

«Историю надо знать» (развитие интереса школьников к истории Великой Победы)

В современной России поставлена задача духовного возрождения нации. Особую актуальность этот вопрос приобрел в сфере патриотического воспитания молодежи.

Патриотическое и гражданское воспитание молодежи – одна из основных задач в работе Свободненского краеведческого музея.

Это формирование у подрастающего поколения патриотического сознания, воспитание чувства гордости за русское оружие, уважение к военной истории, сохранение и приумножение славных воинских традиций, воспитание гордости за героическое прошлое своего народа, своих прадедов.

Мы живем в постоянно меняющемся мире, в век компьютерных технологий, кругом происходит столько интересного и разнообразного, есть доступ к более доступной визуальной информации, которая легче усваивается.

И то, что было хорошо в совместной работе школ и музея 5 лет назад, сейчас безнадежно устарело. Современным ученикам скучно на мероприятиях, где взрослый человек выдает им информацию, а они являются пассивными слушателями.

Пожалуй, единственный непотопляемый «корабль» из всех форм музейной работы – это экскурсия, если она достаточно эмоционально изложена, и сделан акцент на подлинные предметы военного времени.

Чтобы изменить ситуацию, вызвать у молодежи интерес к событиям тех героических лет, необходимо применять современные технологии и новые методы работы, потому что старые методы перестают действовать на современных школьников.

Наряду с традиционными видами обслуживания, были разработаны и предложены общеобразовательными учреждениями города интерактивные игры: «Остаться в живых», «Военной песни негасимый свет», литературно-музыкальная композиция «Пишу вам с фронта».

Игра «*Остаться в живых*» разрабатывалась для возрастной группы 11-18 лет. Однако, предложив в виде эксперимента, принять участие в игре группе студентов, мы были приятно удивлены. Игра пользовалась успехом. Отличие было лишь в том, что реакция была быстрее, и мы могли сразу отыграть все 5 блоков игры.

Игровая программа относится к досуговой педагогике, где человек независимо от возраста не ощущает себя экзаменуемым, чувствует себя свободно, комфортно и способен проявить все свои знания и таланты.

Перед организатором игры стояла задача:

1. Обеспечить участие в игре наибольшего количества игроков.

2. Отказаться от традиционного разделения игроков на «своих» и «чужих». Изначально была поставлена задача – организовать игру, не разбивая детей на команды, чтобы не противопоставлять их друг другу.
3. Отсутствие взрослых, которые оценивают результаты игры («жюри»).
4. Участники приходят на игру с тем багажом знаний, который у них есть, без предварительной подготовки.

Вопрос имеет три варианта ответа, необходимо выбрать один. Если первая попытка неудачна, и ответ неверен, дается еще один шанс: из двух вариантов выбрать один.

Игра – это быстрая, динамичная смена реквизита, ситуаций, нестандартная подача материала, постоянное перемещение в пространстве. Всё и все находятся в движении, перемещаясь из одного игрового пространства в другое.

Игра состоит из блоков, которые можно комбинировать по своему усмотрению, что-то убирать, что-то добавлять.

Идея в том, что можно собирать игру по желанию ведущего, как картинку из кубиков, каждый раз по-новому.

Первое боевое задание – «Зоркий глаз»:

- а) бойцы опрашивают в «разведку», необходимо взять «языка» (по периметру помещения в разных местах расположены трафареты солдат из бумаги);
- б) ответить на вопрос, который касается обмундирования, оружия и личных вещей солдата. (Ведущий использует для наглядности экспонаты, представленные на выставке.)

«Минное поле». Необходимо произвести расчистку местности.

Мина – пластиковый контейнер. Два вопроса: один закреплен на крышке контейнера, дополнительный вопрос внутри контейнера.

- а) Первый вопрос общего плана по теме Великой Отечественной войны.
- б) Второй вопрос по краеведению, но имеющий отношение к первому.

«Танковое сражение». (На столе танки-макеты из дерева.)

Вопросы о бронетанковой технике Красной и немецкой армий, а также армий союзников.

Необходимо правильно ответить на вопрос и тем самым уничтожить боевую единицу противника или сохранить танк Красной Армии на поле боя.

«Воздушный десант противника».

На разной высоте к потолку прикреплены воздушные шары, на которых расположены бумажные трафареты солдат с вопросами.

- а) Сбить дротиком десантника.
- б) Ответить на вопрос об авиации времен Великой Отечественной войны.

