Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества "У Вознесенского моста"

Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Региональный этап XXII Всероссийского конкурса образовательных и программно-методических материалов по организации туристско-краеведческой и экскурсионной работы с детьми и молодежью в 2024–2025 гг.

Номинация *«Игры по туристско-краеведческой тематике, включающие в себя комплексные разработки, инструкции, обучающие видеоматериалы, схемы, списки применяемого оборудования, снаряжения и т. д.»*

Ситуативная туристская игра «Ветер перемен»

Автор: Потапова Анна Николаевна,

педагог-организатор
Михайлова Наталья Александровна,
педагог дополнительного образования

г. Санкт-Петербург
2024

Аннотация

Игра «Ветер перемен» предназначена для педагогов и воспитанников туристских объединений.

Игра состоит из ситуативных карточек и помогает развивать смекалку, находить ответы на вопросы, развить командную работу, прокачать логику.

Карточки с заданиями и походными ситуациями позволяют проверить на практике готовность группы к многодневным путешествиям, повысить коммуникативные навыки и мотивировать воспитанников.

Игру можно адаптировать для воспитанников 5–11 классов с любым походным опытом и для любого вида путешествия (пешего, водного, лыжного), что позволит охватить широкий возрастной диапазон и опыт учащихся. Игра прошла апробацию в туристском объединении «Ветер странствий» ГБУДО ДТ «У Вознесенского моста».

В туристско-краеведческой методической разработке изложены особенности игры, примеры карточек и ситуаций. Приложены фотографии проведённых выездов и похода с игровыми заданиями.

Аннотация 2

Оглавление 3

Пояснительная записка 4

Актуальность 4

Новизна 5

Содержание игры 6

Особенности реализации игры 7

Заключение 14

Список использованных источников и литературы 15

Пояснительная записка

Карточная игра «Ветер перемен», описание которой представлено в данной методической разработке, помогает ребятам лучше понимать друг друга, быстро и слаженно действовать в разных ситуациях, отработать практические навыки в постановке бивака, оказании первой помощи, узлах, аварийных укрытиях и т. д.

Специфика обучения детей в туристском объединении подразумевает под собой частый и множественный контроль знаний, чтобы в конце учебного года летом учащиеся были готовы совершать многодневные походы, различные по категориям и виду сложности. Для этого в течение года на занятиях уделяется большое внимание изучению учащимися, как теоретических знаний, так и получению ими практических навыков.

Одна из основных задач руководителя объединения максимально подготовить обучающихся к внештатным ситуациям и создать ситуацию «проживания» вне походных условий.

Актуальность

Идея внедрения игровых технологий и разработка карточной игры «Ветер перемен» была разработана в туристском объединении «Ветер Странствий» не случайно. Игры – незаменимый атрибут похода: как детского, так и взрослого. Игры помогают не только сплотиться и познакомиться, отдохнуть и расслабиться после тяжелого дня или на занятии, но и помогают узнать что-то новое или актуализировать, проверить уже имеющиеся знания. Учащиеся туристского объединения знакомы с разными форматами и жанрами настольных игр, мы часто используем их в нашей досуговой деятельности на занятиях, выездах и походах, это является частью образовательной и воспитательной деятельности. В связи с этим настольные

игры, как формат проверки теоретических знаний на практике отлично подошёл для воспитанников. Задания, размещённые на карточках, охватывают большой спектр различных ситуаций: ремонт снаряжения, медицина, погодные изменения, смекалка и сообразительность.

Новизна

В дополнительном образовании в туристско-краеведческой направленности существует множество методик и технологий, которые способствуют формированию связи «педагог-ребёнок» и «педагог-коллектив».

В отличие от теста и опросника, настольная игра «Ветер Перемен» практико-ориентирована, акцентирует внимание на практическом применении знаний и навыков, где проверка знаний происходит на выезде не в формальной обстановке, не в соревновательном режиме, а в игровом формате.

В отличие от традиционных методов, где основное внимание уделяется теории, этот подход направлен на подготовку воспитанников к реальным вызовам и задачам, стимулирует познавательную деятельность, развивает исследовательские навыки, а руководителям позволяет оценить уровень знаний учащихся, замотивированности всей команды, слаженность работы, готовность к будущему походу. Такой способ и формат игры также даёт дополнительное взаимодействие между участниками и опыт «проживания» новых для них ситуаций.

Содержание игры

Карточная игра «Ветер перемен» предназначена для участников туристского объединения первого и последующих годов обучения (от 10 лет).

В одной игровой ситуации могут принимать участие от одного учащегося до всей группы.

