидактические материалы и методика проведения воспитательного мероприятия «Игровые виды спорта» / О.В. Славинская, Е.А. Бущик // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2018. № 1 (14). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3229>. Дата доступа : 13.05.2021.

12. 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 Междунар. науч.-практ. конф. Минск, 1–2 октября 2020 г., научное электронное издание / редкол. : С.Н. Анкуда [и др.]. Минск : БГУИР, 2020. 344 с. С. 289–291. Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/35156>. Дата доступа : 13.05.2021.

13. Славинская, О.В. Комплексное воспитательное мероприятие, посвященное празднику 8 марта (с дидактическим материалом для проведения) / О.В. Славинская, П.В. Иванов, А.А. Самохвал // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2020. № 3 (24). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4780>. Дата доступа : 13.05.2021.

14. Славинская, О.В. Методика проведения информационного кураторского часа «Мы – то, что мы едим!» / О.В. Славинская, А.К. Латышев // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2018. № 2 (15). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3374>. Дата доступа : 13.05.2021.

15. Славинская, О.В. Методика проведения комплексного воспитательного мероприятия по формированию здорового стиля жизни «Быть здоровым, жить активно – это стильно, позитивно» (с дидактическим материалом для его проведения) / О.В. Славинская, П.В. Куницкий, А.А. Самохвал // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2019. № 2 (19). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4064>. Дата доступа : 13.05.2021.

16. 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 : 13.05.2021.

17. 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 : 13.05.2021.



## №2 - 2021

18. 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 Междунар. науч.-метод. конф., Минск, 26.11.2020 / Министерство образования Республики Беларусь, БГУИР. Минск : БГУИР, 2020. С. 258–263.

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

20. Славинская, О.В. Семейное воспитание как одна из составляющих воспитательной работы учреждений образования (с дидактическим материалом для мероприятий) / О.В. Славинская, Я.Ю. Давидюк, Т.А. Лобачевская // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2020. № 2 (23). Режим доступа : <http://riro.unibel.by/index.php?id=4670>. Дата доступа : 13.05.2021.

21. 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) / О.В. Славинская, П.В. Будай, Я.С. Дубешко // Мастерство online [Электронный ресурс]. 2019. № 2 (19). Режим доступа : <http://riro.unibel.by/index.php?id=4065>. Дата доступа : 13.05.2021.

22. Смартфон – не «враг», а эффективное средство воспитательной работы // Сайт учреждения образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.bsuir.by/ru/fre/smartfon-ne-vrag--a-effektivnoe-sredstvo-vozpitatelnoy-raboty>. Дата доступа : 13.05.2021.

23. LearningApps.org [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://learningapps.org>. Дата доступа : 13.05.2021.