

ГЛАВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
ГОМЕЛЬСКОГО ОБЛАСТНОГО ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА

УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«СВЕТЛОГОРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ
КОЛЛЕДЖ»

**Методическая разработка внеклассного
мероприятия**
«БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО БЕЛАРУСИ»



Авторы составители:
Кирова Зоя Викторовна, преподаватель
Роскач Екатерина Васильевна,
преподаватель

Светлогорск
2022

Введение

Кураторы учебных групп при подготовке тематических воспитательных часов сталкиваются с проблемой выбора форм и методов, обеспечивающих осознанное восприятие информации учащимися.

Согласно Методическим рекомендациям «Особенности организации социальной, воспитательной и идеологической работы в учреждениях профессионального образования в 2022/2023 учебном году» одними из приоритетных направлений воспитательной работы являются идеологическое, гражданское и патриотическое. Перед кураторами стоит задача поиска новых видов и форм организации воспитательной деятельности. С целью повышения качества воспитательной работы рекомендуется активное использование информационно-коммуникационных технологий, что позволит решить вопросы совершенствования форм и методов воспитательной деятельности, учитывая интересы и потребности учащихся. А объединение мультимедийных, коммуникативных и компьютерных технологий позволит сделать воспитательный процесс более насыщенным и современным, будет способствовать адаптации учащихся в современном информационном пространстве, расширит диапазон самостоятельной деятельности, повысит интерес к проводимым мероприятиям.

Элементами, повышающим мотивацию учащихся к изучению затронутой нами темы, являются SMART-технологии. а также методов и технологий, используемых в этих процессах. Концепция Smart в воспитательном разрезе влечет за собой появление таких технологий, как умная доска, умные экраны, доступ в Интернет из любой точки. Это предполагает гибкость, наличие большого количества источников, максимальное разнообразие мультимедиа, способность быстро и просто настраиваться под уровень и потребности слушателя.

Работа над проектом осуществлялась в несколько этапов:

1. Подготовительный этап.

Создание рабочей группы. Изучение требований и этапов проведения квест-игры. Разработка сценария, заданий и условий их выполнения, составление маршрутных листов, критериев оценок.

2. Основной этап.

Проведение квест-игры. Участники команд собираются на старте. Получают задания и в течение отведенного времени становятся настоящими искателями.

Начало мероприятия лучше всего организовать в актовом зале или другом объемном помещении, где можно будет продемонстрировать видеоролики,

определить цели квеста и правила его проведения. Формируются общие команды по жеребьевке (каждому участнику предлагается вытащить ленточку определённого цвета, в дальнейшем она обозначает принадлежность к той или иной команде). За каждой командой закреплен руководитель, который следит за безопасностью передвижения участников от этапа к этапу, но не вмешивается в их прохождение. Команды получают свой маршрутный лист. По мере следования по этапам квеста и выполнения заданий участники заполняют маршрутный лист. На каждом этапе квеста находятся эксперты, которые выдают задание команде. На выполнение заданий отводится не более 10 минут, по истечении которых команде присуждается определенное количество баллов. В задачу экспертов также входит анализ своего этапа. После прохождения маршрута все команды собираются в актовом зале для подведения рефлексии.

Сценарий воспитательного мероприятия

Цели – способствовать формированию гражданских и патриотических качеств и национального самосознания у учащихся.

Задачи:

- расширение знаний учащихся об истории своего города и страны;
- воспитание уважительного отношения к символам своего государства;
- развитию интеллектуальных способностей и командно-групповых форм работы.

Оборудование: мультимедийный проектор, экран, презентация, тест на Google Disk, веб-квест на Learnis, раздаточный материал, видеоролики.

Место проведения: актовый зал, библиотека, учебные кабинеты.

Условия игры: Игра проходит в девять этапов. В каждом этапе команды за ограниченное время выполняют задания, зарабатывая за это определенное количество баллов. Подведение итогов и награждение победителей проводится по окончании квеста.

Примерное время проведения: 1,5-2 часа.

Ход мероприятия

1. Организационный этап: вступительное слово, деление на команды.

