

**Энкаунтер – инновационная  
форма воспитательной работы**  
**Проведение массовых мероприятий в Год малой родины**

**О. В. Макушкин,**

заместитель директора по организационно-массовой и творческой работе  
Гомельского государственного областного дворца творчества детей и молодежи

Объявляя 2018 год Годом малой родины, Президент Беларуси А. Г. Лукашенко подчеркнул, что пришло время каждому не только вспомнить о своих корнях, о месте, где осталась частичка души, но и отдать долг этому клочку земли, и это невозможно без воспитания гордости за свою страну, город, деревню, семью. Чтобы привить эти чувства, надо самим быть ответственными за слова, дела, поступки, за близких людей. (<http://www.belta.by/president/view/godom-maloj-rodiny-objavlen-2018-god-v-belarusi-288746-2018/>).

В учреждениях дополнительного образования наряду с традиционными весьма действенными становятся инновационные формы воспитания – флэш-мобы, квесты, творческие марафоны, шоу, приемы арт-педагогике и другие. Надежными помощниками педагогов в деле организации мероприятий могут стать и информационно-коммуникационные технологии, социальные сети, интернет, которые так популярны и незаменимы у современных подростков.

Так, например, Гомельским областным дворцом творчества детей и молодежи в период весенних каникул была внедрена новая форма проведения массового мероприятия **энкаунтер** – игра, основанная на сетевом взаимодействии участников с организаторами, когда для получения заданий не нужно приезжать к месту ее проведения: достаточно, используя так любимые современными подростками гаджеты, окунуться в виртуальное пространство, а вот поиск ответов на задания зачастую требовал выхода на местность и живого общения с людьми.

Основными задачами являлись создание условий для патриотического и гражданского воспитания через повышение интереса подрастающего поколения к истории и современности своего района и Гомельской области, содействие профессиональному самоопределению, интеллектуальному развитию, совершенствованию деятельности по применению информационно-коммуникативных технологий в воспитательной и идеологической работе.

*Каждый сезон организации и проведения энкаунтера называется схваткой.* Первый энкаунтер (весенняя схватка) состоялся в период весенних каникул с 27.03.2018 по 31.03.2018.

К участию в игре допускались учащиеся учреждений образования всех типов (за исключением учреждений высшего образования) Гомельской области в возрасте от 12 лет и старше.

Весенняя схватка включала 5 конкурсных дней, в которые учащимся были предложены наборы заданий, рассылаемые по электронной почте.

Допускалось как индивидуальное, так и командное участие в игре.

Техническими условиями для участия в игре являются возможности доступа к интернету, любительской видеосъемки и фотосъемки.

После заявки игроки получают *франшизу – право на участие в игре*: каждая команда (или индивидуальный участник) получает от организаторов (штаба) кодовый ключ (или пароль) и разъяснения к нему.

Выделяют следующие типы заданий и путей их решения:

- 1) **«Видео(фото)охота»** – видео(фото)съемка объектов по определенному заданию;
- 2) **«Ориентирование»** – поиск ответа на местности;
- 3) **«Агент»** – поиск на местности лица, обладающего нужной информацией;
- 4) **«Уровень-конкурс»** – получение задания из штаба не автоматически, а с помощью решения другого задания;
- 5) **«Координаторские»** – задания, ответы на которые можно получить только на основании подсказки из штаба;
- 6) **«Геокашинг»** – поиск тайников на местности;
- 7) **«Мозговой штурм»** – вопросы логического или интеллектуального направления;
- 8) **«Точки»** – задания, основанные на обозначении ответов на карте.

При выполнении заданий равноценно считаются как правильность их выполнения, так и скорость электронной доставки их в штаб. Каждое задание оценивается отдельно по рейтинговой системе. В случае отсутствия ответов на определенные задания игроки автоматически перемещаются в конец рейтинга выполнения конкретного задания.

Определение победителей происходит также по рейтинговой системе в конце каждой схватки. Команда, возглавляющая рейтинг по итогам схватки, получает призы, стоимость которых рассчитывается по формуле:

$$\frac{\text{сумма банка} \times 10\%}{\text{количество участников в команде}}$$

В случае разделения первого места между несколькими командами каждая из них получает приз, стоимость которого рассчитывается по формуле, указанной выше.

Кроме этого участники команд в порядке рейтинговой таблицы могут получить следующие звания с соответствующими орденами I–III степеней: «Чемпион», «Мегамозг», «За вклад в развитие», «За смелость и отвагу», «За стремление к победе», «Спринтер» и др.

Награждение осуществляется в сроки, установленные учредителями.

