

**Федорова Наталья Владимировна**

*Кандидат педагогических наук, доцент кафедры социально-культурной и библиотечной деятельности, Новосибирский государственный педагогический университет, г. Новосибирск. E-mail: b\_peremena@list.ru*

## **ПОДГОТОВКА ВОЖАТЫХ К ПРОВЕДЕНИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ТЕМАТИКИ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ**

Цель статьи – представить опыт работы студенческого клуба интеллектуальных игр Новосибирского государственного педагогического университета по подготовке и проведению игр краеведческой и патриотической тематики в детских оздоровительных лагерях. Содержание игр реализуется в разработанной и апробированной методике их организации и проведения, опыте сопровождения игр фото- и видеоматериалами. Автор определяет особенности проведения интеллектуальных игр в условиях закрытых и открытых летних площадок, рассматривает воспитательные и просветительские результаты игровой деятельности подростков и молодежи.

*Ключевые слова:* игровые технологии, интеллектуальная игра, студенческий клуб интеллектуальных игр, краеведение, патриотизм, методика организации интеллектуальных игр, работа с подростками.

**Natalia Vladimirovna Fedorova**

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Social, Cultural and Library Activities Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk. E-mail: b\_peremena@list.ru*

## **TRAINING OF THE COUNSELORS TO THE CONDUCT INTELLECTUAL GAMES OF LOCAL STUDIES IN THE CHILDREN'S HEALTH CENTER**

The purpose of the article is to present the experience of the student club of intellectual games of the Novosibirsk State Pedagogical University in the training and conduct of games in children's recreation camps. The idea of this work lies in the accumulated experience of training and conducting games on local history and patriotic themes. The content of the games is realized in the developed and tested methods of organizing and conducting them, and experience in accompanying the games with photo and video materials. The author also determines the peculiarities of conducting intellectual games in the conditions of closed and open summer playgrounds, formative and educational results of gaming activities among adolescents and young people.

*Keywords:* gaming technology, intellectual game, student club of intellectual games, local history, patriotism, methods of organizing intellectual games, work with adolescents.

Одна из главных проблем, которые ставит перед педагогом государство и общество, – воспитание патриотических чувств у подростков и молодежи. Для разрешения обозначенной проблемы в том числе проводятся игры краеведческой и патриотической тематики, чтобы познакомить молодых людей с историей родного края, города, района, его природой, архитектурой, приобщить

к достижениям представителей их малой родины.

Цель статьи – представить опыт работы студенческого клуба интеллектуальных игр Новосибирского государственного педагогического университета по подготовке и проведению игр краеведческой и патриотической тематики в детских оздоровительных лагерях. Предмет исследования – проблема организации патриотического воспитания в условиях летнего отдыха детей, создание условий для сохранения патриотических традиций и формирования гордости за свою малую родину, ее лучших представителей в разные исторические эпохи.

Идея проведения интеллектуальных игр, посвященных малой родине, в Новосибирском государственном педагогическом университете возникла в 2015 г. Поводом стала 70-я годовщина Победы в Великой Отечественной войне, поскольку военная тематика способствует возрождению патриотических чувств, которые необходимы подрастающему поколению, определяющему свою жизненную позицию, свое отношение к Родине. Это было только начало творческой деятельности, которую организовали в рамках программы интеллектуальных игр три подразделения НГПУ: Институт культуры и молодежной политики (ИКиМП), Институт истории, гуманитарного и социального образования (ИИГСО), Институт открытого дополнительного образования (ИОДО). Члены студенческого клуба интеллектуальных игр НГПУ разработали ряд игр для отдыхающих в детских оздоровительных лагерях и успешно проводили их во время летней вожатской практики в ДОЛ.

Актуальность разработки интеллектуальных игр для подростков краеведческой тематики обусловлена анализом ситуации в среде подростков, мало читающих краеведческую литературу, слабо интересующихся историей и современной экономической, культурной жизнью

своего родного города, области, Сибирского региона в целом. Членами студенческого клуба были определены цели – возрождение и актуализация интереса подростков и молодежи к истории родного края посредством использования краеведческой литературы и книг сибирских авторов (не только художественной, но и научной, учебной литературы) для моделирования интеллектуальных игр, которые будут проводиться в ДОЛ. Задачи интеллектуальных игр:

- расширение кругозора школьников, приобщение их к историческим и культурным ценностям родного края,

- мотивация к формированию потребности в самообразовании и профессиональной ориентации школьников;

- формирование активной жизненной позиции нового поколения сибиряков [7; 8].

