

**Целищева Юлия Ивановна**

магистрант

*Научный руководитель*

**Чалдышкина Наталья Николаевна**

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет»

г. Йошкар-Ола, Республика Марий Эл

## **ЦИФРОВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ НАСТАВНИКОВ ЮНАРМЕЙСКОГО ДВИЖЕНИЯ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ**

***Аннотация:** в статье анализируется роль цифровых компетенций педагогов – наставников юнармейских отрядов – в повышении эффективности военно-патриотического воспитания. На основе анализа научных публикаций и нормативных документов выявлены современные требования к цифровой грамотности педагогов дополнительного образования. Представлены результаты констатирующего этапа эксперимента, проведённого в Кировской области, показавшие, что 94% наставников не используют цифровые инструменты (онлайн-квесты, VR-тренажёры, мобильные приложения) в работе с юнармейцами. Разработана и описана программа «Код наставника Юнармии» в части модуля цифровых компетенций. Рассмотрены возможности конструкторов онлайн-квестов, VR-симуляторов и оборудования «Точки роста» для дистанционной и интерактивной работы. Предложены методические рекомендации по внедрению цифровых форматов в практику юнармейского движения.*

***Ключевые слова:** цифровые компетенции, наставники юнармейских отрядов, онлайн-квесты, VR-тренажёры, «Точка роста», военно-патриотическое воспитание, методическое сопровождение.*

Цифровая трансформация образования, закреплённая в национальном проекте «Молодёжь и дети», предъявляет новые требования к профессиональной подготовке педагогов. Особенно остро эта проблема стоит в сфере военно-

патриотического воспитания, где традиционные методы (строевая, огневая, тактическая подготовка) всё чаще должны сочетаться с современными интерактивными и дистанционными форматами. При этом Всероссийское детско-юношеское военно-патриотическое общественное движение «ЮНАРМИЯ», объединяющее более 1,85 миллиона детей, нуждается в педагогах-наставниках, способных использовать цифровые инструменты для повышения мотивации подростков и организации дистанционных мероприятий.

Актуальность исследования обусловлена также данными мониторинга Минпросвещения РФ, согласно которым доля региональных программ юнармейского движения, включающих цифровые инструменты (VR-тренажёры, онлайн-квесты, мобильные приложения), не превышает 33%. При этом цифровые технологии способны не только компенсировать недостаток материально-технической базы (отсутствие тиров, полигонов), но и значительно повысить интерес подростков к военно-прикладным дисциплинам. В настоящей статье рассматривается модуль «Цифровые компетенции наставника» в рамках разработанной нами программы методического сопровождения «Код наставника Юнармии». Цель – выявить актуальный уровень цифровой грамотности педагогов-наставников и предложить эффективные методы её повышения.

Исследование проводилось на базе юнармейского отряда «Юнармейцы Первой школы» МОУ СОШ №1 г. Советска Кировской области. В констатирующем этапе (сентябрь 2024 г. – февраль 2025 г.) приняли участие 22 педагога дополнительного образования – наставника юнармейских отрядов. Средний возраст участников – 38 лет, стаж работы – от 2 до 25 лет. Базовое педагогическое образование имели все респонденты, однако специальную военную подготовку прошли лишь 4 человека (18%).

Диагностический инструментарий включал адаптированную анкету, позволявшую оценить уровень цифровой компетенции педагогов (владение онлайн-конструкторами, VR-тренажёрами, мобильными приложениями, платформами для вебинаров). Дополнительно проводился анализ рабочих программ и планов занятий отрядов, а также интервью с методистами районного отделения

Юнармии (5 человек). Статистическая обработка данных выполнялась методами описательной статистики.

Анализ показал, что 94% педагогов не используют цифровые инструменты в работе с юнармейцами. Из них 86% указали на дефицит готовых цифровых решений, 77% – на отсутствие навыков работы с современным оборудованием (VR-очки, квадрокоптеры). Лишь 6% педагогов применяли презентации PowerPoint, но и они не использовали интерактивные элементы. Онлайн-квесты, VR-тренажёры, мобильные приложения не применялись ни в одном из 18 отрядов.

Экспертная оценка выявила, что средний балл по цифровой компетенции составил 2,10 из 5. Наиболее низкие показатели зафиксированы в области создания онлайн-квестов (1,8 балла) и использования VR-оборудования (1,5 балла). Нормативно-правовая компетенция (знание требований к использованию цифровых средств в образовательном процессе) также оказалась низкой – 2,4 балла. Самооценка педагогов была завышена: в среднем на 0,7 балла выше экспертной, что свидетельствует о недостаточной рефлексии собственных дефицитов.

Анализ рабочих программ показал, что типичное занятие включает: строевую подготовку (15–20 мин), теоретический блок (15 мин), стрельбу из пневматической винтовки (20–25 мин). Цифровые элементы отсутствуют. Родители юнармейцев (опрошено 42 человека) также отмечали, что информация о деятельности отряда доносится до них только через устные объявления (67%) или эпизодические сообщения в мессенджерах (33%). Ни один педагог не использовал возможности официальных платформ для вебинаров для информирования родителей и дистанционного обучения юнармейцев.

