

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ОСНОВА ПРОВЕДЕНИЯ
КРАЕВЕДЧЕСКИХ МЕЖМУЗЕЙНЫХ ПРОГРАММ
GAMING TECHNOLOGY AS A BASIS
FOR REGIONAL INTER-MUSEUM PROGRAMS.

О.А. Корженко

Дворец творчества детей и молодежи Колпинского района Санкт-Петербурга

О.А. Korzhenko

The Palace of creativity of children and youth in Kolpinsky district of St. Petersburg

e-mail: anatolevna87@list.ru

Аннотация

В статье рассмотрен опыт применения игровых технологий в работе по краеведческим межмузейным программам, предлагаются к рассмотрению различные виды «игровых технологий».

Annotation

In the article the experience of applying gaming technologies in the work on regional inter-Museum programs, offered to the consideration of the various types of "gaming technology".

Ключевые слова: игровые технологии, краеведческая межмузейная программа, музей, применение игровых технологий.

Key words: game technology, regional inter-Museum program, the Museum, the use of gaming technology

Актуальность данной темы обусловлена тем, что игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. Традиционные для музея формы работы (экскурсия, беседа, лекция и др.) являются объяснительно-иллюстративными методами и слабо решают современные образовательные задачи. Их недостаток состоит в отсутствии учета потребностей учащихся в общении, признании, самопознании, самовыражении и т. д. при выборе форм и методов обучения. К тому же содержание занятий по овладению основами поисковой, фондовой, экспозиционно-выставочной и экскурсионно-просветительской работы является достаточно сложным для учащихся. В таких условиях проблематично поддерживать продолжительную познавательную активность и интерес учащихся к музееведению как дополнительной образовательной дисциплине и основе музейной деятельности в целом.

Игровые технологии противостоят вербальным методам и формам догматической передачи готовой информации, монотонности традиционного лекционного преподавания, пассивности учения школьников. Преодоление пассивности можно добиться путем широкого использования игровых технологий. То есть, если мы вложим в образовательное содержание игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Следовательно, чтобы создать условия для получения высокого качества дополнительного образования и обеспечить позитивную социализацию каждого учащегося, его личностного самоопределения и самореализации, нужно использовать игровые технологии. Тогда,

традиционные занятия с вкраплением регионального содержания, органически вписываются в современный воспитательно-образовательный процесс.

«Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости любознательности».
(В.А. Сухомлинский).

Практическое применение в музее «Истории Ижорской земли и города Колпино» игровых технологий и диагностика педагогических результатов подтверждают их целесообразность и эффективность в музейной деятельности.

Овладение социальной, информационной, творческой, интеллектуально-познавательной, коммуникативной и другими компетентностями, нестандартность досуговых программ и межмузейных мероприятий позволяет привлечь внимание большинства учащихся к наиболее сложным темам истории родного края, к духовно-нравственному потенциалу исторического материала. Игровая форма создает определенный эмоциональный настрой, способствует пробуждению гражданских чувств, обостряет мыслительную деятельность учащихся, в результате чего лучше усваивается и запоминается материал. Игра вовлекает учеников в процесс самостоятельного поиска новых знаний, делает учебный труд разнообразным, способствует развитию воображения, памяти, внимания, расширяет кругозор, пробуждает и поддерживает интерес к истории.

Понятие «*игровые технологии*» включает довольно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Игровые технологии в музейной педагогической деятельности имеют следующую направленность:

Дидактические:

- ♦ расширение историко-краеведческих, музееведческих знаний;
- ♦ реализация компетентностей в практической деятельности;
- ♦ развитие социальных умений и навыков;

Воспитывающие:

- ♦ воспитание самостоятельности, инициативы, воли, сотрудничества, взаимодействия;

- ♦ формирование гражданских позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, в которых отражается взаимосвязь личных и социальных ценностей;

Развивающие:

- ♦ развитие познавательных и психических процессов, умений сравнивать, сопоставлять, анализировать;
- ♦ развитие рефлексии, умения находить оптимальные решения;
- ♦ развитие социальной ответственности, поисково-исследовательских, коммуникативно-речевых творческих и других основных компетентностей;
- ♦ развитие мотивации к участию в деятельности патриотического направления;

Социализирующие:

- ♦ приобщение к нормам и ценностям общества;
- ♦ социализация;
- ♦ обучение общению, коммуникативным компетентностям;
- ♦ коррекция поведенческих и мировоззренческих установок.

Ниже приводится описание некоторых практических заданий, применяемых в районных межмузейных историко-краеведческих программах.

