МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА

БУРЫЛОВА Арина Викторовна,
заведующий сектором отдела периодических изданий,
Государственная универсальная научная библиотека Красноярского края,
г. Красноярск

«ТАМ НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ» – ДЕТИ ВО ВЗРОСЛОЙ БИБЛИОТЕКЕ

Государственная универсальная научная библиотека Красноярского края много лет успешно реализует проект «Урок в библиотеке», в рамках которого разработано более 40 уроков по различным направлениям знаний. Большинство из них ориентированы на учеников старшей школы и студентов, однако запросы на проведение занятий в библиотечных стенах поступают и от начальной школы. Специально для учащихся 4-7 классов был разработан урок-настольная игра «Там на неведомых дорожках» по сказкам А.С. Пушкина. Сказки были выбраны неслучайно, поскольку каждый в той или иной мере с ними знаком, а также они обладают большим игровым потенциалом.

Необходимые материалы: игровое поле на 20 шагов (рис. 1), трехгранный кубик, две игровые фишки, карточки с заданиями, веревочки, турнирная таблица, компьютер, проектор.

Оформление: презентация с иллюстрациями к сказкам А.С. Пушкина от разных авторов.

Участники: ведущий и две команды. Идеальное количество игроков – 10, но при необходимости возможно и больше.

Игровое поле поделено на 20 клеток, где каждая клетка относится к одной из шести сказок. Игровая механика основана на настольной ролевой игре «Подземелья и драконы» – игрокам при попадании на клетку даются варианты действий, которые принесут или не принесут очки.

Игра многовариантна – игроки имеют право выбрать вариант действий, от которого будет зависеть получение очков и впоследствии исход игры.

Пример:

«Вот вы и в Лукоморье. Стоите на берегу синего моря. Море плещется о берег, солнце в зените, кричат чайки. Видите вы перед собой землянку. У землянки сидит старуха. Она стирает рубаху, но корыто ее разбито, вода выливается, и старухе приходится таскать тяжелые ведра. Что вы сделаете?

- Подойти к старухе и помочь ей со стиркой.

(Вы подходите ближе, и помогаете ей со стиркой. Нужно определить среди этих вещей, что носили крестьяне, а что дворяне:

онучи, цилиндр, турнюр, сарафан, рубаха, сорочка, шапка, туфли, портки, брюки, фартук.

За помощь старухе вы получаете 10 очков к очарованию).

- Пройти мимо.

(Вы идете по песку, оставляя старуху и море далеко позади)».

Задания в игре составлены таким образом, чтобы чередовать умственную и физическую активность. В одном задании игрокам предлагается научиться вязать морские узлы:

«Вы на морском берегу. Оглядываетесь, и видите недалеко от себя старика, закидывающего невод. Но раз за разом в сетях оказываются только водоросли. Ваши действия:

- подойти к старику.

(Вы подходите ближе. Старик огорченно качает головой, глядя на свой жалкий улов. Невод его весь в дырах, сквозь которые уплывает рыба. Старик просит вас помочь починить его сети. Это не так сложно, как кажется. Вы опускаетесь на песок, старик показывает вам, как вязать узлы. У вас есть три минуты, чтобы завязать как можно больше разных узлов. Вы успешно чините невод, и благодарный старик дает вам мелкую рыболовную сеть. За свою доброту и отзывчивость вы получаете: меньше трех узлов – 5 очков очарования и 5 очков ума, больше 3 узлов – 10 очков очарования и 10 очков ума).

- Пройти мимо.

(Вы обходите старика и идете по направлению к деревьям вдали).

- Отобрать невод.

(Вы отталкиваете старика, хватаете его невод и убегаете. Уже на безопасном расстоянии вы смотрите на свою добычу. Сплошная рвань! Вы отшвыриваете невод и теряете 10 очков силы и 10 очков очарования. Подумайте над своими решениями!)».

В другом задании необходимо ответить на вопросы:

«В царстве Дадона ваше внимание привлекает высокая башня. Прохожие говорят вам, что там живет мудрец. Вы решаете зайти. На самом верху башни стоят подзорные трубы, и седой старик глядит в одну из труб на войско царя Дадона. Вы можете задать мудрецу вопрос, либо спросить, не нужна ли ему помощь.

