

Методическая разработка интерактивной игровой программы «Тайны нашего Дворца»

Пояснительная записка

Методическая разработка интерактивной игровой программы «Тайны нашего Дворца» адресована педагогическим работникам, осуществляющим воспитательную деятельность с обучающимися, направленную на сохранение культурного наследия Санкт-Петербурга.

При разработке игровой программы авторы опирались на основные положения Указа Президента РФ «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных духовно-нравственных ценностей» от 09.11.2022 года № 809, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, предусматривающих соответствие процесса развития личности детей национальному воспитательному идеалу, признание и поддержку определяющей роли семьи в воспитании детей.

Актуальность обоснована направленностью на решение проблемы, характерной для современного общества: недостаточное знание национальной истории и культуры.

Цель: формирование у обучающихся, родителей уважительного отношения к культурному наследию Санкт-Петербурга через знакомство с историей Женского училища принцессы Терезии Ольденбургской» (ныне Дворец детского творчества Петроградского района).

Задачи:

- Погрузить обучающихся и родителей в атмосферу жизни и быта воспитанниц Училищного дома для девочек из незажиточных семей эпохи 19 - начала 20 веков средствами музейной педагогики с использованием игровых технологий.
- Расширить кругозор участников игры в области культуры, истории и быта эпохи 19 - начала 20 веков.
- Познакомить участников игры с музейными предметами из собрания Музея ДДТ Петроградского района, имеющими отношение к культурному наследию и быту Санкт-Петербурга.
- Способствовать раскрытию творческого потенциала обучающихся, развитию коммуникативных навыков, умения работать в команде.

Место проведения: Дворец детского творчества Петроградского района (5 станций), Центральная библиотека им. А.С. Пушкина (1 станция).

Эти два учреждения объединяет историческое прошлое - Женское училище принцессы Терезии Ольденбургской.

Творческое объединение усилий специалистов Дворца и Библиотеки позволили наиболее полно представить историю Женского училища принцессы Терезии Ольденбургской и погрузить участников игры в тот исторический период. В ходе реализации проекта использовались исторические площадки обоих учреждений.

Форма проведения: игра по станциям с элементами иммерсивного театра в исторических интерьерах бывшего Женского училища принцессы Терезии Ольденбургской.

Участники: учащиеся 10-16 лет, родители. В состав смешанной по составу команды входит 10 человек. В игре участвует 6 команд.

Условия определения победителей и призёров: На открытии Игры «Тайны нашего Дворца» команды-участники получают «Маршрутные листы» с указанием станций. Каждая из команд направляется на станцию. Игра начинается по звонку. После выполнения задания команда передвигается на следующую станцию (по круговой системе). На каждой станции команда зарабатывает баллы, которые заносятся в «Маршрутный лист».


По окончании игры баллы суммируются. Команда, набравшая большее количество баллов, занимает 1 место и получает диплом победителя и памятные призы – ручки и бейсболки с логотипом ДДТ Петроградского района. Остальные команды получают дипломы участников и сладкие призы.

Программа мероприятия включает в себя торжественное открытие игры, прохождение шести станций участниками игры и церемонию награждения.

Организация проведения мероприятия:

1. Проведение круглого стола по разработке концепции, цели и задач игры.
2. Определение педагогов – ведущих станций, которые разрабатывают содержательную часть станций. Ответственный за проведение станции выступает одновременно в роли ведущего и эксперта.
3. Формирование 6 команд - участниц игры.

