

Варзаносцева Ольга Олеговна
учитель истории и обществознания
МБОУ «СШ №6»
г. Нижневартовск

Дидактические игры в музейной деятельности (на примере игр по краеведению)

На базе нашего школьного музейного уголка регулярно проходят внеурочные занятия, мероприятия, посвященные памятным датам, историческим личностям и др.

Чтобы школьный музей привлекал внимание школьников прибегаем к различным интерактивным формам работы, позволяющим превратить ребят из простых слушателей в активных участников, взаимодействующих с экспонатами, где необходимо самостоятельно действовать, думать и принимать решения.

Наиболее частыми применяемыми формами мероприятий являются интерактивные экскурсии, квесты, деловые игры и др. Особое место среди них занимают те, что посвящены вопросам краеведения, так как именно местная, региональная история находится совсем рядом и способствует как сохранению наследия родного края, так и побуждает к более глубокому изучению его культурных традиций.

Например, **интерактивная экскурсия** (рис.1) [3], проведенная на основе экспонатов школьного музея, посвященных русскому быту. Данное занятие можно проводить как самостоятельную экскурсию, так и как отдельный урок истории в 6 классе по теме «Культура и быт Древней Руси». В ходе занятия, обучающиеся знакомятся с экспонатами, разгадывают шифр и выполняют интерактивные задания.

Все задания экскурсии оформлены в форме буклета. Ребята, делятся на группы каждая из которых получает маршрутный лист, наполненный различными заданиями, во время выполнения которых они знакомятся с экспонатами по предложенной теме в игровом формате.

Вопросы включают в себя разгадывание ребусов, прослушивание музыкального фрагмента, поиск «секретной информации» (записки с ключевыми словами), а также использование цифровых ресурсов, направленных на обобщение полученной информации.

В ходе занятия ребята учатся взаимодействовать друг с другом, пробуют себя в роли путешественников – исследователей.

Еще одной находкой стала **игра «Дубль»** [1], посвященная народам ханты и манси, а также животному и растительному миру ХМАО-Югры.

Игра включает в себя 31 карточку (рис.2), на каждой из которых присутствует 6 изображений. Каждое изображение встречается 6 раз на разных карточках. Задача игроков во время игры находить совпадения на своей и чужой карточке раньше соперника.

Играя, ребята узнают о предметах, характеризующих быт и занятия народов ханты и манси, основные виды животных, птиц, рыб, растений, распространенных на нашей территории.

Особенность игры заключается в том, что предметы быта, основных занятий коренных народов Севера, а также виды животных, птиц и рыб Югры представлены в нашем школьном музее, что дает возможность не только увидеть их на карточке, но и разглядеть более внимательно в живую.

Игра может проводиться в паре, в группе, но чем больше будет участников, тем быстрее карточки будут уходить из колоды, поэтому для большой группы школьников можно использовать две стопки карточек и проводить уже игру в нескольких группах одновременно.

Также, разработка включает в себя описание трех разных игр с карточками, а также краткую информацию о представленных изображениях. Так, например, можно усложнить задание во время игры, и помимо нахождения совпадений, ребята должны пояснить, что это за предмет, который у них совпал.

Для изучения экспонатов нашего музея, а также предметов, характеризующих быт людей в разных исторических периодах была

разработана игра «Объяснялка для музейных ценителей» [2]. Игра включает в себя 12 карточек со словами, обозначающими экспонаты нашего музея. Задача игроков объяснить, описать слово-экспонат так, чтобы остальные догадались, о чем идет речь, при этом не называя само слово. Все карточки поделены на три уровня, по степени сложности слов.

Данная игра (рис.3) позволяет обратить внимание не только на старинные названия предметов быта, но дает возможность более внимательно рассматривать музейные экспонаты, обращать внимание на детали, развивает коммуникативные навыки, а также может помочь при подготовке к олимпиадам, конкурсам по истории.

Использование подобных технологий в музейной и внеурочной деятельности при изучении истории дает несколько преимуществ. Во-первых, это заинтересованность детей, которая возрастает благодаря не скучным занятиям, проводимым на базе школьного музея. Во-вторых, в ходе подобных мероприятий в работу включаются различные задания, ориентированные на разные интересы и возможности ребят. В-третьих, данные формы работы способствуют приросту знаний, умений, навыков, раскрытию новых возможностей учащихся.

Список ссылок на игры

1. Игра Дубль «Что я знаю о Югре?». – URL: <https://disk.yandex.ru/d/oIoXshavEo68lg>
2. Игра «Объяснялка для музейных ценителей». – URL: <https://disk.yandex.ru/i/ujXwLbFsMUwWjQ>
3. Интерактивная экскурсия «Мир русского быта». – URL: https://disk.yandex.ru/d/vyLo_SuQtQKwtQ

Приложение

Проверь себя,
что ты узнал во время экскурсии?
Отсканируй qr-код и выполни задание!