Тематика игры туристское путешествие, оформленное в жанре карточных игр. По способу взаимодействия участников игра является кооперативной, когда два игрока и более сотрудничают друг с другом, совместно решая какие-либо задачи, с соревновательными элементами. В компоненты игры входят карточки с заданиями и бонусные предметы.

Цели и задачи игры

Цель – определение уровня знаний и умений учащихся, их готовность к многодневным путешествиям.

Задачи

- Формирование целостного представления о различных походных ситуациях, возникающих на маршруте;

- Создание условий для развития творческих способностей детей;

- Отработка пользования личным и общественным снаряжением;

- Проверка навыков детей в условиях быстрого реагирования;
- Оттачивание навыков командной работы

Особенности реализации игры

Настольная игра «Ветер перемен» представляет собой от 20 до 50 игровых карточек, в зависимости от длительности похода, в которых указано контрольное время для выполнения задания, формат выполнения задания – индивидуальное или групповое, категории, а также дополнительные значки.

Категории карточек:

«Аварийная ситуация» - категория карточек, в которой группа проверяет свои знания для безопасного прохождения различных ситуаций
«Смена погоды» **-** карточки, связанные с резкой переменой погоды.
«Семён, ты как?» **-** задания по оказанию первой помощи в ситуациях с различными видами повреждений частей тела, проверка необходимых навыков.
«А что, так тоже можно?» **-** задания, в которых участникам необходимо применить свою смекалку и сообразительность.
«Время наблюдений!» **–** категория карточек, где участникам необходимо произвести небольшие исследования на месте.
«Физкульт - привет!» **–** карточка спортивных командных заданий.
«Просто нет слов» **–** уникальная карточка, в которой необходимо проявить свои коммуникативные способности без применения голоса на длительное время.
«Бонусы» – сладкий или полезный **–** бонусные карточки с призом для участника или команды.
«Омерзительная восьмёрка» **–** категория карточек с проверкой навыков участников в завязывании узлов.
«Биологи? Нет, туристы!» **–** карточки, направленные изучение мира вокруг

себя и развития наблюдательности, в них необходимо собрать образцы, измерить что-либо и зафиксировать необходимые результаты.

(1)

(2)

(3)

Фото 1,2,3. Примеры групповых и индивидуальных заданий различных категорий и дизайн карточной «рубашки».

В условиях выезда, похода или выездного мероприятия в течении всего путешествия все участники по очереди в закрытую вытягивают карточки с определённой периодичностью.

Педагог для того, чтобы игра проходила динамично, и все воспитанники смогли принять участие, задает время (например, через каждые полчаса), когда участники вытягивают новую карточку с вопросом.

Участник игры переворачивает карточку заданием к себе и внимательно читает. Объявляет время на выполнение задания, обозначенное специальным значком на карточке, а так же формат выполнения задания. Педагоги же, ведущие игры, засекают необходимое время и следят за процессом выполнения работы.

Игра заканчивается в трёх случаях: на усмотрение руководителя; если закончатся карточки; по окончанию выезда или похода.

Педагог при проведении игры может сделать для себя выводы, или получить информацию: как справляется с задачей участник; как ведёт себя группа в это время; какова реакция воспитанников при выполнении задания вне зависимости от исхода – удалось или нет; какова причина неудачи.

Результатом проведения игры «Ветер перемен» является:

- формирование целостного представления о различных походных ситуациях, возникающих на маршруте;
- создание условий для развития творческих способностей и эмоционального интеллекта детей;
- отработка пользования личным и общественным снаряжением;
- проверка навыков детей в условиях быстрого реагирования;
- оттачивание навыков командной работы и социальную активность.

Плюсы игры:

- простые и понятные механики,
- правила легко объяснить и включить в игру,
- любое количество игроков,
- адаптация под аудиторию,
- нет неверных ответов и проигравших,
- тимбилдинг или лидерство.

Практическое применение

Карточная игра «Ветер перемен» была реализована воспитанниками из туристского объединения «Ветер странствий» во время зимних лыжных выездов и многодневного похода. Игра вызвала положительный отклик и интерес у ребят. Они показали хорошие результаты в выполнении заданий на смекалку, оказание первой помощи, ремонтные навыки и ориентирование. Больше всего понравились бонусные и командные карточки.