Студентам во время летней практики было предложено провести 1–2 игры в отрядах, в составе которых были дети от 12 до 16 лет. От отрядов требовалось создать по 1–2 команды из 6 человек, остальные подростки и дети из младших возрастных групп были зрителями. Общее количество вопросов для игры – не более 12. Место проведения – актовое зал или открытая эстрада, где ставятся в круг по 6 стульев в соответствии с количеством заявленных команд, а также стол и стулья для жюри. В качестве реквизита к игре использовались планшет, ручка и листы бумаги размером 10×10 см (это могут быть блокноты-блоки разных цветов для команд). Во время организационного момента к игре ведущий озвучивает правила игры. Каждая команда придумывает себе название и слоган-настрой на игру. Для обсуждения ответа командам дается минута, во время которой звучит музыка (здесь потребуются помощь звукооператора, которого необходимо проконсультировать по тактике игры и дать ему в руки сценарий с пометками организатора игры). У каждого

вопроса есть стоимость в зависимости от его сложности – от 1 до 3 баллов (для блица, например). Жюри решает, сколько баллов поставить.

Отметим одно обязательное правило – игра проходит без подсказок (без использования мобильных телефонов, подсказчиков из зрительного зала или подслушивания других команд). Если будет обнаружен факт подсказки, за первое замечание снимается один балл, за второе – 2 балла, после третьего замечания команда снимается с игры. В процессе игры ведется видео- и фотосъемка, в качестве фотографа может выступать как вожатый, так и ребенок, предложивший услуги фотографа (профессиональное фото, как правило, точнее отражает эмоциональное напряжение и ситуации успеха в игре).

Представим фрагменты пяти игр, разработанных нами совместно со студентами.

Тема первой игры «Сибиряки на крыльях Победы» основана на литературе, посвященной Великой Отечественной войне. Особое внимание было уделено книгам любимого новосибирцами сибиряка, летчика-истребителя, трижды Героя Советского Союза А. И. Покрышкина «Небо войны. Повесть фронтовых лет», «Бой требует мысли», «Тактика истребительной авиации», «Крылья истребителя» и др. Кроме того, при подготовке игры была использована книга-исследование сибирского историка В. И. Баяндина «Сибирский летчик-ас», а также книги Г. Г. Голубева, Ю. А. Жукова, И. Н. Кожедуба и других авторов. [1; 3; 4]

Приведем примеры заданий, требующих изучения литературы о героелетчике А. И. Покрышкине (вопросы разработаны творческой группой преподавателей: В. И. Баяндина, Н. В. Федоровой, Л. Г. Волковой; ответ на вопрос дается курсивом в скобках).

– А. И. Покрышкин на страницах своих книг раскрывает перед читателем

«рецепт побед». Он пишет: «Опытом войны подтверждено, что те офицеры и генералы, которые изо дня в день изучали противника, всегда правильно анализировали обстановку, правильно определяли замысел противника и... побеждали» [6].

Определите, какое еще правило должны были соблюдать офицеры и генералы для достижения победы. (*Знать его слабые места.*)

– Кто впервые сделал «мертвую петлю»? Это был один из первых русских летчиков Петр Николаевич Нестеров. В те годы, когда летчики не осмеливались даже накренить свой хрупкий аппарат на вираже, Петр Нестеров открыл новую эру в авиации – стал основоположником высшего пилотажа: на самолете «Ньюпор-4» с двигателем «Гном» в 70 л. с. он выполнил замкнутую петлю в вертикальной плоскости. Это было его мечтой с детства... И если мечта Покрышкина о полетах началась с увиденного им в 10 лет первого самолета, то юный Нестеров любил наблюдать другие полеты и виражи. Кто показывал юному Пете Нестерову, по его личному признанию, «изумительные эволюции, полные грации и высоты»? (*Голуби.*)

– Не только журналисты, писатели, но и художники освещали подвиги легендарного летчика-истребителя в своих произведениях. Один из художников, А. Закалюк, впечатленный воздушными боями Покрышкина, нарисовал несколько картин, три из которых мы представляем вашему вниманию. (На экране появляются 3 картины художника. Если игра проводится в условиях открытой площадки, репродукции картин можно положить на столы – все картины доступны в Интернете). Рассмотрите их. А теперь вопрос: я предложу вам описание трех боев Александра Покрышкина, ваша задача – соотнести их описание с картинами и определить, какому из боев каждая картина посвящена?

