

НАПОЛЬНАЯ ИГРА: НОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Вряд ли подлежит дискуссии факт, что патриотическое воспитание является одним из приоритетных направлений в работе с подростковым поколением. Однако формировать любовь к родине, уважение к прошлому своей страны и готовность служить ей – непростая задача. Зачастую социокультурные учреждения выбирают для этого традиционные формы – беседы, уроки, фестивали, конкурсы песни и стихов, торжественные тематические мероприятия и т.д. Наша проектная команда – специалисты Централизованной библиотечной системы для детей им. Н. Островского г. Красноярска – озабочившись сохранением памяти об истории Великой Отечественной войны, решила уйти от протокольных форм. Мы хотели создать интерактивное, подвижное и при этом эффективное, вызывающее интерес детей мероприятие, ключевым условием которого является отсутствие возрастного и численного ограничения участников.





Катерина Александровна ХАРАХОНОВА,
методист Централизованной библиотечной системы
для детей им. Н. Островского г. Красноярск

В 2015 г. красноярская краевая грантовая программа «Социальное партнёрство во имя развития» в номинации «Живая память» поддержала проект «Знать, чтобы помнить». Его автором выступила заведующая методико-библиографическим отделом ЦБС для детей им. Н. Островского Елена Алексеевна Шевчук.

Целями проекта стали сохранение памяти о событиях Великой Отечественной войны и людях, вершивших историю, воспитание чувства уважения и гордости за свою страну. В его рамках прошли сетевая конференция детских исследовательских работ, серия интеллектуальных мероприятий и выставок. Частью проекта стала и настольная интеллектуальная игра «Дорогами истории», стимулирующая изучение героического прошлого нашей страны.

Игра устроена по принципу настольного квеста и представляет собой поле с клетками, по которым передвигаются игроки, бросая кубик и получая определённые вопросы или задания. Она начинается с клетки «22 июня 1941 г.» и продвигается по спирали к центру поля, где расположена клетка «9 мая 1945 г. Победа!». Цветами на карте обозначены годы войны: 1941 г. – фиолетовый, 1942 г. – зелёный и т.д., что позволяет детям ориентироваться в хронологии. На игровом поле размещаются клетки с основными военными операциями Великой Отечественной войны и стратегическими городами, фактически повторяющие историческую последовательность событий. Так, клетка «План Барбаросса» уникальна и есть только на поле 1941 г., а клетка «Блокада Ленинграда» повторяется несколько раз вплоть до 1944 г.

Помимо событийных, в игре есть клетки, знакомящие ребят с важными деталями военных действий и людьми, чьим мужеством была завоёвана победа. Остановившись на клетках «Тыл», «Оружие Победы», «Флот», «Герои», «Союзники», игроки получают карточки с интересными энциклопедическими данными. Эта информация помогает им более полно ощутить масштаб происходивших событий, глубже погрузиться в тему. На карте

Мы хотели создать интерактивное, подвижное и при этом эффективное, вызывающее интерес детей мероприятие...

также предусмотрены традиционные для настольных игр клетки-движения, придающие динамику игровому процессу: «Разведка», «Минное поле», «Отступление». Попадая на них, дети либо пропускают ход, либо продвигаются вперёд или назад.

По ходу игры ведущий даёт ребёнку карточки с вопросами, ответить на которые он может самостоятельно или с помощью команды. Количество правильных ответов фиксируется и на их основе в итоге определяется победитель. Придумывая вопросы, мы учитывали разную степень подготовленности участников, поэтому значительная их часть направлена не на знание темы, а на логику. Ряд вопросов имеет варианты ответов. Опыт проведения игр в 2015 и 2016 гг. показал, что даже не зная какого-то факта, многие ребята могут дать правильный ответ, исходя из имеющейся в вопросе вспомогательной информации или методом исключения.

Игра «Дорогами истории» позволяет рассказать школьникам о войне больше, чем они могут почерпнуть из учебников. А, самое главное, проходя по нашей карте, участники игры начинают задумываться о своей сопричастности к общей истории страны. Мы помогаем им увидеть в поступках предыдущих поколений – их дедушек и бабушек, многие из которых на тот момент были

не старше самих игроков, – любовь к Родине, ответственность за её судьбу. И это большой вклад в формирование чувства патриотизма.

Каковы преимущества напольной игры как технологии? Мы определили для себя следующие:

- ✓ доступность (затраты только на печать игрового поля и карточек);
- ✓ простота в использовании (игра не требует специальной подготовки, на все вопросы можно найти ответы);
- ✓ долговечность (даже при активном использовании поле, сделанное из баннерной ткани, и карточки из плотного картона не теряют своего внешнего вида);
- ✓ хронологическая точность (последовательность полей на карте повторяет реальную последовательность исторических событий);
- ✓ интерактивность (игра позволяет вести активный диалог с детьми и не только с теми, кто непосредственно стоит на поле, но и с командами);
- ✓ вовлечённость (участвуя в игровом процессе, ребята становятся более восприимчивыми к новой информации. У них развивается эмпатия – способность сопереживать героям войны, формируется чувство локтя. Так, во время одной игры школьники, чей командный дух был очень силен, решили поддержать своего капитана и передвигались по игровым клеткам вместе с ним, обнявшись в попытке уместиться на небольшом игровом квадрате).