на клятву, фоновая музыка

Ведущий 1. Добрый день! Сегодня мы собрались в этом зале, чтобы поговорить о нашей Родине – Республике Беларусь.

Ведущий 2. «Беларусь», нежное и поэтическое название, которое вполне соответствует нашей стране. «Белая», в этом случае, значит чистая, справедливая и невинная. Яркие цвета Средиземноморья не типичны для Беларуси. У нее также нет удивительной экзотики Африки или тонкого лукавства Востока.

Ведущий 1. Беларусь – страна скромной и интеллектуальной красоты. Ее тихое очарование постепенно проникает в душу путешественника, благодаря мягкой игре утреннего неба на линии горизонта, бархатной зелени обширных пространств, ароматному воздуху старого столетнего соснового леса, нежному мычанию коров и грустным крикам подъемных кранов.

Ведущий 2. Опустить руки в ледяные воды ручья, спрятаться от теплого дождя под косматой ветвью ели... Возможно, это одно из немногих остающихся мест на нашей планете, где можно видеть удивительное чудо – чудо нетронутой природы. Внимание на экран.

Видеоролик Belarus_ One Day In Life (2012)

Ведущий 1. Беларусь – остров спокойствия в водовороте кипящего времени, место гармонии души и тела. А насколько хорошо вы знаете нашу страну и наш город покажет наша сегодняшняя игра.

Ведущий 2. Наверное, каждому из вас довелось играть в компьютерный квест. Это там, где надо ходить-бродить и выполнять для перехода на следующий уровень различные интеллектуальные задания. Вот и сегодня мы с вами и поиграем в квест, но только не на экране, а в реальной жизни. Кроме того, это будет командный квест.

Ведущий 1. Но для начала давайте посмотрим, что можно и нельзя делать во время нашего мероприятия.

Ведущие комментируют презентацию, рассказывающую о правилах проведения квеста

Ведущий 1. Нам нельзя:

- ✓ Бегать по лестницам и коридорам
- ✓ Создавать давку в проходах и помещениях
- ✓ Портить спортивный и игровой инвентарь
- ✓ Ругаться с участниками
- ✓ Не слушать инструкций ведущих и экспертов

Ведущий 2. Нам можно:

- ✓ Работать дружно вместе, чтобы достичь общей цели
- ✓ Задавать вопросы ведущим и экспертам
- ✓ Стремиться к победе
- ✓ Узнать для себя что-то новое
- ✓ И просто хорошо провести время

Ведущий 1. А теперь о правилах. Каждая команда получает свой маршрутный лист, на котором обозначен путь следования по этапам квеста. Капитан будет вести свою команду по маршрутному листу от этапа к этапу, четко следуя порядку их очередности. На каждом этапе квеста находятся эксперты, которые дают задание команде. На выполнение задания отводится не более 10 минут, по истечении которых команде присуждается определенное количество баллов. После прохождения маршрута все команды собираются здесь (в актовом зале) для подведения итогов квеста.

Ведущий 2. Ведущими экспертами на каждом этапе будут учащиеся групп ОиЭЖД 06-20 и ХТОВМИ 07-20. А именно:

Этап «Пантомима»: Дубровский Владислав и Барсук Анна

Этап «Родная мова»: Васильев Владислав и Бусел Екатерина

Этап «Замки Беларуси»: Ашарчук Ангелина и Бусел Полина

Этап «Символы Беларуси»: Молокович Даниил и Смальцер Егор

Этап «Головоломка»: Дроконов Владислав и Трубчик Роман

Этап «Страницы истории»: Дикун Игорь и Мойсеенко Даниил

Этап «Блиц-опрос»: Русаков Даниил и Мисевич Максим

Этап «Ковер дружбы» Сосновский Юрий и Ковалева Ксения

Этап «Города» Зеленок Ульяна и Кизимов Иван

Ведущий 1. Сейчас мы просим экспертов пройти по своим этапам. Остальные участники квеста выберут ленточку определенного цвета. Она будет обозначать принадлежность к той или иной команде. После этого мы просим вас сгруппироваться в соответствии с цветом.



