

Автор:

Ермолаева София Николаевна

ученица 5 «А» класса

Руководитель:

Сивцева Саргылана Дмитриевна

учитель русского языка и литературы

МОБУ СОШ №17

г. Якутск, Республика Саха (Якутия)

**ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ И ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ
ПОТЕНЦИАЛ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ
«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ПАМЯТНИКАМ Г. ЯКУТСКА»**

Аннотация: авторами статьи разработана интеллектуальная настольная игра «Путешествие по памятникам г. Якутска». Проект прошел апробацию среди детей 10–11 лет и получил положительные отзывы.

Ключевые слова: настольная игра, путеводитель, памятники, Якутск.

«Игрушки, игры – одно из самых сильных воспитательных средств в руках общества. Игру принято называть основной формой деятельности дошкольника. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что вы просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность!» [1] – писал Б.П. Никитин.

С появлением современных гаджетов интерес детей к настольным играм значительно уменьшился. Однако эта форма игры имеет большой воспитательный потенциал. Уникальность игры состоит в том, что, являясь развлечением, она в то же время способна обучать и воспитывать.

Настольная игра – это игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. В число настольных игр входят игры со специальным полем, карточные игры, кости, солдатики и другие. Игры данной категории, в отличие

от спортивных и видеоигр, не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного технически сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок, полей и т. д [2].

Настольная игра «Путеводитель по памятникам г. Якутска» – это игра с игровым полем. В игру могут играть от 2 до 6 игроков. По характеру игры – это, скорее, смесь интеллектуального и азартного. По области использования – это досуговая, азартная, соревновательная игра с образовательными элементами. По взаимодействию игроков – это противостояние.

Правила игры. Поле для игры поделено на квадраты, начиная от 1 до 100. Игра начинается с поля №1 и заканчивается на поле №100. Игроки бросают кубик и начинают движение по квадратам, перемещая свой жетон на количество очков, выпавших на кубике. В зависимости от поля, на которое попал жетон, игрок должен предпринять соответствующие действия. Если игрок попал на поле с изображением памятника, он должен ответить на вопрос, который задан на карточке синего цвета. Если игрок ответил правильно, то он получает у администратора игры купон. Если игрок попал на поле с клеткой красного цвета, то он берет карточку красного цвета и выполняет условия, указанные на выбранной карточке. Если же игрок попал на клетку зеленого цвета, он пропускает ход. Клетки серого цвета пустые. Если один из игроков проходит все поле, то остальные продолжают игру до конца. Когда все игроки пройдут поле, они считают количество купонов, заработанных за правильные ответы.

Таким образом, победителей может оказаться двое: тот, кто первым прошел все поле, и тот, у кого наибольшее количество купонов.

Интеллектуальный материал для создания настольной игры «Путешествие по памятникам г. Якутска» мы взяли с сайта Памятьсаха.РФ, разработанного моим братом и его другом.

Наш город богат мемориальными комплексами, памятниками, различными скульптурами. Поэтому мы решили выбрать на свое усмотрение 32 памятника,

которые считаем наиболее интересными. Дату и место установки, и, где это возможно, авторов памятников решили указать прямо на поле, чтобы игроки при желании могли прочесть и запомнить эту информацию.



Рис. 1

Особую сложность составило придумывание заданий для игры. В синих карточках, а их получилось 28, мы решили задавать вопросы, связанные либо с историческими событиями, либо с людьми, увековеченными в памятнике, с их деятельностью. Карточки решили пронумеровать, чтобы администратор игры мог быстро найти правильный ответ и проконтролировать выдачу купонов.

Чтобы игра стала еще азартней, в красные карточки решили добавить задания как поощряющие, так и наказывающие игрока, как в настольной игре «Монополия» карточки «Шанс».

Апробация проекта происходила в несколько этапов. Сначала сделав все детали игры, мы играли дома всей семьей. Выслушав мнение моих родных, мы сделали следующие поправки:

1. Если бросать два кубика сразу, то игра становится динамичнее.

2. Первая игра получается ознакомительной, потому что практически никто не знает ответов на вопросы, а вторая игра уже с получением купонов, так как игроки уже запоминают ответы.

Следующий этап – классный час в 4 «А» классе школы №17 г. Якутска для ознакомления учащихся с этой настольной игрой. До и после игры провели опрос. Было опрошено 33 ученика.



Рис. 2

Анкетирование показало, что наша настольная игра действительно расширяет кругозор игроков по данной теме.

Таблица 1

Сравнительные результаты первичного и вторичного опроса учащихся 4 «А» класса МОБУ СОШ №17 г. Якутска «Знаешь ли ты памятники своего города?»

№		Вопрос	Опрос №1	Опрос №2
1.	Памятник В.И. Ленину	Кому установлен?	32	32
		Где находится?	25	27
		Что знаешь об этом человеке?	6	5
		Что еще знаешь об этом памятнике?	0	2
2.	Книга судеб	Как называется?	3	10
		Где находится?	2	9
3.	Мемориал погибшим борцам	Как называется?	11	16
		Где находится?	7	3
		Когда загорелся Вечный огонь?	0	6
4.	Памятник Матери	Как называется?	9	13
		Где находится?	2	7

		Что означает?	8	4
5.	Памятник мамонтенку Диме	Как называется?	16	26
		Где установлен?	4	8
		Почему именно здесь был установлен?	4	18
6.	Журавли над Ильменем	Как называется?	0	4
		Где находится?	1	1
		Что обозначают эти глыбы?	0	3
7.	Памятник мамонтенку	Как называется?	4	11
		Где находится?	23	13
		Когда вскроют капсулу времени?	1	24
8.	Памятник П. Бекетову	Кому установлен?	0	17
		Где находится?	0	1
		Что знаешь о человеке, которому установлен?	2	3

Также мы задали учащимся вопрос «Понравилась ли тебе эта игра? Чем?». 31 человек ответили «да», «не знаю» – 2, «не понравилась» – 1.

На вопрос «Считаешь ли ты вопросы трудными, ненужными или, наоборот, интересными и познавательными?» 19 человек признали их интересными и познавательными, 5 – трудными, но познавательными, 3 – трудными, 3 – не очень трудными, 2 – ненужными.

«Заинтересовался ли ты историей памятников родного города?». «Да, заинтересовался» – 24, «Очень» – 6, «Не очень» – 2 человека.

«Хотел бы ты иметь такую игру дома?». «Да, хочу» – 26, «Да, очень хочу» – 5, «Мечтаю играть с родными» – 1, «Нет, не хочу» – 2 человека.

Таким образом, наша настольная игра вызвала большой интерес детей и получила положительные отзывы. Апробация данной настольной игры показала, что это интеллектуальная настольная игра для всей семьи, которая расширяет кругозор игроков по истории памятников нашего города, по истории Якутии в целом, формирует эстетические, гражданские ценности и духовно-нравственные качества, такие как целеустремленность, любовь к родному краю, интерес к истории своего города, умение доводить дело до конца.

Примечание: автором получено согласие и разрешение на размещение фотографий.

Список литературы

1. Настольная игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Настольная игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/Настольная_игра)
2. Никитин Б.П. Что такое развивающие игры / Б.П. Никитин // Развивающие игры. – М.: Педагогика, 1985 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: lib.ru/KIDS/NIKITINY/nikitindev.txt
3. Памятьсаха.РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xn--80aaa0cnog0a4d2a.xn--p1ai/>