

Министерство культуры Республики Коми
Юношеская библиотека Республики Коми
Информационно-библиографический отдел

Игры нашего времени

Дайджест материалов о современных формах
молодежного досуга

Сыктывкар 2013

Составитель: С. В. Шучалина

Художник: И. И. Касилова

Ответственный за выпуск: О. А. Винниченко

Игры нашего времени: дайджест материалов о современных формах молодежного досуга / сост. С. В. Шучалина; худож. И. И. Касилова; Юношеская библиотека Республики Коми. – Сыктывкар, 2013. – 96 с.

Содержание

Введение	4
Игры нашего времени: дайджест	
• Что такое флэшмоб и в чем его смысл?	9
• Уроки «живой истории»	14
• «Живая история», или Лето в музее	23
• Молодежная переговорная площадка с представителями государства, общества и бизнеса	28
• Технология «Дебаты»	38
• Деловая игра как способ экспертизы инновационных проектов	42
• Упражнение Джеффа	47
• Игротека в образовательном пространстве: история и современность	52
• Поиграй со мной: игротека в Юношеской библиотеке	57
• Проект «Олимпиада уличных игр»	65
• Городское ориентирование	70
• Образовательный геокешинг в загородном лагере	78
• Организация социально-развивающей игры в условиях детского оздоровительного лагеря	87

Введение

В современном обществе досуг рассматривается важным показателем качества жизни человека. Досуг оказывает огромное воздействие на все сферы жизнедеятельности человека и содержит в себе значительный воспитательный потенциал. Однако характерной тенденцией наших дней в сфере молодежного досуга является существенная невостребованность культурно-развивающего потенциала учреждений социокультурной сферы значительной частью молодых людей.

Актуализируется проблема организации культурно-досуговых практик молодежи как институциональной формы воспитания. Именно воспитание может и должно оказывать сегодня свое эффективное влияние на формирование у молодого поколения духовных ценностей и идеалов, индивидуального и общественного мировоззрения, поведенческих стереотипов и конкретных поступков.

Реальность повседневной жизни есть мир, разделяемый человеком с другими людьми. Сейчас в Европе появилась метафора «искусство управлять жизнью» (art the conduct of life). Она означает и искусство управлять временем жизни, то есть эти понятия идентифицируются. Отсюда - отход от принципа «сначала работать, потом – жить» (first work then live) в сторону баланса работы и жизни.

С начала XXI века наблюдается существенный рост значимости досуга как общественной ценности. Свободное время по своему объему начинает превышать время труда. Резервы воспитательного воздействия общества на личность в этой связи перераспределяются, и досуг сегодня превратился в столь же важную сферу формирования личности, какими традиционно выступали

прежде учеба и труд. Досуг обладает широкими возможностями для самореализации личности, для удовлетворения ее многообразных потребностей и интересов.

Досуг, или более широко свободное время, тесно взаимосвязан с культурой. Именно культура выступает в качестве содержания свободного времени. Свободное время в этом случае рассматривается как особая форма деятельности людей, специфический способ самореализации личности.

Несмотря на то что сфера свободного времени не является непосредственно ни социальным институтом, ни социальной организацией, в ней реализуют свои функции многие институты и организации. В первую очередь, это институты и организации культуры: кино, театры, библиотеки, музеи, СМИ, физическая культура и спорт, образование и т.д. Взаимосвязь культуры и свободного времени позволяет использовать термин «культурно-досуговая деятельность».

Исследователями выделяются функции досуга, направленного на воспитание и развитие личности молодых людей:

- информационная (обеспечение необходимой информацией о различных аспектах жизнедеятельности человека из разных областей знаний);
- развивающая (совершенствование интеллектуальных возможностей, нравственности, расширение индивидуальной жизненной среды);
- воспитательная (усвоение определенного социального опыта, формирование мировоззрения, нравственного сознания);
- ценностно-ориентирующая (формирование отношений молодых людей к предметам и явлениям окружающего мира, к другим людям);

- компенсаторная (реализация своего творческого потенциала, обращение к любимым занятиям, переживание развлекательного эффекта, снимающего внутреннее напряжение);
- функция упреждающего морального воздействия (упреждение отклонений от моральных норм и правил);
- функция выработки иммунитета против социальных отклонений (функция нравственной самозащиты), противостояние негативным проявлениям социальной действительности;
- функция педагогического содействия (определение области самореализации).

Наиболее популярными видами досуга выступают: спортивный, домашний (пассивный), развлекательный, развивающий досуг.

Спортивный вид досуга молодежи характеризуется активной рекреацией, ориентацией на укрепление и совершенствование тела, на здоровый образ жизни.

В основе развлекательного вида досуга - развлечение, веселье, получение удовольствия от жизни и от общения с другими людьми. Этот вид досуга ориентирован на самоопределение, самоутверждение в молодежной среде, в социальной группе, на коммуникацию и общение.

Развивающий досуг представлен видами деятельности, направленными на самосовершенствование и саморазвитие личности, самообразование, расширение кругозора, обогащение интеллектуального уровня, духовный рост и нравственное развитие.

Существует и так называемый разрушающий вид досуга, представленный занятиями, направленными на разрушение или саморазрушение личности: хулиганство,

азартные игры, злоупотребление алкогольными напитками и т.д.

Следует отметить, если в трудовой деятельности недопустимы импровизации, спонтанность, эмоциональность, то досуговая деятельность, напротив, строится на импульсивности, самопроизвольности, экспрессивности, непредсказуемости. В досуговых формах нередко преобладают игровые элементы, но и сам досуг зиждется на законах построения игры, перерастая, таким образом, в игровой социальный феномен.

Период ученичества, студенчества, в котором и находится большая часть молодёжи, – это та пора, когда с одной стороны, ослабевает контролирующая и регламентирующая функция семьи, а с другой – нет ещё профессиональных обязанностей и обременённости заботами о своей семье. Таким образом, молодёжный досуг – это своеобразная форма реализации подобной свободы и поле для самореализации.

Досуг – самая простая и доступная площадка для конкретных дел. В нём можно проявить собственную самостоятельность, умение принимать решение и руководить, организовывать.

Досуг – это не только общение, но и своего рода социальная игра. Отсутствие навыков таких игр в юности приводит к тому, что человек и в зрелом возрасте считает себя свободным от обязательств.

Проживая такую непростую, прекрасную и неповторимую пору молодости, молодые непосредственно сталкиваются с проблемами выбора жизненных ценностей, своего места в окружающем мире, способов познания этого удивительного мира. Нам кажется, чтобы этот процесс проходил более эффективно, разнообразно и интересно для молодого человека, к процессу организации досуга молодёжи следует подойти творчески. Поэтому эта

тема является для нас наиболее актуальной, своевременной и интересной.

Чем занимается современная молодежь в свободное время? Как она организует свой досуг? Какие интерактивные, игровые, увлекательные формы проведения досуга предлагают современной молодежи различные учреждения социокультурной и образовательной сфер. На эти вопросы отвечают авторы тех материалов, которые помещены в данном сборнике.

Наш дайджест включает материалы опубликованных статей из периодических изданий, а также из интернет-сайтов. Данные материалы рассказывают о современных формах организации молодежного досуга, которые применяют в своей практике различные службы и организации сфер культуры, образования, молодежной политики, социальной отрасли.

Наше издание адресовано специалистам, работающим с детьми и молодежью: лидерам детских и молодежных общественных движений, специалистам государственных органов по работе с молодежью, работникам социальных служб, учреждений образования, культуры.

Полные тексты статей из издания можно заказать по электронной почте krub@bk.ru.

Составитель С. В. Шучалина

***В введении использованы материалы статьи
Воронин, А. А. Досуг в дискурсе современного
воспитания молодежи / А. А. Воронин //
Общество и право. – 2011. - № 2. - С. 286-288.***

Что такое флэш-моб и в чём его смысл?

Флэшмоб (также флешмоб, флэш моб, флэш-моб или просто моб, англ.«flash» - вспышка, миг; «mob»- толпа, народ) - это заранее спланированная массовая акция, организованная, в основном, через интернет, в которой большая группа людей внезапно появляется в общественном месте, в течение нескольких минут выполняет заранее оговоренные действия, которые называются сценарием, и затем быстро расходится. В настоящее время флэшмоба в чистом виде почти уже нет - он развивается, изменяется, превращается в своеобразное сообщество, нацеленное прежде всего на всё интересное, необычное, оригинальное, креативное.

А в чём смысл? Что дают участникам такие акции? У каждого свой ответ на данный вопрос. Чаще всего участники молодежных флэшмобов преследуют следующую цель: получение удовольствия от пребывания в своем городе, от неординарного проведения времени, от оригинальных мероприятий, саморазвитие в направлении отхода от стереотипов общества, получения свободы своих действий. «Мы постоянно ищем и ловим интересные, весёлые моменты, делающие нашу жизнь разнообразнее, поднимающие нам настроение и не позволяющие «заснуть», а если же таковых не находится, то мы делаем их сами! Мы создаём окружающий мир своими руками - таким, каким сами хотим его видеть. Если кто-то говорит, что «такого не может быть», мы «приходим» и доказываем обратное. Мы не преследуем никаких корыстных целей, мы не получаем за это денег, мы независимы ни от каких политических, экономических течений. Всё что мы делаем

- мы делаем для себя» - так говорит один из участников интернет-сообщества мобберов. Ещё одна цель - создание развивающегося флэшмоб-сообщества креативных, творческих, общительных людей.

Правила проведения флэшмоба просты и под силу любому сообществу людей.

Правила движения:

1. Флэшмоб никаким образом не связан с коммерцией.
2. На акциях нужно молчать о нашем движении.
3. Смех во время фм-акций ни к чему.
4. Опаздывать нет смысла.

До моба:

1. Хорошо изучи сценарий и перечитай его за час до акции. Для большинства сценариев важно не только что делать, но и как делать. Конкретное место, как правило, вносит в сценарий много дополнений и изменений. Возьми на моб свой паспорт.
2. Приезжай на место заблаговременно, но не толпись непосредственно у места моба - погуляй в отдалении. Акция длится, как правило, 5-10 минут. Поэтому опоздать - значит пропустить акцию.
3. Не приезжай на моб в группе более 2-3 человек. Увидев знакомых перед мобом – **не здоровайся с ними**. На мобе **вы – незнакомы!!!** Иначе пропадёт эффект случайности и внезапности всего происходящего.
4. Не говори о мобе ни перед мобом, ни во время моба, ни после моба. Даже с теми, с кем ты пришел. Нет

ничего противнее, чем перед мобом случайно услышать от проходящей компании фразу, касающуюся сценария.

5. Окажись на месте за 10 секунд до начала акции. Рассчитай время неторопливого пешего хода от места твоего ожидания до точки начала моба. Начинай двигаться так, чтобы оказаться на месте проведения акции за 10 секунд до начала.

Во время моба:

1. Строго следуй инструкциям в сценарии. Никогда не старайся выделиться из «толпы»! Не совершай того, чего нет в сценарии, это будет мешать общему впечатлению, производимому мобом.
2. **Забудь, что такое смех!** Это, возможно, самое важное правило моба!!! Чем с более серьезным лицом человек выполняет абсурдное действие, тем сильнее впечатление на окружающих.
3. Что отвечать на вопрос «что здесь происходит?». Отвечай заранее оговоренной в сценарии фразой или говори, что ты не знаешь, потому что ты здесь случайно. Факт твоего участия очевиден, скажем, согласно сценарию ты махал рукой, то отвечай: «Все махали - и я махал». На прямой вопрос «Это флэш-моб?», сделай непонимающее лицо и отвечай: «вы о чем?».

После моба:

1. Не оставайся на месте проведения акции после моба. Моб должен закончиться так же внезапно, как и

начался. Не позируй перед фото/видео камерами! На вопросы СМИ отвечай, что ты здесь случайно.

2. Фото- и видеосъемку нужно вести крайне скрыто, а лучше вообще от этого отказаться. Иногда есть специальная группа мобберов, которая ведет съемку. Результаты будут выложены на сайт.

Помни - ты не нарушаешь никаких законов! И уважай людей в форме и их работу. Надо:

1. Иметь при себе удостоверение личности;
2. Быть трезвым и вменяемым;
3. Не создавать и не втягиваться в открытые конфликты;
4. Не переступать грань закона и морали;
5. Быть вежливым с сотрудниками охраны порядка, подчиняться их требованиям.

Движение флэшмоба очень популярно у нас в стране и за рубежом среди молодежи. Очень многие социальные учреждения взяли на вооружение данную форму для проведения своих необычных акций. Например, москвичам полюбилась одна идея мобберов - парад мыльных пузырей, который теперь ежегодно проходит в столице в апреле. В параде участвуют тысячи москвичей, многие из них приходят с детьми. Для участия в мероприятии необходимо иметь только флакончик мыльных пузырей, однако многие готовят для парада еще и карнавальные костюмы. В различных социальных сетях формируются группы людей, которые хотят участвовать в параде. Они обсуждают костюмы и рецепты приготовления состава для мыльных пузырей, чтобы пузыри получились большие и красивые.

Флэшмоб может организовать каждый! Для этого достаточно придумать хороший, интересный сценарий и разместить его на сайте, посвященном флэшмобу. Любая акция флэшмоба состоит из «простых движений», которые каждый участник сможет совершить без предварительной подготовки и репетиций. Флэшмоб - это всегда веселый заговор!

По материалам сайтов:

<http://we-bratsk.narod.ru/6.html>

<http://ria.ru/ocherki/20100411/220769686.html>

Уроки «живой истории»

Е. М. Уголев

Лабораторные и практические работы предусмотрены при изучении всех естественных наук. Перенести эту аналогию на изучение такой гуманитарной науки, как история, до недавнего времени было невозможно. Но в последние годы ситуация изменилась. Большой потенциал для практического изучения истории предоставила *историческая реконструкция*. Что это за явление? Как работают историко-реконструкционные клубы сегодня? Какие элементы исторической реконструкции можно использовать в школьных кружках и музейном деле? Об этом следующий материал.

Первое знакомство с понятием исторической реконструкции рождает ассоциации с реставрацией либо с ролевыми играми. Однако данное явление - понятие самостоятельное, имеющее мало общего с названными видами деятельности. Автор статьи дает этому явлению научное определение.

«Историческая реконструкция – это воссоздание материальной культуры определенного исторического периода и региона с использованием археологических, изобразительных, письменных и этнографических источников. Также в понятие историческая реконструкция входит организация мероприятий, в ходе которых на практике используются воссозданные элементы материальной культуры (костюм, быт, вооружение и т. д.) – как для проведения научных археологических экспериментов, так и в других целях (например, для организации исторических фестивалей).

Время появления исторической реконструкции является дискуссионным вопросом. По распространенному

мнению, к которому склоняется автор данной статьи, реконструкция в современном виде появилась в Великобритании и США в середине 1960-х гг. В нашей стране реконструкция зародилась в конце 1980-х гг. на волне неформальных молодежных движений патриотического характера, а также в составе музейных кружков. Яркие личности, способные объединить вокруг себя увлеченных историей людей (в основном молодежь), стали руководителями многочисленных клубов.

