

## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ТЕМАТИКИ ДЛЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ

**ФЕДОРОВА Наталья Владимировна**

кандидат педагогических наук, доцент кафедры социально-культурной и библиотечной деятельности Института культуры и молодежной политики ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет»  
г. Новосибирск, Россия

*В статье представлены фрагменты разработанных для старшеклассников города Новосибирска и Новосибирской области интеллектуальных игр. Тематика игр связана с историей страны и историей города Новониколаевска-Новосибирска. Раскрыто воспитательное значение интеллектуальных игр для формирования гражданина и патриота.*

**Ключевые слова:** интеллектуальная игра, Великая Отечественная война, Новониколаевск-Новосибирск, патриотическое воспитание.

Идея проведения интеллектуальных игр краеведческой тематики возникла в год 70-летия Победы в Великой Отечественной войне. Однако это было только начало познавательно-творческой деятельности, которую организовали как цикл интеллектуальных игр целых три подразделения Новосибирского государственного педагогического университета – институт культуры и молодежной политики (ИКиМП), институт истории, гуманитарного и социального образования (ИИГСО), институт открытого дополнительного образования (ИОДО).

Актуальность разработки цикла интеллектуальных игр для школьников «Мой дом – Россия» обусловлена анализом ситуации в среде старшеклассников, мало знающих и слабо интересующихся историей и современной экономической, культурной жизнью своего родного города, области, Сибирского региона в целом.

Цель проведения игр – возрождение и актуализация интереса школьников средних и старших классов к истории родного края средствами игрового моделирования. Задачи интеллектуального марафона:

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

– создание условий для реализации творческого потенциала школьников через разработку ими видеопрограммы (видеоклипа, минифильма);

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

– формирование активной жизненной позиции нового поколения сибиряков [2].

Нами проведено уже пять игр цикла «Наш дом Россия», разработку которых мы представ-

ляем в данной статье.

Нами была разработана стратегия игр, состоявшая из двух этапов: первый этап – виртуальный, на котором школьники, создав команду из 6 человек, отвечают на 5 развернутых заданий (одно из которых, начиная со второй игры, станет творческим), видеозапись ответов присылают в назначенный срок на почту ИОДО, жюри просматривает ролики, оценивает правильность ответов и выставляет на сайте игры таблицу рейтинга команд; второй этап – финальный, на который приглашаются от 6 до 10 лучших команд из школ города Новосибирска для проведения интеллектуальной игры в зале НГПУ, где предлагается от 12 до 14 вопросов и жюри оценивает каждый из них. По окончании финала школьники получают кубки и призы, но самое главное – они получают ценные знания и яркие впечатления, которые дают им возможность социализироваться в нашем регионе, строить свое профессиональное будущее с учетом ценности своего вклада в развитие сибирского региона.

Тема первой игры «**Сибиряки на крыльях Победы**» была основана на литературе, посвященной Великой Отечественной войне, особое внимание было уделено книгам любимого новосибирцами сибиряка, летчика-истребителя, трижды Героя Советского Союза А.И. Покрышкина «Небо войны. Повесть фронтовых лет», «Бой требует мысли», «Тактика истребительной авиации», «Крылья истребителя» и др. Школьникам также была рекомендована для чтения небольшая, но захватывающая книга-исследование сибирского историка В.И. Баяндина «Сибирский летчик-ас», а также книги Г.Г. Голубева, Ю.А. Жукова, И.Н. Кожедуба и других авторов.

Среди заданий 1 этапа игры были непосредственно посвященные А.И. Покрышкину (для читателя – *ответ дается в скобках*), например:

А.И. Покрышкин на страницах своих книг раскрывает перед читателем «рецепт побед». Так, он пишет: «Опыт войны подтверждено, что те офицеры и генералы, которые изо дня в день изучали противника, всегда правильно анализировали обстановку, правильно определяли замысел противника и ... – те побеждали». Определите, какое еще правило должны были соблюдать для достижения победы офицеры и генералы. (*Знали его слабые места*).