«Немец взмыл перед самым моим носом. Я сделал разворот и оказался в хвосте желтого немецкого самолета с резко обрубленными крыльями. Дал очередь с близкой дистанции. Немец вспыхнул и рухнул вниз...» [6] (А. Закалюк. *Бой А. И. Покрышкина в районе Запорожья 15 сентября 1941 г.*)

«Я сделал резкий разворот и тут же оказался в гуще бомбардировщиков. Поймав в прицеп ведущего, я дал по нему короткую очередь из всех пулеметов и пушки... В одно мгновение передо мной возник огромный огненный шар. Взрыв поглотил “юнкерса”. Огромный обломок бомбардировщика пролетел совсем рядом» [6]. (А. Закалюк. *Бой А. И. Покрышкина над Большим Токмаком 21 сентября 1943 г.*)

«Он шел левее и чуть выше нас, под самыми облаками. Это был крупный трехмоторный “Юнкерс-52”... Я подкрался к нему очень близко, но он никак на это не реагировал. Экипаж бомбардировщика, видимо, и не предполагал, что в такую погоду здесь могут оказаться наши истребители...» [6] (А. Закалюк. «Свободная охота» А. И. Покрышкина над Черным морем 5 ноября 1943 г.)

– Александр Иванович Покрышкин в своей книге «Тактика истребительной авиации» описывает, как маскируется противник при движении и расположении на месте. Перечислите приемы маскировки техники противника на местности. (А. И. Покрышкин: *«При расположении на месте маскирует технику в садах, лесах, сараях и даже в домах, стогах»*. Участникам игры можно показать фрагмент фильма *«В бой идут одни старики»*, где герой-летчик ведет поиск замаскировавшихся танков, в условиях открытой площадки можно включить аудиозапись реплики летчика из этого фильма.)

Вторая игра «История города N» была разработана в 2016 г. и посвящена 90-летию переименования города Новонико-

лаевска в Новосибирск. Вопросы были привязаны к топонимике и архитектуре города. Например, вопрос о *реках Новосибирска, часть из которых течет по трубам прямо под городскими дорогами*: Зырянка, Нижняя Ельцовка, Ельцовка-1, Ельцовка-2, Камышенка, Плющиха и еще их три. Их протяженность 100 км, но, к сожалению, 15 км невидимы для новосибирцев. О чем идет речь? Почему их часть невидима? Или вопрос о *железной дороге*: И. Ф. Цыплаков назвал свою книгу о Новосибирске «Корона Сибирской столицы». Ассоциация с каким известным названием в российском искусстве здесь явно напрашивается? Назовите это произведение. (*«Корона Российской империи» – известный советский фильм.*) Что в книге И. Ф. Цыплакова названо «коронай»? [10].

В мае 2017 г. члены клуба подготовили игру, в основу которой были положены факты создания и современного состояния Сибирского отделения Российской Академии наук, под названием «Хочу все знать». Игра была посвящена 60-й годовщине основания Сибирского отделения Российской академии наук (СО РАН), однако задания остаются актуальными до сих пор и с большим интересом принимаются подростками, для которых деятельность ученых Новосибирского Академгородка является открытием. Развернутость вопроса предполагает ознакомление детей с научными экспериментами и достижениями. Приведем некоторые примеры.

Вопрос: в НГС-новости в 2010 г. была опубликована новость: в Академгородке открылся SPF-виварий Института цитологии и генетики СО РАН – уникальный, единственный за Уралом комплекс для выращивания лабораторных млекопитающих, свободных от присущих им инфекционных болезней. Пресс-служба президиума СО РАН сообщает, что максимальное количество лабораторных животных в SPF-виварии составляет

80 тыс. особей. Новый комплекс содержит три строго изолированные барьерные зоны, которые позволяют обеспечить племенное разведение и использование животных в различных экспериментах. Кроме того, в виварии есть магнитно-резонансный томограф, аналогов которого в мире всего 10! Как называется такая строгая изоляция животных и забота об их здоровье? Прежде чем ответ прозвучит, ведущий доводит до участников игры следующую информацию: чтобы увидеть обитателей этого здания даже через стекло, нужно расстаться с собственной обувью, надеть стерильный халат и шапочку и пройти через зону санпропускника. После всех этих предосторожностей вам разрешат заглянуть в специальные окошечки, притом через два слоя стекла. (*Такая изоляция называется карантин.*)

Следует отметить, что каждый ответ сопровождается фото- или видеорядом, причем каждый член клуба интеллектуальных игр подбирает свои презентационные материалы, что придает игре индивидуальный колорит.

