



Ольга КИТАЕВА

Библиотекарь Восточно – Казахстанской
областной детско – юношеской библиотеки

ИДЕИ, ФИШКИ, ЛАЙФХАКИ РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КРАЕВЕДЕНИИ

Огромна и прекрасна страна Казахстан! И на самом её востоке мы родились и живем. Куда бы ни привела нас судьба, мы всегда будем чувствовать силу притяжения родного края. Поэтому очень важно знать свои корни, помнить историю, сохранять богатейшее наследие предков!

И в этом заключается особая роль центра краеведения. Библиотекарь не только рассказывает о том, что находится рядом, что можно увидеть, потрогать, куда можно доехать, дойти... Он расширяет знания ребят о знакомых местах, предоставляя интересные факты, рассказывая легенды, загадывая загадки, совершая вместе с ребятами онлайн-путешествия по родному краю.

Анализ работы с читателями в очередной раз убедительно доказал, что ребятам нравится, когда во время мероприятия они не пассивные слушатели, а активные участники. Открытия и находки вызывают у них восторг. А если это работа в группах, то победа приносит удовлетворение и желание еще и еще раз прийти в библиотеку, чтобы узнать что-то полезное, прочитать интересную книгу, пообщаться с друзьями.

Чем же ребят можно привлечь? Конечно, все дети любят играть. Именно это повлияло на решение разработать краеведческие настольные игры в формате игрового практикума. Они и познавательные, и развлекательные одновременно. В то же время — это шаги в сторону живого общения. Именно краеведческие игры за одну встречу откроют перед ребятами целый мир. Это возможность активизировать словарный запас, совершенствовать мышление, память, внимание, воспитывать интерес к краеведению у детей и юношества.

С этой целью мы приступили к разработке игр, и первой стала краеведческая игра «Экскурсионная азбука». За основу был взят алфавит.

Игра состоит из трёх комплектов карточек. Первый — карточки с буквами алфавита, второй — с названием объекта (памятника, озера, горы и т.д.) и его фотографии на каждую букву алфавита. Третий комплект — небольшая текстовая информация с указанием первой буквы названия. Главное, чтобы текст был интересен ребятам.

Как играем?

1. Вначале «Я назову пять...» — просим ребят назвать пять объектов краеведения. Они вспоминают, называют.
2. Затем переходим к трем столам, на которых находятся карточки.
3. Буквы алфавита разложены на столе в перевернутом виде.
4. Капитан команды выбирает карточку с определенной буквой.
5. Ребята находят название с иллюстрацией на эту букву из второго комплекта, а затем из другого комплекта карточек — описание данного объекта.

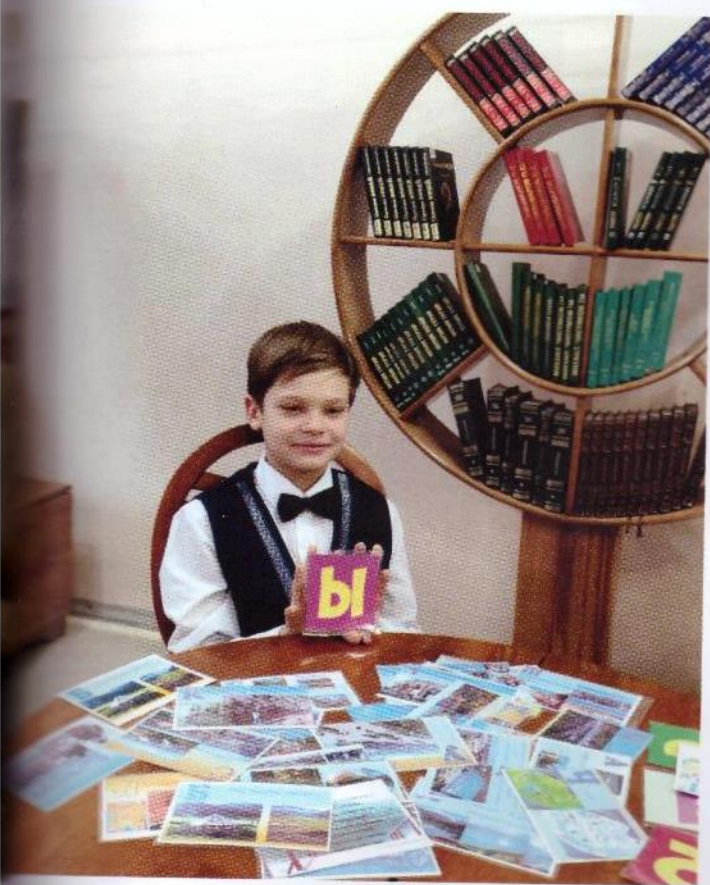
Пример:

1. Выпала карточка на букву И.
2. Находят на букву И карточку с названием ИРТЫШ и с его иллюстрацией.
3. Находят информационную карточку и узнают, что это — река, где она протекает, ее протяженность и т.д.



Еще пример:

- Выбрали карточку с буквой Д.
- Находят карточку на эту букву — Дворец спорта и его иллюстрация.
- На информационной карточке узнают год его постройки, какие команды там тренировались, чье имя он носит и почему.
- И так за время игры ребята могут расширить свои знания об интересных местах города и области. Если же выпадают буквы Й, Ы, Ъ, Ы — ребята рассказывают о своих любимых местах.
- Затем появилась идея как расширить возможности игры. Принцип оставили тот же — по алфавиту, а содержание разное: о писателях Восточного Казахстана, животном и растительном мире нашего края.
- Просим ребят назвать пять писателей-краеведов «Я назову пять...».
- Затем ребятам предлагается выбрать карточку с буквой, далее найти карточку с фамилией и фотографией писателя на эту букву, а затем найти



информационную карточку, на которой некоторые сведения о биографии и его произведениях, названия которых они зачитывают вслух.