2-й этап игры – финал – проходил в Мраморном зале НГПУ и включал в себя следующие вопросы (вопросы разработаны творческой группой преподавателей в составе В.И. Баяндин, Н.В. Федорова, Л.Г. Волкова) – в данной работе изложены только вопросы, в которых представлена сибирская тематика:

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

2. Не только журналисты, писатели, но и художники отражали подвиги легендарного летчика-истребителя в своих произведениях. Один из художников, А. Закалюк, впечатленный воздушными боями Покрышкина, нарисовал несколько картин, три из которых мы представляем вашему вниманию. (На экране появляются 3 картины художника). Рассмотрите их. А теперь вопрос: Я предложу вам описание трех боев Александра Покрышкина, ваша задача – соотнести их описание с картинами – какому из боев каждая картина посвящена?

«Немец взмыл перед самым моим носом. Я сделал разворот и оказался в хвосте желтого немецкого самолета с резко обрубленными крыльями. Дал очередь с близкой дистанции. Немец вспыхнул и рухнул вниз...» (*А. Закалюк*.

*Бой А.И. Покрышкина в районе Запорожья 15 сентября 1941 г.*).

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

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

3. Александр Иванович Покрышкин в своей книге «Тактика истребительной авиации» описывает, как маскируется противник при движении и расположении на месте. Перечислите приемы маскировки техники противника на местности. (*А.И. Покрышкин: «При расположении на месте маскирует технику в садах, лесах, сараях и даже в домах, стогах» - участникам игры был показан фрагмент фильма «В бой идут одни старики», где герой-летчик ведет поиск замаскировавшихся танков*).

Вторая игра «История города N», проводилась в феврале 2016 г. и была посвящена Новосибирску, а именно 90-летию его переименования из Новониколаевска в Новосибирск.

Творческое задание 1 тура было сформулировано следующим образом: «Новосибирску посвящали свои стихи многие поэты-сибиряки. О нем поют песни, снимают клипы – все это творческое признание любви к родному городу. Вам, юным новосибирцам, мы предлагаем также создать свое признание в любви к Новосибирску. Для этого выберите одну из песен о Новосибирске (или ее фрагмент) и снимите клип на 1,5-3,0 минуты на территории вашей школы, микрорайона, используя фонограмму песни. А также ответьте, какая из песен о Новосибирске помогла нам придумать название интеллектуальной игры?

Для выбора песни можно воспользоваться, например, данным интернет-ресурсом: <http://lakse-na.ru/2014/05/pesni-pro-novosibirsk/#p5>.

Некоторые вопросы финального тура также представим в данной работе:

1. Городской управой в 1910 г. было выдано более 1500 персональных знаков. Среди тех, кому эти знаки выдавались, были легковые и ломовые, легко-ломовые и другие. Итак, кому выдавались эти знаки? (*Извозчикам*).

2. В 1896 г. житель Новониколаевска Федот Махотин на выставке-продаже в Нижнем Новгороде купил один из двух новейших в те времена аппаратов у Люмьера. Он и стал основателем этого технического вида искусства в Новониколаевске. Итак, о каком аппарате и о каком виде искусства идет речь? Минута на размышление. (*Киноаппарат. Киноискусство. Кстати, первый электротئاتр Федот Махотин назвал «Иллюзион».*)

3. Для конкурса капитанов команд были предложены вопросы, которые были отнесены к разным областям знания, а капитаны могли выбрать одно из направлений (такой вопрос на выбор обычно называется «ромашка»).

**Культура.** В 1924 г. кинотеатры были чрезвычайно популярны, очереди на киносеанс были традицией, особенно в выходные дни. Как вы думаете, почему? (*Не было телевизоров*).

**История.** 19 февраля 1911 г. в связи с пятидесятилетием этого события на базарной площади Новониколаевска прошел молебен и парад воинских частей. В связи с каким событием был устроен столь пышный праздник? (*В связи с отменой крепостного права*).

