



В. И. Аксельрод

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КРАЕВЕДЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ УЧАЩИХСЯ

Термин «образовательная технология» в отечественной педагогической науке появился сравнительно недавно. До этого педагогика пользовалась терминами «дидактика» и «методика». Для образовательного процесса *технология есть совокупность методов обучения и воспитания, педагогического воздействия на учащихся в процессе реализации образовательных целей.*

По определению ЮНЕСКО, *образовательная технология – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимосвязи, ставящей своей задачей оптимизацию форм образования.* Наличие образовательной технологии дает надежные гарантии достижения поставленных целей, позволяет точно выделить параметры образовательного процесса и реально получить результаты на основе объективных критериев¹.

В нашем докладе речь пойдет об игровых технологиях в краеведческом образовании учащихся, используемых в разработанной нами образовательной программе «Через игру к познанию города». Эта программа в течение уже многих лет реализуется в Санкт-Петербургском городском дворце творчества юных, а также в ряде районных Дворцов и Домов детского и юношеского творчества, в таких районах как Адмиралтейский, Василеостровский, Выборгский, Красносельский, Красногвардейский, Невский, Пушкинский и Центральный.

Задачи программы:

- стимулировать интерес учащихся к изучению города и стремление к самообразованию, используя для этого разнообразные игровые формы, дух состязательности, желание ребят к самоутверждению и самореализации, наконец, мотив достижения успеха, ярко проявляющийся в игровой деятельности;
- актуализировать и систематизировать краеведческие знания учащихся в процессе конкурсно-игровой деятельности, которая является своеобразным экзаменом и общественным смотром достижения детей.

Психологами давно подмечено, что в игре формируются и проявляются потребности ребенка взаимодействовать с окружающим миром, развиваются интеллектуальные, моральные и волевые качества, формируется личность в целом. Игра требует не просто повторения уже известного решения, а выбора из множества вариантов наиболее оптимального или составления новой комбинации. Подобные действия характеризуют творческую деятельность, которая сопровождается активизацией познавательного интереса, и являются стимулятором развития личности.

¹ Логинова Л. Г. Технология и технологический подход в образовании // Внешкольник. 1998. № 9. Сент. С. 27 – 28.

Весьма важно, что игра носит коллективный характер. Коллектив играющих детей выступает по отношению к каждому отдельному участнику как организующее начало, санкционирующее, поддерживающее выполнение взятой на себя роли. Характерная черта игры – особое эмоциональное состояние детей, формирующееся в ходе игры. Это состояние представляет собой ожидание или собственно процесс получения удовлетворения от проявляемой ребенком интеллектуальной или социальной активности. Важная роль в обучении, воспитании и развитии детей школьного возраста принадлежит играм с фиксированными правилами, специально создаваемым и управляемым педагогами.

Таким образом, функциями игровой деятельности являются:

- познавательная;
- ориентирующая;
- преобразующая;
- эвристическая;
- коммуникативная;
- проектирующая;
- мотивирующая.

Исходя из этих вышеизложенных теоретических положений, можно определить интеллектуально-познавательную игру в системе дополнительного краеведческого образования как педагогическую форму развития интеллекта, позитивной познавательной мотивации, актуализации и опыта индивидуального и коллективного творчества детей в деятельности, соответствующей природе игры².

Принципы организации, которые положены в основу данной образовательной программы:

- педагогическое управление игрой;
- коллективность;
- добровольность;
- дифференциация по возрастным категориям;
- учет уровня подготовленности детей;
- комплексные исследования различных игровых методов и приемов;
- тематическая организация содержания;
- соревновательность;
- организация дополнительного информационного пространства, театрализованное оформление, костюмы, музыкальное оформление;
- диагностика, применяемая на всех этапах игровой деятельности.

Программа «Через игру к познанию города», опирающаяся на эти принципы, включает в себя:

- организацию рассчитанной на много лет системы конкурсов о городе и каждом из его районов с охватом всей их истории, с длительным участием постоянных групп учащихся (команд), с проведением в Городском и районных Дворцах и Домах детского и юношеского творчества, подростковых клубах, Загородном центре детско-юношеского творчества «Зеркальный»;
- пополнение краеведческих знаний в процессе подготовки учащихся и учителей к участию в играх и конкурсах;

² См. об этом подробнее: Процесс непрерывности в системе дополнительного образования : Разработка концепции Дома детского и юношеского творчества Красносельского района. СПб., 1997.

- поиск и совершенствование активных конкурсно-игровых форм, создание банка вопросов по истории и культуре Санкт-Петербурга и Ленинградской области.