Рисунок 1. Деление участников на команды по цвету ленточки

Звучит песня Vadya_Svist_- _MAMA-BELARUS_(iPleer.com)

Ведущий 2. Все команды готовы? Команда красных готова?! Я вас прошу подойти к вашему капитану Соловью Роману

Команда жёлтых и ваш капитан Такмаков Валерий

Команда белых готова?! Я прошу вас подойти к вашему капитану Круцу Александру

Команда серых и ваш капитан Логвин Иван

Команда фиолетовых и ваш капитан Нестер Никита

Команда зеленых готова?! Я прошу вас подойти к вашему капитану Кравченко Кириллу

Команда оранжевых готова?! Я прошу вас подойти к вашему капитану Лапуновой Дарье

Команда черных и ваш капитан Шухарев Александр

Итак, мы начинаем

Звучит музыка из мультфильма «Остров сокровищ». Команды расходятся по маршрутам

2. Проведение квеста. Этапы:

Этап. «Пантомима» (актовый зал)

Один игрок становится напротив своей команды. Вытащив из общей стопки одну карточку с названием достопримечательностей нашего города, игрок должен объяснить жестами, без слов загаданное слово или фразу. Если участник затрудняется показать загаданное слово, он может взять следующую карточку. Задание ограничено по времени – 2 минуты. После выполнения задания ведущие подчеркивают необходимость прогулок по родному городу и изучение его достопримечательностей.

Оценка: За каждое отгаданное слово — 2 БАЛЛА.

Примерный перечень слов:

Завод химической промышленности «Химволокно», статуя Прометея с огнем на въезде, стадион «Бумажник», ж/д вокзал станции Светлогорск-на-Березине, памятник «Скорбящий колокол», Крестовоздвиженский костел, памятник Шатиле, ж/д мост через Березину, скульптура «Ника» на въезде, дом культуры энергетиков, 16-этажка, городской центр культуры, аллея героев, торговый центр «Березки», краеведческий музей, картинная галерея «Традиция», школа искусств, храм преображения господня, городские часы, аллея скамеек, памятник воинам-интернационалистам, игровая площадка «Кораблик»

Этап. «Родная мова» (библиотека)

Знание своей родной страны – это в первую очередь еще и знание своего родного языка. Игроки проверяют свои познания в этой области. Выполняя тест на облачном сервисе Google Disk участники переводят белорусские слова на русский язык. Задание ограничено по времени – 3 минуты. После выполнения задания подсчитывается количество баллов, ведущие хвалят или указывают на необходимость больше внимания уделять изучению белорусского языка.

Оценка: За каждый правильный ответ — 1 БАЛЛ.

Примерное задание:

<https://forms.gle/ZQHpMWmi17zE4F2Z7>

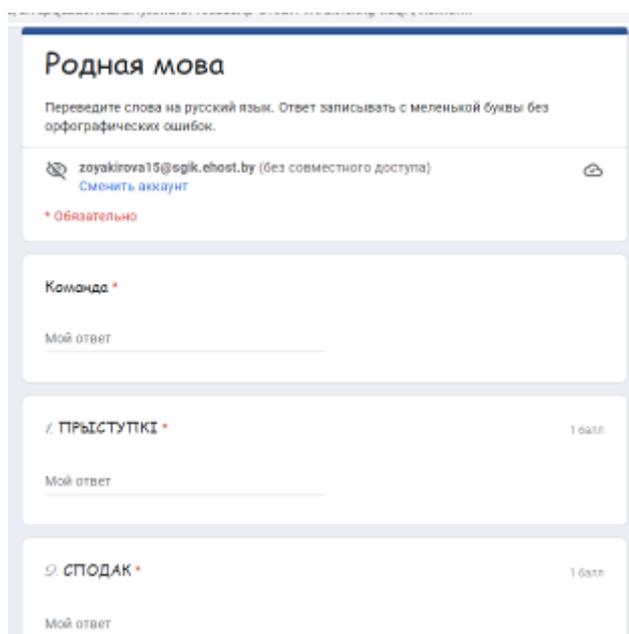


Рисунок 2. Образец тестового задания на облачном сервисе GoogleDocs

Ступеньки – прыступкі
Блюдце – сподак
Каблук – абцас
Приветствие – вітанне
Бусы – пацеркі
Гордиться – ганарыцца
Осуществить – здзейсніць
Скатерть – абрус (настольніца)
Сковорода – патэлья
Кольцо – пярсцёнак
Копилка – скарбонка
Колодец – студня

