

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

Рудько Е.С.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники

Abstract: *the presented project of the educational event is a system of intellectual games implemented on an online platform in open access. The game form of the educational event is based on the history of the cities of Belarus. The essence of the project is the use of communication tools and game forms familiar to young people for indirect influence in order to educate citizenship and patriotism based on the history of Belarus.*

Одна из острых проблем образования порождается противоречием между реализацией новых целей образовательной системы и недостаточной готовностью педагогов к работе в современных условиях, медленным темпом их развития в освоении современных мобильных технологий в обучении и воспитании, связанных с использованием онлайн-элементов занятий, мероприятий.

Цель проекта – подготовка и апробация воспитательного мероприятия с использованием онлайн-элементов, современных игровых платформ для реализации предпочитаемых молодежью техник и технологий коммуникации. Эта цель имеет в своем составе несколько основных задач:

- разработка содержания воспитательного мероприятия с помощью игровых техник, опирающихся на игровые онлайн-платформы со свободным доступом;
- апробация воспитательного мероприятия в офлайн и онлайн-форматах для убеждения практикующих педагогов в таких возможностях и его эффективности;
- реализация воспитательного мероприятия с реальными целями воспитания в различных форматах;
- воспитание у учащейся молодежи гражданственности и патриотизма через историческое содержание воспитательного мероприятия, опирающихся на любовь к Родине, гордость за свою страну;
- описание и опубликование методики воспитательного мероприятия для практикующих педагогов с возможностью реализации его разработок (мультиплицирование).

Данный проект реализуется для таких категорий участников, как учащаяся молодежь и педагоги, занимающиеся воспитательной работой в системе профессионального и высшего образования. Так как современные подростки и учащаяся молодежь – «цифровые аборигены», они предпочитают пользоваться теми технологиями и средствами, к которым привыкли в бытовой жизни (компьютерами, смартфонами). Поэтому мы их воспитываем с помощью этих средств путем реализации технологий мобильного обучения. Что касается педагогов, то мы убеждаем их в эффективности онлайн-средств воспитания на собственных результатах.

Мы не можем формировать патриотизм и гражданственность явно, быстро и алгоритмично. Это долгий процесс. У каждой личности он имеет свой путь, свой результат, свое понимание «Родины». Одним из условий формирования патриотизма и гражданственности является изучение истории своей страны. Патриотом своей страны является тот, кому есть чем гордиться, что защищать и оберегать в ней.

Представленный проект помогает воспитать у учащейся молодежи гражданственности и патриотизма на основе освоения исторической информации, привитие интереса к истории страны и гордости за нее на основе созданных нами игр с опорой на историю городов Республики Беларусь. Игры викторинного типа подготовлены на платформе LearningApps.org, Педагоги же приобретают убежденность в эффективности методики использования онлайн-элементов в воспитании, современных мобильных технологий для их реализации.