Первоначально отечественная реконструкция развивалась в направлении воссоздания оружия, обмундирования и предметов быта армий эпохи наполеоновских войн, Второй мировой войны. Реконструкция эпохи Средневековья появилась несколько позже. Во второй половине 1990-х гг. произошло разделение реконструкторов Средних веков на эпохи раннего и высокого Средневековья. В первое направление вошли клубы, занимающиеся IX–XI вв. (временем появления Древнерусского государства и эпохой викингов). Во второе направление – клубы, реконструирующие Европу, Русь и Азию XII–XVI вв.: период Крестовых походов, монгольских завоеваний, Столетней войны и т. д. Такая специализация была необходима для четкого разграничения целей и объектов изучения.

В 2000-е гг. начали появляться объединения (ассоциации) клубов, созданные для совмещения и координации усилий в проведении ежегодных общих мероприятий с высоким уровнем исторической достоверности, а также для сбора информации, необходимой для воссоздания материальной культуры выбранного периода (ассоциация «Гардарика» для реконструкторов раннего Средневековья и «La Grand

Compagnie de la Russie» для реконструкторов развитого и позднего Средневековья)...

Среди активных участников движения исторической реконструкции есть археологи, для которых эксперименты, проводимые на различных мероприятиях, имеют научное значение. Благодаря этому происходит замечательный процесс – общение молодежи с учеными-энтузиастами в неформальном информационном пространстве. Как показывает личный опыт автора, такой вид информационного обмена оказывается очень полезным.

На ранних этапах существования ассоциация «Гардарика» объединяла клубы для проведения общих мероприятий военного характера – всевозможные маневры на местности с имитацией боевого взаимодействия, общие военные смотры и состязания. Но позже стали выделяться люди, для которых главным приоритетом стало изучение средневекового ремесла и проведение археологических экспериментов. Благодаря появлению этого направления ассоциация стала проводить «мирные» мероприятия с целью координации усилий по реконструкции раннесредневековых ремесел, обмену опытом, обучению, демонстрации различных экспериментов.

Другим направлением деятельности ассоциации стала совместная организация межклубных проектов, таких как летние и зимние воинские походы, реконструкция аутентичных лодок и навыков речных походов. Руководят этими направлениями опытные люди (часто параллельно являющиеся и руководителями клубов), которые объединяют вокруг себя наиболее подготовленных в моральном, физическом и техническом плане реконструкторов, способных выжить в жестких природных условиях, применяя лишь аутентичные приспособления и навыки...

Еще одним направлением деятельности ассоциации «Гардарика» стала организация открытых фестивалей раннесредневековой культуры Древней Руси и соседних регионов, которые может посетить любой человек и соприкоснуться с духом эпохи и ее воссозданной материальной культурой. Примером такого мероприятия является фестиваль «Старая Ладога», который проводится с 2005 г. на месте одноименного древнейшего русского города в Ленинградской области на берегу реки Волхов, а также фестиваль «Городецкое Гульбище», проводимый с 2006 г. в Подмосковье.

Клубы, занимающиеся высоким Средневековьем, значительное внимание уделяют организации крупных открытых фестивалей, широко известных как в России, так и за ее пределами – «Рыцарский замок» в Выборге, «Русская крепость» в Приозерске, «Железный град» в Изборске, «Черноморское порубежье» в Краснодарском крае, «Куликово поле» под Тулой».

Как показывает опыт автора статьи, занятия молодых людей и девушек в клубах исторической реконструкции оказывают очень сильное позитивное влияние на уровень их интереса к истории. «Формируется истинный патриотизм, основанный на понимании процессов и событий истории своей страны в контексте развития и взаимного влияния различных культур. Ведь для того чтобы принять участие в одном из увлекательных мероприятий, нужно основательно ознакомиться с научной или хотя бы научно-популярной литературой по истории и археологии выбранного периода, самому научиться или хотя бы получить общее представление о ряде архаичных и современных ремесел, таких как кройка и шитье, вязание, ткачество, гончарное ремесло, стеклотельное искусство, разные приемы работы по дереву и металлу. Если молодой человек захочет на фестивале принять

участие в боевом взаимодействии, имитирующем средневековое сражение, то для этого ему необходимо не только изготовить либо заказать необходимое воинское снаряжение, но и научиться им пользоваться. Ему придется посещать спортивные тренировки, проводимые в большинстве клубов исторической реконструкции, где он рядом со своими товарищами сможет освоить различные способы ведения боя выбранного им исторического периода».

Однако автор подчеркивает и минусы занятий исторической реконструкцией. «Это увлечение, которое подходит далеко не для всех. Да и не может хобби, требующее больших трудовых и материальных вложений, стать массовым. Личный опыт автора по организации кружка исторической реконструкции в школе показал, что это, несомненно, приносит свою пользу, но очень локальную: к реконструкции приобщается лишь небольшая группа школьников, многие из которых и до участия в кружке увлекались историей. Но у исторической реконструкции есть гораздо больший потенциал, который можно использовать в школьном историческом образовании. Речь идет о проведении уроков «живой истории».

Что под этим подразумевается? В первую очередь такие уроки – «лабораторная работа» по истории, практическое занятие. Суть в том, чтобы в рамках классно-урочной формы обучения привлекать для проведения занятий по определенным темам участников движения исторической реконструкции, занимающихся разработкой данной темы. Разумеется, в подготовке такого занятия должен принимать участие и учитель истории, работающий в данном классе.

Во время урока «живой истории» ученики смогут на практике познакомиться с материальным миром изучаемой

эпохи. Для примера приведем занятие, организованное в школе № 1321 г. Москвы по теме «Быт и военное дело Древней Руси». В ходе урока (который был рассчитан на 2 учебных часа), ученики слушали рассказ о материальной культуре изучаемого периода от людей, которые уже более 10 лет занимаются ее детальным практическим изучением и воссозданием. Во время занятия реконструкторы Я.С. Внуков и А.В. Шолош показали ученикам ряд копий предметов быта, костюма и вооружения и подробно рассказали о назначении и применении каждого из них.

Главная особенность уроков «живой истории» в том, что все предметы (являющиеся копиями, изготовленными в соответствии с размером, материалом, формой и технологией производства) дети могут не только детально рассмотреть и потрогать, но и использовать по назначению. Например, высечь искру с помощью кресала и кремня, померить рубаху или кафтан, попробовать написать фразу на щеле при помощи костяного писала, встать в боевую стойку, держа в руках меч, топор, щит...

Один из вопросов, который может возникнуть у читателей – чем подобные занятия лучше привычного способа знакомства подрастающего поколения с материальной культурой – экскурсии в музей? Археологические музейные экспонаты (особенно средневековые) часто деформированы, фрагментированы. Увы, не всегда можно встретить экскурсовода, который мог бы внятно и достоверно объяснить назначение всех вещей, представленных в экспозиции. Графические реконструкции, часто используемые в музеях, безусловно, должны помочь представить общий облик человека того времени, но они редко выполняются на должном уровне – как с художественной точки зрения, так и с учетом исторической достоверности. Ведь понять, как эти предметы выглядели изначально и как ими пользовались, а

через это приблизиться к пониманию культуры и своеобразия изучаемой эпохи – одна из главных целей как посещения музея, так и изучения истории в школе в целом. Человеку, не имеющему серьезных познаний в археологии, глядя на расположенные за стеклом находки, крайне сложно правильно восстановить в своем воображении их первоначальный облик и возможное применение.

Но ни в коем случае нельзя противопоставлять уроки «живой истории» посещению музея. Одно должно дополнять другое. Представьте, насколько более осмысленным и увлекательным станет осмотр археологической коллекции школьниками, если, рассматривая экспонаты за стеклом, дети будут узнавать в них вещи, копии которых они держали в руках!

Использование элементов «живой истории» в образовательных целях возможно не только в рамках классно-урочной системы – для этого существует немало других ситуаций. Недавно Государственный исторический музей начал организовывать в своих стенах совместные с реконструкторами программы, где, путешествуя по залам музея, посетителей «учат читать древнерусские тексты и писать берестяные грамоты, они узнают о городских ремеслах, ювелирном деле. В залах оживают образы славянской девушки, новгородского ремесленника, половецкого воина, древнерусского книжника, монгольского хана, русского князя. Участники погружаются в атмосферу быта наших предков, узнают, как они жили, во что одевались, какими вещами пользовались и как их изготавливали». Судя по отзывам школьников, побывавших на этих мероприятиях, восприятие и понимание истории ими в значительной мере изменилось, у многих появилось желание ликвидировать пробелы в своих знаниях.

Другим вариантом применения исторической реконструкции в музейном деле являются полноценные выставки. Так, с января по март 2010 г. в Витебском областном краеведческом музее проходила выставка «Шляхамі гісторыі», организованная местным клубом исторической реконструкции совместно с сотрудниками музея. Посетители могли увидеть реконструированные элементы костюма, быта и вооружения кривичей, латгалов и скандинавов, которые в IX–XI вв. жили в Двинском районе и на сопредельных территориях. По материалам выставки был выпущен набор открыток, на которых можно увидеть костюмы и доспехи на их создателях с указанием в каждом отдельном случае четкой датировки, территориальной и социальной принадлежности реконструируемого комплекса. Недостатком такого формата является то, что в нем не реализуется один из важных принципов «живой истории» – для посетителей нет возможности подержать в руках экспонаты выставки и воспользоваться ими.

Перспективным и полезным выглядит участие реконструкторов и в некоторых музейных проектах – например, в презентации новой археологической экспозиции или в организации тематического праздника. В Калининградском областном историко-художественном музее на мероприятии, посвященном началу работы выставки «Русь и Балтика в эпоху викингов», помимо уникальных находок зрители увидели, как многие экспонаты могли применяться на практике. Благодаря труду калининградских реконструкторов в залах музея проходили демонстрации ремесел (прядения, вязания, ткачества) и имитации боевых взаимодействий, характерных для IX–XI вв. Также подобные программы были организованы при проведении ежегодного праздника «Ночь музеев».

Клубы исторической реконструкции и отдельные энтузиасты, которые занимаются воссозданием материальной культуры одного или нескольких исторических периодов, сегодня есть во многих городах России и соседних стран. В последние годы уроки «живой истории» проводятся далеко не только в одной столице. Но почти всегда они – результат либо удачного стечения обстоятельств, либо частной инициативы людей, связанных как со школой, так и с реконструкцией. И те и другие случаи достаточно редки».

Автор делает однозначный вывод о полезности занятий «живой историей» с учениками в рамках школьного кружка, уроков истории, внеклассной работы. «Для школьника изучение истории станет значительно ближе и понятнее, когда через использование воссозданных предметов материальной культуры он сможет гораздо лучше прочувствовать и «пропустить через себя» человеческую составляющую исторических событий, а тем самым – приблизиться к пониманию истории в целом.

*Уголев, Е. М. Уроки «живой истории» /
Е. М. Уголев // Преподавание истории в
школе. – 2011. - №5. – С. 40-45.*

«Живая история», или Лето в музее

*Владислав Вениаминович Хабаров,
зав. отделом Национального музея Республики
Татарстан,
руководитель военно-исторического клуба
«Витязь»*

Еще один опыт знакомства подростков с отечественной историей с помощью ролевой игры в условиях летнего лагеря содержит следующий материал.

С 1990 года при Национальном музее Республики Татарстан работает объединение молодых людей, изучающих историю методом «погружения». После нескольких ролевых игр члены объединения начали активно работать с детьми. В 1994 году при музее был создан клуб военно-исторической реконструкции «Витязь», который возглавил автор статьи - директор профильного лагеря «Безнен тарих».

Основная цель лагеря - углублённое изучение истории. «Дети слушают лекции по археологии, истории, работают в ремесленных мастерских и творческих студиях, где можно «погрузиться» в эпоху. В мастерских ребята работают по несколько часов в день, в каждой - как минимум, по два-три дня, чтобы освоить ремесло, научиться работать руками».

Живая история

«Безнен Тарих» в переводе с татарского языка — «Живая история»: так называется ежегодная смена историко-краеведческого лагеря, которую проводят в Татарстане совместными усилиями Министерство по молодёжной политике, спорту и туризму, центр «Лето»,

Национальный музей Республики Татарстан, объединение «Отечество - Республика Татарстан». Готовят эту смену ребята из военно-исторического клуба «Витязь».

Идея родилась в 1994 году. «И вот тогда было решено совместить такие, казалось бы, далёкие друг от друга понятия, как археология, туризм, ремесленная деятельность и ролевые игры. В результате и получился лагерь «Безнен Тарих». Постепенно сложился коллектив: археологи, охотно работающие с детьми, педагоги, мастера, обучающие детей своему ремеслу, игротехники, которые могут придумать ролевую игру на любую тему.

Министерство по молодёжной политике, спорту и туризму поддержало и выделило деньги, несколько организаций тоже помогли, чем сумели, и теперь ежегодно работает смена палаточного лагеря.

Игра в эпоху

Каждый год заранее объявляется, какой эпохе будет посвящена смена. В каком времени только ни жили наши участники - от каменного века до Казанского ханства. Основой смены становится игра в эпоху. Палаточный лагерь, раскидывающийся на живописном берегу Камы, где проводятся эти смены, становится то первобытной стоянкой, то средневековым городом, отряды - то племенами, то родами, улицами - каждый год по-разному. Каждая группа подбирается так, чтобы в ней были ребята и девочки разных возрастов: старшие помогают младшим. Игра идёт почти постоянно, причём играют все - от детей до администрации лагеря, у каждого свой персонаж. Директор лагеря может быть эмиром города, вожатый - старейшиной городского квартала, мастер - древним ремесленником.

Все носят сшитую заранее одежду, соответствующую выбранной эпохе. Мастера-игротехники

разрабатывают различные сюжеты: то надо охранять караван, то выследить шпионов из вражеского стана, то найти лекарственные растения. Отдельные задания сливаются в одну большую игру, в которую органично входят занятия по истории и археологии.

Лагерь «Безнен тарих» - один из интереснейших проектов, в рамках которого разработано множество ролевых, настольных и других обучающих и развлекательных игр, что позволяет «погрузить» игроков в эпоху, дать им почувствовать реалии давно прошедшего времени. Дети работают в гончарных, кожевенных, литейных, кузнечных мастерских: лепят посуду по образцам прошедших эпох, чеканят монету, учатся выковывать украшения и элементы доспехов, в мастерской женских украшений учатся шить и вышивать.

Иногда, в зависимости от темы, можно поработать и в такой экзотической мастерской, как мастерская по обработке кремния. Все изделия в мастерских делаются в стиле эпохи, в которой проходит игра: одни служат как обереги, другие - определителями статуса и игрового возраста: игрок проходит за смену (порой не один раз) игровой возраст «ребёнок», «взрослый», «старейшина». Бывает он и в разных статусах: «член племени», «старейшина рода», «крепостной крестьянин», «свободный человек», «дружинник», «феодал», чтобы лучше почувствовать жизнь эпохи.

Если игра идёт по эпохе Волжской Булгарии, Золотой Орды или Казанского Ханства, то в игру вводятся денежные отношения, чеканятся монеты, собираются налоги, работает базар. Ребёнок на собственном опыте познаёт всё то, что он проходит в школе и пропускает «мимо ушей» на уроках истории.

Разумеется, не обходится и без «военных действий». По разработанным правилам ролевых игр

проходят и осады крепостей, и полевые бои и другие виды «боевого взаимодействия», сообразно логике развития игровых событий. Тут важно, чтобы оружие для «боевых действий» было не травмоопасным и соответствовало историческому периоду.