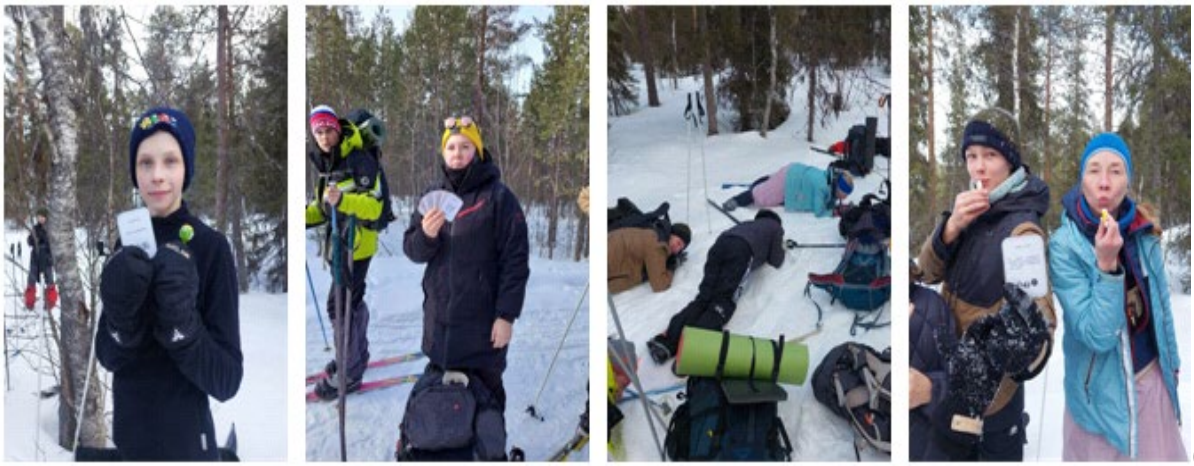

(4)

Фото 4. Пример использования карточек «Ветер перемен» в лыжном походе.

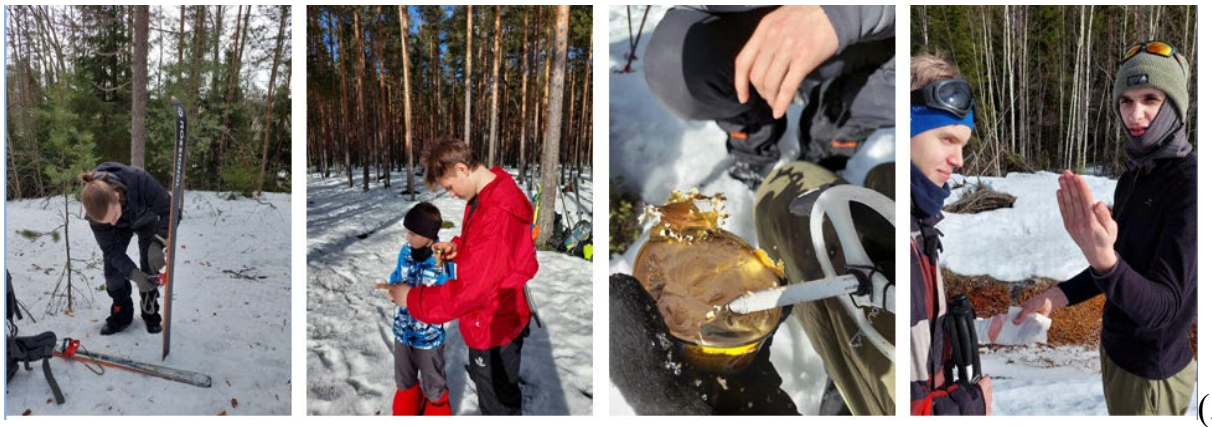
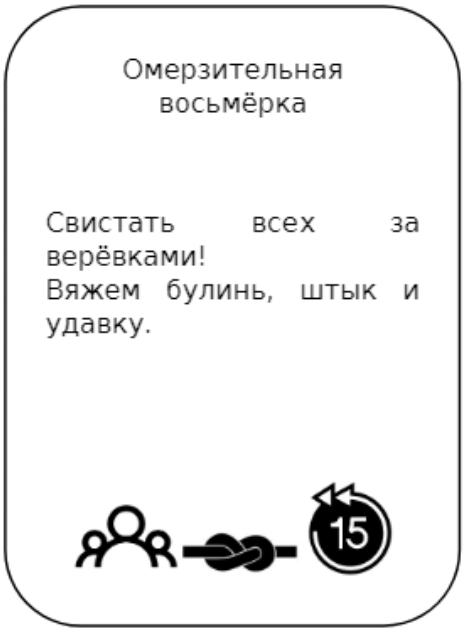

(5)