Этап. «Замки Беларуси» (аудитория 24)

Знание своей родной страны – это в первую очередь еще и знание ее культурного наследия. Игроки проверяют свои познания в этой области. Участники составляют или называют самостоятельно, или соотносят изображение с названием. Задание ограничено по времени – 5 минут. После выполнения задания подсчитывается количество баллов, ведущие хвалят или указывают на необходимость больше внимания уделять изучению достопримечательностей РБ.

Оценка: За каждый правильный ответ — 3 БАЛЛА.

Примерное задание:



Рисунок 3. Дворец Пусловских в Косово



Рисунок 4. Костел Святой Троицы в Гервятах

Этап. «Символы Беларуси» (аудитория 22)

Участникам необходимо пройти веб-квест. Для этого им необходимо найти все подсказки в комнате, ответить на вопросы, собрать шифр. Собрав шифр, они смогут открыть замок двери. В подсказках зашифрованные слова обозначающие символы нашей страны. Задача состоит в том, чтобы разгадать секретный «шифр», используя подсказки, под которым и скрывается слово. Первые буквы полученных ответов следует записать в указанной последовательности. Задание ограничено по времени – 3 минуты. После выполнения задания подсчитывается количество баллов, ведущие хвалят или указывают на необходимость больше внимания уделять символам РБ.

Оценка: За каждый правильный ответ – 2 БАЛЛА.

Примерное задание:

<https://www.learnis.ru/717445/>



Рис. 5 Веб-квест на образовательной платформе Learnis
Этап. «Головоломка» (аудитория 36)

Участникам необходимо составить пазл. На разрезанных картинках изображены достопримечательности нашего города. Задание ограничено по времени – 5 минут. После выполнения задания подсчитывается количество баллов, ведущие хвалят или указывают на необходимость больше внимания уделять достопримечательностям нашего города.

Оценка: За каждую составленную картинку — 3 БАЛЛА.

Примерное задание:

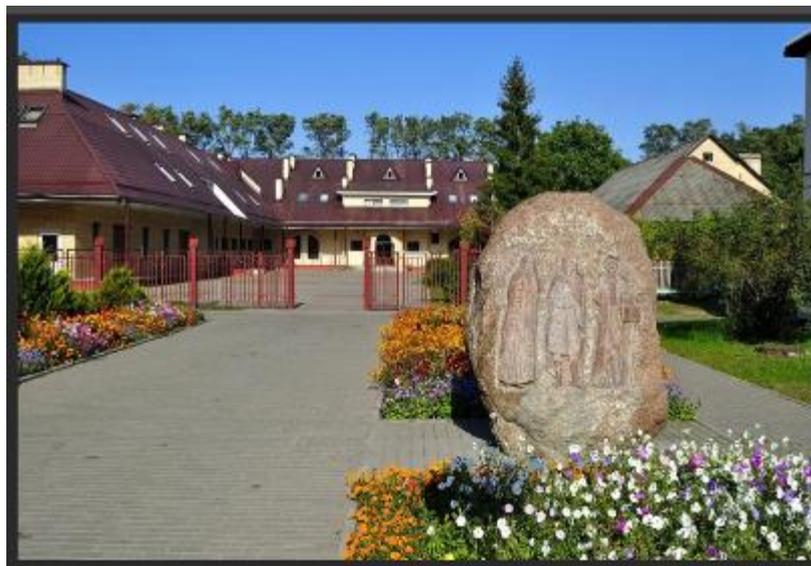


Рис. 6 Светлогорский городской историко-краеведческий музей



Рис. 7 Крестовоздвиженский костел

Этап. «Страницы истории» (аудитория 26)

В этом конкурсе проверяется, насколько хорошо учащиеся знают историю нашей страны и города. Учащимся надо правильно соединить дату с событием. Задание ограничено по времени – 5 минут. После выполнения задания подсчитывается количество баллов, ведущие хвалят или указывают на необходимость больше внимания уделять истории Беларуси и нашего города.