Задание №1



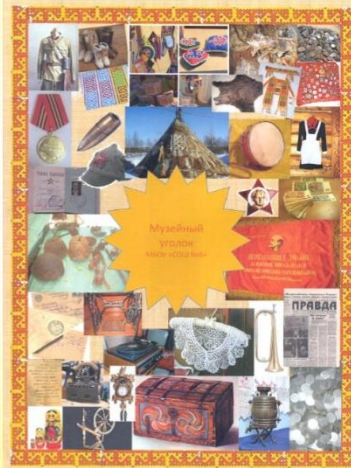
Задание №2



Задание №3



До встречи в
нашем
Музейном
уголке!!!



628606, Ханты-Мансийский автономный округ—
Югра, г. Нижневартовск, Проспект Победы 36,
телефон 8 (3466) 24-87-23

Экскурсия в мир русского быта



Приветствую тебя в нашем школьном
музейном уголке!



1. Этот предмет использовался в России крестьянами
вплоть до 30-х годов прошлого века. Для изготовления
одного такого предмета требуется семь лык длиной по
2 метра каждое.



2. Специальное приспособление, используемое для
доставания тяжелых казанов из печи. Именовался ро-
гачом из-за своеобразной формы, схожей с рогами
животного. Данный предмет считался чисто женским
оружием защиты.



3. Оно, ложась на чьи-то плечи,
Носило воду в дом из реки.
Потом в один прекрасный год
В дом провели водопровод.
И вот теперь оно, ребята,
Лежит в музее экспонатом.



4. Сельскохозяйственный предмет, который увековечен
как памятник в бронзе, так и в известном выраже-
нии: «Наступать на ...» (повторять одну и ту же ошиб-
ку).

5. Этот предмет - постоянная спутница женщины
на протяжении всей жизни. Если в литературе или
фольклоре требовалось показать трудолюбивую
хозяйку, чаще всего она изображалась именно с
этим предметом.



Задание!!!

1. Разгадай ребусы и ответь на вопросы.
2. В предметах, которые являются ответами, найди записки и собери их.
3. Сложи из записок ключевую фразу.



7. Это особый предмет (символ веры) включающий
в себя элементы художественного творчества - хри-
стианские рисунки: крест, копие, трость, голгофа,
так и письменность. У нас в музее их 6 штук.

Е	К	Т	Р	С	-	К	Л	Н	Т	И	Е	Ь
3	1	5	2	4		12	8	10	6	11	7	9

8. Когда появился этот предмет точно неизвестно,
но уже в X столетии арабский путешественник Ахмад
ибн Фадлан, отправившийся в Волжскую Булгарию,
увидел его у русских купцов, о чем и написал в своей
книге путевых заметок под названием «Записка».



9. С этим предметом связано множество традиций и
суеверий. Ему придан огромное значение и относят-
ся бережно, осторожно и с уважением. Потерять это
предмет или повредить его всегда считалось плохой
приметой.



10. Вес этого предмета мог быть от 3 до 10 кг. Его
могли нагревать в печи или закладывать в него рас-
каленные угли. У нас в музее их 3 экспоната.



11. Предмет быта, представляющий собой подставку
для лучины, которую применяли для освещения жи-
лья. Очень похож небольшую кованую вилку.



Рис. 1 а,б. Буклет «Экскурсия в мир русского быта»



Рис. 2 Фрагмент карточек игры «Дубль» «Что я знаю о Югре?»

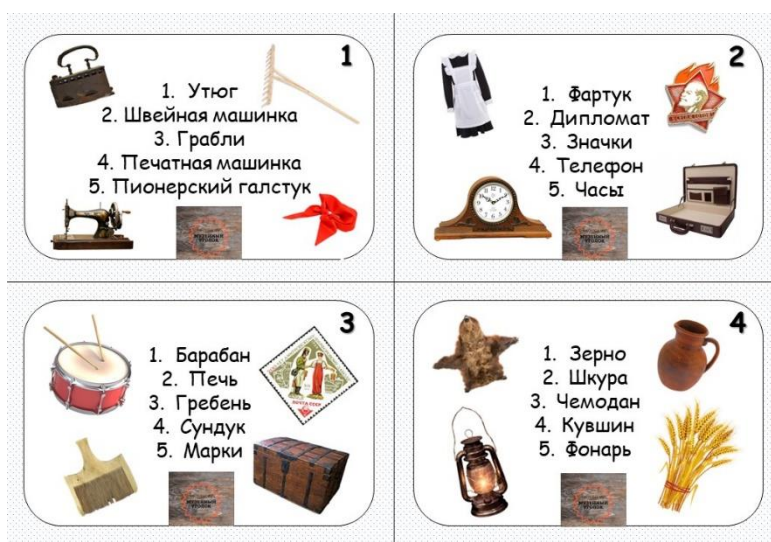


Рис. 3 Фрагмент карточек игры «Объяснялка для музейных ценителей»