

к рациональным моделям потребления и производства» имеет определенные сложности, связанные с поддержанием бытового состояния городских и сельских территорий. Проблематичным также является захоронение отходов производства калийных удобрений и токсичных отходов 1-го и 2-го класса опасности при невозможности их утилизации. Достижение ЦУР 6 «Обеспечение наличия и рационального использования водных ресурсов и санитарии для всех» имеет сложности, связанные с значительным превышением массы загрязняющих веществ в составе сточных вод.

Достижение ЦУР 13 «Принятие срочных мер по борьбе с изменением климата и его последствиями» и ЦУР 15 «Защита и восстановление экосистем суши и содействие их рациональному использованию, рациональное лесопользование, борьба с опустыниванием, прекращение и обращение вспять процесса деградации земель и прекращение процесса утраты биоразнообразия» предусматривает меры нормотворческого и регулятивного характера, направленные на борьбу с последствиями изменения климата, восстановление естественных экологических систем, прекращение деградации земель и их восстановление, воспроизводство биологических видов растений и животных в рамках восстановления биоразнообразия.

Таким образом, цели устойчивого развития, закрепленные в программных документах и реализуемые в настоящее время Республикой Беларусь могут быть достигнуты посредством создания условий для стабильности окружающей среды, а также на основе согласования целей социально-экономического развития с экологическими целями.

### Список использованной литературы

1. Национальная платформа представления отчетности по показателям Целей устойчивого развития (ЦУР) [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://sdgplatform.belstat.gov.by/> Дата доступа: 20.11.2023.

2. Национальная стратегия устойчивого развития Республики Беларусь на период до 2035 года, утв. Протоколом заседания Президиума Совета Министров Республики Беларусь от 04 февраля 2020 года // [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.mintrud.gov.by/ru/programnie-dokumenti-ru> Дата доступа: 22.11.2023.

3. Программа социально-экономического развития Республики Беларусь на 2021-2025 годы: Указ Президента Республики Беларусь от 29.07.2021 г. № 292 // [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.mintrud.gov.by/ru/programnie-dokumenti-ru>. – Дата доступа: 23.11.2023.

4. О Национальном плане действий по развитию "зеленой" экономики в Республике Беларусь до 2025 года: Постановление Совета Министров Республики Беларусь от 10.12.2021 г. №710 // [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=C22100710&p1=1> Дата доступа: 23.11.2023.

5. Отчет о целях устойчивого развития 2023 // [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/> Дата доступа: 23.11.2023.

УДК 323.21

**М. В. Тимошенко**

*(Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины, Гомель)*

### ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СТУДЕНТОВ ЮРИДИЧЕСКОГО ФАКУЛЬТЕТА КАК ФОРМА ГРАЖДАНСКОГО И ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

*В статье освещаются подходы к организации деятельности студентов юридического факультета в рамках деятельности студенческой образовательной клиники «Живое право» по реализации проектов по гражданскому и патриотическому воспитанию во время проведения электоральных компаний в Республике Беларусь.*

Проект «Азбука гражданина» реализуется в рамках деятельности студенческой образовательной клиники «Живое право» с 2019 года. Идея «Азбуки гражданина» возникла на кануне парламентских выборов. Целью первой версии проекта было разъяснить молодежи в доступной форме, что представляет собой система органов государственной власти в Республике Беларусь, какова роль Национального собрания Республики Беларусь как высшего представительного и законодательного органа государства. Проект включал следующие разделы: мини-лекция, опрос «Мозговой штурм», викторина «Беларусь в лицах», упражнение «Угадай цифру», деловая игра, основной задачей которой являлось инсценирование процесса принятия закона. Участникам предоставлялась возможность попробовать себя в роли парламентариев.

К Президентским выборам 2020 года была разработана новая версия проекта «Азбука гражданина. Версия 2.0». Его цель заключалась в акцентировании внимания молодежи на необходимости принятия участия в голосовании, разъяснении актуальных вопросов, связанных с избирательным правом, порядком проведения выборов, предъявляемыми к кандидатам в президенты требованиями, процедурой выдвижения кандидатов. Деловая игра инсценировала голосование на избирательных участках: были напечатаны карточки с кандидатами в президенты, на обратной стороне которых описывались их биографии и предвыборные платформы, бюллетени для голосования, протоколы для подсчета голосов.