Проводятся специальные занятия по фехтованию и стрельбе из лука, и когда начинается «боевое время» (а к этому времени приурочивается игровой сюжет), то в равных условиях все - и дети, и взрослые: бывали случаи, когда восставшие горожане «поднимали на копья» и ненавистного эмира с его дружиной, и захватывали власть в городе. Проигравший отправляется в «страну мёртвых» и там проводит время на хозработках от одного до двух часов, ведь «боевое время» редко длится меньше 12 часов.

Мастера-игротехники следят за развитием сюжета, лишь изредка незаметно подталкивают развитие событий в нужное русло, ведь ребята должны не только вынести яркие впечатления, но и понять логику исторического процесса. Почему, например, банда разбойников обречена в конце концов на уничтожение, или почему неуплата налогов ведёт к гибели государства (мятежные горожане не смогли содержать воинские силы, и город был взят иноземными войсками).

Смена в палаточном лагере

Но лагерь «Безнен тарих» - это не только игра в историю, это ещё и полноценная смена в палаточном лагере. Приходит время, и все снимают историческую одежду, и время заполняется обычной лагерной деятельностью: занятиями в театральной студии, конкурсами, пением у костра, купанием и спортивными состязаниями... Особенно популярна лапта: эта старинная игра как нельзя лучше подходит для лагерных условий.

Чемпионат по лапте проводится каждую смену и вызывает горячий интерес и желание принять в нём участие.

Несмотря на погружение в эпоху, выпускается общелагерная стенгазета. Каждый номер выпускает дежурный род (улица, племя), а поскольку освещаются в газете последние события, даются объявления, размещаются правила и вводные для новых игр, то прочитывается номер охотно и внимательно».

Каждый год в лагере проводится «День музея, когда сотрудники Национального музея выезжают с фондовыми показами коллекций оружия, украшений, детских игрушек, редких книг: это очень сближает детей с музеем, куда они приходят и зимой на занятия клуба «Витязь». Некоторые из них связывают свой дальнейший путь с археологией, историей, этнографией, поступая в казанские вузы».

Опыт единственного в своем роде летнего лагеря бесценен. Его смены дают пример того, как можно превратить летний отдых подростков и молодежи в поучительное и интересное путешествие во времени.

*Хабаров, В. В. «Живая история»,
или Лето в лагере /В. В. Хабаров //
Народное образование. – 2010. - № 3. – С. 249-252.*

Молодежные переговорные площадки с представителями государства, общества и бизнеса

*Елена Вадимовна Хижнякова,
руководитель отдела НИИ инновационных стратегий
развития общего образования, Москва*

Социальное проектирование - тема, которая часто поднимается в последнее время. Реализуется огромное количество программ, целью которых является научить молодежь работать с проектами с момента их написания и до момента окончания работы. Теоретические занятия не дают должного результата. Публичная защита проектов у многих вызывает стресс и сказывается на качестве представления материала. Познакомиться с разными технологиями работы по молодежному проектированию нам позволяют следующие материалы.

«Молодёжные переговорные площадки представляют собой одновременно образовательную и социальную технологию...

Молодёжная переговорная площадка - это больше, чем одноразовое мероприятие; это механизм соорганизации интересов и действий молодёжной общественности и местной администрации, общественных и деловых структур по преобразованию городской среды, развитию социальной инфраструктуры города (района) и улучшению качества жизни молодёжи. Полноправными участниками диалога здесь выступают: молодёжная общественность, органы местной законодательной и исполнительной власти, ведомства, имеющие отношение к проблематике организации жизни подрастающего поколения, коммерческие и некоммерческие организации. Основные задачи данной технологии:

1. Включение молодёжи, в первую очередь школьного возраста, в анализ и решение социальных проблем территории/города.
2. Организация аргументированного диалога молодёжной общественности с представителями территориального сообщества и администрации. Предъявление интересов, потребностей и ожиданий молодёжи субъектам территориальной политики. Соорганизация проектных инициатив с имеющимися программами развития территории, осуществляемыми органами местной власти.
3. Создание единого содержательного и организационного поля, в котором возможно дальнейшее взаимодействие различных образовательных учреждений и учащихся с местной администрацией и общественностью.

Основными процедурами молодёжных переговорных площадок выступают:

- молодёжная экспертиза эффективности наличной социальной инфраструктуры. Мониторинг (производимый самой молодёжью) состояния территории и выявление негативных или проблемных зон;
- переговоры представителей молодёжи с представителями местной администрации, общественных объединений и предпринимателями. Содержание переговоров задаётся конкретной, связанной с территорией проблемой и поиском реалистичных путей её разрешения;
- создание программ и проектов, позволяющих решить заявленную на переговорной площадке проблему и предполагающих активное участие молодёжи;
- разворачивание системы молодёжных социальных проектов. Для представителей территориальной

администрации эти проекты, в первую очередь, способ развития местной молодёжной политики (основной проблемой которой, как правило, и является отсутствие механизмов вовлечения молодёжи в разработку и реализацию содержания молодёжной политики).

С точки зрения образования основной задачей выступает формирование проектной активности детей, имеющей социальную направленность (социальной инициативы). Соответственно, исходным шагом в образовательном плане является обеспечение самого факта «встречи» детей с реальной социальной проблематикой».

Технология переговорной площадки связана с общей заинтересованностью учреждений образования и органов местной власти в работе по позитивной социализации молодёжи школьного возраста.

Следует отметить, что представители образования и представители органов власти видят эту проблему по-разному. Так, для представителей системы образования наиболее значимыми являются вопросы, связанные со стратегиями воспитания и социализации. Для представителей власти ключевыми являются вопросы об организации внеучебного времени молодёжи и о действенной молодёжной политике».

Однако, делает вывод автор, существует проблема отсутствия модели деятельности, где бы интересы всех субъектов совмещались.

«При том, что направление работы, связанное с развитием социальной инициативы, представляется стратегическим, процесс взаимодействия различных структур, имеющих к нему отношение (органы местной власти, учреждения образования, культуры, спорта и пр.), недостаточно эффективен.

Органы местной власти заинтересованы во включении школьников и молодежи в понимание и решение социальных проблем территории. Наиболее перспективным в этом плане видится *проектный метод*, позволяющий организовать и направить активность детей. Однако существующие формы проектной деятельности и трактовка её образовательной нормы педагогическим сообществом не позволяют добиться конструктивного взаимодействия между различными социальными позициями.

Существует ряд осложняющих обстоятельств в развитии социальной инициативы молодёжи и практики социального проектирования.

Во-первых, у местных органов власти, отвечающих за социальную политику, отсутствуют какие-либо процедуры соотнесения детских и молодежных проектов с содержанием программ развития. Более того, эти программы социального развития района никак не представлены детям, что ослабляет содержание их социальных инициатив, проектные группы исходят только из своего понимания ситуации, которое часто является ограниченным и случайным, либо следующим из некоторой школьной «традиции» (например, «только экология», «только организация молодёжного досуга»). У органов местной власти отсутствуют какие-либо резоны опознавать детские проекты в рамках программ социального развития, так как это предполагает серьёзную работу по их сопровождению, что представителями власти небезосновательно относится к компетенции образовательных учреждений.

Во-вторых, существующие механизмы работы органов местной власти с детскими и молодёжными проектами ограничены ежегодными конкурсами... И увеличение количества конкурсов никак не изменит

ситуации, потому что принципиальными ограничениями данной формы выступают:

- эпизодичность (а не постоянная деятельность);
- отсутствие учёта разных типов взаимодействия образовательных учреждений с органами власти, коммерческими и общественными организациями;
- работа с отдельными проектами (а не с системой проектов);
- грантовая поддержка (а не совместная деятельность).

В-третьих, детские социальные проекты обычно находятся в поле зрения только тех административных структур, которые функционально отвечают за «работу с образовательными учреждениями». Как правило, это уровень специалистов в социальном отделе администрации. И ориентированы эти специалисты на проведение разного рода мероприятий. Успех же и социальный эффект проекта часто связан с контактом проектировщиков с совершенно другими структурами, в частности, с ведомствами, имеющими непосредственное отношение к проблематике проекта, с предпринимательским сообществом...

В-четвёртых, детские социальные проекты запускаются обычно под эгидой образовательных учреждений, что существенно ограничивает их возможности. Так, не используется ряд социальных ресурсов, связанных с деятельностью молодёжных общественных организаций, молодёжными советами и т.д. В результате проектная инициатива оказывается ослабленной, поскольку у проектной группы нет никаких полномочий. Возникнуть же они могут только при соотнесении деятельности проектных групп и форм легальной общественной самоорганизации - молодёжных общественных организаций.

Методическая схема молодёжной переговорной площадки.

1. Исследовательская подготовка:

- обсуждение с учащимися возможного тематического поля. Исходная смысловая и эмоционально окрашенная фиксация проблем, личностная отнесённость к заявленной теме;
- учебное занятие по технологии социологического исследования и анализу статистических данных (в этой функции может выступать материал ранее проведённых исследований, статистические данные из печатных источников). Цель - первичное прохождение педагогом с детьми процедуры интерпретации данных, восстановления контекста ситуации, стоящей за цифрами. Может потребоваться ряд занятий, так как сама логическая процедура - увидеть ситуацию за цифрами - для детей достаточно сложна;
- проектирование формата исследования. Восстановление с детьми его целей и задач. Анализ предлагаемых руководителем проекта индикаторов и привнесение новых параметров, интересующих детей. Оформление оригинальных замыслов конкретной группы детей как по содержанию, так и по форме (например, привнесение жанров журналистского исследования, информационных кампаний, аналитико-управленческих проектов, конкурсных процедур);
- обсуждение имеющейся структуры территориального управления, определение круга «приглашённых» из взрослых специалистов для обеспечения адресности высказываний;
- первичная интерпретация полученных по школам данных при подготовке переговоров;
- проведение одного (или нескольких) круглых столов, которые позволяют наладить взаимодействие детей из

разных школ, сформировать предварительный общий смысловой контекст...

Особые требования предъявляются к конструированию анкет. Поскольку назначение исследования - выявление значимых проблем в социальной ситуации района, то анкеты должны создавать возможности:

- 1) моделирования «рисков» в молодёжной среде,... связанных с существующей в молодёжной среде системой ценностных ориентаций, имеющихся способов самостоятельного разрешения проблем, потенциалом готовности сотрудничать со специалистами разного рода и имеющимися организационными формами, системой отношений к «внешнему миру» и содержанием самооценки...
- 2) выявления общего вектора ожиданий молодёжи (как в целом «от жизни», так и в контексте территории);
- 3) экспертной оценки имеющейся практики социальных программ, ориентированных на молодёжь (для этого она должна быть предварительно восстановлена и отражена в анкетном материале). Включение материала о текущих программах, реализуемых местной администрацией (руководителем проекта должно быть обеспечено получение этого материала и согласие администрации на экспертную процедуру).

В общем виде структура анкет (параметров) отражает содержание и процедуру рефлексии, направленной на воссоздание способа жизни и отношение к нему молодёжи на данной территории.

2. Межшкольная сессия по подготовке молодёжной переговорной площадки.

Задачей сессии является распределение учащихся, представляющих разные школы, по группам,

соответствующим исследовательским темам. Эти группы будут принимать участие в работе переговорной площадки в том же составе.

В группах исследовательские данные, полученные школами, сводятся воедино, подсчитываются результаты опроса по району. В тематических группах проводятся проблемные обсуждения, анализируется ситуация. В результате выделяются ключевые проблемы территории, существующие закономерности и социальные явления, которые могут стать предметом обсуждения с властью и общественностью на переговорной площадке.

Сводные данные по району доставляются учащимися в свои школы, обсуждаются там более широким составом учащихся с целью разработки предложений по решению проблем.

3. Предварительные переговоры.

Исследование и экспертиза завершаются диалогом молодёжных групп с представителями местных исполнительных и законодательных органов власти, коммерческих и некоммерческих организаций.

Должно быть обеспечено участие представителей всех необходимых подразделений местного самоуправления, связанных с проблематикой молодёжной политики, депутатов городской Думы. Также необходимо присутствие представителей более высокого уровня властной иерархии, что позволяет как «приподнять» статус мероприятия, так и преодолеть характер ни к чему не обязывающего «междусобойчика».

Итоговые аналитические материалы обязательно должны быть предоставлены местной администрации и администрациям более высокого уровня.

4. Молодёжная переговорная площадка (работа микрогрупп и пленарное заседание).

Работа детей организуется в рамках микрогрупп (7-9 человек). Руководит работой группы взрослый модератор. Если в этом качестве выступает педагог, то он должен пройти специальное обучение, чтобы научиться отходить от привычной учительской логики «возведения ученика к правильному ответу», поддерживать самостоятельное мышление и рефлекссию школьников.

Параллельно с детскими группами работает «взрослый» круглый стол. Его назначение - подготовка к работе с содержанием детской экспертизы на пленарном заседании, обсуждение территориальных проблем, придание официального статуса намечаемым инициативам, обсуждение рамок дальнейших программ.

Результаты группового обсуждения выносятся на пленарное заседание. На каждое выступление детской группы ведущим запрашивается экспертное заключение со стороны приглашённых специалистов.

Общая логика рассмотрения:

- 1) Проблемы территории. «Риски», связанные со сложившимся способом жизни молодёжи на территории. Формулирование проблем.
- 2) Имеющийся вектор ожиданий и потребностей со стороны молодёжной общественности.
- 3) Оценка имеющихся на территории возможностей для самореализации молодёжи, оценка практики социальных программ, ориентированных на молодёжь (профилактика зависимостей, безопасность, занятость, насыщенность культурной, визуальной среды, досуг и т.д.).
- 4) Обсуждение участниками переговорной площадки (детьми и взрослыми) взаимных намерений,

обнаруженных ресурсов (организационных, человеческих, деятельностных, информационных и т.д.).

Последнее выступает в качестве предпроектных формулировок. Сами проекты должны строиться в дальнейшей систематической работе с детьми в рамках созданного проблемно-ценностного поля, достигнутого взаимопонимания».

Хижнякова, Е. В. Молодежные переговорные площадки с представителями государства, общества и бизнеса / Е. В. Хижнякова // Народное образование. – 2010. - №10. – С. 267-271.

Технология «Дебаты»

«Дебаты» - одна из тех немногих развивающих технологий, пришедших к нам из зарубежья, которой удалось укорениться на российской почве. Зимний чемпионат этих игр проводится в г. Ивантеевке (Подмосковье), весенние игры проходят в Минске и в Комарово под Санкт-Петербургом, летний чемпионат принимает г. Таганрог. Команды городов России и стран ближнего и дальнего зарубежья, в которые входят студенты и старшеклассники, обсуждают самые острые проблемы, всё то, что их волнует.

Участие в дебатах призвано обогатить человека новыми знаниями, поэтому первое предназначение игры – обучение, которое имеет большее значение, чем сама победа. Овладевая технологией ведения дебатов, многие люди учатся навыкам общения, умению договариваться, спокойно принимать точку зрения другого человека, находить компромисс и не использовать в общении недозволенные приемы. Задача участников дебатов – не просто добиться победы, но быть честными в выборе аргументов и доказательств.

В процессе внедрения технологии «Дебаты» в различные сферы образования появились новые разработки, такие, как моделирование заседаний Государственной Думы, защита проектов, деловые игры по избирательному праву и т.п.

