

**Отдел образования Калининковского райисполкома  
Государственное учреждение образования  
«Центр творчества детей и молодежи г. Калининчи»**



Автор: Титова Тамара Александровна,  
культурный организатор ГУО «Центр  
творчества детей и молодежи  
г.Калинкови́чи», председатель  
Калинкови́чской районной организации  
ОО «БРПО»,  
1 категория,  
г.Калинкови́чи, у. Пионерская 3,  
тел. 8-02345-4-24-24,  
+375-33-680-28-60

## Аннотация

Социально значимая деятельность общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация» является эффективным средством воспитания и социализации молодого поколения. За 98-летнюю историю развития пионерское движение накопило огромный опыт в патриотическом, духовно-нравственном и физическом воспитании подрастающего поколения. Однако в современной школе остро стоит вопрос расширения интерактивных форм работы с пионерами. К ним относятся игровые технологии.

Актуальность игры вызвана избытком информационного пространства. Ежегодно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети снежной лавиной обрушивают на детей огромный объем информации. Именно игра становится спасательным кругом для формирования жизненных навыков.

Мир игры активизирует все психологические процессы и функции ребенка, способствует использованию знаний на практике, вносит разнообразие в образовательный процесс. Игры развивают навыки общения. Пионеры учатся взаимодействовать с разными людьми, договариваться или отстаивать свою позицию. В стратегиях и головоломках не справиться без логического мышления, внимательности и хорошей памяти, необходимы творческий подход и развитая фантазия.

При подготовке игры «Пионерская логика» использовались инновационные подходы, которые интересны современным детям, учитывались их предпочтения. Прототипом игры «Пионерская логика» выступила игра, транслируемая на телеканале ГНТ - «Где логика?». Но тематика заданий игры «Пионерская логика» связана с Белорусской республиканской пионерской организацией, историей Беларуси и известными людьми нашей страны.

В игре «Пионерская логика» используются информационно-коммуникативные технологии: компьютерная и мультимедийная техника, сканирование с помощью QR-кода. Считывая штрихкод с помощью камеры на своих мобильных телефонах, пионеры учатся расшифровывать закодированную информацию, узнают новое в наглядной и легко доступной форме.

Данный методический материал рекомендован организаторам пионерского движения Беларуси, педагогам-организаторам учреждений общего среднего образования, председателям Совета дружин.

**Цель игры:** развитие интереса у учащихся к истории и традициям Республики Беларусь, укрепление связи между поколениями.

### **Задачи:**

- формировать осознанное отношение к Родине, его прошлому, настоящему и будущему на основе исторических ценностей;
- развивать гражданственность и национальное самосознание учащихся;
- развивать и углублять знания об истории и культуре родного края;

- формировать у учащихся чувство гордости за героическое прошлое своей Родины;
- создать положительное общественное мнение о современном детском и пионерском движении.

**Оборудование:** компьютер, мультимедийный проектор, экран, презентация Power Point, музыкальное оборудование, мобильное устройство или планшет с установленной программой для скачивания QR-кодов, наличие Интернета на мобильном устройстве.

**Участники:** ведущий (педагог-организатор, педагог общего среднего и дополнительного образования, председатель Совета дружины); пионеры (возраст 10-14 лет).

Игра может использоваться как коллективно (несколько команд, либо весь класс), так и индивидуально одним ребенком. Жюри ведет подсчет баллов, за выполненные задания.

**Время проведения игры:** 45 минут – 1 час.

**Форма проведения:** интеллектуально-развлекательная игра.

**Место проведения:** учебная аудитория.

### **Ход мероприятия**

*(До начала игры определиться с составом участников. Игра может использоваться как коллективно (несколько команд, либо весь класс представляет одну команду), так и индивидуально одним ребенком).*

**Ведущий:** Добрый день! Мы рады приветствовать вас на интеллектуально-развлекательной игре «Пионерская логика».

Еще в античности зародилась наука, именуемая логикой: эта дисциплина изучает правильное мышление. Умение правильно рассуждать, решая различные задачи, и делать выводы, требуется человеку на протяжении всей его жизни. Житейская логика позволяет принимать верные решения в разных ситуациях.