- Вы выбираете вопрос и спрашиваете, как победить Черномора?

(Мудрец отвечает, что вся сила Черномора в бороде. Вы получаете 5 очков ума).

- Вы спрашиваете, можете ли вы быть полезны мудрецу?

(Мудрец говорит, что смотрит на звезды, и по ним предсказывает будущее, но теперь он стар, и уже не видит так ясно. Он просит вас посмотреть на небо и помочь ему увидеть картину будущего. Для этого вам нужно вспомнить все, что вы знаете о небесных светилах).

1. *Как называется основной астрономический прибор для наблюдений? (телескоп)*
2. *Солнце – это звезда или планета? (звезда)*
3. *На что похоже созвездие «Большой медведицы»? (на ковш)*
4. *Как называются шарообразные тела, вращающиеся вокруг Солнца? (планеты)*
5. *Как называется любое тело, вращающееся вокруг планеты? (спутник)*
6. *Как называется естественный спутник Земли? (Луна)*
7. *Можно ли увидеть Луну в новолуние? (нет)*
8. *Сколько всего зодиакальных созвездий? (12)*

В награду вы получаете 15 очков ума».

Для каждой игровой клетки прописано два разных задания одинаковой сложности, чтобы команды не повторялись. Есть и вопросы с подвохом, развивающие критическое мышление и заставляющие вспомнить содержание сказок А.С. Пушкина. Выбирая вариант помощи плохому персонажу, игрок может потерять очки:

«Вы спускаетесь с горы и видите город, раскинувшийся в низине. На солнце блестят золотом купола церквей и башенок дворца, вдали вновь видно море, ветер доносит до вас крики чаек, вдали белеют паруса кораблей. Вы направляетесь прямиком к дворцу. Там вас встречают, как дорогих заморских гостей, но вы замечаете, что обитатели дворца чем-то взволнованы. Вечереет, вам готовят спальни. Вы уже почти разошлись по комнатам, как в одном из коридоров встречаете трех испуганных женщин. Они хватают вас за рукава и просят о помощи: царица родила не ребенка, а безобразное чудовище. Царь в гневе, требует выгнать жену из дворца вместе с отродьем. Ваши действия:

- помогаете женщинам.

(Вы идете за ними следом в опочивальню царицы, люлька с ребенком надежно закрыта тряпками, пряча чудовище от честных глаз. Вы сажаете царицу вместе с люлькой в бочку, смолите бочку и бросаете в море. Вы спасли царство от беспомощного младенца и слабой женщины. Вы теряете по 10 очков от каждого умения, но получаете мешок золота от ткачихи, поварихи, сватьи бабы Бабарихи).

- Расходитесь по комнатам.

(Дела государственной важности не для вас).

С первых дней существования урок пользуется неизменным спросом, поскольку актуализирует знания учащихся о сказках А.С. Пушкина, воспитывает умение работать в команде, развивает критическое мышление и способность применять полученные ранее знания на практике.

Приложение

Рис. 1.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Живаева, В.П. Пушкинский день, или Краткий курс счастливой жизни в России / В.П. Живаева // Молодые в библиотечном деле. – 2021. – № 1. – С. 3-5.
2. Казанцева, Т. Чиновник 14-го класса Самсон Вырин против шестиклассников / Т. Казанцева // Родина. – 2020. – № 11. – С. 10-11.
3. Кулибина, Н.В. Интерактивные уроки по произведениям А.С. Пушкина в электронной образовательной среде (выбор текста и организация работы) / Н.В. Кулибина // Русский язык за рубежом. – 2019. – № 3 (274). – С. 44-48.
4. Первова, Г.М. Читаем Пушкина глазами детей XXI века / Г.М. Первова // Начальная школа. – 2021. – № 6. – С. 14-18.
5. Салькова, Л. Спрос рождает предложение / Л. Салькова // Библиотека. – 2019. – № 2. – С. 18-23.