На современном этапе развития программы «Дебаты» у нас используются практически все известные форматы ведения этой игры. Например, среди старшеклассников игра обычно проводится в русле классического формата Карла Поппера. Темы игр могут быть разными, но они обязательно должны затрагивать значимые проблемы молодежи, общества.

Дебаты являются, по мнению автора следующей статьи, одной из наиболее оптимальных форм социального проектирования.

«В широком смысле дебатами можно считать практически любую дискуссию или обсуждение. Неформальный характер и нерегламентированность большинства таких дебатов делают их «живыми» и очень эмоциональными, однако часто за этим скрывается отсутствие конструктивных позиций и критики. Устранить этот недостаток призваны «формальные» дебаты.

Формальные дебаты являются четко регламентированной игровой формой обсуждения наиболее актуальных и спорных вопросов. Технология «Дебаты» позволяет выявлять наиболее острые проблемы и предлагать пути их решения. В процессе игры дебаты учатся отстаивать свою точку зрения и предлагают технологичное решение поставленных проблем.

Таким образом, можно говорить о том, что дебаты являются эффективным механизмом для социального проектирования.

Во-первых, можно проследить прямую взаимосвязь в структуре написания социальных проектов и речами дебатеров в игре.

В процессе подготовки речи участники команд прописывают следующие этапы:

- проблемное поле, почему данная тема поднимается, степень ее проблемности и проработанности;
- актуальность, потребность общества в решении данной проблемы, запрос социума;
- философия или основная идея, в чем заключается суть законопроекта (социального проекта), его направленность;
- механизмы реализации (как, какими средствами, с помощью кого будет осуществляться реализация

законопроекта);

- подтверждение необходимости данного законопроекта (идеи) - подтверждение того, что все вышеизложенное способствует решению проблем, поднятых в начале.

Те же самые пункты необходимо прорабатывать в процессе написания социального проекта. Преимущество же дебатов заключается в том, что всегда есть сторона оппозиции, цель которой - выявить слабые стороны проекта и доказать его несостоятельность.

Дебаты являются динамичной формой, в которой присутствуют элементы соревновательности и спортивного азарта, и именно это делает процесс написания и защиты проекта более эффективным и интересным, что напрямую влияет на качество разработанности материала.

Во-вторых, умения и навыки, развиваемые в дебатах, позволяют с большей результативностью работать в сфере социального проектирования, так как дебаты развивают:

- способность концентрироваться на сути проблемы, использовать все доступные средства для ее решения;
- навык в организации своих мыслей (умение представить аргументы убедительно, гибкость взгляда, мгновенность реакции на новые возражения, умение сохранять спокойствие в критических ситуациях);
- логическое и критическое мышление (привычку структурировать мысли и логично строить речь, выделяя вступление, основную часть и заключение; понимание, что у каждой точки зрения есть как свои минусы, так и плюсы);
- навыки устной речи (чувство времени, умение планировать речь, выбирая самую важную информацию, способность уложиться в заданный временной лимит);

- эмпатию и терпимость к различным взглядам (уважение к оппонентам, умение выслушать противоположную сторону);
- способность работать в команде;
- уверенность в себе (способность уверенно и красиво выступить перед полным залом слушателей);
- стиль публичного выступления.

Применение технологии «Дебаты» в процессе социального проектирования способствует созданию устойчивой мотивации к качественному выполнению работы, так как обеспечивается личностная значимость материала; наличие элемента состязательности стимулирует творческую, поисковую деятельность, тщательную проработку изучаемого материала».

Дебаты позволяют эффективно решать весь комплекс задач процесса социального проектирования.

По материалам статей:

Турик, Л. А. Путь к посту президента начинается с игры «Дебаты» / Л. А. Турик // Воспитание школьников. – 2012. - № 7. – С.48-50.

Фомич, Е. С. Освоение этапов социального проектирования через технологию «Дебаты» / Е. С. Фомич // Молодежь и общество. – 2009. - № 3. – С. 91-92.

Деловая игра как способ экспертизы инновационных проектов

*В. Б. Высоцкий,
кандидат психологических наук,
Москва*

В следующем материале рассказывается о другой технологии оценки и экспертизы молодежных проектов. Для решения подобной проблемы группой разработчиков была предложена игровая технология, предполагающая моделирование деятельности креатора (автора проекта) по реализации своего проекта с целью его экспертизы и представления его потенциальным инвесторам (спонсорам).

«В основу игры положен реальный механизм внедрения инновационных проектов. Для успешного моделирования данного механизма в игру были включены следующие институты:

- собственно авторы инновационных проектов (креаторы);
- экспертное сообщество;
- инвесторы (спонсоры);
- фондовая биржа;
- банк, обеспечивающий денежный оборот игровых денег.

« Специфика игры заключается в том, что часть институтов является игровыми, часть - реальными. Эксперты, инвесторы и сами креаторы - реальные участники процесса, экономическая часть: банк, биржа - игровые институты. Это имело как преимущества, так и недостатки. О них смотрите далее.

В ходе игры проект последовательно подвергается общественной экспертизе, экспертизе специалистов, продается и котируется на бирже, в результате чего

формируется его «рыночная цена». Все достижения участников фиксируются в портфолио проекта, который и представляется инвестору.

Общественная экспертиза представляет собой оценку проекта другими участниками игры (авторами других проектов). Креатор представляет свой проект группе и получает ее оценку.

К игре привлекаются эксперты в области инвестирования, «бизнес-ангелы», они также дают свое заключение креаторам, что является следующим этапом экспертизы. По возможности эксперты консультируют креаторов.

Все желающие могут продавать свои проекты на бирже. Акции проектов покупаются и продаются в течение всей игры. Итоговая цена в завершении игры является рыночным показателем инновационного проекта. Игровые владельцы проектов в завершение игры продают свои акции игровому институту, покупающему инновационные проекты. Полученные деньги могут быть потрачены на итоговом аукционе реальных товаров. Таким образом, зарабатывают те, кто выбрал наиболее перспективные проекты.

По окончании игры все показатели, включая «цену» проекта, представляются инвестору, который на их основе и презентации самого проекта креатором осуществляет свой выбор в пользу того или иного проекта.

Деловая игра была проведена в Летней школе «Креативо» в августе 2010 г. (пос. Кратово Раменского района Московской области). В игре приняли участие 67 человек - авторов инновационных проектов, эксперты, потенциальные инвесторы. Были представлены проекты по номинациям «Бизнес», «Наука», «Культура», «Образование», «Добровольчество». Игра стала завершающим этапом Интернет-турнира «Модерни-

Зация». На предыдущих этапах данного Турнира участники прошли предварительный отбор. В деловой игре принимали участие уже победители предварительных этапов, отобранные профессиональными экспертами и общественной экспертизой (участниками социальной сети Upself). Интернет-аудитория имела возможность и в дальнейшем участвовать в «судьбе» креатора, так как многие процедуры игры транслировались в онлайн-режиме.

В целом можно признать, что игра прошла успешно. Все институты оказались востребованными и были в той или иной степени включены в игровую деятельность. Организационно участники проживали группами (Хабами), на этом уровне и проходила общественная экспертиза. Наиболее востребованными оказались профессиональные эксперты, что понятно и очевидно. Часть креаторов консультировалась у экспертов по вопросам улучшения их проекта или его презентации. Активно работала биржа. Лучшие проекты по результатам были представлены потенциальным инвесторам, часть их получила финансирование. Кроме того, некоторые проекты были отобраны самими инвесторами по показателям портфолио из числа не вошедших в число «финалистов».

Проведение игры дало возможность увидеть ее сильные и слабые стороны. Среди удачных моментов игры необходимо указать следующие.

Предложенный механизм дает возможность инвестору (спонсору) получить экспертизу инновационного проекта. Экспертиза является многосторонней и достаточно объективной.

Предложенная деловая игра обладает в определенной мере технологичностью. Её возможно воспроизводить в других условиях.

Технология рассчитана на креаторов разной степени подготовленности. Как опытный, так и начинающий разработчик может себя в ней реализовать.

Предложенная игра - доступный и комфортный способ как оценки инновационных проектов креаторов, так и их обучения. В данной «нестрессовой» ситуации любой креатор любой сферы деятельности может попытаться реализовать (оценить) свой проект. Креатор знакомится с реальным механизмом внедрения и получает опыт деятельности по продвижению своего проекта, т.е. проходит определенную школу. В результате прохождения игры креатор приобретает опыт взаимодействия с экспертами, публичного представления проекта, получает опыт биржевой деятельности...

К минусам данной технологии можно отнести следующие факторы.

Возникает определенное противоречие при взаимодействии реальных и игровых процедур. Эксперты, например, воспринимают недостаточно серьезно игровые составляющие технологии, и считают их менее важными.

Довольно сложны для ряда участников новые виды деятельности, например, размещение своего проекта на бирже, отработка финансовой составляющей своего проекта, особенно это актуально для социальных сферы. Не все участники в итоге размещают акции своего проекта на бирже.

Одной из существенных проблем явилось затруднение, связанное с низкой экспертной оценкой ряда проектов, что явилось фактором демотивации дальнейшей деятельности авторов данных проектов.

Преодоление выявленных проблем - предмет дальнейшей доработки предлагаемой деловой игры.

На взгляд разработчиков, подобная технология может быть применима для реализации поставленной

цели: экспертизы инновационных проектов как в полном виде, так и в сокращенном (уменьшения набора институтов). Она может выступать как самостоятельная технология проведения экспертизы, так одной из составных частей комплексной экспертизы.

*Высоцкий, В. Б. Деловая игра как способ
экспертизы инновационных проектов /
В. Б. Высоцкий // Молодежь и общество. –
2010. - № 3. – С. 58-60.*

Упражнение Джеффа

Одним из интересных форм работы с молодой аудиторией являются различные психологические тренинги и упражнения. Они во многом позволяют понять молодому человеку себя и других людей, свое отношение к окружающему миру, помогают ему научиться высказывать свое мнение. Об одном из таких упражнений, которые не требуют большой подготовки и участия специалистов-психологов является *Упражнение Джеффа*.

Упражнение проводится на любую аудиторию. Участвуя в упражнении, ребята учатся свободно высказывать свое мнение, отвечать на вопросы, защищать свое мнение. Упражнение помогает лучше понять мир, свой коллектив. Ребята учатся уважать мнение других.

Упражнение проводится в два этапа:

- первый - ответы на вопросы;
- второй - анализ происходящего.

Для ведения упражнения необходим ведущий. Готовятся три плаката с надписью – «ДА», «МОЖЕТ БЫТЬ», «НЕТ». Крайние плакаты вывешиваются по бокам, а плакат с надписью «Может быть» - посередине. Ведущий располагается в середине зала. После заданного вопроса все участники переходят под тот плакат, который соответствует их ответу. Ведущий спрашивает: «Кто хотел бы ответить на вопрос: почему он встал именно под этот плакат». Желающий поднимет руку. Ведущий кидает ему мяч. Тот, у кого в руках мяч, имеет право на ответ. Если в ходе обсуждения мнение участников поменяется, то можно перейти в другую группу.

Запрет: участники упражнения не имеют права на кого-либо нападать, критиковать, спорить. Они

высказывают только свое мнение. Вопросы могут быть подобраны на различные темы.

Вопросы 1 варианта (данные вопросы помогают человеку лучше понять себя и тех, кто рядом с ним):

1. Я считаю, что недостатки людей так же естественны, как дождь, и потому отношусь к ним терпимо.
2. Не люблю посещать музеи, так как считаю, что все они одинаковы.
3. Не люблю вести светские беседы.
4. Во всех своих неприятностях прежде всего виню себя.
5. Никогда не скучаю, даже если пребываю в одиночестве.
6. Считаете ли вы, что цель оправдывает средства?
7. Для меня качество важнее, чем количество.
8. Лучше быть умным, чем богатым.
9. За деньги можно купить все.
10. Смогли бы вы помочь другим в ущерб себе?
11. Знаете ли вы себя полностью?
12. Считаете ли вы себя умным?
13. Считаете ли вы, что в большинстве случаев вы правы?
14. Я знаю, для чего я живу.

Вопросы 2 варианта (тема: «Здоровый образ жизни»):

1. Считаете ли вы, что всё в жизни надо попробовать.
2. Проблему наркомании решить нельзя, так как нет общества, свободного от наркотиков.
3. Люди, принимающие наркотики, опасны, так как они свращают других.
4. Смог бы ты за большие деньги предлагать людям наркотики?
5. Попробовав наркотик один раз, к нему не привыкнешь.
6. Легкие наркотики безвредны.

7. Если бы вы узнали, что ваш друг или знакомый употребляет наркотики, отвернулись бы вы от него?
8. Алкоголь - это средство, от которого можно стать зависимым.
9. Возможность достичь состояния опьянения - одна из радостей жизни.
10. Это нормально, что подростки принимают лекарство, чтобы успокоиться перед контрольной, экзаменом?
11. Активное освещение темы наркомании в средствах массовой информации влияет на её рост.
12. Курение должно быть запрещено во всех массовых местах.
13. Курящая девушка – это естественно?
14. Хотели бы вы, чтобы ваш ребенок курил?
15. Согласны ли вы с пословицей «Один в поле не воин».

Вопросы к анализу (для всех тем):

1. Понравилось или нет, почему? Было ли интересно?
2. Были ли вопросы, над которыми вы раньше не задумывались?
3. Были ли вопросы, на которые хотелось бы ответить искренне?
4. Что чувствовали, стоящие по одному, против всех остальных?
5. Почему продолжали отвечать, а не ушли?
6. Были ли вопросы, на которые вы отвечали, задумавшись?
7. Что чувствовали к тем, кто давал ответы, противоположные вашему?
8. Менялось ли ваше мнение по каким-либо вопросам, когда вы слышали противоположное мнение?
9. Открыли ли вы что-нибудь новое для себя и в себе?

Вот впечатления одного из участников IX Московского городского конкурса лидеров детских и

молодежных объединений «Лидер XXI века», с которыми в рамках мероприятия проводились подобные упражнения.

«Проверка на вшивость - неотъемлемая часть любого конкурса, а конкурс лидерский без такого мероприятия не обходится вообще. И на этот раз в каверзные ситуации участников «Лидера XXI века» ставили с помощью... «упражнения Джеффа».

Каждый участник высказывает свою точку зрения на совершенно разные темы. Все остальные выбирают согласиться с ним или нет, а если кому-то сложно определиться, согласен он или нет, тот может ответить: «Может быть». Вы скажете, нет ничего сложного в том, чтобы быстро определиться с решением, но испытав на себе натиск сомнений, вы вряд ли останетесь верны своему убеждению.

Мнения участников разнились. Так к высказыванию: «Я считаю, что недостатки людей также естественны как дождь, поэтому я отношусь к ним терпимо» большинство отнеслось положительно, а к фразе: «Не люблю посещать музеи, так как все они одинаковые» - отрицательно. Примечательно, что в обоих случаях обязательно был кто-то, противоречащий общему мнению.

Далее лидеры решили, что «количество важнее, чем качество» и что «лучше быть умным, чем богатым». Последнее объяснялось тем, что истинное богатство измеряется в духовном развитии, а не в денежных купюрах.

Неопределенная ситуация была при высказывании: «Цель оправдывает средства», возможно, еще и потому, что каждый понимает его по-своему.

