

Голубева Татьяна Михайловна, учитель истории, обществознания, МХК; заместитель директора по научно-методической работе МБОУ СОШ № 3 Кашинского г.о.

От автора.

С 1980 года я преподаю историю и обществоведческие дисциплины в школе №3 города Кашина Тверской области. Краеведческое направление моей деятельности включает в себя события разной направленности и масштабов. Особенно мне нравится работать с детьми над исследовательскими работами. Успешность такой работы подтверждается тем, что на конкурсах российского уровня такие исследования получают высокую оценку, и тем, что дети, занятые в школе таким важным делом, становятся историками.

В 2010 году в городе Кашине возродили Общество изучения Кашинского края, я стала председателем совета этого общества. Удалось выпустить (СЛАЙД 3) Хрестоматию по истории Кашинского края, сделать традиционными (СЛАЙД 4) Кашинские краеведческие чтения, (СЛАЙД 5) молодежную игру Кашин-квест, (СЛАЙД 6) семейную игру «Кашин – город наш родной – изучаем всей семьей», (СЛАЙД 7) весенний Мариинский бал в школе.

В рамках празднования 75-летия Победы было проведено много разнообразных дел, связанных между собой тематически и методически. Наиболее продуктивными и воспроизводимыми, на мой взгляд, стали игры-квесты, сочетающие информационные элементы с заданиями на командообразование («веревочный курс»). С позиции масштаба, количества и возраста участников такие игры были проведены на трех уровнях:

- 1) В масштабах города
- 2) На уровне школы
- 3) Для параллели 6-х классов.

Для подготовки городской игры потребовалось около месяца. Работали совместно (СЛАЙД 8) члены Общества изучения Кашинского края и молодежный совет при администрации Кашинского района. К моменту первого общего сбора взрослые – представители Общества изучения Кашинского края – уже

подготовили информационные материалы по каждой точке. В городе есть улицы, носящие имена участников Великой Отечественной войны. На карте игры были отмечены не только они, но и те объекты, которые связаны с историей войны – редакция газеты, где работал Борис Полевой, кашинский курорт, где размещался военный госпиталь, мемориал павшим в годы войны землякам. Содержание же «веревочного курса» разрабатывали совместно с членами Молодежного совета. При выборе упражнений учитывали главную задачу – командообразование. Названия упражнениям давали в соответствии с тематикой игры. Например, задание под названием «Перенос боеприпасов» предполагало, что вся команда должна будет перенести на полотне с отверстиями теннисные шарики, не позволив им провалиться в дырочки. «Минное поле» - (СЛАЙД 9) это натянутые в виде крупноячеистой сети веревки, на которых закреплены колокольчики. Команда, взявшись за руки, должна пройти от начала до конца такого маршрута, не задев веревки, иначе колокольчики зазвенят. «Переправа» через овраг (СЛАЙД 10) осуществлялась на веревке, закрепленной на высоком дереве. Оттолкнувшись от одного берега, надо было перелететь через овраг, повиснув на веревке. С необходимостью «висеть над пропастью» связано было задание под названием «Пропасть». (СЛАЙД 11) Команда, разместившись на небольшом пространстве, ограниченном кругом, доставала необходимые для солдата предметы (котелок, гранату, планшет, ложку и др.), расположенные на расстоянии больше вытянутой руки. Приходилось придумывать способы «продлить» руку. «Отряд лыжников» преодолевал расстояние в 30 метров на специально изготовленных «лыжах» с закрепленными на них 10 петлями для ног. Двигаться надо было в тишине, одновременно передвигая ноги. Команде приходилось спасать командира, (СЛАЙД 12) когда он, «раненый», не мог передвигаться сам. Его вытаскивали с «поля боя» под «градом пуль» (натянутые на высоте 60 см веревки) с помощью плащ-палатки.

«Партизанская тропа» (СЛАЙД 13) расположилась между двумя крепкими деревьями. Она представляла собой туго натянутые веревки, по которым последовательно вся команда должна была пройти, рассчитывая только на

поддержку товарищей. При «побеге из плена» члены команды должны были проникнуть через ячейки вертикально натянутой между двумя деревьями веревочной паутины. «Без парашюта» членам команды приходилось падать с высоты двух метров в объятия своих товарищей, безоговорочно им доверяя.

Разработав программу веревочного курса, соединяем её с точками на карте, учитывая особенности местности. На каждой точке стоят мастера: один – от Молодежного совета, другой – от Общества изучения Кашинского края. Это – один из самых удивительных моментов игры, потому что мастера должны тоже безоглядно доверять друг другу, как и члены команд. Только в команде – ровесники, а мастера – люди, принадлежащие разным поколениям.

Несомненным достоинством игры можно считать многочисленность участников – по центральным улицам города, вызывая вопросы и улыбки прохожих, пробежало 100 юношей и девушек! Еще двадцать человек – стоящие на точках мастера. Плюс зрители, любопытствующие, пресса – всего около 200 человек были задействованы в деле, помогающем сохранить живую память о достойных людях.

Второе достоинство квеста – это тесное сотрудничество молодежи с опытными мастерами, союз юности и зрелости.

Один из недостатков игры заложен в её форме. Такое состязание не рассчитано на зрителей. Желаящие наблюдать за игрой могут расположиться на одной из точек и смотреть, как выполняются задания одного типа. А вот информация об общем положении дел для тех, кто на площади остался дожидаться результатов, - недоступна. Вторая проблема – организационного плана. Для безопасности хотелось бы закрыть на 1,5 часа центр города, но это приведет к остановке транспорта. Поэтому пока ограничиваемся лишь просьбами к органам внутреннего правопорядка о патрулировании наиболее опасных участков маршрутов.

Игра в масштабах школы тоже потребовала серьезной подготовки, выполненной коллективом учителей. Проводилась она на прилегающей к школе территории.

А вот игра для 6-классников проходила в здании школы. Семь смешанных команд (СЛАЙД 14) шестиклассников по заданному маршруту передвигались от пункта к пункту, выполняя задания «мастеров», встречающих команду на пункте. Роль «мастеров» выполняли учащиеся 6 и 10 классов. (СЛАЙД 15) Шестиклассник рассказывал о герое – кашинце (И.Константиновой, М. Ушакове, Т.Редкине, И.Чистякове, А.Угловском, А.Петровой, Д.Кузове), а десятиклассник просил выполнить спортивное задание, цель которого - сплотить команду. Задания команды выполняли разнообразные: (СЛАЙД 16) собрать «посылку» на фронт, (СЛАЙД 17) проехать некоторое расстояние на лыжах всей командой, пройти «переправу», перенести «боеприпасы», (СЛАЙД 18) надеть военную форму за 45 секунд. В конце мероприятия все команды собрались в спортивном зале на подведение итогов. (СЛАЙД 19) Всем участникам были вручены именные сертификаты, а команда-победитель получила грамоты и книгу «Возьми себе за образец Героя», рассказывающую о героях - кашинцах.

Квест можно «растянуть» во времени, что было сделано при организации игры для семей. Семьи были разного состава – от двух до семи человек. (СЛАЙД 20) Они получали задания по точкам, отмеченным на карте города, и посещали эти точки в то время, которое им удобно.

По результатам посещения краеведческого музея, музеев школ и учебных заведений семьями были составлены отчеты (СЛАЙД 21), по которым жюри и подводило итоги.

Думаю, что приведенные примеры должны убедить слушателей в перспективности использования в краеведческой работе с молодежью формы игры-приключения (квеста).