Распределение функций, ответственности и объединяемых ресурсов

<p>ГБУ ДО ДДТ Петроградского района Санкт-Петербурга</p> 	<p>Функции</p> <ul style="list-style-type: none">-Разработка сценария игры по станциям «Тайны нашего Дворца».-Разработка содержательной части тематических станций: «Кабинет физики», «Танцевальный зал», «Дортуар», «Музей», «Столовая», связанных с историей Училища.-Разработка и изготовление реквизита, костюмов, оформления.-Разработка дидактического материала (маршрутных листов, карточек с заданиями),
--	---

	<p>подготовка оборудования для проведения опытов на станции «Кабинет физики».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Проведение игры для учащихся и родителей ДДТ. <p>Ресурсы</p> <p><u>Материально-технические:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Учебные кабинеты и актовый зал, оснащенный мультимедийным экраном. - Музыкальные инструменты (рояль). - Костюмы, реквизит, канцелярские товары. - Приборы для проведения физических опытов. <p><u>Кадровые:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Педагоги-организаторы отдела СКД, руководитель музея ДДТ, педагоги дополнительного образования.
<p>Центральная районная библиотека им. А. С. Пушкина.</p>	<p>Функции</p> <ul style="list-style-type: none"> - Участие в разработке сценария игры по станциям «Тайны нашего Дворца». - Разработка содержательной части тематической станции «Лазарет» (сегодня здание Центральной библиотеки им. А.С. Пушкина) - Разработка дидактического материала - Проведение игры для учащихся и родителей ДДТ. <p>Ресурсы</p> <p><u>Материально-технические:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Читальный зал, реквизит, мультимедийная аппаратура. <p><u>Кадровые:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Сотрудники библиотеки.

Содержательная часть игровой программы «Тайны нашего Дворца»

Организационный момент: сбор всех шести команд для торжественного открытия игры. Звучит Гимн Санкт-Петербурга.

Объявление цели игры, напутственное слово командам.

Ход игры:

Команды-участники получают «Маршрутные листы» с указанием станций. Каждая из команд направляется на станцию. Игра начинается по звонку. После выполнения задания команда передвигается на следующую станцию (по круговой системе). На каждой станции команда зарабатывает баллы, которые заносятся в «Маршрутный лист».

Станция «Кабинет физики».

Станция проходит в 305 кабинете, помещении туристско-краеведческого отдела ДДТ Петроградского района.

Инвентарь: фотография кабинета физики Училищного дома Терезии Ольденбургской для девочек 19 века, микроскоп, спиртовки, весы с гирьками, прочие связанные с уроками физики предметы, которые создают соответствующую атмосферу на станции.

Непосредственно используемый на станции инвентарь: гирька весом 2 фунта из коллекции музея ДДТ, ксерокопия из задачника по физике, использовавшегося в Училищном доме (хранится в музее ДДТ), электронные весы, тарелка, ёмкость с водой, круглые свечи в формочках из фольги, высокий стакан с вертикальными стенками, зажигалка или спички, монетка, секундомер.

Задания на станции:

1 задание.

- Определите на глаз и путём взвешивания в руке вес чугунной гирьки с выгравированной надписью «2 Ф». Это самый настоящий инвентарь с уроков физики в Училищном доме Терезии Ольденбургской.

Участники игры предлагают свои варианты, пробуют расшифровать надпись и вспомнить, сколько граммов в нашей системе мер и весов составляют 2 фунта. Правильный ответ – в одном фунте около 454 гр. Гирька «2 Ф» весит около 910 гр. Это наглядно удостоверяется взвешиванием гирьки на электронных весах.

Это вводное задание, необходимое для погружения участников игры в атмосферу урока физики того времени. Пока баллы не ставятся.

Историческая справка.

Ведущий обращает внимание участников игры на фотографию кабинета физики, где изображён фрагмент занятия воспитанниц Училища. Даётся краткая историческая справка о предположительном месте расположения кабинета физики в здании Училищного дома. Также для понимания зачитываются примеры задач из учебника физики того время. Ведущий обращает внимание на слог авторов учебника и особенности написания слов с буквами ять и і. Также ведущий отмечает используемую в задачах систему мер и весов: мили, фунты. При наличии времени и соответствующем возрасте участников возможно решение одной или нескольких задач.