Содержание и правила игры разработала автор данной статьи, дизайн (поле и карточки) – Екатерина Ивановна Неизвестная, библиотекарь детской библиотеки им. С.В. Михалкова г. Красноярск.



В 2015 г. в детских библиотеках и образовательных учреждениях города прошли 90 игр. В них приняли участие более 1000 школьников. В 2016 г. география проекта была расширена до уровня Красноярского края. За это время мы успели посетить Сосновоборск, Дивногорск, Зеленогорск, посёлок Атаманово Сухобузимского района. Планируем организовать выездные мероприятия в Железногорске, Канске, Абане и других территориях края.

Опыт двухлетней работы показал, что сегодняшнее поколение школьников и студентов очень живо откликается на события патриотической тематики, но для этого организаторам нужно правильно выбрать технологию работы – современную, умную, запоминающуюся. Именно такую технологию нам удалось создать!



ВИКТОРИНА ???	ТЫЛ 	БРЕСТСКАЯ КРЕПОСТЬ 	КОМАНДИРЫ 	КОТ В МЕШКЕ 	КИЕВ 	ФЛОТ 	ГЕРОИ 	ПЛАН БАРБАРОССА 	НАЧАЛО 22 ИЮНЯ 1941Г.
РАЗВЕДКА 	ОТСТУПЛЕНИЕ 	ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ 	1943 БИТВА ЗА КАВКАЗ 	ОНИ ВОЕВАЛИ ПРОТИВ 	ФЛОТ 	БИТВА ЗА СТАЛИНГРАД 	РАЗВЕДКА 	КАРТИНЫ 	ВИКТОРИНА ???
ОАЕСА 	БИТВА ЗА КАВКАЗ 	ВИКТОРИНА ???	МИННОЕ ПОЛЕ 	ПРИБАЛТИЙСКАЯ ОПЕРАЦИЯ 	ГЕРОИ 	ДАТА XX. XX. XX	СОЮЗНИКИ 	БЕЛОРУССКО-ЛИТОВСКИЙ ФРОНТ 	БЛОКАДА ЛЕНИНГРАДА
ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ 	XX. XX. XX ДАТА	ВОСТОЧНО-КАВКАЗСКАЯ ОПЕРАЦИЯ 	СОЮЗНИКИ 	АЭРОДРОМ 	ОТСТУПЛЕНИЕ 	ВЕНСКАЯ НАСТУПАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ 	РАЗВЕДКА 	ФЛОТ 	МОСКВА
ОНИ ВОЕВАЛИ ПРОТИВ 	КУРСКАЯ БИТВА 	ОНИ ВОЕВАЛИ ПРОТИВ 	БИТВА ЗА БЕРЛИН 	9 МАЯ 1945 ГОДА Победа!			ТЫЛ 	ЛЕНИНГРАД. ПРОРЫВ БЛОКАДЫ 	КОМАНДИРЫ
СЕВАСТОПОЛЬ 	РАЗВЕДКА 	ОБОРОНА ЗАПАДНОГО ФРОНТА 	ВИКТОРИНА ???				ВОСТОЧНО-ПРУССКАЯ ОПЕРАЦИЯ 	ОТСТУПЛЕНИЕ 	ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ
СОЮЗНИКИ 	ЛЕНИНГРАД. ПРОРЫВ БЛОКАДЫ 	АЭРОДРОМ 	1945 XX. XX. XX ДАТА	ВЫСОКО-ОДЕРСКАЯ ОПЕРАЦИЯ 	ФЛОТ 	КОТ В МЕШКЕ 	КОМАНДИРЫ 	КАРЕЛИЯ 	ГЕРОИ
XX. XX. XX ДАТА	ВИКТОРИНА ???	РЖЕВСКАЯ БИТВА 	СОЮЗНИКИ 	КАРТИНЫ 	БИТВА ЗА СТАЛИНГРАД 	МИННОЕ ПОЛЕ 	АЭРОДРОМ 	1944 ВИКТОРИНА ???	КОТ В МЕШКЕ
КАРТИНЫ 	БЛОКАДА ЛЕНИНГРАДА 	АЭРОДРОМ 	ТАМИН 	МИННОЕ ПОЛЕ 	ОБОРОНА ЗАПАДНОГО ФРОНТА 	МОСКВА 	1942 МИННОЕ ПОЛЕ 	РЖЕВСКАЯ БИТВА 	ВИКТОРИНА ???