Также участники согласились с тем, что «каждый человек эгоист», что очевидно, так как объясняется инстинктом самосохранения. И большинство согласилось с

фразой «Каждый в этой жизни должен надеяться только на себя».

Участники раскрывались с разных сторон, было интересно поделиться мнениями и лучше узнать друг друга. Отстоять свою точку зрения в словесной схватке – дело не из легких, но подвластных лидеру! Но все же, дорогие лидеры, не забывайте, что у вас есть команды. Может, не всегда нужно надеяться только на себя?».

По материалам сайтов:

<http://do.gendocs.ru/docs/index-315369.html?page=14#9026574>

<http://blog-ddm.ru/lider/2011/03/24/uprazhnenie-dzheffa/>

Игротека в образовательном пространстве: история и современность

Е. Ефимова, методист

*Московского городского дворца детского
(юношеского) творчества*

Одной из самых востребованных форм организации досуга молодежи в наше время выступают *игротеки*. И хотя эта форма не нова, интерес к ней со стороны молодежи неуклонно растет. В данной статье автор делает обзор истории этой технологии работы с детьми и говорит о нынешнем её состоянии.

«Игра в разных ее проявлениях присутствует во всех сферах человеческой деятельности и жизни каждого индивида. Игротека в разных ее модификациях (в семье, в социуме, в учреждениях основного и дополнительного образования, в рамках досуговых и социокультурных программ) способствует воспитанию и развитию, социализации и самоопределению детей разных возрастов, решая поставленные задачи средствами игры...

Игротекой называется детское учреждение (или его структурная часть), организующее игровую деятельность детей посредством применения игр, игрушек, игровых пособий, игрового инвентаря, которыми располагает данное учреждение. Как правило, в игротеке имеются помещения для организации игр и для хранения игр (игрушек, игровых пособий, игрового инвентаря), а также штат сотрудников, прошедших специальную подготовку. Игротекой называется и собрание (набор) игр и т.п., предназначенных для организации игровой деятельности детей...

Игротека во многом способствует нравственному воспитанию ребенка. Младший школьник в игре учится

общению, приобретает такие качества, как самообладание, воля к победе, умение и выигрывать, и проигрывать, аккуратность и бережное отношение к вещам; он также учится применять в игре полученные знания об окружающем мире. В игротке у ребенка не только закрепляются знания, полученные на уроках, но и приобретаются новые знания, умения и навыки, которые ученик начальной школы будет успешно применять в учебе.

Средствами школьной игротки можно эффективно влиять на самые разные стороны процесса воспитания... Большинство настольных и подвижных игр воспитывают комплекс качеств (нравственных, физических и др.): смекалку, выдержку терпение, ловкость и пр. В игротке осуществляется правовое и этическое воспитание, поскольку от школьника требуется соблюдение соответствующих правил, этики взаимоотношений в процессе любой игры: настольной, подвижной, сюжетно-ролевой (например, посвященной правилам безопасности дорожного движения или поведения на улице)...

В условиях игротки создается такая обстановка, в которой ими проигрываются (воспроизводятся) различные отношения взрослых (семейные, трудовые и пр.), благодаря чему дети осваивают различные социальные роли.

Игротека активно работает и со школьниками среднего возраста. Подростки любят играть и могут уже делать игры своими руками. Сложность организации игротки для них состоит в том, что детей этого возраста привлекают и другие занятия, на их взгляд, более перспективные, дающие знания или умения, которые могут пригодиться в будущем. Кроме того, подростков манят развлечения, нередко не соответствующие их возрасту...

Основное внимание уделяется сегодня воспитанию индивидуальных качеств личности, формированию у нее социально одобряемых, позитивных потребностей. На этом фоне актуальной становится проблема коллективизма применительно к школьникам всех возрастов. Значительный вклад в ее решение может внести игротека. Так, учащиеся начальных классов осваивают в школьной игротеке коллективные игры, приобретают навыки совместных действий с другими детьми. Ученики средней школы, став членами актива игротеки, не только следят за порядком, объясняют правила игры, но и заботятся о сохранности игротечного инвентаря, проводят массовые игры как для детей младшего возраста, так и для ровесников, вырабатывая таким образом активную жизненную позицию.

Одним из важных аспектов социальной активности личности является отношение к труду. Структура игровых фондов школьной игротеки позволяет использовать их для воспитания трудолюбия. Для младших школьников это занятия с игрушками на тему труда. С возрастом дети уже приобщаются к трудовому процессу: изготовлению и ремонту игрушек и другого игрового снаряжения. В 1950-е годы широкое развитие получили игротеки, фонды которых составляли самодельные игрушки, а также конкурсы на лучшую самодельную игру для пионерской игротеки и лучшую пионерскую игротеку (с самостоятельным изготовлением игр), в школах и в Домах пионеров действовали «Пионерские фабрики игр»...

Раньше в 1960-1970-е годы «знание игр, умение в них играть имели значение для самоутверждения подростков. Заметим, что в настоящее время изменились приоритеты в плане самоутверждения даже в игровой области. Для современного подростка важнее обладание

игрой (часто компьютерной), а умение играть и достигать успехов для него вторично.

Игротеки учреждений дополнительного образования в большей степени ориентированы на массовые дела. Основной деятельностью игротек учреждений дополнительного образования была и остается организация игр с детьми и подростками в игровом зале... Когда дети приходят в игротeku группой, классом, они могут принять участие, например, в соревнованиях по настольным играм или по решению ребусов, головоломок и пр. Такое проведение досуга оставляет добрый след в душах детей, а учителю, руководителю может открыть что-нибудь новое в его учениках, подсказать интересные формы работы...

С появлением в 1960-е годы телевидения резко сократилось время на другие виды досуга; позже добавились компьютерные игры, окончательно взявшие школьников в плен. Только этих достижений научно-технической революции оказалось достаточно для проявления таких ее негативных последствий, как разобщенность, индивидуализм людей, гиподинамия и др.

Увеличение объема информации привело к тому, что в игротеках стало больше познавательных игр - часто в ущерб играм, развивающим физические и нравственные качества личности (ловкость, меткость, быстроту, точность и координацию движений, находчивость и сообразительность, умение действовать согласованно, играть в команде и пр.). Разобщенность людей проявляется в растущем индивидуализме детей и подростков, в их неумении и нежелании участвовать в командных играх. Самопожертвование и взаимовыручка, которым, по словам А. И. Куприна, учила игра «Лапта», сменяются проявлениями эгоизма, недисциплинированности и капризности. Даже в настольно-спортивных играх (настольный футбол, хоккей и пр.) дети часто отдают

предпочтение тем их видам, где можно играть хоть двумя руками (за себя и другого), но одному, а не с партнером. Все это ведет к тому, что дети не хотят покидать квартиру с компьютером и телевизором, чтобы поиграть в игротке в компании других детей...

Реальностью XXI в. стали коммерческие игровые комнаты. В крупных торговых центрах они играют роль «камер хранения» детей. Из воспитательных функций игротки здесь сохраняются элементы умственного и физического воспитания, но главенствует в них развлечение...

В современный период наибольшее применение могут найти следующие формы воспитательной работы игротек: посещение детьми школьного возраста (с родителями и самостоятельно, а также организованными группами) игротек образовательных учреждений; выезды крупных игротек-передвижек в места оздоровительного отдыха детей, в места массового организованного проведения досуга детей; организация игр и игровых форм досуга с применением инвентаря игротки; разносторонняя деятельность игротек школ, учреждений дополнительного образования детей в контексте работы данного образовательного учреждения, а также и других социальных учреждений...

Ефимова, Е. Игротека в образовательном пространстве: история и современность / Е. Ефимова // Воспитание школьников.- 2009. - № 5. – С. 19-24.

Поиграй со мной: игротека в Юношеской библиотеке

*Т. О. Пономарева,
Е. Г. Ракина*

Об опыте организации игротеки для подростков и молодежи в условиях юношеской библиотеки рассказывают авторы следующего материала.

«Молодёжная библиотека – это открытое пространство для общения, творчества, отдыха. Такова была идея проекта Юношеской библиотеки Республики Коми «Библиотека для молодёжи в новом формате», поддержанного Правительством РК в объявленный в 2012 г. Год молодёжи в Республике Коми.

Игротека «Поиграй со мной!» стала составляющей проекта. Ремонт, перепрофилирование библиотечных залов, выбор дизайна, закупка игр и технического оборудования к ним – всё это входило в подготовительный этап. Для реализации проекта в зале чтения и досуговой деятельности было выделено отдельное структурное подразделение, включающее два зала: зал активного досуга и зал общения и творчества...

Игры настольные: интересно, познавательно и очень весело

Зал общения и творчества Юношеской библиотеки Республики Коми стал открытой игровой площадкой для молодёжи. Игротека в библиотеке завоёвывает всё большую популярность.

Этому способствует:

- умелая реклама (активное информирование об игротеках в СМИ, социальных сетях и на сайте)

библиотеки, объявления-анонсы в учебных заведениях, студенческих общежитиях);

- регулярность проведения (игротеки проводятся по субботам с 12.00 до 18.00);
- интересные современные игры (библиотека плодотворно сотрудничает с магазином оригинальных подарков «Рубик-кубик» и сыктывкарским клубом настольных игр. Это позволяет предоставлять участникам игротеки тщательно отобранные, «проверенные на качество» молодёжные настольные игры. Часть игр библиотека приобрела, а часть по договорённости с магазином «Рубик-кубик» была взята во временное пользование).

Организаторами игротеки стали Юношеская библиотека РК, магазин «Рубик-кубик», молодые волонтеры добровольческого движения «От сердца к сердцу».

К первой встрече любителей настольных игр библиотека подготовила коллекцию из 10 игр. В дальнейшем их репертуар расширился. Представленные игры самые разные, интересны как для взрослых, так и для детей. Увлекательно проходят семейные игры, организованные для молодых семей.

На игротеку можно приходиться с друзьями, родственниками, знакомыми и даже незнакомыми – ведь на игротеке вероятно знакомство с новыми увлекательными играми и с не менее интересными игроками. Здесь участники находят новых друзей, веселятся со старыми и получают массу положительных эмоций. Участники могут приносить из дома свои игры.

С играми можно познакомиться заранее: в социальных сетях на страничке библиотеки выкладывается краткое описание к большинству игр, а также их правила.

В первой игротке участвовал сотрудник магазина «Рубик-кубик», который представил весь игровой ассортимент, а также рассказал о правилах настольных игр. Посоревноваться в игровом мастерстве пришли и дети, и молодёжь – всего более 50 человек. Сколько веселья, радости от общения, новых знакомств и всё это в тёплой доброжелательной обстановке! Любой желающий мог совершенно бесплатно поиграть в самые разнообразные игры.

После удачного начала было решено сделать игровые встречи регулярными и проводить их по субботам, в удобное для всех время.

Играть «на интерес» надоедает. В Международный день студентов состоялся молодёжный турнир по настольным играм. Победителей и самого активного игрока ждали призы.

Так получилось, что многих увлекла «Дженга», поэтому в этот день состоялся турнир любителей «Падающей башни», как эту игру называют по-русски. Игра рассчитана на широкий круг игроков, и за турнирными столами сражались и дети с родителями, и молодые люди. «Дженга» - игра на ловкость рук, смекалку и чувство равновесия. Нужно грамотно и быстро выстроить башню из деревянных брусков.

Вот что написал об этой встрече один из её участников – член клуба настольных игр: «Приняли нас радушно, мероприятие было организовано толково и с душой. Все вопросы разрешались сотрудниками библиотеки, волонтерами и ребятами из «Рубика-Кубика» (которые совместно с библиотекой и организовали встречу). Честь им и хвала.

Наш игровой клуб тоже решил не оставаться в стороне и небольшой игровой десант высадился по

указанным координатам. Буквально через 15 минут после начала встречи зал был переполнен...

Вокруг творилось торжество Дженги. Башня за башней воздвигались и рушились одна за другой, детали рассыпались по полу, звучал торжествующий смех и стенания побеждённых».

На следующих игротеках мастер-класс показывали члены клуба настольных игр. Руководитель клуба Кирилл Чередник представлял популярные в этом сезоне «настолки» - игру на выживание «Лодка», «Stone age» и др. А на декабрьской игротке присутствовал руководитель ещё одного клуба настольных игр Алексей Фролов, давний друг библиотеки, устроивший коллективную игру в «Пирамиду Солнца», которую все восприняли на «ура».

Члены клубов настольных игр стали постоянными участниками библиотечных игротек. Ребята не только показывают высокий класс, заряжают остальных присутствующих игровым азартом, но и дают рекомендации, какую игру выбрать, устраивают интересные презентации.

Так, на одной из заключительных игротек уходящего года были представлены игры «Активити», «Анти-монополия» и «Агрикола».

Настольная игра «Агрикола» - для интеллектуалов! Чрезвычайно сложная и разнообразная игра с огромным числом игровых элементов.

Само слово «Agricola» означает «Земледелец» - вам предстоит стать фермером и добиться того, чтобы изначальный кусок земли и двухкомнатная хижина превратились в настоящую процветающую ферму - большой дом, богатые урожаи, тучные стада домашних животных... Все действия в этой игре заключаются в добывании и рациональном распределении ресурсов

(например, добыв дерево, можно построить загон для скота или дополнительную комнату) - причём развивать необходимо все сферы. Таким образом, почти всё в этой игре зависит именно от умения игрока разумно использовать имеющиеся ресурсы в нужный момент времени...

Активисты молодежного движения "Отрыв!!!"-участники игротеки, выбрали игру «Активити». Разбившись на мини-команды, они соревновались в отгадывании слов. Слово или словосочетание нужно объяснить одним из трёх способов: можно объяснить другими словами, можно показать пантомимой, можно нарисовать. Игра идёт на время: чем больше слов сможет успешно показать-объяснить-нарисовать игрок, и чем больше слов будет угадано командой, тем больше очков будет получено. Эта игра весёлая, творческая, проходит на эмоциональном подъёме.

Молодые участники игротеки с восторгом отзываются о библиотечном новшестве: «Было на самом деле здорово! Присоединяйтесь все желающие, в библиотеке вам всегда рады!», «Друзья, это была реально классная ИГРА!!! БОЛЬШОЙ РЕСПЕКТ!!!» - и подобных отзывов много.

Вот что написал участник игротеки Станислав Кабацков: «Мне понравилось, давно так не сидел, сразу вспомнил приятно проведенные вечера в недалеком детстве. Как приятно и страстно мы играли, сразу нахлынули воспоминания. Да и сам процесс довольно занимателен. Незаметно пролетело время в приятной компании».

Игры электронные: дружно, шумно и многолюдно

Одновременно с продвижением настольных игр в зале активного досуга библиотеки организована площадка

для электронных игр. Игра осуществляется через игровую приставку «Nintendo Wii». В игры могут играть от одного до четырёх человек.

В настоящее время в электронной игротке насчитывается более 40 игр для ребят от трёх лет и старше.

Для самых маленьких – игра «MarioKart» – увлекательные гонки с разными уровнями сложности: картинг и мотоспорт с героями игры «Супер Марио».

Пакет игр «Wii Sports» представляет на выбор такие виды спорта, как большой теннис, боулинг, бокс, гольф, бейсбол. «Wii Sports Resort», кроме того, позволяет сыграть в фрисби, баскетбол, настольный теннис, попробовать себя в фехтовании, стрельбе из лука, велосипедном и воздушном спорте, посоревноваться в гребле на каноэ, прокатиться на водном мотоцикле. Игробродилка «Go vacation» проходит на острове приключений и знакомит с 50 видами спорта и другими активными развлечениями.