### **Ход игры**

**Обращение начальника штаба.** Добрый день, уважаемые игроки! Мы начинаем первый в истории Гомельской области «Энкаунтер» для детей и подростков. В весенней схватке зарегистрировались **38** команд... Но, думаем, это еще не предел!

Все вы, участники, разные: по возрасту, полу, месту жительства: от школьников до представителей лицеев и колледжей, от гомельчан до жителей небольших деревенок. Но все вы одинаковы в том, что являетесь настоящими патриотами своей малой Родины! И мы уверены, что вы докажете это еще неоднократно! Ну что же, всем удачи!

### **ЗАДАНИЕ ПЕРВОГО ДНЯ: «ВИДЕООХОТА»**

**Начальник штаба.** Итак, как сказано, было выше, все вы разные. И мы предлагаем вам сегодня познакомиться поближе. Ваше задание – максимально полно представить свою команду и свою малую Родину – тот населенный пункт, где вы проживаете, – и сделать видеоролик об этом. Как вы это будете делать – ваше право: можете брать интервью у жителей, использовать фотоархивы, семейные фотоальбомы, продукты вашей творческой и интеллектуальной деятельности, петь, танцевать, играть на музыкальных инструментах, шутить и так далее, и так далее... Но помните, что обязательным условием также должен стать *видеопривет* всем соперникам и штабу *от всей команды*, сделанный *на фоне надписи вашего населенного пункта*.

При оценке видеопрезентаций будет учитываться полнота раскрытия образа команды и каждого ее участника, креативность, степень соответствия задания условию. Да, и напомним, что и в сегодняшней, и в последующих играх важна не только правильность и качество выполненных заданий, но и скорость их доставки в штаб!

### **ЗАДАНИЕ ВТОРОГО ДНЯ: «ОРИЕНТИРОВАНИЕ»**

**Начальник штаба.** Сегодня мы продолжим знакомство с вашей малой Родиной. Вам необходимо прислать названия географических объектов вашего региона – это могут быть названия улиц, поселков, станций, скверов и т. д. Но вот к оформлению этого списка мы предъявляем следующее требование: *первая буква* каждого названия должна быть сложена *из вас самих*. Например:



**Абакумы**



**Терюха**



**Мозырь**

При построении каждой буквы можно использовать любое количество членов команды. Одну и ту же *начальную* букву несколько раз использовать запрещено!

*Совет:* сделайте вначале нужные фотографии, а потом напечатайте слова, вставив фотографию в лист. Ответы принимаются в одном документе (формата doc).

Интрига заключается и в том, что мы не ограничиваем количество слов в списке. Но помните, что время в нашей игре тоже очень ценно!

При оценке задания учитывается количество слов, но при этом начальные «человеческие» буквы должны быть разборчивы, четки и ясны.

### **ЗАДАНИЕ ТРЕТЬЕГО ДНЯ: «АГЕНТ».**

**Начальник штаба.** Дорогие участники! Сегодня вашему вниманию будут предложены загадки, отгадками на которые станут названия профессий или рода занятий человека. Ваша задача – отгадать эти загадки. Затем необходимо сделать фотографию всей команды (количество человек – согласно регистрации) с представителями «отгаданных» профессий – жителями ваших регионов.

Каждая фотография должна быть пронумерована согласно номерам загадок и подписана: Ф.И.О., должность, место работы.

#### *Примеры загадок*

1. Он для детей авторитет,  
Даст на любой вопрос ответ.  
Научит знания искать,  
Вершин в учебе достигать.
2. Наведет стеклянный глаз,  
Щелкнет раз – и помнят нас.

### **ЗАДАНИЕ ЧЕТВЕРТОГО ДНЯ: «МОЗГОВОЙ ШТУРМ».**

**Начальник штаба.** Сегодня, дорогие участники, я назову вас «господа», потому что мы сыграем в «Что? Где? Когда?», пусть и заочно.

Вам будут предложены 30 вопросов от известного игрока элитарного клуба «Что? Где? Когда?», лауреата премии имени В. Я. Ворошилова, руководителя клуба интеллектуальных игр «Белая рысь» Леонида Валентиновича Климовича.

