

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 16
г. Болотного Болотнинского района Новосибирской области

Региональный этап Всероссийской акции «Я – гражданин России»

Номинация: «Сохранение и развитие культурного и исторического наследия»

***Создание настольной
игры «Путешествие в историю родного края»***

Автор: Белошниченко Ульяна,
МКОУ СОШ № 16 г. Болотное
10 класс

Руководитель:
Карпова Лариса Витальевна
учитель истории и обществознания
высшей квалификационной категории

Болотное, 2023 год

Актуальность проекта:

Раньше дети с нетерпением ждали папу с работы, чтобы поиграть в «Домино» или «Лото». Они с удовольствием кидали кости, путешествуя фишками по волшебной стране. Современные дети, хоть и живут в иных реалиях, также любят играть. В настоящее время сформировалась особая субкультура бордгеймеров («настольщиков»), которая сегодня активно развивается на фоне увеличивающейся популярности настольных игр. Последние не только становятся способом занятия свободного времени, но и используются в образовательных целях. Мы задумались о том, может быть сделать мемо-игру с достопримечательностями Новосибирской области? Она поможет лучше запомнить достопримечательности нашей области. Ведь любовь к Родине начинается с любви к родному дому, улице, городу, краю. Невозможно быть патриотом, не зная историю своего родного края, нельзя любить то, чего не знаешь.

Игра будет интересна как детям, так и взрослым.

Цель проекта: разработать игру мемо «Путешествие в историю Родного края» на основе краеведческого материала.

Для достижения поставленной цели решались следующие **задачи**:

- 1) Изучить правила и способы игры «Мемо»
- 2) Отобрать интересные объекты Новосибирской области и их удачные фотографии для включения в краеведческую игру.
- 3) Разработать и оформить игру «Мемо» на основе краеведческого материала.
- 4) Создать брошюру с правилами игры и описанием каждой достопримечательности.
- 5) Способствовать популяризации разработанной игры среди родителей и учителей, как эффективного средства знакомства с краеведческим материалом.

Ожидаемые результаты проекта:

- Создание игры мемо «Путешествие в историю Родного края»
- Проект направлен на изучение истории родного края и воспитание любви

и уважения к его прошлому, бережного отношения материальным и духовным ценностям. Созданная игра послужит мотивацией к дальнейшему изучению истории родного края.

Реализация проекта

План реализации проекта.

1. Определение термина «достопримечательность», работа со словарем. «Достопримечательность» — место, вещь или объект, заслуживающие особого внимания, знаменитые или замечательные чем-либо, например, являющиеся историческим наследием, художественной ценностью.

2. Классификация объектов, которые можно отнести к понятию «достопримечательность». Вот что у нас получилось:

Памятники.

Арт-объекты.

Места исторических событий.

Музеи, выставочные залы, галереи.

Театры.

Зоопарки.

Архитектурные сооружения, в частности, здания (например, замки, дворцы, дворцово-парковые ансамбли и т.д.) или уникальные конструкции (например, мосты, небоскребы и т.п.).

Парки регулярные, парки развлечений, ботанические сады.

Ярмарки.

Карнавалы.

Культурные события, например, фестивали.

3. Анализ объектов Новосибирской области и составление списка претендентов на звание «достопримечательность».



4. Подбор фотографий достопримечательностей. Старались отбирать фотографии качественные, с высоким расширением, находящиеся в свободном доступе. Такие, которые показывают объекты, демонстрирующие всю уникальность и красоту Новосибирской области.

5. Создание «рубашки» карточек. Обратную сторону называют «рубашка». В настольных играх, которые производят на фабриках, рубашки оформлены по-разному. Например, может быть написано название игры. Поскольку мы делаем мемо-карточки о достопримечательностях Новосибирской области, то рубашку игры решили сделать в виде карты Новосибирской области.

6. Создание электронной версии мемо-карточек. Перепробовали несколько вариантов. Больше всего подошел продукт, созданный с помощью программы Microsoft PowerPoint. Эту программу мы выбрали, потому что с её помощью легко можно усовершенствовать презентацию, используя нижеперечисленные достоинства:

- С помощью множества шаблонов для оформления, которые легко редактируются, можно придать презентации индивидуальности, заменить фон, заставку, применить различные шрифты, добавить эффекты и анимацию;
- Режимы структура и сортировщик слайдов, могут упростить логическое упорядочение слайдов презентации.
- Вставка графических элементов, сделает презентацию интереснее и нагляднее.
- Power Point содержит в себе множество средств, но она проста и доступна для изучения.
- Простой и удобный дизайн программы.
- Постоянная работа и модернизация над приложением.
- Подробная инструкция по ознакомлению.
- Экономичный, небольшой по размеру файл.
- Готовый продукт легко открывать и пересылать через электронную почту или оставлять ссылку.

Стратегия развития проекта

Во время реализации практического этапа проекта я отобрала иллюстративный материал для создания игры, создала авторский вариант карточек. В ходе работы над проектом я изучила достопримечательности Новосибирской области, собрала иллюстративный и фактический материал, помогающий не только узнать, но и запомнить информацию. Все карты собраны в коробку. Коробка необходима для транспортировки карт и более удобного их использования.

В результате реализации создана игра мемо «Путешествие в историю Родного края» в двух форматах: электронном и настольном. Найти ссылку на игру можно официальном сайте МКОУ СОШ № 16 и в группе школы в социальной сети ВКонтакте. Это позволяет погрузиться в мир интересной и познавательной игры «Путешествие в историю Родного края» с видами достопримечательностей Новосибирской области. В комплект входят 20 карточек с парным изображением.

Игрок должен отыскивать картинки, на которых изображен один и тот же объект в разные исторические периоды или связать изображение с исторической личностью или событием. Информацию об объектах можно узнать из брошюры, которая прилагается к игре или пройдя по гиперссылкам и прослушав аудиогид. Это своеобразная мини-энциклопедия, которая достаточно подробно описывает все объекты, изображённые на карточках. Игроки увидят объект и прочитают его описание, интересную информацию. События, отражённые в игре, рассказывают об истории, культуре Новосибирской области. В мемо «Путешествие в историю родного края», играли мои одноклассники, моя семья. Выяснилось мы любим играть. Азарт, волнение, накал страстей, томление духа, жажда выигрыша, желание одолеть соперника — всё это неотъемлемые черты психологии и часть нашей жизни. Игра для нас — не только возможность поднять настроение, пощекотать нервы и отдохнуть, а также важный способ общения. Кроме того, такие игры являются не просто развлечением. Они развивают способности, таланты, память и позволяют лучше узнать прошлое и настоящее Родного края.

Ребята, принимавшие участие в игре, выучили названия некоторых объектов Новосибирской области, могут соотнести название с внешним обликом, запомнили исторические сведения о них.

Уверена, что эта игра будет интересна не только моим одноклассникам, но и ребятам других классов как первоклассникам, так и детям более старшего возраста, их родителям и учителям.

Деятельность В рамках проекта может быть продолжена, будут добавлены новые объекты и достопримечательности, увеличено количество карточек. Будет продолжена работа, направленная на использование разработанной игры в работе объединений по интересам, при проведении классных и информационных часов, новых краеведческих маршрутов по Новосибирской области. Так как проектный материал размещён на сайте школы и находится в открытом доступе, то его могут использовать педагоги и обучающиеся других школ, жители области России.