В ходе игры «Пионерская логика» мы вспомним, а может кто-то из вас узнает новое про нашу страну, её памятники (как исторические, так и современные), известных людей, а также повторим информацию, которая связана с общественным объединением «Белорусская республиканская пионерская организация».

А точно определить победителей нам поможет компетентное жюри в составе:

*(Представление жюри)*

**Ведущий:** Итак, мы начинаем игру «Пионерская логика».

#### **1. Раунд первый «Чего-то не хватает»**

**Условия раунда:** В этом раунде мы проверим, насколько хорошо вы знаете атрибуты пионерской организации, символику Республики Беларусь. Вашему вниманию будут предложены картинки, на которых не хватает какого-то символа. Ваша задача определить чего именно.

### Картинка №1



*Ответ:* барабан. Не хватает палочек.

### Картинка №2



*Ответ:* значок пионера СССР. Не хватает надписи «Всегда готов».

**Ведущий:** Ребята, узнать историю пионерского значка можно сканируя QR-код:



### Картинка №3



*Ответ:* Флаг Республики Беларусь. Не хватает орнамента.

**Ведущий:** А знаете ли вы значение символов на нашей национальной символике? (ответ детей) Узнать историю и значения символов флага Республики Беларусь можно сканируя QR-код:



#### Картинка №4



**Ответ:** Плакат День Пионерии. Не хватает цифры 9.



**Ведущий:** Ребята, история развития пионерской организации насчитывает почти 100 лет! (в 2022г.) А историю возникновения пионерской организации можно узнать, сканируя QR-код:



#### Картинка №5



**Ответ:** Герб Республики Беларусь. Не хватает звезды сверху.



#### Картинка №6



**Ответ:** Карта Республики Беларусь. Не хватает Гродненской области.



### Картинка №7



**Ответ:** костюм пионера времен СССР. Не хватает красного пионерского галстука.

**Ведущий:** Какие цвета присутствуют на современном галстуке пионеров Республики Беларусь? (ответ детей)

Ребята, сканируя этот QR-код, вы сможете узнать историю возникновения пионерского галстука, и что символизирует его форма:



### Картинка №8



**Ответ:** Пионер трубит в горн.



**Ведущий:** Послушать, как звучит пионерский горн, можно сканируя QR-код:



## 2. Раунд второй «Три в одном»

**Ведущий:** По условиям второго раунда «Три в одном» перед вами на экране появятся слайды с тремя изображениями, которые связаны между собой и дают подсказку. Нужно отгадать, что за предмет, исторический памятник или личность изображены на экране.

### № 1



**Ответ:**  
Брестская крепость



### № 2



**Ответ:**  
Беловежская пуца.  
Резиденция Деда Мороза



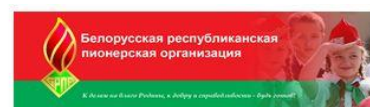
### №3



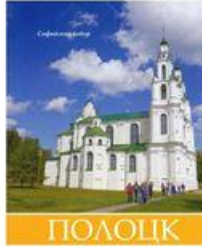
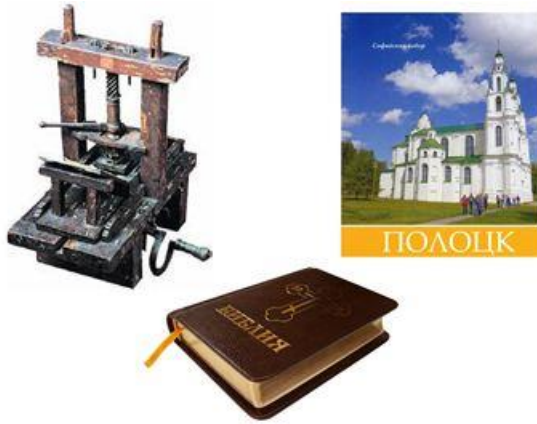
**Republic**