Проверить себя на меткость можно, сыграв в игру-стрелялку «Links crossbow training», а игра «Wii Fit Plus» станет для участников тренировочным курсом фитнеса, а также пригласит в мир оригинальных игр.

Особой популярностью пользуются танцевальные игры «Just dance 3» и «Hottest party 4», представляющие собой синхронные танцы.

Игротека электронных игр открылась одновременно с игроткой настольных игр. Реклама электронных игр началась в дни осенних школьных каникул. Ребята – участники библиотечных мероприятий в ходе соревнований зарабатывали «юны» – валюту Юношеской библиотеки. «Юны» можно было потратить на электронные игры. Кстати сказать, электронные игры – платная услуга библиотеки. Установленная цена – 50

рублей за 30 минут игры с человека. Скидки даются командам игроков.

Информация об электронной игротке распространялась по школам г. Сыктывкара. Кроме того, с электронными играми знакомили участников настольной игротки. Часть ребят с удовольствием окунулась в виртуальный игровой мир.

В настоящее время основной контингент электронной игротки – школьники второго – шестого классов. Консультантами являются сотрудники отдела чтения и досуговой деятельности. Электронная игротка открыта ежедневно, здесь всегда оживлённо.

В последнее время стали популярными семейные игры: библиотека проводит электронную игротку для молодых семей.

Клуб «Литературная среда» на игротке

В Юношеской библиотеке уже не первый год работает клуб молодых инвалидов «Литературная среда». Ребята-члены клуба узнали об игротке и загорелись желанием попробовать себя в качестве игроков.

Теперь они – постоянные участники настольной игротки, кроме того, с увлечением сражаются в электронные игры (для членов клуба «Литературная среда» эти игры бесплатны). Для удобства определены часы бесплатной игры для молодых инвалидов – ежедневно первый и последний часы работы библиотеки.

Первые итоги

Прошло не так много времени с момента открытия игровых библиотечных залов. Можно сделать первые выводы.

Востребованность игротки не вызывает сомнений. Молодёжи недостаёт зон общения и неформального

досуга, и библиотечная игротека стала желанным местом отдыха и веселья.

Участники игротеки отмечают доброжелательную обстановку как на игровых площадках, так и в целом в библиотеке. Комфортность создаёт и современный молодёжный дизайн, со вкусом оформленные залы.

Ещё один плюс – реальная возможность для установления дружеских связей между молодыми людьми в процессе игры.

А что требует доработки?

В ходе проведения игротек выяснилось, что надо докупать игры, рассчитанные на двух игроков. К тому же, некоторые игроки сетуют на усложнённые игровые правила, что отбивает у них интерес к игре.

Что касается электронных игр, их репертуар рассчитан на школьников младшего и среднего возраста, нет игр для более старших ребят. В дальнейшем целесообразно было бы отбирать новые молодёжные электронные игры при участии заинтересованных молодых людей...

Для взрослых игровой процесс – ни с чем не сравнимая творческая разгрузка, возможность активно отдохнуть, вспомнить себя ребёнком и получить большой положительный заряд.

С открытием игротеки Юношеская библиотека стала весёлым и шумным местом молодёжного досуга.

Пономарева, Т. О. Веселые игры в Юношеской библиотеке / Т. О. Пономарева, Е. Г. Ракина // Новая библиотека. – 2013. - № 8 (апр.). – С.33-39.

Проект «Олимпиада уличных игр»

*Ольга Фокина,
консультант отдела культуры, спорта и
молодежной политики Володарского района
Нижегородской области*

Досуг детей и молодежи – это не только интеллектуальное развитие, приобретение коммуникативных навыков и навыков работы в команде, работа над индивидуальными проектами, настольные и электронные игры. Физическое развитие подрастающего поколения не менее важно в настоящее время. Что можно сделать в этом направлении на уровне муниципалитета, не требующее больших финансовых средств, излагается автором данного материала. Руководители отдела молодежной политики района решили сделать акцент на дворовый спорт, на уличные игры.

«...На протяжении всей многовековой истории, дети, подростки играли возле своего жилья в различные подвижные игры. Эти игры были их любимым занятием, поскольку потребность в игре, движении органически заложена в каждом молодом человеке...

Игровые снаряды никто мальчишкам не выдавал. Для таких игр, как лапта, чиж, бабки, они их изготавливали сами. Тренеров к ним также никто не приставлял. Эту роль выполняли ребята постарше, те, кто давно уже освоил технику игры. И в основном за счёт подвижных и спортивных игр в те небогатые времена большинство ребят занималось физической культурой в пределах физиологических норм! Повсеместно зарождалось массовое спортивное движение – они сами устраивали соревнования с командами соседних дворов, а где-то посёлков и улиц.

В 1970-80-х годах, когда у государства появились значительные средства, чиновники в центре и на местах начали с увлечением заниматься развитием большого спорта. В эти годы они в основном мечтали о строительстве престижных спортивных объектов, о том, как вырастить хороших спортсменов, создать высококлассные команды по тому или иному виду спорта, которые смогут принести славу своему городу, области, стране. Дворовый спорт с его мизерными затратами оказался для власть имущих неинтересен. В результате допущенного просчёта здоровье новых поколений начало стремительно ухудшаться...

В те времена содержание дворовых команд целиком ложилось на плечи самих участников команд и их родителей. И в наше время при развитии дворового спорта расчёт в основном должен делаться на то, что детские команды будут содержать родители, молодёжные – трудящаяся молодёжь, а также домовые комитеты, ТСЖ, ТОС. Дворовый спорт, в сущности, может развиваться, что называется, по инициативе снизу...

Тренировки в одном дворе, выступление в одной команде, поддержка своих детей, детей соседей сделает жизнь людей наполненной, интересной. Спорт объединит жильцов одного дома, двора, приведёт к тому, что люди, как и прежде, станут жить общей (общинной) жизнью! В конечном счёте развитие дворового спорта приведёт к созданию нового, здорового образа жизни, здорового общества!

...Надзор в школе осуществляют педагоги, в учреждениях дополнительного образования – руководители детских коллективов, студий, а во дворе по месту проживания, зачастую, дети предоставлены сами себе. В связи с этим, появилась необходимость сплочения взрослых и детей одной общей идеей. Наш проект

«Олимпиада уличных игр» - это создание новой системы организации досуга детей и молодежи, приближенных к месту их жительства, а именно, во дворах, где проводят свободное время наши дети. Действительно, стоит отметить, что компьютер занимает основное время практически у каждого ребенка, навыки игры на улице зачастую сводятся к хулиганским выходкам. О таких играх, как прятки, хали-хало, казаки-разбойники, вышибалы, они даже не слышали.

Цель проекта: привлечение детей и молодёжи к традициям уличной игры.

Задачи проекта:

- организация позитивного и содержательного досуга и занятости детей и молодежи;
- профилактика асоциальных проявлений в детской, подростковой и молодежной среде путем вовлечения в культурную и спортивную жизнь микрорайона, поселка;
- сплочение детских и молодежных коллективов близлежащих поселений;
- оживление интереса подрастающего поколения к дворовым играм, спортивным мероприятиям, культурно-досуговой деятельности;
- выявление лидеров среди детей и молодежи;
- привлечение внимания общественности и власти к проблемам досуга и занятости детей и молодежи, к институту дружбы среди подростковых коллективов;
- поднятие престижа дворовой игры;
- ознакомление со старыми играми;
- внедрение новых, современных видов спорта.

Проект реализуется в два этапа:

1. Подготовительный этап.

В течение летних каникул на дворовые площадки поселений района привлекаются волонтерские отряды, функцией которых является организация позитивного и содержательного досуга детей и подростков, приобщение к традициям национальных игр. Ребята работают по заранее подготовленному положению об Олимпиаде уличных игр. В нем прописываются командные и индивидуальные виды дворовых игр с учетом пожеланий самих волонтеров. В процессе проведения волонтерами игр во дворах и на стадионах, они выявляют дворовые активы с разных улиц своего поселка, устраивают между ними соревнования, отбирая лучших участников уже на саму Олимпиаду. Так, в течение лета проходят дворовые тренировки, соревнования между целыми улицами, и даже дворовыми командами между рядом находящимися поселениями. Таким образом, нам удалось не просто сплотить детские и подростковые коллективы во дворах поселений, но и перезнакомить ребят между собой в процессе межпоселенческих соревнований, турниров, состязаний, прежде чем встретиться на Олимпиаде.

2. Основной этап.

Проведение самой Олимпиады. На нее прибывают финалисты поселений по всем видам игр, прописанных в положении Олимпиады.

Дворовые игры делятся на два вида:

1. *Индивидуальные:* «Классики», «Армрестлинг», «Дартс», «Десятки», «Настольный хоккей».
2. *Командные:* «Скакалка», «Дворницкие баталии», «Перетягивание каната», «Гатс», «Флорбол», «Волей-сокс», «Стритбол», «Захват знамени».

Год за годом мы наблюдаем увеличение количества участников Олимпиады, виды спорта и дворовых игр ежегодно варьируются. Мы предлагаем вспомнить как старые игры, так и пробовать в своих дворах новые, стараться моделировать игру, делая из одной несколько. Важным моментом на Олимпиаде является обмен играми. Каждая делегация представляет для всех игру своего двора, постепенно вовлекая в нее присутствующих.

Нашим главным достижением по итогам проведения первой Олимпиады стало включение ее финансирования на следующий год в программу «Молодежь Володарского района», на сегодняшний момент данный проект является одним из приоритетных в программе, что говорит об интересе к проекту со стороны исполнительной власти.

Количество участников:

2007 г. - 85 чел.

2008 г. - 120 чел.

2009 г. - 175 чел.

2010 г. - 230 чел.

2011 г. - 260 чел.

Можно увидеть увеличение количества участников проекта, начиная с 2007 года - детей, подростков и молодежи в возрасте от 6 до 18 лет. Таким образом, можно говорить о том, что в ожидаемых результатах мы не ошиблись, и очень рады, что проект проживает такой длительный период, собирая ежегодно целый стадион дворовых ребят».

Фокина, О. Проект «Олимпиада уличных игр» / О. Фокина // Наша молодежь. – 2012. - № 6. – С. 44-45.

Городское ориентирование

Просмотр телепрограмм и компьютерные игры - самые распространенные, но вовсе не самые лучшие виды досуга. Хочется движения и приключений? Один из лучших способов интересно провести свободное время – участие в **соревнованиях на местности** (городских играх, квестах, полевых играх, ориентированию на местности). Основная задача в этом своеобразном виде досуга – как можно быстрее найти заданные организаторами игры точки (определенный дом, скульптуру и пр.). Так что нужно не только много двигаться, но еще и много думать.

Распространенные виды заданий, встречающиеся в таких играх: поиск конкретного пункта, логическое задание-загадка, поиск знаков в указанном месте.

Во многих играх задания выдаются в виде загадок, так что прежде чем достичь конкретного места, нужно отгадать, где оно находится. Загадки (квесты) могут быть основаны на истории города и городских легендах, на знании памятников архитектуры, и даже географии страны. Есть категории вообще без загадок. Здесь важно время прохождения дистанции.

Каждый пункт при прохождении нужно отмечать в маршрутной книжке (выдается организаторами) или фиксировать на собственный фотоаппарат.

Определение победителя игры определяется по количеству набранных очков и времени прохождения дистанции. Участвовать можно как в одиночку, так и в команде.

Одним из самых популярных видов данных игр – игры по городскому ориентированию. Ориентирования для детей и подростков как вид командных игр важны для их социализации и интеллектуального развития. Самые известные на данный момент игры по ориентированию – **«Бегущий город»**, **«Энкаунтер» (Encounter)** и **«Дозор»**.

У городского ориентирования бывает несколько категорий прохождения дистанции: пешком, на роликах, на велосипедах и на машинах. У каждой категории свои ограничения. В зависимости от организатора, категорий в игре может быть одна или несколько.

Не редко соревнования занимают целый день. Есть и ночные ориентирования. В большинстве случаев соревнования проводятся в субботу.

После старта нужно внимательно посмотреть все задания и, если есть загадки, попробовать отгадать их хотя бы частично и приблизительно проложить маршрут. Это экономит время. Важно не петлять, идя по маршруту. Обычно несколько точек расположены недалеко друг от друга.

Квесты могут быть самыми разными. Бывает, что организаторы игры задают маршруты, связанные с какой-либо темой или предстоящей знаменательной датой. Например, в 2010 году Юношеской библиотекой Республики Коми реализовывался проект «Я помню! Я горжусь!», посвященный 65-летию Победы в Великой Отечественной войне. Один из авторов проекта, зав. отделом творческих программ библиотеки Наталья Симанкова делится опытом организации городской игры, которая была проведена в рамках данного проекта. «...Ключевые задачи, которые мы ставили перед собой – это укрепление традиций патриотического воспитания молодежи, расширение спектра активных форм работы по патриотическому воспитанию, знакомство с литературой военно-исторической тематики...

Наши помощники – студенты Сыктывкарского гуманитарно-педагогического колледжа помогли в проведении молодежной городской игры «Победа – одна на всех!». Основные задачи игры - обращение к событиям ВОВ, знакомство с исторической литературой, посещение

памятных мест Сыктывкара, связанных с военными событиями и вкладом сыктывкарцев в Победу, развитие навыков командной игры. За основу были взяты элементы из подвидов «Точки» и «Тайники» мобильной игры Энкаунтер.

Интрига имела место уже перед стартом. Прежде чем отправиться на дистанцию, ребята должны были отыскать свои маршрутные листы. Описания местонахождения листов были зашифрованы таким образом, чтобы участники непременно обратились к библиотечным выставкам, посвященным событиям ВОВ.

Команды должны были пройти все точки, расшифровать их описание, обнаружить объекты и тайники, выполнить задания Агентов (волонтеров), которые оценивали работу команд в баллах и вернуться в библиотеку.

Около университета ребята провели опрос среди студентов и прохожих. На вопрос «Что для вас значит День Победы?» сыктывкарцы отвечали по-разному. Например, «Цены нет этому празднику», «Это счастье, это жизнь для всех людей», «Праздник деда», «Новая жизнь», «Вера в будущее», «Я и ты», «Сейчас, как мне кажется, Праздник Победы является днем сплочения всей нашей страны». Но все же большинство взрослых и молодых людей были едины во мнении, и считают 9 мая Великим праздником России.

Минутой молчания перед Вечным огнем школьники почтили память погибших земляков, именно с этого места уходили на фронт коми воины. У театра драмы горожане наблюдали мини-флэш-моб: команды получили задание изобразить пятиконечную звезду и дружно прокричать «Победа – одна на всех!». Далее участники следовали до бывшего кинотеатра «Родина». Здесь ребята вспоминали художественные фильмы о войне. Следующее задание

выполняли у Колледжа искусств. Удивляя прохожих, дружно пели куплеты из песен «Катюша», «День Победы», «В землянке» и др. Заключительной точкой стал Коми государственный пединститут. Команды разыскали на здании мемориальную доску, на которой указаны фамилии четырех Героев Советского Союза – наших земляков.