Прогнозируемые результаты этой программы нам видятся в формировании следующих умений и навыков:

- умение ориентироваться в многообразной краеведческой литературе, справочниках по городу;
- умение отвечать на нестандартные краеведческие вопросы и формулировать их, придумывать собственные вопросы и задачи на материале прочитанных книг;
- умение выполнять творческие задания, связанные с участием в конкурсах;
- навыки использования полученных знаний на занятиях по географии, истории, литературе, краеведению и др.

Остановимся на опыте реализации одного из игровых проектов «Петербург. Хроника трех столетий». Начало проекта относится к 1991 г., завершение – к 1998 г.

Ежегодно в городском конкурсе знатоков Петербурга участвуют команды до тридцати школ и районных ДДЮТ, в районных же краеведческих конкурсах принимают участие более двухсот команд с первого по одиннадцатый класс. Цикл конкурсов был рассчитан на многие годы и строился с учетом возрастных особенностей участников таким образом, чтобы от конкурса к конкурсу ребята пласт за пластом захватывали все новые этапы развития города. Конкурс был рассчитан на знания, приобретенные учащимися на уроках истории, географии, краеведения, литературы и на те знания, что будут приобретены ими в ходе внеурочной игровой подготовки, в том числе и опережающие школьную программу. Среди участников конкурсов могут быть как команды школ, где введен краеведческий курс, так и тех образовательных учреждений, где его нет.

Можно предположить, что учащиеся, из года в год участвуя в подобных конкурсах, проходя через предшествующий им курс установочных лекций, занимаясь самообразованием и самостоятельно извлекая знания в игровой деятельности, смогут овладеть суммой знаний о городе, достаточной для достижения ими общекультурного уровня компетентности, а также умениями и навыками, необходимыми для включения их в другие образовательные маршруты.

Остановимся здесь на схеме проведения городского конкурса «Петербург. Хроника трех столетий».

Основные этапы конкурсной модели «Петербург. Хроника трех столетий»

1 этап конкурса: «*Петра творенье*» (с периода основания города по елизаветинскую эпоху; 1703 – 1761).

2 этап: «*Век просвещения*» (от начала царствования Петра III, включая «Золотой век Екатерины II», по эпоху Павла I; 1762 – 1801).

3 этап: «*Пушкинский Петербург*» (с «дней Александровых прекрасного начала» по смерть А. С. Пушкина; 1801 – 1837).

4 этап: «*Век девятнадцатый железный*» (Петербург 1840 – 1890 гг., период царствования Николая I, реформ Александра II, правления Александра III).

5 этап: «*Серебряный век русской культуры*» (Петербург с 1890-х до 1917 г.)

6 этап: «*Город в наследство*» (с 1917 г. по настоящее время).

Участники конкурсов проходят через организуемые в Городском дворце творчества юных циклы лекций, тематика которых соответствует тематике самих конкурсов. Эти ежегодные циклы рассчитаны на полгода и предшествуют самому конкурсу.

Успешная реализация данной подпрограммы во многом зависит от выбора наиболее эффективных игровых технологий, ярких конкурсных форм, привлекательных в глазах ребят. По нашему глубокому убеждению, конкурсы по Петербургу меньше всего должны напоминать опрос или экзамен. Главные принципы их организации: занимательность, театрализация, эмоциональная окрашенность, дух состязательности.

Прежде всего этим можно будет поддержать длительный интерес ребят к конкурсу, стимулировать их творческую и познавательную деятельность. Конкурс должен помочь раскрыться творческому потенциалу подростков и старших школьников, самоутвердиться через знания, поддержать высокую ценность интеллектуального труда вообще.

Многолетняя практика проведения конкурса «Гы – ленинградец», опыт игровой деятельности, накопленный клубом «Петрополь» («Ленинградец»), сектором игровых программ ГДТЮ, позволяют нам из этого богатого арсенала массовых конкурсных форм отобрать то, что выдержало проверку временем. Чередование разнообразных игровых форм, смена впечатлений, достигаемая этим, дают нам возможность от тура к туру поддерживать устойчивый интерес ребят.

В ходе проведения городских конкурсов знатоков Петербурга сложилась определенная конкурсная модель, включающая в себя три тура – три различные турнирно-игровые формы:

1 тур. *Домашнее задание* (заочный, отборочный тур) – викторина, состоящая из двадцати вопросов-загадок по теме конкурсов, требующих от ребят серьезной книжной проработки, поиска ответов не в одном, а, как минимум, в трех-четырёх источниках, оригинального творческого оформления работ.