#### *Примеры вопросов о Гомельской области.*

1. Самый молодой поселок в Прибытковском сельсовете – Цегельня. Начинаясь он с того, что переселенцы из соседних деревень в начале XX века организовали здесь небольшое производство с двумя печами. Назовите продукцию этого производства. (*Кирпич.*)

2. Пімен Панчанка адазваўся на з’яўленне гэтай новай геаграфічнай назвы гнёўным вершам з такімі словамі:

*А ў нас паміж лясоў, балот*

*Ніколі гор тых не было!*

Назва якога горада так не спадабалася паэту? (*Светлогорск.*)

3. Архитектор Джон Кларк перестраивал Гомель по задумке Николая Румянцева. А что помогло «расчистить» строительную площадку? (*Пожар.*)

4. Деревня Азделино основана в 1820 году. Рассказывают, что на месте ее основания когда-то стоял один дом, вокруг которого был большой сад. Когда люди проезжали мимо него, они удивлялись красоте сада и говорили: «А здесь...». Отсюда будто бы и пошло название деревни Азделино. Пропущенное нами слово входит в пренебрежительную поговорку о людях, не имеющих жизненного опыта. Что это за слово? (*Зелено.*)



5. З даўніх часоў у беларускай мясцовасці з назваю Гарывада існаваў нейкі промысел, прадукт якога меў і вайсковае прымяненне. Што здабываюць у тых мясцінах у наш час? (*Нафта.*)

**ЗАДАНИЕ ПЯТОГО ДНЯ:  
«УРОВЕНЬ-КОНКУРС».**

**Начальник штаба.** Штабом игры является учреждение образования «Гомельский государственный областной дворец

творчества детей и молодежи». За свою историю дворец вырастил не одно поколение творческих людей. Он менялся вместе с самой историей: как внешне, так и внутренне. Менялись его руководители, здания, в которых он располагался, даже сами названия учреждения...

В 2017 году в преддверии 80-летия дворца была создана музейная экспозиция «80 лет бесконечного творчества», в которой представлена его история. На одной из фотографий (ориентировочно 60–70-х гг.), когда учреждение размещалось во дворце Румянцевых и Паскевичей, на фасаде здания есть его название. Но вот незадача: на вывеске есть ошибка с точки зрения современной белорусской орфографии!

*Алгоритм решения*

**1. Необходимо «вычислить» букву,** которая является ошибкой в тогдaшнем названии учреждения. Для этого вам нужна вышеуказанная фотография из музейной экспозиции. Ее копия будет отправлена в ответ после правильного решения задания из пункта 2. (*на фото надпись «Палац тиОнераў»*).

2. Сегодня в четырех отделах дворца занимается около 1600 учащихся. Как называются объединения, в которых учат:

- А) играть в КВН;
- Б) восточному танцу;
- В) быть в будущем хорошими солдатами;
- Г) отлично рисовать;
- Д) создавать роботов.

Помочь в поиске ответов вам помогут материалы официального сайта учреждения <http://gomelpalace.by>.

3. После «вычисления» буквы-ошибки удалите ее, а также последнюю букву, из **неофициального названия** областного дворца творчества. Нужна помощь и здесь? Мы подскажем вам после верного ответа на вопрос: есть ли в вашем районе учреждения дополнительного образования детей и молодежи и как они называются? (на фото обведена надпись «Юность»)

**4. Составьте** с оставшимися в слове буквами **акrostих** о нашей игре.

*Акrostих* – это стихотворение, в котором первые буквы каждой строки составляют определенное слово.

Данное четверостишие и будет являться ответом на задание дня. Оценивается правильность «вычисленных» букв, а также креативность, стиховедческие нормы (наличие ритма, рифмы, смысла).

Например, мы получили такие акrostихи:

**Ю**ные ребята вместе собрались,  
**Н**овые задания нам легко дались.  
**С**няли фильм, стих написали,  
**Т**ак дружнее мы все стали.

**Ю**ноши и девушки, снова рвутся в бой,  
**Н**аверно поздно мы вернемся сегодня домой.  
**С**ейчас нужно выполнить задание в срок,  
**Т**ы – энкаунтер, опять отправишь нас в неведомый уголок!

Итоги игры размещаются на странице сайта областного дворца творчества в течение недели.

Всего в весенней схватке приняло участие 138 ребят из Буда-Кошелевского, Ветковского, Гомельского, Добрушского, Ельского, Кормянского, Лельчицкого, Мозырского, Октябрьского, Петриковского, Речицкого, Светлогорского, Хойникского, Железнодорожного и Центрального районов, а также областного центра туризма и краеведения и Гомельского колледжа бытового обслуживания.



По итогам лучшим из лучших в период старта летней оздоровительной кампании вручены 9 комплектов медалей, а победителям игры – команде Коммунарской средней школы Буда-Кошелевского района – ценные призы.

Также специальными статуэтками «За вклад в развитие» награждены отделы образования, спорта и туризма, ребята из учреждений образования которых стали наиболее активными участниками игры.

И уже в июне организаторы обещают запустить летнюю схватку, которая, по их мнению, станет еще более захватывающей, увлекательной и массовой.

Таким образом отметим, что формы воспитательной работы в Год малой родины многообразны, а их выбор зависит не только от опыта педагога, но и от его заинтересованности, кругозора, личной гражданской позиции.