«Азбука гражданина. Версия 3.0.» являлась следующим этапом проекта, посвященным главному политическому событию - конституционному референдуму 2022 года, как вотуму доверия народу, признания за ним права принимать решения по наиболее важным вопросам государственной и общественной жизни.

Конституция – это правовой фундамент государства, основа политической, экономической, социальной, культурной и духовной системы общества, построения системы органов государственной власти. Конституция как основной закон закрепляет правовое положение личности, основы взаимодействия личности и государства, систему органов государственной власти и порядок их формирования, основы избирательной, финансовой системы. Нельзя недооценивать ее значение. Поэтому было крайне важно вовлечь студентов, обучающихся других учреждений образования в обсуждение конституционных изменений и привлечь к участию в референдуме, а как итог – повысить политическую активность молодежи.

Целевая аудитория проекта «Азбука гражданина. Версия 3.0» – учащиеся колледжей и студенты высших учебных заведений – молодежь, которая впервые должна была принять участие в референдуме.

Основная задача проекта - в доступной форме в течение сорока минут рассказать о референдуме, истории проведения референдумов в Республике Беларусь, какие основные изменения будут внесены в Конституцию и провести деловую игру. Форма общения – мини-лекция на тему «Референдум как форма участия граждан в решении важнейших вопросов государственной и общественной жизни» с обсуждением таких вопросов как: понятие референдума, какие виды референдумов бывают, когда и по каким вопросам проводились референдумы в Республике Беларусь, кому принадлежит право инициировать республиканский референдум, какие вопросы не выносятся на республиканский референдум, как проводится местный референдум, по каким вопросам. Особое внимание уделялось вносимым в Конституцию изменениям.

Заключительный этап – деловая игра с карточками. Было разработано два варианта игры. Первый - «Угадай слово», в ходе которой командам предложено за минуту назвать как можно больше понятий, связанных с референдумом и избирательным правом на основе данных капитаном команды описаний. В карточках представлен список слов, которые надо описать словами или изобразить мимикой и жестами. Второй вариант деловой игры - соотнести представленные на карточках понятия с их определениями.

Проект «Азбука гражданина» успешно реализовывался при активной поддержке ОО БРСМ на всех факультетах нашего университета и в других учреждениях образования Гомеля и области, проводился в рамках диалоговых площадок по обсуждению изменений в

Основной закон государства с участием ректора университета, депутатов Палаты представителей и членов Совета Республики Национального собрания Республики Беларусь, экспертов, что повысило интерес к политическим событиям в нашей стране со стороны молодежи.

Проект «Азбука гражданина» - яркий пример успешного применения интерактивных методов в гражданском и патриотическом воспитании, воспитании активной гражданской позиции, ответственности за судьбу Беларуси. В проект активно вовлечены студенты юридического факультета, актив ОО БРСМ, которые выступают в качестве модераторов и проводят мероприятия со сверстниками. «Азбука гражданина» является первым и единственным комплексным проектом, направленным на формирование правовой и политической культуры через деловую игру и тренинги.

Проблема, на решение которой направлен проект «Азбука гражданина. Версия 4.0», заключается в активизации молодежи, привлечении ее внимания к предстоящим выборам 2024 года с целью недопустимости политического абсентеизма.

Целевая аудитория проекта - это обучающиеся учреждений общего среднего, профессионально-технического, среднего специального, высшего образования г. Гомеля и Гомельской области.

В качестве организаторов (модераторов) тренингов будут выступать участники студенческой образовательной клиники «Живое право» юридического факультета, секретари городской и районных организаций БРСМ.

Для повышения эффективности такой работы необходимо использовать современные технологии и методики. По этой причине нами широко используются интерактивные методы, которые позволяют активизировать коллективную деятельность всех участников образовательного процесса, развивать навыки работы в команде (например, в учебных мини-группах), формировать опыт социального взаимодействия, необходимый в дальнейшей профессиональной деятельности и социальной коммуникации.

Интерактивные методы работы с обучающимися основаны на диалоге (полилоге) и принципе «равный обучает равного». Эффективность методики обучения по принципу «равный обучает равного» обусловлена тем, что по многим вопросам молодежь в большей степени доверяет информации, полученной от сверстников, чем от взрослых. Занятия проходят в непринужденной атмосфере, используются групповые формы работы и обучения, когда каждый может высказывать свою точку зрения, задавать вопросы, принять участие в обсуждении значимой проблемы. Применяются игровые технологии, позволяющие вовлечь в процесс всех участников мероприятий и никого не оставить равнодушным.