2 тур. *Игра на улицах Петербурга*. Это своеобразное историко-культурное ориентирование, требующее от участников конкурса хороших знаний памятников города и его топографии, умения ориентироваться в нем. Команды стартуют от Городского дворца творчества юных, где им в запечатанных конвертах выдаются зашифрованные в форме небольших рассказов пять загадок-адресов, разложенных в определенной последовательности и составляющих один из маршрутов игры. Команда должна расшифровать эти краеведческие задачи, узнать адреса, нанести их на карту города, составить маршрут своего движения (он определен порядковыми номерами краеведческих задач) и пройти его в течение двух часов (контрольное время). На каждом из объектов ассистенты (учащиеся или педагоги) делают отметки в маршрутном листе (за правильно найденный объект дается пять баллов, за ответы на три дополнительных вопроса – также пять баллов), оценивают поведение команды на объекте (особые отметки), отмечают время прибытия команд. Команды после прохождения маршрута сдают в штаб игры свои маршрутные листы, а ассистенты – контрольные листы с отметками о явке команд и их оценками.

Штаб игры проверяет соответствие записей в маршрутном и контрольном листах, разрешает конфликтные ситуации и определяет сумму баллов, полученную командами.

Конкурс заканчивается 3 туром – очной встречей в Городском дворце творчества юных. Как правило, это финальный тур, в котором участвуют команды, успешно прошедшие сквозь сито предварительных туров. В финале выявляются по-

бедители в двух возрастных подгруппах: средней (7 – 8 классы) и старшей (9 – 11 классы).

Турнир знатоков города включает в себя разнообразные игровые технологии. Назовем, в первую очередь, те из них, что помогают учащимся соединить полноту эмоциональных впечатлений с глубоким осмыслением градоведческого материала.

1. *Эвристические задачи по истории, географии и культуре города.* Задача должна вызывать живой интерес у ребят. А это произойдет лишь в том случае, если в ней есть элементы необычности, занимательности, даже таинственности. Каждая задача – это маленькая новелла со своим сюжетом, интригой, посвященная истории города или прославившим его людям, в том числе географам, путешественникам, мореплавателям, ученым. Особенность этих задач в том, что условие их должно быть занимательным, обладать историко-познавательной ценностью и в результате актуализировать знания учащихся. Практика учебной и внеучебной работы показывает, что включение в познавательную деятельность учащихся таких задач позволяет восстановить естественный информационный баланс, когда их познавательная активность не уступает активности педагога. Причем положительная обратная связь из года в год, от конкурса к конкурсу делает этот процесс устойчивым, формирует у ребят стремление к самообразованию. Особенностью этих задач является и то, что именно внеучебная эрудиция помогает участникам конкурса быстро решать эти задачи. Условие (сюжет) задачи может быть развернутым, но ответ ее должен быть коротким.

2. *Вопросы с запрограммированными ответами,* предполагающими возможность выбрать из нескольких вариантов ответа лишь один правильный.

3. *Краеведческие рассказы с пропусками,* которые должны заполнить участники конкурса (пропущенными могут быть даты, имена, названия памятников, события), а также *рассказы с фактическими ошибками,* которые ребятам необходимо выявить при внимательном прочтении текста.

4. *Задания в форме популярных телевизионных познавательных конкурсов* («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Поле чудес», «Блеф-клуб», «Умники и умницы», «Колесо истории», «Счастливый случай» и др.).

5. *Элементы различных игр:* предметных (по определенным предметам материальной и духовной культуры восстановить то или иное историческое событие, определить личность в истории города, вывести некоторые географо-краеведческие знания, имеющие отношение к Петербургу); сюжетно-ролевых (предполагающих исполнение группой участников конкурса определенных ролей, связанных с той или иной эпохой из истории города); символических (здесь задания из истории города воспроизводятся в виде символов, знаков, а игровые действия выполняются в абстрактной символической форме).

6. *Творческие задания* в эпистолярном жанре (написать письмо от имени того или иного литературного героя, персонажа петербургской истории), в жанре поэзии (оды, лирические стихи в творческой манере того или иного автора) и др. В качестве домашнего творческого задания командам предлагается подготовить в театрализованной форме вопрос-загадку из эпохи, которой посвящен конкурс.

Опыт организации городского конкурса с большим банком вопросов и игровых технологий представлен нами в трех сборниках «Санкт-Петербург в вопросах и ответах» в серии «Хроника трех столетий».

Мы подробно остановились здесь на методике проведения лишь одного из городских краеведческих конкурсов, но разработанная нами подпрограмма предполагает широкий выбор ее участниками и других тематических игр и конкурсов.

Как и вся спроектированная нами система дополнительного краеведческого образования в целом, подпрограмма «Через игру к познанию города» позволяет создать единое краеведческое поле для тысяч школьников, принимающих участие в школьных, районных и городских конкурсах. Схематично его можно изобразить следующим образом:

Так же, как и в других образовательных маршрутах, участники этой подпрограммы осваивают широкое образовательное культурное пространство Санкт-Петербурга (музеи, библиотеки, памятники города), без чего невозможно скольконбудь успешно выступить в любом из этих конкурсов.