В ноябре 2017 г. разработана игра «Н-ская область: Земля сибирская», задача которой – формирование интереса к истории, географии и культуре Новосибирской области. Так, вопрос о *Барабинском районе* сформулирован следующим образом: это название татарского племени дало имя и городу в Новосибирской области, и району, и селам в Коченевском и Искитимском районах. Восстановите это тюркское название племени. В вопросе *об озере* – общем структурном компоненте топонимов Иткуль, Сайгуль, Караколь – предлагается назвать ту часть слова, которая на тюркском обозначает это понятие. Географический вопрос: в каком направлении от Новосибирска находятся перечисленные центры Новосибирской области (юг, запад, север, восток): Чаны, Тогучин, Искитим, Ордынское, Кочки – потребует от

подростков знания карты родного края. Вопрос о новосибирском художнике Николае Демьяновиче Грицюке, работы которого представлены в собраниях Третьяковской галереи и Русского музея, берлинского Альт-музеума и других музеев, открывается рассказом о том, как в середине 1950-х гг. художник начинал свою деятельность в качестве мастера городского пейзажа (показ картин мастера, особенно зимних пейзажей, обязателен как подсказка для ответа) [2; 5]. Чтобы сделать удачную зарисовку, ему приходилось иногда пробираться в самые неожиданные места, например, на чердаки домов, жильцы которых чуть ли не вызывали милиционеров, думая, что это грабитель. Для работы на пленэре зимой Н. Грицюк соорудил «домик на лыжах», куда укладывал этюдник и стульчик. Подросткам за одну минуту предстояло ответить на вопрос, что еще помещалось в этот зимний домик. (*Печка.*)

В каждой игре необходимым условием участия является обращение к работам по краеведению, научным трудам сибирских ученых, словарям и справочникам. Опыт проведения интеллектуальных игр среди подростков показывает, что не только увеличивается число участников проекта, но и появляются увлеченные игроки, заинтересованные во всестороннем изучении родной Сибири. Деятельность клуба интеллектуальных игр НГПУ становится для будущих вожатых площадкой для разработки и апробации таких игр, позволяет успешно совмещать интерес студентов к поиску научных сведений в сети Интернет и реальное общение в клубе и на игровой площадке, направленное на решение просветительских, профориентационных и воспитательных задач.

По окончании игры подростки награждаются кубками и призами, но самое главное – они получают ценные знания и яркие впечатления, которые дают им возможность социализировать-

ся, строить профессиональное будущее с учетом ценности своего вклада в развитие Сибирского региона.

Таким образом, инновационное содержание статьи заключается в представленных разработанных нами совместно со студентами вопросах и заданиях краеведческой тематики с использовани-

ем научной, учебной и художественной литературы Сибири, в методике проведения интеллектуальных игр, которая обеспечивается строго организованным сюжетом и полноценным содержанием, определенным патриотической и краеведческой тематикой игр.

### Список литературы

1. *Баяндин В. И.* Сибирский лётчик-ас. – Новосибирск: Сиб. кн. изд-во, 2013. – 132 с.
2. *Вениамин Карпович Чебанов:* народный художник России: живопись батальная, портрет, пейзаж, станковая графика, книжные иллюстрации / сост. В. К. Чебанов, А. Н. Грицюк. – Новосибирск : АРТПресс, 2013. – 270 с.
3. *Жуков Ю. А.* Один «МиГ» из тысячи. – М. ДОСААФ, 1979. – 384 с.
4. *Кожедуб И. Н.* Верность отчизне. Рассказы летчика-истребителя. – М.: Воениздат, 1975. – 422 с.
5. *Николай Грицюк:* человек и художник: сборник / сост. В. Э. Грицюк. – Новосибирск: Новосиб. кн. изд-во, 1987. – 168 с.
6. *Покрышкин А. И.* Небо войны: повесть фронтовых лет. – Новосибирск: Книжное изд-во, 1988. – 448 с.
7. *Покрышкин А. И.* Познать себя в бою. – М.: Вече, 2015. – 480 с.
8. *Федорова Н. В.* Играйте с нами, играйте, как мы, играйте лучше нас (из опыта работы клуба интеллектуальных игр студентов). – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2013. – 71 с.
9. *Федорова Н. В.* Содержательное и коммуникативное поле интеллектуальной игры // Коммуникативное образование в XXI веке: проблемы и перспективы: сб. науч. статей по материалам V Междунар. науч.-практич. конф. / под ред. Л. В. Гордеевой, Т. Ю. Зотовой, А. П. Сурковой, Т. А. Федосеевой. – Новокузнецк: РИН НФИ КемГУ, 2015. – С. 340–346.
10. *Цыплаков И. Ф.* Корона сибирской столицы: хроника исторического центра г. Новосибирска. – Новосибирск: Сибирская горница, 2003. – 366 с.