2 задание

Ведущий: Теперь мы представили себя на уроке физики в Училищном доме Терезии Ольденбургской, а значит, самое время перейти непосредственно к предмету. Ребята, давайте сегодня мы поставим самый настоящий физический опыт. Верите ли вы, что вода может течь вверх внутри

перевернутого доньшком вверх стакана? Сейчас при помощи законов физики мы сможем осушить тарелку и достать из неё монетку сухой.

После обмена мнениями с участниками, ведущий переходит непосредственно к эксперименту. Объясняет, что нужно будет сделать и предлагает команде провести этот эксперимент самостоятельно на время. Время, затраченное командой на осушение тарелки и вынимание сухой монетки, становится итоговым результатом команды на станции, который даёт возможность расставить команды по времени от первой до последней. Система начисления баллов используется следующая: за первый результат (наименьшее время) – начисляется количество призовых баллов, соответствующее общему числу команд, за последнее время (наибольшее время) – 1 балл, за следующий результат с конца – 2 балла, за следующий – 3 балла и т.д.

Суть эксперимента: в тарелку наливаем воды примерно глубиной до 2 мм и кладём в воду монетку. На поверхность воды ставим свечу в формочке и поджигаем её. Работу с открытым огнём лучше ведущему взять на себя, чтобы кто-то из детей не обжёгся. Поверх свечи ставится дном вверх пустой стакан. Ещё несколько секунд свеча горит, выжигая в стакане кислород и таким образом понижая внутри него давление. Благодаря этому пустой стакан начинает втягивать в себя воду вместе со свечой. Уровень воды в перевернутом стакане заметно увеличивается, а вода в тарелке уходит внутрь стакана, оставляя монетку без воды. Кому-нибудь из ребят предлагается вытащить её и удостовериться, что она сухая. Эксперимент удался.

Ведущий объясняет команде физический смысл эксперимента. В маршрутный лист команды заносится время, засечённое по секундомеру.

Станция «Танцевальный зал»

Станция проходит в актовом зале Дворца, во второй половине 19 века здесь располагался танцевальный зал, где проводились балы и уроки танца.

Инвентарь:

Костюм в стиле XIX века; рояль (либо пианино); низкий игровой столик; 10 стульев; авторучки; томик поэзии и ноты фортепианной пьесы авторства П.Г. Ольденбургского (либо других авторов в зависимости от темы).

Для оформления:

Старинные ноты, веер, свеча (электрическая), дамские ажурные перчатки, скатерть, столик.

Для проведения игр:

Бланки бургинье, домра (мандолина, лютня), блокфлейта, камертон. С целью погружения в атмосферу 19 века, ведущий проводит игровую программу в стилизованном костюме начальницы Училища.

Ход:

I блок. Историческая справка

Короткий рассказ ведущего об истории танцевального зала учреждения, о постепенном архитектурном изменении, о традициях проведения в зале уроков танца для воспитанниц Училищного дома, о проведении балов, о форме одежды воспитанниц и о сохранившихся по сей день традициях.

II блок. Игровой: Поэтическая игра

Ведущий рассказывает первую "тайну" Дворца участникам команды о том, что П.Г. Ольденбургский, меценат, основатель Училищного дома, сочинял стихи. Декламирует одно из стихотворений П.Г. Ольденбургского.

Далее команде предлагается сочинить своё стихотворение на заданную рифму (Буриме - литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов на заданные рифмы).

Ведущие раздаёт бланки с буриме и ручки, объясняет задание.

Команда должна вписать недостающие фразы в бланк, а по окончании работы капитан команды декламирует стихотворение.

Музыкальная игра: Ведущий рассказывает вторую "тайну" Дворца о том, что П.Г. Ольденбургский не только писал стихи, но и сочинял музыкальные произведения для фортепиано и симфонического оркестра.

Ведущий исполняет на фортепиано фрагмент пьесы П.Г. Ольденбургского "Романс".