Подсказка: на стене расположены стандартные листы бумаги, на которых написаны марки самолетов, принимавших участие в боях Великой Отечественной войны.

Ответив правильно на вопрос, боец получает лист бумаги, на котором написана марка самолета.

«Стальная эскадрилья».

Получив листы бумаги, все участники игры одновременно по команде делают самолеты.

На одном крыле пишут свое имя, а на другом марку самолета с листа.

Вопрос о конструкторах, которые принимали участие в создании самолетов этой марки, и в честь кого они названы.

По завершению этого этапа игры проводятся тренировочные пробные полеты на точность приземления, оцениваются технические характеристики самолета, дальность полета.

Это шуточное задание перед завершающим этапом игры.

На пол ведущий раскладывает листы с вопросами (условные аэродромы противника).

К какому объекту приземлится бумажный самолет, на тот вопрос и будет отвечать «летчик».

Ответ правильный –
аэродром уничтожен,
награда – «звезда».

Ответ неверен –
самолет сбит,
летчик ранен.

Если самолет приземлился далеко от цели – самолет возвращается на базу, боевое задание не выполнено.

В конце игры подводятся итоги. Потери «живой силы» - бойцы в «медсанбате» - утешительный приз и пожелание скорейшего выздоровления.

Героям (кто заслужил «звезды») – аплодисменты!

В последнее время наблюдается тенденция, что дети не умеют, не желают играть командой, возникают проблемы при выборе лидера (капитана), не всегда в игре дети могут прийти к единому мнению и согласовать свои ответы или действия.

Хорошо это или плохо?

Есть в этом и свои минусы, и свои плюсы. Ясно одно: сегодня дети, как и взрослые, не желают быть «пешками». Каждый метит в «генералы». И это здорово! Мы так долго шли к тому, чтобы каждый был индивидуальностью и теперь школьник имеет свое мнение и желает принимать решение сам, а не вместе с коллективом. Но в то же время, когда игрок не уверен, он имеет право воспользоваться помощью команды или зрителей.

Надо сказать, что есть один подводный «айсберг», который всегда «преследует» ведущего в любой игре. Это зрители, которые, не сдержав свои эмоции, выкрикивают ответы. В нашей ситуации это не проблема, потому что, несмотря на все варианты ответов и подсказок, бойцу самому нужно принимать решение и отвечать на поставленный вопрос. И в зависимости от того, как ответит – правильно или нет – он получает «ранение», «награды» или отправляется в «медсанбат».

К нашему удивлению, зрители, бурно выражая свои эмоции мимикой и жестами, отвечали только в том случае, когда к ним за помощью обращался ведущий или боец.

В начале игры, после того, как из радио 40-х годов прозвучал голос Ю.Б.Левитана, читающего заявление Советского правительства по Всесоюзному радио 22 июня 1941 года, объявляется набор добровольцев на защиту Отечества (13 человек).

При проведении игровых моментов есть два варианта развития событий: либо все хотят участвовать, либо желающих недостаточное количество (все зависит от возрастной группы участников). Чтобы выбрать добровольцев, ведущий предлагает желающим сделать себе пилотку из бумаги, пока звучит музыка. (Если участники затрудняются, то ведущий показывает, как это сделать.) Кто быстрее выполнит задание, зачисляется в команду.

Марш «Прощание славянки» В.Агапкина, «Песня защитников Москвы» Б.Мокроусова, А.Суркова являются музыкальным фоном, а также временными рамками для выполнения задания. В то же время музыка способствует созданию эмоционального настроения участников игры.

Бумажная пилотка – не только головной убор новобранца, который является отличительным признаком игрока, но и несет еще визуальную информацию во время игры о данном бойце.

На пилотке размещают промежуточные знаки отличия: правильный ответ – желтый цвет, неверный ответ – красный цвет.

После построения – перед нами бойцы – солдаты. Каждый играет сам за себя, но в команде, выполняя задания, которые ставит ведущий. Главная задача – пройти все этапы игры и остаться живым. Итог игры никогда не известен, ничего нельзя просчитать наперед и ничего нельзя предугадать.

С этого момента в свои права вступает «Игра». Стираются границы между «бойцами», зрительным залом, ведущим. Зрители не пассивные наблюдатели, они активные участники игры.