Так ребята не только расширят свои знания о литературе края, но и зрительно запомнят фото писателей. Если же выпадают буквы Й, Ы, Ъ, Ь – ребята рассказывают о своем любимом писателе или произведении.

Так появился еще один вариант игры.

А вот интересно, знают ли ребята о том, какие звери и птицы водятся в наших краях, как они выглядят, какие имеют повадки, чем питаются?

Просим ребят назвать пять животных или птиц, которые водятся в нашей области: «Я назову пять...». И вновь мы используем наши карточки с азбукой. Другой комплект карточек с названием зверя или птицы на каждую букву алфавита и третий, как всегда – информационный.



Если же им попадают буквы Й, Ы, Ъ, Ь, они рассказывают о своем домашнем питомце. Можно использовать физическую карту области, размещая карточки на ней.

Важно при разработке обратить внимание на цветовую гамму. Каждый блок карточек должен иметь свой основной цвет, иллюстрации должны быть четкими, ярко выраженными, для быстрого поиска. Информационные карточки должны быть напечатаны удобным для чтения детей шрифтом и размером.

Для игры необходимо пространство из трех столов, к которым удобно подойти группе детей.

А что еще кроме карточек?

Для каждого варианта игры оформляется книжная выставка. Например, о писателях ребята на карточках прочитали, а затем на выставке находят, какие их книги есть в библиотеке. Или какие книги об истории, флоре и фауне и т.д. Это способствует раскрытию краеведческого фонда библиотеки и привлечению ребят к чтению. Для большей визуализации можно подготовить электронную презентацию с использованием красочных иллюстраций.

Для какого возраста эти игры? Для учащихся средней школы: 6, 7, 8 классы. Такую игру кроме библиотекаря может использовать учитель географии, биологии, литературы, истории в качестве закрепления пройденной темы или на итоговом занятии. Это поможет расширить и обогатить содержание учебных предметов.

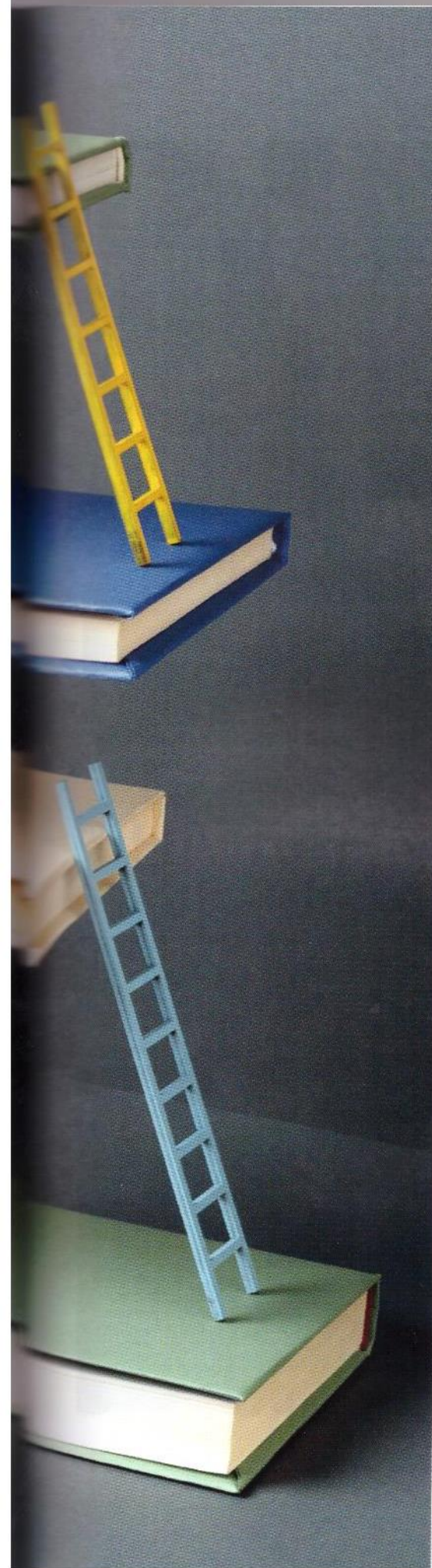
Такие игры можно использовать как самостоятельное мероприятие или как игровой момент в мероприятии. Ребят можно разделить на команды, кто быстрее найдет и хорошо прочитает.

Еще один плюс – игра материально не затратная. Карточки распечатываются на плотной бумаге или ламинируются. Ведущему не нужно изучать множество дополнительных материалов. Главное – творческий подход библиотекаря к оформлению и использованию интересной для читателей информации. Краеведческие игры проводятся по принципу настольных, и они детям нравятся. Данные для оформления информационных карточек взяты из интернета, из литературы краеведческого фонда библиотеки.

Хочется отметить, что эти игры вызывают у ребят интерес. Развиваются такие навыки, как работа в команде, исследовательские навыки, внимание, быстрота, умение анализировать и выражать свою мысль.

Главное, игры способствуют развитию чувства патриотизма и любви к малой родине.





«Следует заметить, что в словах «Я люблю свой край» нет ничего поверхностного или искусственного. Напротив, они отражают весьма существенные человеческие свойства... «Местные» черты поведения человека есть таинственное отражение того, что запечатлелось в нем в годы его детства».

Мария Монтессори

«Любовь к родному краю, родной культуре, к родному селу или городу, к родной речи начинается с малого – с любви к своей семье, к своему жилищу. Постепенно расширяясь, эта любовь переходит в любовь к своей стране, к её истории, её прошлому и настоящему, а затем ко всему человечеству, к человеческой культуре».

Дмитрий Лихачев