**Ответ:**  
Белорусская  
республиканская  
пионерская  
организация



№ 4



**Ответ:**  
Франциск  
Скорина —  
восточнославян  
ский  
первопечатник.



№ 5



**Ответ:**  
Несвижский  
замок



№ 6



**БРПО** БЕЛОРУССКАЯ  
РЕСПУБЛИКАНСКАЯ  
ПИОНЕРСКАЯ  
ОРГАНИЗАЦИЯ

**Ответ:**  
талисман БРПО -  
рысенок Огонек

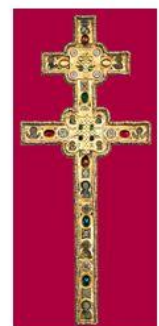


№ 7



**Ответ:**  
Евфросинии Полоцкой

Крест





## № 8



**Ответ:**  
Мемориальный  
комплекс «Хатынь»



## № 9



**Ответ:** Марат  
Казей



**Ведущий:** Ребята, сканируя QR-код можно узнать биографию и то, какой подвиг совершил Марат Казей:



### 3. Раунд третий «Мудрецы»

**Ведущий:** Третий раунд носит название «Мудрецы». В ходе этого раунда вам необходимо ответить на вопросы, назвать законы или закончить предложения. На экране будут подсказки, в которых один из ответов является правильным.

1. А законов у пионеров пять,  
Всех их нужно исполнять:

- закон чести
- закон слова
- закон заботы
- закон хозяина



Какой пятый закон?

**Ответ:** закон дружбы

2. Нагрудный значок в виде пятиконечной звёздочки, три верхних луча которой окрашены в красный, два нижних – в зелёный цвет. В центре звёздочки – карта республики Беларусь золотистого цвета. Сверху языки пламени.

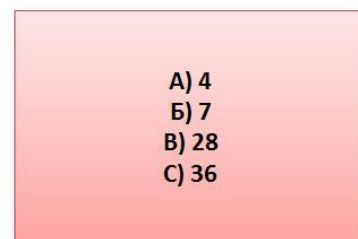


Как называется и кому принадлежит такая звёздочка. Укажите ее из предложенных на экране.

**Ответ:** октябрятская звёздочка

3. Во скольких странах в советское время существовали пионерские организации. Назовите цифру:

- а) 4;
- б) 7;
- в) 28;
- с) 36.



**Ответ:** 28

**Ведущий:** Получить информацию о том, в каких странах существовали пионерские организации, можно сканируя QR-код:



**Ведущий:** Для вашего сведения, в наше время пионерские организации существуют в странах: Россия, Беларусь, Венесуэла, Вьетнам, КНДР (Корея), КНР (Китай), Куба, Молдавия, Украина.

4. С каких слов начинается гимн Республики Беларусь:

- а – Слаўся, зямлі нашай светлае імя  
Слаўся, народаў братэрскі саюз!
- б – Дружба народаў – сіла народаў  
Наш заповітны, сонечны шлях
- в – Разам з братамі можна вякамі  
Мы баранілі родны парог

А. Слаўся, зямлі нашай светлае імя  
Слаўся, народаў братэрскі саюз!

Б. Дружба народаў – сіла народаў  
Наш заповітны, сонечны шлях

В. Разам з братамі можна вякамі  
Мы баранілі родны парог

Г. Мы, беларусы – мірныя людзі,  
Сэрцам адданыя роднай зямлі

г – Мы, беларусы – мірныя людзі,  
Сэрцам адданыя роднай зямлі

**Ответ:** Мы, беларусы – мірныя людзі,  
Сэрцам адданыя роднай зямлі

5. Чье имя носила пионерская организация до и после 1924 года? (назвать 2 ответа)

**Ответ:** до 1924г. – имени Спартака;  
после 1924г. – имени В.И.Ленина



6. Как называют будущих пионеров?

А) маленькие пионеры

Б) тимуровцы

В) октябрята

С) классные ребята

Д) волонтеры

**Ответ:** В - октябрята

7. Вставьте пропущенное слово.

Пионер» - это \_\_\_\_\_, новатор, идущий впереди. Пионерами называют людей, которые открывают новые земли, планеты, делают открытия в технике, науке, искусстве. Детская пионерская организация приняла это слово потому, что хотела помочь каждому растущему человеку понять окружающий мир, людей, раскрыть в каждом самые лучшие качества, заложенные природой, познать новых друзей, научиться делать добро для себя и людей вокруг.