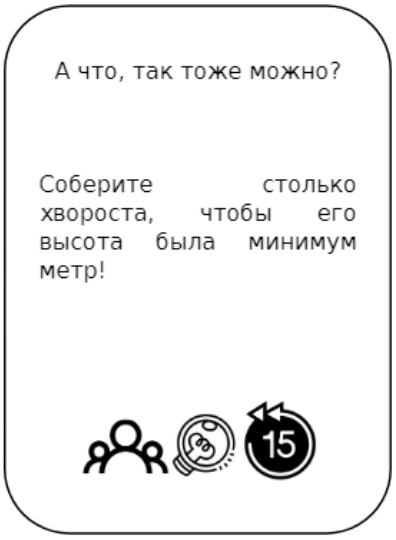
Фото 5. Пример использования карточек «Ветер перемен» в лыжном походе.

Пример розыгрыша игровой карточки

Пример 1. Участник 1 открывает карточку категории «Аварийная ситуация». Текст, написанный на карточке: «По пути за одежду зацепилась ветка, и пуговица оторвалась» даёт нам подробное описание ситуации, которую надо решить, случившегося. Значки, расположенные внизу карточки, подсказывают, что с задачей игрок должен справиться самостоятельно за 15 минут, а сама ситуация относится к ремонтным работам. Здесь педагог вправе срезать пуговицу участника или дать ему заготовленную запасную пуговицу. Дальше участник должен самостоятельно найти ремнабор (или достать свою нитку с иголкой) и пришить пуговицу.

Пример 2. Участник 2 открывает карточку категории «Омерзительная восьмёрка». Текст, написанный на карточке: «Свистать всех за верёвками. Вяжем булинь, штык и удавку». Значки снизу подсказывают, что это карточка для всех участников игры, задача связана с узлами, время для выполнения указано внизу карточки - 15 минут. Участник озвучивает карточку. Теперь все игроки должны достать свою верёвочку и завязать три узла из задания, предъявить их руководителю. Помощь и подсказки в группе среди воспитанников этой категории приветствуются. Педагог оценивает правильность всех завязанных узлов и вправе задать дополнительные вопросы, например: «Где используют этот узел? Как он ещё называется?».





Пример 3. Участница 3 открывает карточку категории «А что, так тоже можно?». Текст, написанный на карточке: «Соберите столько хвороста, чтобы его высота была минимум метр!». Значки снизу подсказывают, что это карточка для группы, задача связана с сообразительностью, время для выполнения 15 минут. Участница озвучивает карточку всем участникам. Ребята по команде руководителя начинают выполнять задание, им нужно собрать как можно больше сухих веток – «хвороста» за короткое количество времени. Также участникам надо придумать, как измерить общую высоту веток (например, можно равняться по самым низким участникам). Руководители наблюдают за ходом выполнения работы и слаженностью движений.

Заключение

Игра «Ветер Перемен» отличается гибкостью в реализации. Придумать и сделать карточную игру можно самим, либо взять из существующих игр идею, механику, тематику или жанр, а правила находятся в общем доступе в сети Интернет. Их можно делать под любую задачу и любое направление деятельности в дополнительном образовании, использовать как в пути, так и на занятиях. Такая методика практической проверки знаний и навыков в дальнейшем может благополучно повлиять на безопасность в походах, на быстроту реакции участников в различных аварийных ситуациях и их мотивации к действиям.

Список использованных источников и литературы

1. Лукоянов П.И. Зимние спортивные походы. - Изд. 2-е перераб., доп.- М.: Физкультура и спорт, 1988.
2. Крайнева И. Н. Узлы: Простые, забавные, сложные. 152 модели на все случаи жизни. - Литератор, 1999.
3. Голованов В. П. Воспитательная составляющая социализации в системе дополнительного образования детей // Социально-политические исследования. https://cyberleninka.ru/article/n/vospitatelnaya-sostavlyayuschaya-sotsializatsii-v-sisteme-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detey
4. Буданова Г. П. Воспитательный потенциал дополнительного образования https://prodod.moscow/archives/16929
5. Гильдия разработчиков настольных игр (ГРаНИ) https://vk.com/bgdesigners
6. https://sreda-academy.ru/publications/praktikoorientirovannyy-podkhod-k-obrazovaniyu-instruktsiya-po-primeneniyu/
7. Официальный сайт Туристско-спортивного союза России http://www.tssr.ru/
8. Официальный сайт, посвящённый спортивному туризму всех видов в Москве и России http://tmmoscow.ru/
9. http://www.na-lenskoy.ru/images/2021-2022/7_slet/7.%20nastolnie_igri_v_pdo.pdf