**Реклама и дизайн.** Летом 1902 г. Московская фонотипия Шерера и Набгольца впервые выпустила их о поселке Ново-Николаевске с надписями на русском и французском языках. Каким видом деятельности занималась фонотипия? (*Выпускала открытки*).

**Спорт.** В 1910 г. в Новониколаевске на арене цирка выступили представители из Германии и Швейцарии, а также чемпион мира Терентий Корень и местные спортсмены – новониколаевец Истомин и томич Нефедов. Какой вид спорта было популярно показывать в те годы на арене цирка? (*Борьба*).

**Городское хозяйство.** В сентябре 1905 г. в Новониколаевске была построена каланча, а в 1906 г. еще и депо на два конно-бочечных хода. Что за служба появилась в городе? (*Пожарная охрана*).

**Политика.** В мае 1995 г. Государственная Дума обсуждала вопрос о кардинальном изменении статуса Новосибирска. «За» проголосовало 103 депутата (для принятия такого решения надо было 226 голосов). О каком статусе Новосибирска шла речь? (*О переносе столицы*

*в Новосибирск*).

**Памятники.** Говорят, что в Новосибирске можно назначить свидание у памятника Пушкину. Действительно ли это так? Стоит ли уточнить место свидания? (*Да, можно. Но памятников два, поэтому уточнить место свидания необходимо*).

**Знаменитости.** Это русский композитор, баянист и гармонист, поэт, народный артист Российской Федерации. Он получил известность и популярность как основатель и ведущий телепередачи о русской народной музыкальной и песенной культуре. О каком знаменитом человеке идет речь? (*Геннадий Заволокин*).

В начале декабря 2016 г. была проведена третья игра, посвященная году кино, «**Сибирь на экране и в жизни**».

Характер творческого задания для виртуального тура становится все сложнее, однако возрастает его воспитательное значение и социальная направленность:

«Как известно, цель современной социальной рекламы – изменить отношение молодежи к какой-либо проблеме, а в дальнейшем – создать новые социальные ценности.

Ваша задача – создать социальный рекламный ролик, пропагандирующий те или иные ценностные ориентиры (здоровье, дружбу, спорт, творчество).

Целевая аудитория: молодежь города Новосибирска и НСО.

Длительность ролика – не более 5 минут.

Замечательных мест в нашем городе просто не сосчитать, но мы выбрали архитектурные объекты, которые пропустить ни в коем случае нельзя, будь вы жителем или гостем Новосибирска. Это не рейтинг, ведь все они приведены здесь в произвольном порядке, а вы уже сами решайте, какой из них для вас важнее, интереснее, а значит, именно этот объект вы будете снимать для социальной рекламы.

Итак, пишем сценарий, отправляемся в путь и снимаем ролик!

Архитектурные объекты: Железнодорожный вокзал Новосибирск-Главный, Дом офицеров Новосибирского гарнизона, Государственная публичная научно-техническая библиотека СО РАН (ГПНТБ), Монумент Славы и сквер Славы.

Основные критерии оценивания: соответствие требованиям жанра – социальная реклама; оригинальность замысла, креативность; качество слогана; глубина раскрытия темы; художественно-композиционное решение.

Дополнительный критерий оценивания:

уровень технической сложности ролика».

Финальный тур игры требовал видеосопровождения. Много усилий было затрачено на поиск фильмов о Сибири: художественных и документальных. Особую благодарность за создание роликов и видеозаставок для интеллектуальных игр следует выразить студенту 4 курса профиля «дополнительное образование» ИКиМП Михаилу Никитину, постоянному видеооператору наших игр.

Некоторые вопросы финала представим в данном тексте:

1. В XIX в. в Сибирь далеко не всегда ехали по своей воле. Давайте посмотрим кинофрагмент. (Школьникам показан фрагмент фильма «Звезда пленительного счастья»). Итак, вопрос: Что за княгиня едет в далекую Сибирь? К кому она едет? И, наконец, какая строчка великого поэта стала названием этого фильма? (*Елена Ивановна Трубецкая едет к своему мужу декабристу Сергею Петровичу Трубецкому. Фильм «Звезда пленительного счастья» – участникам игры достаточно было написать, что жена декабриста едет к мужу в ссылку*).