**Ответ:** первооткрыватель



8. Как называется жест – символ, который означает: «Я, как и мои друзья» (пять сжатых пальцев правой руки –, открытая ладонь –



«открыт и честен в своих делах», *поднятая рука* – «и стремлюсь стать лучше».

**Ответ:** пионерский салют

9. Ответ на призыв «Будь готов» звучит как?

- А) Так точно!
- Б) Никак нет!
- В) Буду готов!
- Г) Всегда готов!



**Ответ:** «Всегда готов!»

4. Раунд четвертый «Всем известно!»

**Ведущий:** Много прекрасных городов и поселков в нашей Беларуси! И везде есть свои достопримечательности. А какие достопримечательности нашего района вы знаете? (ответ детей)

По условиям следующего раунда «Всем известно!», на экране будут появляться картинки с изображением достопримечательностей Беларуси. Это могут быть как исторические, так и современные памятники или предприятия. Ваша задача назвать в каком городе или поселке находится эта достопримечательность.

**Достопримечательность № 1**



**Ответ:** Монумент «Мужество» в Брестской крепости, город Брест

**Достопримечательность № 2**



**Ответ:** «Борисов-Арена» футбольный стадион в городе Борисове, домашняя площадка футбольного клуба БАТЭ

### Достопримечательность № 3



**Ответ:** Дворец Румянцевых и Паскевичей в городе Гомеле

### Достопримечательность № 4



**Ответ:** Национальная библиотека Беларуси, г.Минск

### Достопримечательность № 5



**Ответ:** Летний амфитеатр в городе Витебске, площадка проведения международного фестиваля искусств «Славянский базар»



## Достопримечательность № 6



**Ответ:** памятник Кириллу Туровскому в г.Турове

## Достопримечательность № 7



**Ответ:** замково-парковый комплекс «Мирский замок», поселок Мир

## Достопримечательность № 8



**Ответ:** завод по производству сверхтяжелых машин «БелАЗ» Белорусский автомобильный завод, г.Жодино

*Подведение итогов. Жюри подсчитывает баллы.*

**Ведущий:** Ребята, вот и закончился последний раунд игры «Пионерская логика», и пока жюри подводит итоги, хотелось бы прочесть следующие строки:

Я – гражданин Беларуси!  
Не правда ль, звучит красиво?  
Смело, достойно, гордо!  
Сказано как-то твердо!  
Я – гражданин Беларуси!  
И если б меня спросили,  
Чем же я так горжусь?

Я бы ответил просто:  
Не надо пустых вопросов!  
Ведь моя родина – Беларусь!  
*Жюри подводит итоги игры и вручает призы*  
**Рефлексия «Прием «Радуга»**

**Ведущий:** Из семи цветов радуги вам необходимо выбрать один цвет, с которым по вашему мнению, ассоциируется наша игра.  
(Участники определяют с цветом)



**Ведущий:** Значение цветов радуги:

- оранжевый – радостное, восторженное настроение;
- красный – нервное, возбужденное состояние;
- синий, голубой – грустное настроение, пассивность, желание отдохнуть;
- зеленый – активность;
- желтый- цвет радости;
- фиолетовый – беспокойное, тревожное настроение, близкое к разочарованию.

**Ведущий:** В заключение нашего мероприятия хотелось бы сказать, что вы, ДЕТИ, самое дорогое богатство нашей страны, это от вас зависит в дальнейшем, чтобы наша Беларусь была сильной, свободной и счастливой страной! И мы уверены, что полученные знания помогут вам в дальнейшем сохранить и приумножить богатство нашей Родины. До новых встреч!

### **Литература:**

1. Усова А.П. Роль игры в организации жизни и деятельности детей. – М., 2006.
2. Богуславская З. М. , Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей школьного возраста. - М.: Просвещение, 2009.
3. Влияние игры на психическое развитие школьника [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://psychologymask.ru/p/psiho-4830.html>
4. Игра как средство обучения самостоятельности [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.edumask.ru/magiws-372-2.html>
5. Характеристика основных видов игр и их классификация [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://allrefs.net/c13/1lmje/p2/>