В ходе игры школьники должны были собрать коллекцию книг для того, чтобы в финале сделать презентацию. Несмотря на сложность задачи, ребята с ней справились. Они представили друг другу издания из фондов Юношеской библиотеки. Рассказывали о сборниках документальной прозы, воспоминаний и военных писем так образно и ярко, что книги действительно захотелось прочитать. Жюри оценило блестящую презентацию книг В. Пашинина «Печорский десант» и «Маршал Жуков» А. Сульянова.

По словам восьмиклассников, игра удалась! Многие выразили желание еще не раз прийти в библиотеку и поучаствовать в подобных активных познавательных мероприятиях, где можно открыть что-то новое о своем родном городе, крае и земляках».

Городское ориентирование в рамках проекта «Бегущий город» - это познавательно-соревновательная форма активного отдыха с элементами краеведения. Целью участников является поиск и достижение за кратчайшее время заданных организаторами объектов в городе. В Сыктывкаре в 2013 году состоялась эта одна из популярных городских игр. Организаторы игры делятся своими впечатлениями от проведения в городе данной игры.

«9 марта в Сыктывкаре стартовали необычные по своему формату и назначению соревнования. Ведь главной целью состязаний по городскому ориентированию «Бегущий город Сыктывкар - 2013» было не столько

разгадать все загадки выданных на старте легенд и прийти к финишу к первым, сколько попробовать взглянуть на свой город с новой стороны и получить удовольствие от совершенной прогулки. Справиться именно с этой задачей, кстати, получилось не у всех.

Ажиотажа среди горожан «Бегущий город», к сожалению, не вызвал. Зато привлек внимание почитателей данного проекта из Москвы и Санкт-Петербурга, которые с удовольствием откликнулись на призыв организаторов и в разгар мартовских праздников отправились в путешествие по заснеженной столице Коми.

На месте регистрации участники получали яркие отличительные бейджи, легенду на первый этап прогулки и значок с изображением городской достопримечательности. Этот незаменимый атрибут «Бегущего города» - предмет гордости поклонников проекта. Вот и сыктывкарский значок с фотографией пожарной каланчи занял свое почетное место в коллекции. Всего участникам соревнований предлагалось собрать более тридцати контрольных пунктов, «раскиданных по всему городу»: от улицы Пермской до Тентюковской, от Кировского парка до улицы Ручейной.

Загадки в легендах предлагались самые разные: на знание коми языка и истории города, логику и смекалку. Там, где не нужно было демонстрировать историческую грамотность, требовалась внимательность: например, при подсчете пуговиц на памятнике Виктору Савину или цилиндров на фасаде Пушкинского ресторана.

Один из контрольных пунктов был расположен в здании Коми республиканского эколого-биологического центра. Там бегунов поджидали активисты общественной организации «Экологи Коми». Выбор организаторов именно на это место пал неслучайно. Как известно, в России 2013 год объявлен годом экологии, поэтому и

задания участникам пришлось выполнять узко экологической направленности: рассортировывать мусор и отгадывать мировые экологические проблемы. Этот контрольный пункт многим участникам очень понравился, поскольку выбивался из общей череды интеллектуальных загадок и требовал реальных действий.

Всего на старт «Бегущего города» вышло 16 команд. Время старта у всех было своё и назначалось с интервалом в две минуты.

И хотя соревнования называются «Бегущий город», бежать по Сыктывкару никто не торопился. Участники пешей категории «Лев» мирно расселись в холле крытого ледового катка и, обложившись картами, начали разгадывать предложенные загадки и прокладывать выгодный для себя маршрут. Зато устанавливать новые скоростные рекорды ринулись участники категории бегунов «Грифон», некоторые из которых действительно преодолели весь маршрут бегом, а это поверьте немало километров.

В общем, каждая команда (особенно это касается «грифонов», у которых вёлся учет времени) тактику преодоления маршрута выбирала самостоятельно: кто-то пытался обойти соперника в скорости, кто-то в безошибочном выполнении заданий.

Узнать участников на маршруте было легко. Из толпы спешащих по делам сыктывкарцев они выделялись бейджами, а также неподдельным вниманием к историческим объектам Сыктывкара и прочим архитектурным сооружениям города.

Михаил, сыктывкарская команда «Метеорит»:
«Благодаря нашему маршруту мы побывали в тех местах, дворах, закоулках, где раньше не приходилось бывать, обращали внимание на мелочи, которых раньше не замечали. Оказывается, Сыктывкар очень своеобразный:

некоторые места красивые, другие – нет. Мы очень привыкли ко многому в нашем городе, и порой проходим интересное мимо, чего не скажешь об иногородних участниках, которые много, где останавливались, много что разглядывали, фотографировали. А мы даже не думаем об этом».

Кстати, кое-что особенное смогли найти для себя и те горожане, которые, казалось бы, изучили свой город вдоль и поперек. Например, далеко не с первого раза удалось отыскать так называемую стену Виктора Цоя. А в нашем городе она, действительно, есть и существует уже очень давно.

На финиш все возвращались очень уставшими и замерзшими, но в большинстве своем довольными и с огромным интересом узнать правильность разгаданных заданий. Самой быстрой оказалась сыктывкарская команда в категории «Грифон» - «StarУшки», справившаяся с маршрутом за четыре часа. Но победа в беговой категории была присуждена тем, кто действовал по принципу «тише едешь - дальше будешь» и допустил меньше ошибок, - команде из Москвы «Биогеодвижение». Третье место в этой же категории заняли ухтинцы.

Своими наблюдениями поделились одни из самых опытных участников - члены команды «Большой львиный прайд»: «Из особенностей, которые бросаются в глаза, это то, как у вас убирают снег: где-то хорошо, а где-то не очень, низкоэтажная застройка, которая есть не в каждом городе, а также то, что у вас пропускают пешеходов на пешеходных переходах». Последнее, конечно, было слышать приятно. Кроме того, бегуны заметили особенности коми диалекта, удивились отсутствию набережной или хотя бы обзорной площадки на берегу реки Сысолы, хрущовкам с «лепниной» и были восхищены кухней единственной городской пельменной «Пельнянь».

А вот такая запись появилась на форуме проекта: «Я поехал в такую холодную даль на игру потому, что не уверен, попаду ли я ещё когда-нибудь в те края (банально незачем туда ехать), и потому, что был год назад на игре в Печоре, созданной теми же людьми, которая мне понравилась. В целом эта игра мне сначала показалась на уровне прошлогодней - в меру интересной, в меру сложной по заданиям, в меру продолжительной по маршруту. Но благодаря КП с интерактивными заданиями и ребусами, а также посещению микро-зоопарка игра понравилась ещё больше! Спасибо за такие нестандартные моменты! И загадки понравились, хотя одну из них мы сначала неправильно решили, из-за чего потеряли много времени и едва успели на финиш».

Организаторы проекта делают вывод о нужности и полезности проекта для самих горожан. «Возможно, кому-то это покажется странным, ведь многие из нас совсем разучились любить свой город и его маленькие «привычки», но тем и полезен состоявшийся проект, что позволяет открыть новое в обыденном и найти интересное там, где, казалось, уже ничего интересного нет».

По материалам сайтов:

<http://www.olimpiark.ru/news/373/>

<http://molnet-articles.livejournal.com/8235.html>

а также по материалам статьи

Симанкова, Н. Г. «Я помню! Я горжусь!»: творческий проект как опыт успешного партнерства /

Н. Г. Симанкова, С. И. Обедина //

Новая библиотека. – 2011. - № 4. – С. 26-29.

Образовательный геокешинг в загородном лагере

*Наталья Вячеславовна Кудимова,
Нижегородский институт развития образования,
учитель информатики средней школы № 14,
г. Балахна, Нижегородская область*

Ещё один вид ориентирования на местности получает в последнее время всё большую популярность. С развитием технологий и появлением GPS-навигаторов появилось GPS-ориентирование. Суть этого вида сводится к посещению контрольных точек (в заданном или выборочном направлении) при помощи GPS-навигатора. На старте участник получает список координат контрольных точек, которые он должен посетить. Контрольные точки могут загружаться организаторами в электронном виде или вводиться участниками вручную. Далее участнику надо определить оптимальный порядок прохождения трассы при помощи того же навигатора, но можно также пользоваться и бумажной картой (пустая карта без КП обычно тоже выдается организаторами). Пожалуй, самая интересная разновидность GPS-ориентирования, когда координаты контрольных пунктов задаются в виде загадок.

Разновидность GPS-ориентирования - геокешинг (Geocaching). Геокешинг (геокэшинг) - туристическая игра с применением спутниковых навигационных систем, состоящая в нахождении тайников, спрятанных другими участниками игры. Хотя это и не вид спорта, а вид активного отдыха на природе, геокешинг очень похож на

ориентирование, но искать надо не контрольные пункты, а спрятанный в каком-нибудь укромном месте «клад».

«Образовательный геокешинг». Что это такое? Как его можно организовать и провести с подростками в рамках загородного лагеря? Об этом следующий материал.

«Геокешинг - это игра, в которой активно используется GPS-навигация. Смысл игры заключается в том, что один участник (ведущий) закладывает в определённом месте тайник, выкладывает в Интернете его координаты, а другие участники (игроки) стараются его найти. Тогда образовательный геокешинг - нетрадиционная форма проектной и исследовательской деятельности, связанная с координатами поиска тайн и загадок на местности, разгадывание которых происходит с помощью GPS-навигаторов и сети Интернет.

При этом образовательный геокешинг для преподавателей - инструмент обучения, включающий в себя критическое мышление, практическое обучение и активное участие, подразумевает «охоту» за сокровищами, имеющими образовательную ценность, на свежем воздухе по географическим координатам, что позволяет повысить мотивацию обучения. Для школьников образовательный геокешинг - это вариант интересной игры, во время которой ребята получают новые знания, формируются навыки работы в команде, навыки ориентирования на местности, а использование современных информационных технологий позволяет поддерживать высокий интерес к учебному процессу.

Работа в команде по поиску тайника с заданием, выполнение которого позволяет найти новый тайник, с новым заданием, и так до тех пор, пока не будет найден итоговый клад...

Прежде чем можно будет непосредственно приступить к игре, необходимо решить ряд технических вопросов, связанных с выбором GPS-навигатора, загрузкой в него и настройкой карты местности, на которой будет проходить ориентирование, установкой точек с кладом и т.д.

Итак, выбор навигатора. Одни из навигаторов имеют свой собственный экран, на котором отображается карта местности, маршрут вашего передвижения, а также точки, которые необходи

мо найти, в то время как другие не имеют этого, и в этом случае для полноценного ориентирования просто необходимо иметь некий компьютер, к которому данный навигатор и подключается. Если вы пользуетесь именно вторым видом навигаторов, то вам на помощь может прийти нетбук с установленным на нём бесплатным программным обеспечением, позволяющим работать с картой местности, например «7 дорог».

Следующий этап для организации геокешинга - необходимо обзавестись растровой картой местности, по которой и будет проходить передвижение игроков. В принципе такой картой может служить любой отсканированный или сфотографированный план местности в формате jpg. Итак, загрузив карту предполагаемой территории в программу «7 дорог» или непосредственно в GPS-навигатор, если он позволяет это

сделать, надо сделать её калибровку, то есть поставить в соответствие реальным координатам, получаемым со спутника, точки на карте, в которых вы находитесь в данный момент. Вы спросите зачем? Ну, во-первых, чтобы она стала не планом местности, а именно картой, по которой можно прокладывать маршрут передвижения, а во-вторых, свести к минимуму погрешность реальных и виртуальных координат.

Если со всеми техническими вопросами вы справились, то наступает самый интересный и творческий этап организации образовательного геокешинга - это продумывание типа игры, заданий, а также идеи соревновательного момента, и тут свою фантазию можно не ограничивать. Рассмотрим некоторые варианты игры, которые, возможно, будут интересны при организации и проведении различных лагерных смен для ребят различных возрастов.

Вариант первый. Назовём его фотокросс с GPS-навигатором. Итак, вы нашли несколько интересных объектов, расположенных на территории, по которой будет проходить игра, составили из их названий анаграммы и проложили по этим ключевым точкам маршрут, сохранив его в программе «7 дорог» или непосредственно загрузили их в GPS-навигатор. Ребята получают задание: пройдя по заданному маршруту, в отмеченных точках, расшифровав анаграмму, сфотографироваться с данным объектом так, чтобы получилась тематическая фотография (тему нужно объявить заранее, это тоже может быть некая шифровка), которой нужно дать броское название. Побеждает команда, которой потребовалось наименьшее время на поиск всех

заданных объектов и была представлена правильная хронологическая последовательность фотографий. Ну, и конечно, можно отметить самые интересные фотоснимки, самые оригинальные названия и т.п.

Вариант второй. Пусть его рабочим названием будет экспресс-интервью (экспресс-опрос) с GPS-навигатором. Именно GPS-навигатор поможет нам собрать коллекцию мини-бесед с интересными людьми. Но здесь вам необходимо будет провести подготовительную работу, договориться, возможно, с представителями некоторой профессии, с людьми увлекающимися неким хобби и т.п., всё зависит от целей, которые вы перед собой ставите. И именно эти люди будут находиться в тех ключевых точках, по которым и будет проложен ваш маршрут. Задача, которая будет стоять перед командами, - найти этих людей и взять у них интервью или провести некий опрос. И здесь соревнование может заключаться не только в быстроте и правильности выполнения заданий, но и в качестве полученного материала, насколько интересную и познавательную информацию удастся получить команде от интервьюера. Конечно, дальше можно давать дополнительные баллы за самые интересные вопросы, за самый оригинальный ответ и т.д.

Вариант третий. Рассказ по ключевым словам. Ребятам даётся задание: пройдя по предложенному маршруту, в каждой ключевой точке найти объект (слово, название и т.п.), которое на их взгляд будет наиболее интересным (близким по тематике, если она задана, актуальным, оригинальным и т.п.), после чего составить рассказ, употребив все найденные объекты (слова,

названия и т.п.). Побеждает команда, которая составила наиболее интересный (тематический, оригинальный, необычный, реальный и т.п.) рассказ, в который органично были вплетены все найденные ими слова.

Вариант четвёртый. Давайте назовём его «QR-квест». В точках предложенного маршрута развешиваются картинки с QR-кодом (QR-код - двухмерный штрих-код, содержащий различную информацию и предназначенный для считывания при помощи специальных сканеров и камер мобильных телефонов). Несмотря на только набирающую популярность в нашей стране, QR-коды были придуманы достаточно давно в Японии и широко используются в авиации, машиностроении, логистике. До России коды добрались только сейчас, в них зашифровано некое задание. При этом команде необходимо дойти до точки, где спрятан QR-код, найти его, расшифровать и сфотографироваться всей командой так, чтобы был виден код, а также было выполнено задание, в нём зашифрованное. Примеры возможных заданий:

- Сфотографировать бегущего человека.
- Сфотографировать признание в любви.
- Сфотографироваться по росту.
- Сфотографировать танец маленьких лебедей.