Когда проводишь игровую программу, часто сталкиваешься с ситуацией, когда человек имеет хорошие знания, но не любит быть на виду, застенчив или нерешителен. Или другой вариант: человек не имеет хорошей базы знаний, но привык быть первым, он везде и всегда готов участвовать.

На начальном этапе игры трудно определить, кто есть кто. И здесь удачно был обыгран момент с девушками, которых ведущий берет из зала. У одной из них – титул «Госпожа Удача», вторая – «Медсестра». Одна из них раздает награды за правильные ответы, другая отмечает «ранения» и отправляет бойцов в «медсанбат».

А значит, во время игры возникает потребность в пополнении. И тогда в любой момент зритель становится главным участником игры. Это приводит все в соответствие – «слабые» бойцы выходят из игры, используя свои шансы, а в игру вливаются свежие силы, которые могут себя показать.

Ведущий должен хорошо ориентироваться в любой ситуации. Необходимо создавать условия, при которых участники игры, «проживая» заданные игрой ситуации, «вырастает на глазах: становится смелым, находчивым, уверенным в себе, способным принимать решения.

Если у бойца три правильных ответа, то промежуточные знаки снимают, и ему вручается награда – «звезда». Боец имеет право отказаться от «награды и ввести в игру любого бойца из «медсанбата» или из «тыла» зрителя. Может оставить награду» себе. В любом случае, это его выбор. Он продолжает игру. Надо сказать, что только один раз ученик 7 класса отдал свою «звезду» за друга.

Нестандартные приемы, игровой реквизит – все вызывает у участников игры неподдельный интерес и настоящий азарт. Артистизм ведущего, оригинальное

соединение исторического и игрового материала, умение реагировать и управлять эмоциями игроков – все это создает динамическое развитие игры.

На первый взгляд может показаться, что игра слишком сложная, но запомнить информацию легко, подсказка всегда под рукой – это реквизит: «солдаты», «мины», «танки» и т.д.

«Военной песни негасимый свет».

Песня военных лет. Вместе с Отчизной она встала в солдатский строй с первых дней войны и прошагала по пыльным и задымленным дорогам войны до победного ее окончания.

У каждой из этих песен, как у людей, своя судьба, свой жизненный путь, своя история. Проходят годы. Сменяются поколения. Новое время – новые песни. Чтобы познакомить молодое поколение с песнями их дедов и прадедов, была придумана интерактивная игра «Военной песни негасимый свет».

Нынешнее поколение учеников привыкло к высокому качеству звука, на современной аудиоаппаратуре. Использовать грампластинки нецелесообразно. Плохое качество звука и рассказ ведущего об истории создания песни гарантирует полное отсутствие внимания и интереса у школьников ко всему происходящему.

Для того чтобы заинтересовать, раскрыть историю создания песни, рассказать об авторах или событиях, которые были связаны с этой песней – необходимо поставить участников игры в такую ситуацию, чтобы они сами искали ответы на вопросы, являясь активными участниками игры, а не пассивными, скучающими слушателями.

Было принято решение: записать на аудиокассету небольшие фрагменты из наиболее интересных песен. Для озвучивания использовали радио 40-х годов, которое висит на стене в интерьере жителя города Свободного. Это позволило недостатки качества записи звука превратить в преимущества перед современной аппаратурой.

Учитывая, что подростки практически не знают этих песен, были введены вопросы общего плана по теме Великой Отечественной войны, а также на логическое мышление и смекалку.

Во время разработки программы, появилось несколько вариантов игры. И каждый из них хорош по-своему.

Первоначально, игра предполагала плавный переход от песни, которая прозвучала в первые дни войны «Священная война» (В.Лебедев-Кумач, А.Александров) до песни «Казачи в Берлине» (Д.Покрас, Ц.Солодарь), ставшей последней песней Великой Отечественной войны.

Промежуточные темы:

1. Песни, говорящие о конкретных событиях Великой Отечественной войны. (Вопрос или информация и 3 варианта предполагаемых ответов)
2. Секретный пакет. (На листе бумаги – незаконченные фразы из песен)
Задание – вспомнить и спеть песню. Подсказка – первые строчки из песен.
3. Песни, в которых звучат имена.
4. Песня из вещмешка.

Из вещмешка достать предметы или несколько предметов и вспомнить строчки из песен, где говорится об этих вещах.

Музыкальная подсказка – несколько строчек из песни, пауза, продолжить песню.

Стимулом к игре является вещмешок, в котором конфеты. Ведущий в начале игры объявляет, что у него есть «НЗ», и он готов поделиться со всеми присутствующими.