Далее команде предлагается определить, какие музыкальные инструменты прозвучали и к какой группе инструментов они относятся.

- домра - струнно-щипковый инструмент народного оркестра;
- блокфлейта - деревянный духовой инструмент симфонического оркестра;
- камертон - вообще не инструмент для исполнительства, а инструмент для фиксации и воспроизведения эталонной высоты звука, применяется для настройки музыкальных инструментов, хористов и т.д.

Условия выставления баллов:

Максимальное количество баллов на станции - 10.

За выполнение творческого задания в поэтической игре команда получает 4 балла.

За каждый верный ответ в музыкальной игре - 2 балла.

Общее время на станции - 10 минут.

I блок - историческая справка - 4 минуты.

II блок - игровой, поэтическая игра - 3 минуты, музыкальная игра - 3 минуты.

Станция «Столовая»

Станция проходит в фойе главного корпуса ДДТ, в 19 веке здесь и в части помещения Спортивной школы находились кухня и столовая Училищного дома.

Инвентарь: фотографии столовой для девочек 19 века, карточки с вопросами викторины.

1 задание.

- Попробуйте предположить, что раньше находилось в этом помещении? (участники игры предлагают свои варианты. Если отвечают правильно, то команда получает 1 балл).

Ответ: Столовая.

Ведущий демонстрирует участникам игры фотографии интерьеров столовой 19 века, которая находилась на первом этаже здания Училищного дома (ныне ДДТ и Спортивной школы).

Историческая справка.

В 19 веке в этом помещении находилась столовая для девочек Училищного дома. На месте гардероба находилась кухня, где готовили пищу. Стены, разделяющей сейчас ДДТ и Спортивную школу, раньше не было. Это было одно большое помещение, в котором находилась столовая. Рядами стояли длинные столы.

- Посмотрите внимательно на фотографию. Какие детали интерьера сохранились в данном помещении с 19 века?

Ответ: Потолки, состоящие из выступающих балок; напольная метлахская плитка в раздевалке для педагогов). (участники игры предлагают свои варианты. Если отвечают правильно, то команда получает 1 балл).

2 задание: **викторина**

1. Известно, что П.Г. Ольденбургский был гурманом. Назовите любимый десерт принца Петра Георгиевича?

А. Тирамису; б. Эклер; в. Ореховый пломбир; г. Фруктовая пастила.

2. Что подавали на завтрак воспитанницам Училищного дома принцессы Терезии Ольденбургской?

а. Овсяную кашу на воде; б. Творожную запеканку; в. Яичницу с ветчиной; г. Булочку с молоком.

3. Известно, что воспитанниц Училищного дома знакомили с основами кулинарии, рецептами приготовления популярных в то время блюд. Как вы думаете, что такое Ланспик?

а. Вываренный прозрачный бульон, застывший до состояния желе, который используется для украшения блюд, а также для улучшения и восстановления вкуса супов — своеобразные натуральные бульонные кубики.

б. Один из классических соусов. Его рецепт появился во времена короля Людовика XIV. В основе соуса всего три составляющих: сливочное масло, мука и молоко.

в. Холодное железированное сладкое блюдо, желе из миндального или коровьего молока, сахара и желатина.

г. Маседуан - блюдо из свежих и слегка отваренных фруктов, пропитанных ароматическими сиропами, содержащими ликёр или коньяк, и мороженого пломбира.

За каждый правильный ответ на вопросы викторины команда получает 1 балл. Ведущий суммирует баллы и заносит в «маршрутный лист».

Станция «Дортуары»

Станция проходит в учебном кабинете ДДТ, где в 19 веке находились дортуары (спальные комнаты для воспитанниц Училища).

Инвентарь: бутафорские свечи для создания атмосферы спальных комнат 19 века, распечатанная фотография дортуара формата А3, подушка, наволочка, секундомер, бланк для фиксирования результата.