Все сказанное позволяет нам предположить, что программа «Через игру к познанию города» может стать одним из эффективных средств приобщения учащихся к изучению города, важным звеном в реализации системы краеведческого всеобщего образования школьников.

Не менее важно и другое. Учитель использует участие команды в конкурсе как важный инструмент воспитательной работы для формирования у учащихся любви к родному городу, потребности в приобретении новых краеведческих знаний. Работа с командой в течение года позволяет учителю создать коллектив. Зачастую эта работа перерастает в клубную деятельность, в процессе которой, помимо приобретения учащимися новых знаний о городе, происходит и их социализация, формируются внутренняя позиция, ведущий тип общения, предопределяется на много лет ведущий вид их деятельности, более того – направленность личности. И еще один вывод: тот импульс, который получают ребята, участвуя и побеждая в краеведческих играх и конкурсах, нередко побуждает их попробовать себя в серьезной научно-исследовательской краеведческой работе или разработке экскурсии, т. е. включиться в еще один образовательный маршрут.

На всех этапах реализации этого проекта его организаторами проводилась диагностика. В ходе экспериментальной проверки изучались следующие вопросы:

- мотивы, побуждающие команды участвовать в краеведческих конкурсах;
- уровень знаний о городе, достигнутый командами в ходе их участия в конкурсах;
- влияние вновь приобретенных краеведческих знаний на успеваемость членов команд по гуманитарным предметам;
- навыки и умения, приобретенные командами за годы участия в конкурсах; подготовленность учащихся в предметной области, необходимая для продолжения профессионального образования;
- социальные результаты участия школьников в краеведческих конкурсах;
- степень удовлетворенности или неудовлетворенности команд уровнем организации конкурсов.

Диагностика показала, что ведущим мотивом, побуждающим старших школьников участвовать в краеведческих конкурсах, является их желание лучше узнать свой город. На втором месте – возможность испытать себя и реализовать свои знания в конкурсах и сопутствующий им дух борьбы, соперничества с другими командами. На третьем месте – возможность в случае победы совершить наградную поездку в Москву и другие стимулы. Отметим, что этот мотив на втором и третьем году участия в конкурсе чаще других называли члены команд, уже вкусивших радость победы и совершивших наградную поездку.

В порядке эксперимента в течение четырех лет вопросы домашних конкурсных заданий предлагались нами в гимназии № 405 одновременно членам команды,

участвующей в конкурсе (экспериментальная группа), и группе сильных учащихся одного из классов, на год опережающего эту команду, но не участвующей в конкурсе (контрольная группа). Примерные вопросы таких конкурсных заданий приводятся в книге «Санкт-Петербург в вопросах и ответах». В целом сравнительный срез результатов проведенного нами тестирования по трем показателям в двух экспериментальных группах и двух контрольных группах показывает значительное опережение участников городских конкурсов.

Важным результатом исследования стало определение наиболее интересных, с точки зрения ребят и учителей, игровых форм и методик, оптимальной системы судейства конкурсов. Критические замечания участников программы на каждом из ее этапов нами обобщались, и в организацию конкурсов вносились необходимые коррективы.

Как утверждают учителя – «тренеры» команд, несмотря на то, что подготовка к конкурсу занимала у ребят очень много времени, они не считают его потерянным. Члены команд не только не ухудшили свои учебные показатели, а наоборот, по многим предметам, в первую очередь по гуманитарным, стали учиться лучше. Как не раз отмечали учителя (историки, географы, литераторы), поднялась общая гуманитарная культура этих ребят. Как отмечают в своих анкетах сами ребята, участие в конкурсе помогло им, помимо разносторонних знаний о городе, овладеть навыками работы с краеведческой литературой и конспектирования прочитанных книг (80 %), научиться формулировать нестандартные вопросы и отвечать на конкурсные вопросы (85 %), решать творческие задачи (75 %), свободно ориентироваться в исторической части города (82,5 %), выработало у них потребность в постоянном пополнении краеведческих знаний и посещении музеев и театров (87,5 %), научило их больше ценить свободное время и рациональнее распределять его (85 %). К социальным результатам участия старших школьников в программе «Через игру к познанию города» можно отнести сформировавшиеся у них устойчивые ценностные установки любви к городу, интерес к его историческому и культурному наследию, восприятие Санкт-Петербурга как культурной столицы России и понимание стоящих перед ним острых проблем, а также готовность участвовать в их решении.

Для значительной части ребят участие в конкурсах знатоков города стало первой ступенью на пути к другим видам краеведческой деятельности: экскурсоводческой, исследовательской и т. д.