При этом ограничивается время поиска спрятанных точек, за каждую минуту опоздания на команду накладываются штрафные баллы. Для подведения итогов выбирается жюри, которое учитывает и количество найденных точек, и оригинальность сделанных

фотографий. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Вариант пятый. Его можно назвать «Экскурсия по историческим местам». Далеко не все ребята с интересом посещают различные исторические места, очень скучают на таких экскурсиях, но всё можно кардинальным образом изменить, если добавить к проведению экскурсии элементы геокешинга с соревновательным моментом. Итак, каждая команда получает GPS-навигатор, а также путевой лист, в котором помимо координат тех точек, которые необходимо найти, содержатся ещё и вопросы, ответы на которые надо найти, находясь в заданном месте. Так, например, вопросы могут быть следующие:

- Центр культурной жизни района. Перед ним в середине XX века в архитектурном комплексе с памятником стояла трибуна для проведения демонстраций и военных парадов.
- Это одно из старейших зданий деревянной постройки в нашем городе. Здесь в годы гражданской войны XX века находился штаб партизанского отряда Василия Степановича Колесниченко.

Команда должна дойти до точки, координаты которой указаны, найти здание или объект, о котором идёт речь в вопросе, ответить на него, а также сфотографироваться всей командой на фоне загаданного объекта. Если при этом у команд ещё будет возможность выйти в сеть Интернет, то можно расширить задание, попросив ребят представить небольшую историческую справку по тому объекту, который был найден. В результате побеждает та команда, которая сможет найти

все объекты, ответить на все вопросы и потратить при этом минимальное время.

Вариант шестой. Пусть он будет называться «Дорога по тематическим станциям». Каждая точка предложенного ребятам маршрута имеет свою тематику и содержит «клад», в котором находится ряд вопросов, на которые должны ребята ответить, причём ответ на вопрос - это дополнительные баллы в копилку команды. То есть, кроме того, что команда по заданным координатам должна найти точку, в которой спрятана коробка с вопросами, ей необходимо постараться ответить на максимальное количество предложенных вопросов. Побеждает та команда, которая получит максимальное количество баллов, притом, что время прохождения маршрута ограничено. Примеры тематических станций с наборами вопросов могут быть следующие:

Компьютерная точка

- Как назывался первый персональный компьютер?
- Католический святой - покровитель Интернета.
- Сколько байт в Гигабайте?
- Сколько спутников обеспечивают работу системы GPS?
- Основоположник кибернетики.
- Имя первого программиста.
- Создатель первого в мире механического компьютера.
- В каком году впервые появился термин «Интернет»?

Биологическая точка

- Самая крупная ягода.
- Сколько конечностей у насекомых?

- Самое древнее из ныне живущих пресмыкающихся.
- Как называется орган дыхания у насекомых?
- В каком периоде появились первые птицы?
- Какой геологический период наступил после Юрского?
- Название самой крупной стрекозы на Земле.
- Сколько камер в сердце у крокодила?
- Сколько времени сосуществовали неандертальцы и кроманьонцы в Европе?

Вариантов проведения образовательного геокешинга можно придумать ещё огромное количество, особенно когда речь идёт о реализации его в условиях проведения лагерной смены. Игра имеет как образовательный характер, так и спортивный, что позволяет организовать для ребят интересное и полезное мероприятие при наличии небольшого дополнительного оборудования: GPS-навигатора и фотоаппарата, который можно заменить и сотовым телефоном со встроенной фотокамерой». И тогда любая, даже кажущаяся, на первый взгляд, неинтересная и скучная активность может превратиться в увлекательное соревнование, результатом которой становятся новые знания, добытые ребятами самостоятельно.

*Кудимова, Н. В. Образовательный геокешинг
в загородном лагере / Н. В. Кудимова //
Народное образование. – 2013. - № 3. – С. 126-129.*

Организация социально-развивающей игры в условиях детского оздоровительного лагеря

Е. А. Тебенькова

Все в дети с удовольствием принимают участие в игре «Зарница». Во многом потому, что она предполагает особые необычные условия - по тревоге рано встать, соблюсти антураж (повязки или иные опознавательные знаки) и, самое главное, бежать в настоящий лес и там совершать «боевые» действия и подвиги. «Зарница» относится к полевым играм. Об опыте организации полевой игры в Курганской области рассказывается в данном материале.

«Полевые игры живого действия проводятся на местности, обычно на специально отведенном, а порой и оборудованном месте - полигоне. Они наиболее масштабны по количеству играющих и занимаемому пространству. Как правило, эти игры требуют определенного антуража (соответствующая одежда, оружие, имитация поселений и т.д.), и вообще внешне в них немало от костюмированного представления или инсценировки. Сюжеты (миры) могут быть взяты из истории, художественной литературы, фильмов и т.д. либо быть созданы непосредственно самими мастерами. Так как на полевых играх часто необходимо строить крепости, преодолевать препятствия, выполнять сложные задания, то для участия в полевой игре нужна команда.

Из особенностей полевых игр живого действия можно выделить следующие:

Театральность. Участники полевой игры, подобно актерам в театре, отождествляют себя и своего персонажа и действуют исходя из логики персонажа игры, в соответствии с реалиями игрового мира. В отличие от аудиторных и городских игр, театральная компонента игры в полевых условиях требует от игрока определенной условности восприятия окружающей обстановки. Например, дерево может являться углом стены замка, тропа - проезжей дорогой и т.п.

Масштабирование времени и расстояний. Понятно, зачем это делается, - полигон не бесконечен, а разных важных пунктов надо разместить немало. Заметим, что масштабирование характерно, но не обязательно для полевых игр. Масштабирование времени на полевой игре практически не применяется.

Командность. Обычно полевая игра - это взаимодействие не только единичных людей (персонажей), но и организаций (команд). В зависимости от игры команда может олицетворять как государство, так и некоторую небольшую организацию, например, разведывательный отряд из 4 человек. Обычно у каждой команды есть лидер, который и определяет, чем будет заниматься команда. Игрок, исполняющий роль лидера, как правило, отвечает и за неигровые организационные моменты своей команды.

В условиях лагеря непосредственно полевой этап игры может длиться целый день, но подготовка и атмосфера сюжета может занимать всю смену».

В 2011 году авторами была отработана технология социально-развивающей игры для подростков «Горящее

сердце» по мотивам одноименной легенды М. Горького (табл.).

Особенности социально-развивающей игры «Горящее сердце»

Социально-развивающая	Командная	Масштабная полевая
Развитие социальной компетентности и активной жизненной позиции. Повышение благополучия и комфортности окружающей социальной среды	Участниками являются команды, включающие детей и взрослых	Используется территория и инфраструктура лагеря

Экспериментальной площадкой был выбран муниципальный детский оздоровительный лагерь «Зеленый борок» Половинского района Курганской области. Лагерь рассчитан на 70 отдыхающих, из которых формируются 6 отрядов по 10-12 человек. Особенности является то, что, во-первых, до 60% отдыхающих - дети из семей, находящихся в трудной жизненной ситуации. Это обусловило проектирование специальной образовательной программы лагеря «Вершины мудрости», содействующей коррекции в воспитании и социализации подростков. Во-вторых, это дети разных национальностей (русские, татары, казахи), поэтому тема смены была «Диалог культур».

Технология игры включает этапы:

1-й этап - проектирование игры педагогическим коллективом лагеря;

- 2-й этап - подготовка детей в течение смены (внутриотрядные занятия);
- 3-й этап - проведение игры (полевой);
- 4-й этап - рефлексия игры в отрядах (на вечерней свечке);
- 5-й этап - подведение командных итогов игры (награждение);
- 6-й этап - социальное последствие.

Проектирование игры педагогическим коллективом лагеря

В начале смены создается мастерская группа (игротехников) из вожатых отрядов, возглавляемая старшим воспитателем (мастер игры). Группой выбирается сюжет, разрабатывается стратегия и правила игры.

Мы предлагаем для организации игры сюжет легенды «Горящее сердце» М. Горького. Мастерская группа знакомится с легендой, выявляются социально-развивающие аспекты и далее решаются вопросы.

1. Организация погружения детей в проблему. Вожатые в каждом отряде организуют прочтение легенды с последующим обсуждением.
2. Выбор ценностей и качеств сердца для обсуждения с детьми в отрядах.
3. Формирование концепции игры: цель, роли, ключевые этапы и примерные задания, правила игры.
4. Определение сроков проведения, необходимых ресурсов и содержания подготовки к игре.

В течение недели мастерской группой разрабатывался сценарий игры. Потом следовала детальная проработка маршрутов отрядов-таборов.

Подготовка детей в течение смены

Как мы ранее упоминали, подготовка детей в основном происходила на внутриотрядных мероприятиях. Через день проводился «задушевный час» с беседами по темам: что имя мне мое готовит? (значение имени каждого ребенка и выявление качеств сердца в нем), о качествах сердца и ценностях (дружба, любовь, сердце, великодушие). Дети после каждого занятия оформляли заветы отряда: мудрые мысли, песни, притчи и т.п.

На кружках прикладного творчества изготавливались сувениры родственникам, друзьям, подарки детям-сиротам: набор для игры в повара, врача, кубики, выжигание досочек, изготовление коробочек для игрушек. Творческие работы, по желанию детей, отбирались на выставку «Город мастеров». На музыкальных занятиях разучивались песни о дружбе.

На планерках вожатые обсуждали результаты проведения «задушевного часа» и рефлексии на «свечках». Вместе со старшим воспитателем вносили коррективы в содержание и методы проведения занятий. Кроме этого, вожатые и их помощники готовили роли ведущих этапов, костюмы и инвентарь для игры, грамоты для каждого ребенка из отряда.

Проведение игры

Дату проведения игры определили на 17-й день смены. Для участия в игре нужно было сформировать три табора. Так как отряды по 10-12 человек, то для игры целесообразно объединить их по два отряда в табор. При объединении отрядов мы учитывали возрастные

особенности, психологическую комфортность для детей и возможность быстрого установления межотрядных коммуникаций... Таким образом, у нас получилось три табора по 20 человек.

По мотивам легенды о Данко были выделены *роли*: Данко (3 чел., в каждом таборе свой), Хранитель заветов табора (3 чел., в каждом таборе свой), Старец (3 чел., вожатые), семья: мужчина, женщина, ребенок (кукла) (помощники вожатых), Хозяин Леса (1 чел. + 1 на случай встречи двух таборов, вожатые), Эльф (3 чел., помощники вожатых), Похититель заветов, который неожиданно нападает на тех, кто несет заветы табора (спортиструктор).

Антураж: одежда, заветы - свитки с ценностями, притчами, мудрыми мыслями, песнями, рюкзачок (сумка, пакет) с едой и питьем.

Содержание игры

Содержание	Критерий оценки	Роль
1. <i>Место</i> : танцпол, у озера, площадка Спеть песню табора	Громкость, чет-кость, знание слов всеми	<i>Старец</i> призывает в трудную минуту объединиться табо-ру и вспомнить свой гимн, чтобы под-нять боевой дух людей
2. Место: там же. Называть качества отряда (сердца) – противоположные им	Количество, правильность	Обращается к собравшимся и напоминает «табо-рянам» об именах, обязывающих их к соответствующему поведению.

		<p>Дает напутствие: никто человеку не друг и не враг, но учитель. Идите и учитесь быть настоящими людьми, героями</p>
<p>3. <i>Место</i>: деревянная фигура женщины с ягненком. Помочь встретившимся людям: дать воды, поделиться едой, покачать ребенка, спеть ему колыбельную</p>	<p>Способы и полнота помощи</p>	<p><i>Мужчина, женщины-на-мать, ребенок (кукла).</i> Женщина просит покачать ребенка и спеть ему песню. Накормить и дать попить им. Мужчина в благодарность предлагает научить метать шишки (мячики) в цель. Благодарят детей, желают удачи.</p>
<p>4. <i>Место</i>: дорога до следующей точки Помочь природе: убирают мусор в мешок, шишки в ведерко (другой мешок)</p>	<p>Качество уборки, количество мусора и шишек</p>	<p><i>Эльф-проводящий</i> ведет к месту задания. Она рассказывает, что это место подверглось нападению мусорных идолов и урагану, который сбивал шишки. Шишки пригодятся на следующем этапе.</p>
<p>5. <i>Место</i>: домики у ворот.</p>	<p>Количество заветов</p>	<p>Выходят в лесу к поселению волшеб-</p>

<p>Стать ловким: метание шишек в цель на домиках (три изречения забирают)</p>		<p>ников (4 домика). Их встречает <i>Хозяин леса</i>. На домиках мишени. Рассказывает о том, что в домиках жили мудрецы и оставили свитки с мудрыми заветами. При попадании в цель шишкой выдается лист с изречением. Дается 5 попыток.</p>
<p>6. <i>Место:</i> скамейки у ворот лагеря. Обсуждение мудрых мыслей из полученных заветов</p>		<p><i>Эльф</i> предлагает обсудить мудрые мысли (3 изречения на выбор табора), напоминает о необходимости их применения и дает задание бежать к городу мастеров.</p>
<p>7. <i>Место:</i> цветник у столовой. Речь Данко у ворот города: что я сделаю для людей (домашнее задание). Обязательная концовка: «Отдам сердце людям».</p>	<p>Эмоциональность, содержание</p>	<p>Недалеко от ворот города мастеров табор встречает <i>Старец</i> и говорит о необходимости жертвы, прежде чем попасть в город мастеров. И спрашивает о готовности Данко. Данко говорит речь и падает в конце, вынимая сердце. <i>Старец:</i> «А вы,</p>

		товарищи Данко, позволите ему умереть? И сможете жить спокойно?»
8. <i>Место:</i> А что мы сделаем для героя, как поможем ему? Изменение концовки легенды: отряд для упавшего Данко: помощь, чествование	Способы помощи, чествования, благодарности	Дети говорят, показывают. Старец поздравляет табор с успешным прохождением испытаний сердца. Выдает грамоту: «Податель сего сурово сражался и проявил благород-ные качества серд-ца. Заслужил звание (по значению имени)».
9. <i>Место:</i> футбольное поле. Выставка поделок «Город Мастеров»	Эстетичность, качество изготов-ления, образность, духовность, социальная значимость	На входе выставки дети предъявляют грамоту, стражники восхищаются, хвалят и приглашают в город Мастеров.

Маршруты таборов

Чтобы получить необходимый воспитательный эффект и избежать толкучки на точках, мы разработали три маршрута. Каждому табору выдается замысловатая карта с маршрутом и необходимыми примечаниями. Согласно маршрутам таборы начинают игру из разных точек.

Таборы разведены на точке 3. Возможен риск встречи двух таборов в точке 5, поэтому предусмотрели

размещение мишеней на разных стенах домиков, чтобы получились две площадки для метания шишек. Также существует возможность одновременного нахождения двух таборов в точке б. Мы приготовили дополнительную скамейку неподалеку.

Рефлексия игры в отрядах на вечерней свечке

Ребята отметили необычность мероприятия, удовлетворенность от командного взаимодействия, повышение самооценки.

Подведение командных итогов игры по номинациям

Лучший табор, настоящий Данко, лучшая песня табора, лучшее оформление заветов было организовано на закрытии смены.

Социальное последствие обусловило зарождение новых традиций: выбор сувениров для дарения другому лагерю, вручение подарков детям-сиротам (социальным сиротам) и т.п.»

Таким образом, организаторы создали условия для переживания детьми ценностей и проявления благородных качеств сердца. Все наработанные материалы были объединены в методические рекомендации и подготовлены для тиражирования полученного опыта в другие детские оздоровительные и пришкольные лагеря Курганской области.

Тебенькова, Е. А. Организация социально-развивающей игры в условиях детского оздоровительного лагеря / Е. А. Тебенькова // Молодежь и общество. – 2011. - № 4. – С. 98-105.