Ход: Ведущий даёт историческую справку о дортуарах, погружая игроков в предлагаемые обстоятельства.

Историческая справка: В 19 веке в этом учебном кабинете находились дортуары воспитанниц Училищного дома для девочек из незажиточных семей. «Дортуары» от французского «дор мир» -спать. Соответственно дортуарами в 19 веке называли спальные комнаты. Дортуары были устроены в верхних этажах здания, воспитанницы поднимались туда только спать. Все остальное время воспитанницы проводили на занятиях, прогулках и приемах пищи. Известно, что окна в дортуарах были практически всегда открыты, кровать заправляли только после проветривания и дезинфекции, это связано с тем, что в 19 веке была очень развита наука «Гигиена». Воспитанницы просыпались в 6 утра, а отбой был в 9 вечера.

Свой рассказ ведущий иллюстрирует фотографией с изображением дортуара (формат А3).

Далее ведущий знакомит участников игры с **легендой**.

Легенда: Известно, что воспитанницы института благородных девиц принцессы Терезии Ольденбургской, попадая на обучение, оставались жить в институте несколько лет. И конечно, каждая девушка хотела занять самую удобную кровать, но все воспитанницы были настолько благородными, что придумали одно очень интересное состязание, по результатам которого две самые ловкие девушки совершенно честно занимали лучшие кровати.

В день первого заселения в институт девушки делились по парам и устраивали состязания, кто быстрее наденет наволочку на подушку.

Состязание выглядело так: воспитанницы вставали рядом друг к другу боком и обнимали друг друга за талию (нога к ноге) таким образом, чтобы у каждой девушки осталась свободной только одна рука. У одной правая, у другой - левая. Им выдавали наволочку и подушку, девушки должны были как можно быстрее надеть наволочку на подушку, используя только свободные руки, остальные воспитанницы в это время отсчитывали время. Как только задача была выполнена, говорили «Стоп» и фиксировали результат. Все пары воспитанниц проходили это испытание. В итоге те девушки, чей результат был самым быстрым, занимали самые лучшие кровати.

После рассказа легенды ведущий предлагает игрокам сразиться в этом состязании, результат суммируется в общем зачете.

Ход состязания:

1. Ведущий вызывает на площадку двух желающих от команды.
2. Игроки встают рядом друг к другу боком и обнимают друг друга за талию (нога к ноге) таким образом, чтобы у каждого игрока осталась свободной только одна рука. У одного игрока правая, у другого - левая.
3. Ведущий выдает игрокам подушку и наволочку.
4. Задача игрокам: надеть подушку на наволочку как можно быстрее, используя только свободные руки.
5. Ведущий запускает секундомер, игроки начинают по команде выполнять поставленную задачу.
6. Как только игроки справляются с задачей, ведущий останавливает секундомер и фиксирует результат на бланке.

По результатам прохождения станции ведущий фиксирует результат команды, который суммируется в общем зачете и заносится в маршрутный лист.

Станция «Музей»

В музее ДДТ участникам игры предлагалось познакомиться с подлинным аттестатом одной из воспитанниц Женского училища принцессы Терезии Ольденбургской, со старинными предметами конца XIX – начала XX века, связанными с обучением воспитанниц в Женском училище принцессы Терезии Ольденбургской.

Также участникам было предложено определить с закрытыми глазами, дотрагиваясь в белых музейных перчатках до старинного предмета (чугунный утюг, пяльцы, пресс-папье, щипцы для колки сахара, приспособление для удаления сердцевины яблок), его назначение и угадать, на каком из уроков воспитанницы могли этот предмет использовать.

Станция «Лазарет»

Данная станция проходит в здании Центральной библиотеки им. А.С. Пушкина (в 19 веке в здании располагался Лазарет для воспитанниц Училища).

Инвентарь: 1. фотография Смотрового кабинета в Лазарете для девочек конца 19 - начала 20 века.