2. Фильмы эпохи 40-х – начала 50-х гг. обращены к теме освоения Сибири и Дальнего Востока СССР, они, наверно, вступают в противоречие нынешнему устойчивому стремлению молодежи жить, никуда не передвигаясь. Вот эти фильмы:

– «Поезд идет на Восток» (1947 г., режиссер Ю. Райзман);

– «Сказание о земле Сибирской» (1947 г., режиссер И. Пырьев);

– «Далекая невеста» (1948 г., режиссер Е. Иванов-Барков);

– «Первый эшелон» (1955 г., режиссер М. Калатозов).

Ключевые темы (мотивы) в этих фильмах повторяются. Назовите повторяющиеся мотивы (не менее 3-х). (Ответ может быть следующим: *тяга к перемене мест, это «дорожный роман», проблема строительства нового общества после войны, мотив возмужания человека вдали от цивилизации, ударные стройки века*).

3. Надо было сделать кадры необычайно богатого урожая кукурузы в Сибири. Оператор пришел снимать и обнаружил, что кукуруза очень

низкая. Засуха не дала ей вырасти. И тогда оператор принимает оригинальное, остроумное творческое решение, используя трех рабочих, которых включил в свою съемку... За одну минуту вам надо догадаться, о чем попросил рабочих оператор, вследствие чего ему удалось привезти пленку с демонстрацией богатого урожая кукурузы? (*Поставил героев фильма на колени*). Ответ на вопрос в документальном фильме «Сибирь на экране: мифы и реальность». Ссылка: <http://www.culture.ru/movies/2900/sibir-na-ekrane-mifi-i-realnost>.

Ярких, содержательных, наполненных новой информацией вопросов было много: это и вопросы о руководителях государства, побывавших в Новосибирске, и об архитектурных объектах, переименованных, но сохранивших исторический облик, и о вирусах для бактериологических лабораторий Кольцово.

Объем данной статьи не позволяет представить разработки двух других игр, одна из которых «Хочу все знать» посвящена 60-летию (Сибирского отделения Российской Академии Наук) СО РАН, другая – 80-летию Новосибирской области, ее название «Н-ская область – земля сибирская».

За пределами данной статьи остались и технология работы с текстами и видеофайлами, и техника игры, и приемы привлечения внимания, и так называемые «подводки» к вопросам, и работа организаторов на подготовительном этапе и в процессе игры, и включение в игровое поле жюри, и вопросы для зрителей [1], однако даже фрагментарный анализ интеллектуальной игры, основанный на формулировании вопросов и заданий, позволяет показать ее важнейшее значение для включения школьников в ценностное поле их малой родины.

Опыт проведения интеллектуальных игр среди школьников показывает, что не только увеличивается число участников данного проекта, но и появились увлеченные игроки, заинтересованные во всестороннем изучении родной Сибири. НГПУ стал площадкой для проведения таких игр, успешно совместив интерес старшеклассников к виртуальным проектам в сети Интернет и реальное общение, направленное на решение просветительских, профориентационных и воспитательных задач.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. *Федорова Н.В.* Играйте с нами, играйте как мы, играйте лучше нас (из опыта работы клуба интеллектуальных игр студентов). – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2013. – 71 с.
2. *Федорова Н.В.* Содержательное и коммуникативное поле интеллектуальной игры // Коммуникативное образование в 21 веке: проблемы и перспективы: Сб. науч. статей по мат-лам V Междунар. науч.-практич. конф. / под ред. Л.В. Гордеевой, Т.Ю. Зотовой, А.П. Сурковой, Т.А. Федосеевой. – Новокузнецк: РИН НФИ КемГУ, 2015. – С. 340-346.