Команде выдается солдатский котелок.

Верный ответ – 3 конфеты.

Если после музыкальной паузы споют или скажут в рифму следующие строчки из песни, дополнительно 5 конфет.

Школьники предпочитают играть командой, так они чувствуют себя уверенней. Студенты отдают предпочтение игре, в которой ведущий адресует вопрос всем зрителям, отвечает желающий.

Второй вариант игры состоит в том, что игру можно разбить на самостоятельные блоки:

- ✓ Море.
- ✓ Как, скажи, тебя зовут? (Имена)
- ✓ Секретный пакет.
- ✓ Песня из вещмешка. (Предметы)

Участникам игры предоставляется право выбирать любую тему и менять ее в зависимости от желания игроков.

Целесообразно каждый блок записать на разные кассеты, чтобы после выбора темы быстро найти нужный музыкальный фрагмент.

«Пишу вам с фронта...»

Ведущее место в литературно-музыкальной композиции принадлежит слову, которое содержит основную информацию и влияет на интеллект, воображение и чувства детей и взрослых.

Воздействие слова усиливают средства наглядности: мероприятие проходило в зале, где была оформлена выставка «Победа ради жизни на Земле», демонстрация документов и фотографий, использование видеоряда из кинофрагментов.

Созданию эмоционального настроения способствует музыкальный фон, который сыграл важную роль в мероприятии. Феномен музыки состоит в том, что знакомые мелодии вызывают у человека ассоциативный ряд, помогают воссоздать нужные зрительные образы, подводят к восприятию определенной мысли, информации.

Очень тщательно проводился подбор музыкальной и поэтической канвы мероприятия. Избегая общепринятых штампов, хотелось найти то, что в большей степени подошло бы к тем реальным документам и событиям, которые были взяты за основу данного мероприятия (фронтовые письма).

В литературно-музыкальной композиции главные выразительные средства – слово и музыка. Нам показалось этого недостаточно.

Были введены элементы театрализации. Так появилась почтальонка, которая вручает адресатам письма, вступает с ними в диалог. А потом отдает похоронное извещение матери Шипкова Юры, и, взяв с венского стула в интерьере черный платок, повязывает ей на голову.

Очень удачно было принято решение посадить зрителей полукругом, оставив достаточно большое пространство в образованном круге.

Мы сознательно не стали выделять действующих лиц, а расположили их среди зрителей для того, чтобы стереть грань между участниками постановки и зрителями. Дав, таким образом, понять, что в то время, когда радость и беда была на всех одна, не было ничего личного, все было общее.

А письма, которые ждали с фронта, не были достоянием конкретного человека или семьи, они были общими. И сегодня, читая вслух эти письма (ксерокопии) мы прикасаемся к истории нашей страны, которая нашла отражение в этих простых и скупых строчках, написанных простым карандашом на пожелтевшей от времени бумаге.

Мы использовали все, что нам было доступно: оформление зала, аудиозаписи, видеофрагменты, документы. И когда ведущий сказал последние слова:

«Прошу вас, храните солдатские письма,
Тревожную память людской доброты!»

В зале несколько минут стояла щемящая тишина. И эта тишина была высшей оценкой всем нам. Это мероприятие мы проводили летом с ребятами медико-социального центра. Дети были разновозрастные от 8 до 18 лет. Мы не ожидали от них такой реакции. Нам удалось достучаться до их сердец.

Успех этого мероприятия был основан на использовании комплекса средств эмоционально-нравственного воздействия на зрителей.

Однако, занимаясь разработкой именно этого мероприятия, я ощутила острую необходимость в использовании мультимедийного проектора.

В процессе разработки игровых программ была проведена большая подготовительная работа. Изучены материалы по теме Великой Отечественной войны, фронтовые письма, записаны на аудиокассеты песни военных лет, произведен монтаж видеофрагментов с музыкальным сопровождением, изготовлен реквизит.

На базе собранного и обработанного материала дополнительно разработаны следующие мероприятия:

- ✓ «Солдатский треугольник»
- ✓ «Спойте, друзья!» (вечер-встреча трех поколений)
- ✓ «Русский богатырь»
- ✓ «Свистать всех наверх!»
- ✓ «Русский солдат умом и силой богат»
- ✓ «Ратные страницы истории Отечества»

и другие.

Марина Анатольевна Кутовая
Свободненский краеведческий музей
2006 г.