2. Презентация с вопросами.

3. Книги, в которые вложены буквы.

4. Старинный фотоальбом с фотографиями.

Ход игры:

Команда входит в читальный зал. На столе разложены книги на медицинскую тематику. Ведущий обращает внимание на эти книги. С их помощью можно выполнить задание и постараться раскрыть тайну нашей библиотеки.

Задание 1.: Найти ответы на задания (информация на экране).

1. В этой книге главный герой получил в подарок волшебную палочку (Незнайка в солнечном городе) Носов

2. Один из рассказов этой книги носит имя комнаты в больнице (Палата №6) Чехов

3. Книга – дневник молодого медика (Записки юного врача) Булгаков

4. Приключенческая история яркого предмета, принадлежащего доктору (Приключение желтого чемоданчика) Прокофьев

5. В этой книге рассказывается о специалисте, который отправился со спасательной миссией в Африку (Доктор Айболит) Чуковский

6. Книга о простудных заболеваниях, особенно знакомых петербуржцам (Инфекции)

7. В этой книге вы найдете:

Врачевание в странах Древнего Востока

Врачевание в Древнем Египте

Врачевание в Древней Индии

Врачевание в Древнем Китае»

(История медицины)

Участники находят книги, в каждую из них вложен листок с БУКВОЙ.

Из букв складывают слово ЛАЗАРЕТ. Уточняем, знают ли участники значение слова Лазарет.

Задание 2.

Ведущий берет в руки фотоальбом и рассказывает о том, что его нашли на чердаке библиотеки, когда проводили ремонт здания. Предлагает участникам игры посмотреть альбом и найти в нем фотографию помещения, в котором проходит игра. Ответ: Лазарет.

Короткий рассказ о том, что в 1897 году во дворе Училища принцессы Терезии Ольденбургской был построен Лазарет, где могли лечиться

воспитанницы. Здание библиотеки и Дворца детского творчества имеют общую историю. В этом и состоит «Тайна библиотеки».

Команда получает свой маршрутный лист, в котором отмечаем баллы. Максимальное количество 10 баллов.

Подведение итогов игры. Награждение победителей, вручение памятных подарков и призов.

Игра заканчивается общим сбором команд. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, награждается дипломом победителя и памятными призами. Остальные команды получают сладкие призы.

Образовательные и воспитательные результаты

- Участники игры ощутили чувство сопричастности к истории учреждения (Дворца детского творчества), Санкт-Петербурга через погружение в атмосферу быта, жизни, особенности образовательного процесса воспитанниц Училищного дома.
- Обучающиеся и родители познакомились с помещениями Женского училища 19 века, подлинными предметами того времени.
- Получили развитие коммуникативные навыки, креативность, умение работать в команде.
- Участие в проекте способствовало укреплению семейных связей, формированию навыков организации совместного досуга.
- Игра вызвала позитивный эмоциональный отклик обучающихся и родителей.

Рефлексия

Для выявления эмоционального отклика участников игры применялся метод незаконченных предложений. Участникам было предложено продолжить следующие фразы:

- «Для меня стало открытием...»
- «Я узнал, что...»
- «Меня удивило ...»
- «Мне захотелось...»
- «Мне особенно запомнилось...»
- «Я научился...»

Информационные источники

Агеева Л.И. Петр Георгиевич принц Ольденбургский. – СПб.: Северная звезда, 2012. – 280 с.

Анненкова Э.А., Голиков Ю.П. Принц Петр Георгиевич

Ольденбургский. – СПб.: ООО «Издательство «Росток»», 2012. – 352 с.

Анненкова Э.А. Принцессы Ольденбургские. – М.: Издательский Дом ТОНЧУ, 2014. – 784 с.

Работа со школьниками в краеведческом музее: Сценарии занятий: Учеб.-метод. пособие/Ред. Н.М. Ланкова. – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001. – 224 с.