Игровая программа «Тайны Петербурга»

Задание «Иллюстрация с помощью кубиков»

Ведущий программы загадывает участникам загадку об одной из достопримечательностей Петербурга. Ответом является изображение достопримечательности, которое нужно собрать с помощью четырех кубиков. Стороны кубиков имеют части изображения, если составить их таким образом, что части изображений сформируются в целую картинку, то получится правильный ответ.



Фото «Иллюстрация с помощью кубиков»

Игровая программа «Морскому флоту быть!»

Задание «Собери пазл-корабль»

Ведущий программы Петр I предлагает учащимся справиться с заданием, где команде выдается картинка, на которой изображен корабль, имеющий отношение к русскому флоту, и детали пазла. Детям необходимо собрать пазл-корабль, который изображен на картинке.



*Пазл корабля «Ингерманланд»
«Меркурий»*



Пазл Балтийского катера

После того как учащиеся собрали пазл, им необходимо распознать шифрограмму, в которой указано название корабля, чтобы ребятам было легче расшифровать ее, также, они получают список названий кораблей, которые могут быть зашифрованы. Среди них есть название их корабля.

Список кораблей: Ингерманланд; Орел; Победоносец; Меркурий; Паллада; Полтава

Г	У	С	М	Я	Л	Щ	Ш	И	Е
И	В	Ф	Н	Б	И	Э	Ж	Т	Б
Р	Щ	У	Ю	Р	Н	Я	Д	Ы	У
М	Я	Р	Л	Е	Г	Г	Ы	Р	К
У	К	Ъ	Д	Н	Е	Р	А	З	Ц
Ы	О	И	Б	Н	Р	В	О	П	В
И	П	Ф	Ы	О	М	Д	В	Ф	Ы
Л	О	В	Х	Р	А	О	Ц	Х	Р
Ю	А	Ц	Д	А	Н	Ч	К	Л	А
С	З	Д	Н	А	Л	У	З	Ю	Х

Г	У	С	М	Я	Л	Щ	Ш	И	Е
И	В	Ф	Н	Б	И	Э	Ж	Т	Б
Р	Щ	У	Ю	Р	Н	Я	Д	Ы	У
М	Я	Р	Л	Е	Г	Г	Ы	Р	К
У	К	Ъ	Д	Н	Е	Р	А	З	Ц
Ы	О	И	Б	Н	Р	В	О	П	В
И	П	Ф	Ы	О	М	Д	В	Ф	Ы
Л	О	В	Х	Р	А	О	Ц	Х	Р
Ю	А	Ц	Д	А	Н	Ч	К	Л	А
С	З	Д	Н	А	Л	У	З	Ю	Х

Шифрограмма для пазла-корабля «Ингерманланд»

Г	У	С	М	Я	Л	Щ	Ш	И	Е
И	В	Ф	Н	Б	В	Э	Ж	Т	Б
Р	Щ	У	Ю	Р	К	Я	Д	Ы	У

Г	У	С	М	Я	Л	Щ	Ш	И	Е
И	В	Ф	Н	Б	В	Э	Ж	Т	Б
Р	Щ	У	Ю	Р	К	Я	Д	Ы	У

М	Я	Р	Л	Е	Л	Г	Ы	Р	К
У	К	Ъ	Д	Н	Э	Р	А	М	Е
Ы	О	И	Б	Н	Г	В	О	П	Р
И	П	Ф	Д	О	Ы	Д	В	Ф	К
Л	О	Е	Х	Р	Н	О	Ц	Х	У
Ю	А	Ц	Д	А	У	Ч	К	Л	Р
С	З	Т	Ч	В	П	У	З	Й	И

М	Я	Р	Л	Е	Л	Г	Ы	Р	К
У	К	Ъ	Д	Н	Э	Р	А	М	Е
Ы	О	И	Б	Н	Г	В	О	П	Р
И	П	Ф	Д	О	Ы	Д	В	Ф	К
Л	О	Е	Х	Р	Н	О	Ц	Х	У
Ю	А	Ц	Д	А	У	Ч	К	Л	Р
С	З	Т	Ч	В	П	У	З	Й	И

Шифрограмма для пазла-катера «Меркурий»



Фото «Учащиеся собирают пазл и разгадывают шифрограмму»

Игровая программа «Человек-Легенда»

Задание «Разгадай афоризм»

Ведущий просит разгадать предложенные афоризмы, в словах которых перепутан порядок букв. Затем просит зачитать их вслух и попробовать предположить, когда и при каких обстоятельствах великий князь Александр Невский мог их произносить.