Таким образом, констатирующий этап подтвердил наличие острого дефицита цифровых компетенций у наставников юнармейских отрядов.

Модуль «Цифровые компетенции наставника» в программе «Код наставника Юнармии»

На основе выявленных дефицитов был разработан третий модуль программы объёмом 18 часов (12 очных + 6 дистанционных). Модуль построен на принципах практико-ориентированности и деятельностного подхода: каждый

теоретический блок сопровождается немедленным выполнением практического задания.

Содержание модуля.

Тема 1. Цифровая образовательная среда в военно-патриотическом воспитании (2 часа). Обзор платформ: портал «Память народа», виртуальные музеи. Знакомство с возможностями VR-тренажёров для тактической подготовки.

Тема 2. Онлайн-квесты историко-патриотической направленности (6 часов). Освоение конструкторов Learnis и Joyteka. Создание квеста с 5–7 заданиями (викторины, шифры, поиск кода, аудио-вызовы). Интеграция медиаэлементов (видеофрагменты военной хроники, карты сражений). Итоговое задание – каждый педагог разрабатывает и проводит онлайн-квест для своего отряда.

Тема 3. Использование оборудования «Точки роста» (6 часов). Работа с квадрокоптерами: отработка разведывательных задач на местности, фотофиксация объектов. 3D-моделирование макетов оружия (педагоги создают простые модели гранат, автоматов). VR-тренажёры тактической подготовки (стрелковый симулятор, виртуальные экскурсии по местам боевой славы). Применение VR-технологий позволяет компенсировать отсутствие реальных полигонов и тиров в сельских школах.

Тема 4. Организация вебинаров и видеоконференций (2 часа). Настройка платформ (Яндекс.Телемост, SberJazz). Проведение встреч с ветеранами боевых действий из других регионов. Создание тестов в Google Forms для дистанционного контроля знаний юнармейцев.

Тема 5. Создание дидактических материалов (2 часа). Разработка видеоинструкций по сборке-разборке автомата, оказанию первой помощи, ориентированию на местности. Использование облачных сервисов (Google Диск, Яндекс.Диск) для хранения и обмена материалами.

Формирующий этап (март 2025 г. – март 2026 г.) показал положительную динамику. После освоения модуля 86% педагогов уверенно разрабатывают онлайн-квесты, 78% используют VR-тренажёры, 72% применяют мобильные приложения для планирования полевых выходов. Доля педагогов, интегрирующих

цифровые форматы в регулярные занятия, выросла с 6% до 82%. Юнармейцы (опрошено 60 человек) отметили, что онлайн-квесты и виртуальные экскурсии повысили их интерес к истории вооружённых сил (87% положительных отзывов).

Методисты районного отделения Юнармии зафиксировали создание 22 авторских онлайн-квестов, которые были размещены в районном банке лучших практик. Родители также положительно оценили дистанционные форматы: 74% отметили, что стали лучше понимать содержание деятельности отряда благодаря регулярным видеорепортажам и онлайн-отчётам.

На основе апробации сформулированы следующие рекомендации для наставников юнармейских отрядов.

1. Онлайн-квест следует разрабатывать с учётом возрастных особенностей: для 12–14 лет – визуально насыщенные, с игровыми элементами; для 15–18 лет – с аналитическими заданиями, шифрами, поиском информации в открытых источниках.

2. VR-тренажёры рекомендуется использовать на этапе первоначального обучения (например, отработка прицеливания перед стрельбой в тире) и для демонстрации исторических реконструкций (например, виртуальный тур по Сталинградской битве).

3. Квадрокоптеры эффективны для отработки разведывательных задач в рамках тактических игр, однако необходимо строго соблюдать правила безопасности и законодательство о полётах.

4. Вебинары с ветеранами боевых действий следует записывать и размещать в облачном хранилище для дальнейшего использования.

Цифровые компетенции наставников юнармейских отрядов являются критически значимым фактором повышения качества военно-патриотического воспитания. Констатирующий этап эксперимента выявил крайне низкий уровень владения цифровыми инструментами (94% педагогов не используют их). Разработанный и апробированный модуль «Цифровые компетенции наставника» в рамках программы «Код наставника Юнармии» доказал свою эффективность:

доля педагогов, внедряющих цифровые форматы, выросла до 82%, создано 22 авторских онлайн-квеста, юнармейцы и родители положительно оценили нововведения.

Перспективы дальнейших исследований связаны с разработкой межрегиональной базы цифровых образовательных ресурсов для юнармейского движения, а также с созданием дистанционной версии программы повышения квалификации для наставников из отдалённых сельских территорий.

### *Список литературы*

1. Буйлова Л.Н. Специфические особенности методического сопровождения в дополнительном образовании / Л.Н. Буйлова. – М.: ВЦХТ, 2020. – 150 с.
2. Микрюков В.Ю. Методика оценки эффективности военно-патриотического воспитания / В.Ю. Микрюков. – М.: Воениздат, 2018. – 156 с.