Проект «Азбука гражданина. Версия 4.0» включает ряд этапов: мини- лекция о системе органов государственной власти и порядке их формирования, упражнение «Беларусь в цифрах», целью которого является усвоение знаний об избирательном праве и избирательной системе, едином дне голосования, работу в мини-группах, предполагающую разбор конкретных практических ситуаций и их обсуждение, деловые игры (инсценирование процесса принятия закона (решения) представительным органом с предоставлением участникам возможности попробовать себя в роли парламентария, депутата местного Совета депутатов, делегата Всебелорусского народного собрания; «Угадай слово», в ходе которой командам предлагается за минуту назвать как можно больше понятий, связанных с государством и правом, основами конституционного строя Республики Беларусь, избирательным правом на основе данных капитаном команды описаний).

Проект будет активно реализовываться перед единым днем голосования, когда будут избираться депутаты Палаты представителей Национального собрания Республики Беларусь и местных Советов депутатов, и после него, когда будет формироваться Совет Республики и Всебелорусское народное собрание. Он не потеряет своей актуальности и после завершения процесса формирования представительных органов, поскольку готовит фундамент для следующего политического события – президентских выборов 2025 года.

Особенность проекта «Азбука гражданина. Версия 4.0» заключается в том, что он может реализовываться как в целом, так и по частям, в зависимости от запроса аудитории, например, мини-лекция с обсуждением актуальных вопросов или деловая игра.

В рамках проекта пройдет ряд мероприятий, направленных на достижение целей и выполнение задач проекта, в том числе циклы информационных, практических, профилактических занятий, обучающих игр, дискуссий в учреждениях общего среднего, профессионально-технического, среднего специального и высшего образования по разработанной программе в соответствии с тематикой деятельности студенческой образовательной клиники «Живое право», Проект будет активно продвигаться в интернет-пространстве и социальных сетях. Знаковыми событиями станут конкурс-викторина «Калейдоскоп прав» и конкурсы «Правовой турнир».

Для более широкого охвата потенциальных участников будут проводиться пресс-конференции при запуске проекта и при подведении итогов. Проект предусматривает награждение самых активных участников проекта, организацию итоговой фотовыставки истории проекта с размещением в интернет-пространстве.

Результатом реализации проекта «Азбука гражданина. Версия 4.0» должно стать вовлечение молодежи в электоральную компанию 2024 года в целях недопущения политического абсентеизма и создание надежного фундамента для выборов 2025 года.

Дальнейшее развитие получит работа с обучающимися учреждений общего среднего, профессионально-технического, среднего специального и высшего образования по привлечению внимания к важнейшим политическим событиям, повышению правовой и политической культуры, углублению знаний о государстве и праве, формах участия в политической жизни общества.

За счет развития онлайн-форм работы и популяризации проекта в интернет-пространстве и социальных сетях расширится охват участников проекта, в т.ч. путем внедрения и расширения тематики онлайн-программ школы «Юный правовец», «Студент на неделю», посвященных основам конституционного строя, правовому положению личности, системе органов государственной власти, избирательному праву и избирательной системе.

Проведение цикла тренингов по обучению эффективным методам работы с молодежью, в том числе в онлайн форме, среди актива региональных структур БРСМ (городская и районные организации БРСМ), студенчества будет способствовать повышению эффективности работы в идеологической сфере.

В целях привлечения внимания к проекту и вовлечения в него максимально широких кругов молодежи будут привлекаться СМИ, разработаны видеоролики, методические материалы (буклеты, плакаты, карточки для деловых игр), проведен цикл круглых столов, викторин-конкурсов и правовых турниров, подготовлена серия научно-методических публикаций о проекте «Азбука гражданина. Версия 4.0».

**УДК 316.3:378.147:004.9:330.34**

***М. Я. Тишкевич***

*(Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины, Гомель)*

## **ЦИФРОВИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ И УСТОЙЧИВОЕ РАЗВИТИЕ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД**

*В статье рассматриваются сложные и противоречивые процессы цифровизации образования в контексте устойчивого развития. В условиях, при которых главным драйвером разви-*