1) ТОК К АМН С ОМЧЕМ ПДЁТРИ, ОТТ ТО ЕМАЧ И ГИПОБНЕТ

Ответ: *«Кто к нам с мечом придет, тот от меча и погибнет!»*

2) ДОНА КПИРЕТЬ РОБООНУ АН ПАДЕЗА, А РУДЗЕЙ КАИСТЬ АН ТОКЕВОС

Ответ: *«Надо крепить оборону на Западе, а друзей искать на Востоке»*

3) ЕН В ЛЕСИ ОГБ, А В ВДЕПРА

Ответ: *«Не в силе Бог, а в правде!»*

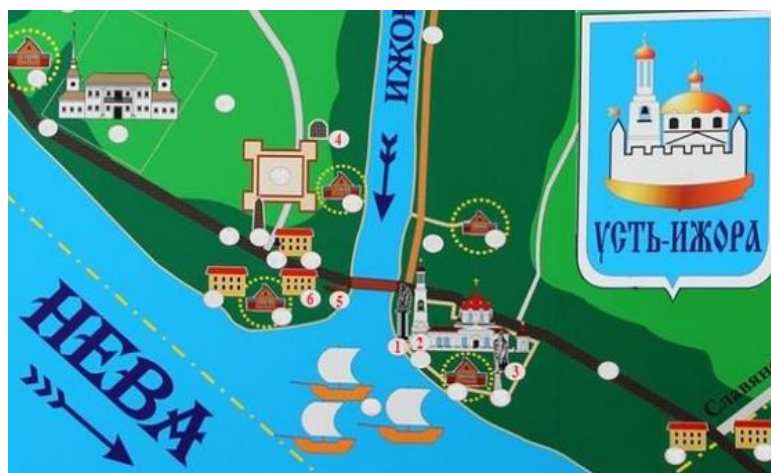
После того, как учащиеся справились с заданием, ведущий объясняет участникам игры значение всех предложенных афоризмов.



Фото «Учащиеся разгадывают предложенные афоризмы»

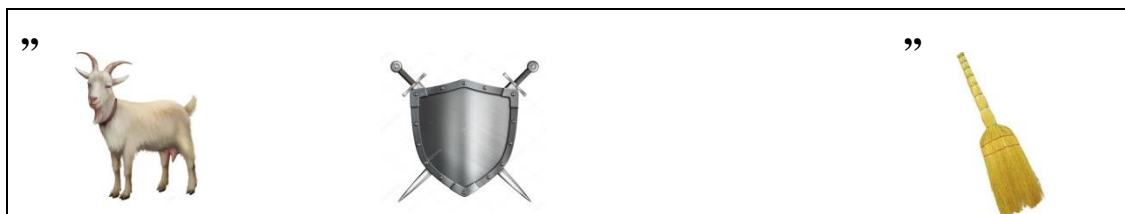
Игра – квест «Заповедная Усть-Ижора»

Ведущий предлагает участникам пройти квест с помощью маршрутной карты, где цифрами отмечены памятные места, в которых они должны побывать, и с помощью подсказок участники понимают очередность прохождения достопримечательностей Усть-Ижоры. На каждом месте маршрута участникам предлагается прослушать экскурсию и воспользоваться подсказкой.



Маршрутная карта участника квест-игры «Заповедная Усть-Ижора»

- 1 – Памятник Александру Невскому – защитнику русской земли.
- 2 – Церковь Святого Благоверного князя Александра Невского XVIII-XIXв
- 3 – Памятник-часовня «Милость божья в Невской битве»
- 4 – Стела в честь Невской битвы
- 5 – Ладья «Славия»
- 6 – Музей-диорама «Поле Невской битвы 1240г»



Одна из подсказок для перехода на следующее место маршрутной карты

Правильный ответ – защитник.

Учащиеся переходят на станцию 1 – Памятник Александру Невскому – защитнику русской земли.

Исходя из собственного опыта, можно говорить, что применение игровых методов в деятельности школьного музея является универсальным средством для мотивирования учащихся к обучению и овладению основами музееведения, теми компетентностями и нравственно-патриотическими ценностями, на которые нацелено содержание педагогического процесса. Игровые технологии в разумном сочетании с другими средствами и приемами обучения помогут интенсифицировать процесс обучения истории родного, успешнее решать задачи по формированию творческого мышления учащихся, их самостоятельности, обогащают нравственный опыт личности.