Оценка: За каждый правильный ответ — 1 БАЛЛ.

Примерное задание:

1) VII-IX вв.	а) основание БССР
2) X в	б) восстание под предводительством К.Калиновского
3) начало XIII в.	с) была основана Светлогорский вечерний техникум
4) к XIV в.	д) вы принимаете участие в нашем квесте
5) 1795	е) Западная Беларусь воссоединилась в восточной
6) 1812	ф) распад СССР
7) 1863-64	г) немецкие войска напали на Беларусь
8) 1917	h) взрыв на Чернобыльской атомной станции
9) Март 25, 1918	і) основание кривичей, дреговичей и радимичей
10) Январь 1, 1919	ј) распространение Христианства на Беларуси
11) 1921	к) основание г. Светлогорска

12) 1939	l) после 3 раздела РП белорусские земли присоединились к России
13) Июнь 22, 1941	m) принятие декларации о независимости
14) Июль 3, 1944	n) основание БНР
15) 1961	o) Западная Беларусь присоединилась к Польше
16) 1965	p) советская армия освободила Минск
17) Апрель 26, 1986	q) открытие специальности «Химическая переработка древесины» в нашем колледже
18) Август, 1991	r) февральская и октябрьская революции
19) Декабрь, 1991	s) открытие специальности «Бухгалтерский учет, анализ и контроль» в нашем колледже
20) 1996	t) Беларусь является основной ареной боевых действий во время войны с Наполеоном
21) Сентябрь, 2019	u) белорусские земли участвуют в основании ВКЛ
22) Май, 2021	v) все белорусские земли присоединились к ВКЛ

Таблица 1. Примерное задание для этапа «Страницы истории»

Ответы: 1 – i, 2 – j, 3 – u, 4 – v, 5 – l, 6 – t, 7 – b, 8 – r, 9 – n, 10 – a, 11 – o, 12 – e, 13 – g, 14 – p, 15 – k, 16 – c, 17 – h, 18 – m, 19 – f, 20 – s, 21 – q, 22 – d.

Этап. «Блиц-опрос» (аудитория 11)

Учащимся предлагается ответить на вопросы, касающиеся общей информации о Светлогорске и Беларуси. Задание ограничено по времени – 3 минуты. После выполнения задания подсчитывается количество баллов, ведущие хвалят или указывают на необходимость больше внимания уделять истории Беларуси и нашего города.

Оценка: За каждый правильный ответ — 1 БАЛЛ.

Примерное задание:

1. Назовите территорию РБ? (207, 600 км²)
2. Где Беларусь располагается на карте? (в центре Европы)
3. С какими странами граничит Беларусь? (Россия, Украина, Польша, Литва, Латвия)
4. Население Беларуси? (около 10 млн)
5. Какое официальное название страны? (Республика Беларусь)
6. Назовите столицу страны? (Минск)
7. Какие официальные языки в нашей стране? (белорусский, русский)
8. На сколько областей делиться наша страна? (6)
9. Назовите нашу валюту? (белорусский рубль)

10. Какой климат в нашей стране? (умеренно континентальный)
11. Сколько озер на территории нашей страны? (более 11,000)
12. В каком городе мы живем? (Светлогорск)
13. Какая область самая большая? (Гомельская)
14. Какое население нашего города? (70,000)

Этап. «Ковер дружбы» (фойе 3 этажа)

Члены команды становятся на прямоугольный коврик (или кусок линолеума и т.д.), довольно свободно. Задача заключается в том, чтобы перевернуть коврик обратной стороной, не наступая на пол или на землю. Во время выполнения задания участникам придется толпиться, поддерживать друг друга, помогать друг другу. После выполнения задания ведущий спрашивает, что помогло команде справиться с заданием.

Оценка: Максимально — 10 БАЛЛОВ (минус 1 балл за каждый заступ на землю)

Этап. «Города» (фойе 1 этажа)

Учащимся предлагается просмотреть видеоролик о городах. Затем нужно отметить города, которые были на видео. Задание ограничено по времени – 3 минуты. После выполнения задания подсчитывается количество баллов, ведущие хвалят или указывают на необходимость больше внимания уделять нашей географии.

Оценка: За каждый правильный ответ — 2 БАЛЛА.

3. Рефлексия.

Подведение итогов.

Ведущий 1. Сегодня мы провели не только увлекательную, но и познавательную игру. Надеюсь, что во время выполнения заданий, вы почерпнули для себя важный и ценный материал о нашей стране и нашем городе.

Ведущий 2. Вы также узнали немного информации о нашем учебном заведении. Мы предлагаем вам просмотреть видеоролики о некоторых наших специальностях, которые подготовили наши учащиеся.

Просмотр профориентационных роликов

Ведущий 1. Надеемся наше мероприятие не оставило вас равнодушными и вы сможете ответить на вопрос «Как я себя чувствую?». Мы просим вас подойти к стенду и при помощи стикера отметить свое эмоциональное состояние.

Ведущий 2. Если вам понравилось наше мероприятие, оно было для вас полезным и интересным, вы приклеиваете стикер на веселый смайлик. Если мероприятие показалось вам неинтересным, бесполезным и вы зря потратили

время, то выбираете грустный смайлик. Если же наше мероприятие не вызвало у вас никаких эмоций, то вы выбираете нейтральный смайлик.

Команда «Синих»...

Звучит песня. Участники подходят к стенду и приклеивают стикеры.

Ведущий 1. А теперь давайте подведем итоги нашего квеста:

Звучит веселая музыка

Ведущий 2. Самой дружной оказалась команда _____. Просим представителя подняться на сцену.

Самой эрудированной оказалась команда _____. Просим представителя подняться на сцену.

Самой артистичной оказалась команда _____. Просим представителя подняться на сцену.

Лучшими лингвистами оказалась команда _____. Просим представителя подняться на сцену.

Самой внимательной оказалась команда _____. Просим представителя подняться на сцену.

Призовые места распределились следующим образом:

3-е место присуждается команде _____. Просим представителя подняться на сцену.

2- место присуждается команде _____. Просим представителя подняться на сцену.

1-е место у команды _____. Просим представителя подняться на сцену.

Ведущий 1. На этом наше мероприятие окончено. А мы хотим всем вам напомнить о том, что от нас, зависит наше будущее!

Ведущий 2. Будьте терпимыми, дружелюбными. Гордитесь собой, своим городом и своей страной. До свиданья, друзья.

Заключение

В методической разработке рассматривается возможность использования квеста и SMART-среды как инновационной педагогической информационной технологии в воспитательном процессе. Методическая разработка содержит план и сценарий мероприятия, презентации, задания на облачном сервисе GoogleDocs, веб-квест, музыку для конкурсов, аудиозаписи песен. Квест рекомендуется проводить с учащимися 1-2 курсов. Продолжительность мероприятия может занимать от 1,5 до 2 часов. Для проведения необходимы один вместительный зал (актовый), 8 небольших помещений, находящихся в достаточном удалении друг от друга (лучше на разных этажах одного здания).

Разработка предназначена для кураторов учебных групп, специалистов, организующих воспитательную работу в учреждениях ССО

Список использованных источников

1. **Киселев, Г.М.** Информационные технологии в педагогическом образовании: Учебник / Г.М. Киселев, Р.В. Бочкова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2014. – 304 с.
2. **Никифорова, Н. Н.,** Макаренко Т. А. Применение квест-проектов в воспитательной работе в школе // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 19. – С. 146–150. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2015/95202.htm> Дата доступа: 01.03.2022
3. **Современные** подходы к развитию молодежных инициатив в учреждениях профессионального образования / С.Р. Бутрим [и др.]. – Минск: РИПО, 2017
4. **Формирование** активной гражданской позиции учащейся молодежи в учреждениях профессионального образования / сост.: Л.И. Змитрачкова, Г.П. Юрьян ; под ред. О.С. Поповой, Ю.В. Емельяненко. – Минск: РИПО, 2015