

Не в бирюльки играют

Невероятно популярны нынче игры как вид досуга детей и взрослых: квесты, квилзы или настольные «ходилки», за которыми приятно скоротать зимний вечерок. Кидая в кругу домочадцев кубик, я часто думала о тех, кто разрабатывает эти сюжеты так, чтобы совпали пазлы, сошлись ходы и игроку было интересно. Слово подслушав мои мысли, жизнь подарила встречу с таким человеком.

Клондайк для ума

Игра – профессия Алёны Митиной, методиста кафедры гуманитарного образования Алтайского института развития образования им. А.М. Топорова (АИРО), кандидата педагогических наук, директора АНО «Центр проектных решений общественно-активных школ». Придумать игровой сюжет она может из чего угодно – из общения с учителями и родителями или из материалов командировок и экспедиций. Благо наш регион – Клондайк для пытливого ума.

АИРО силен теорией игры. Здесь разрабатывают ее научно-технологическую основу, а с энтузиастами центра связано практическое воплощение, интересное и познавательное наполнение игры.

– Так мы создали уже более 70 настольных игр с допущенной реальностью. В топ-100 Фонда президентских грантов 2020 года вошел наш проект «Сетевые лаборатории IT-типуруровцев». «Дальневосточный экспресс» стал его продолжением в создании игровых образовательных пространств в Приморском крае и Луганской Народной Республике. В создании игр участвуют педагоги и ученики десяти школ, в том числе и Зимогорьевской Славяносербского района, – говорит Алёна Александровна.

Когда есть поток информации, надо свернуть его в яркие смысловые картинки и заложить их в сюжеты «настолок», викторин, квилзов. Так, по словам собеседницы, рождается игра. Не подумайте, что специалисты АИРО в бирюльки играют (хотя это очень полезная старорусская забава – развивающая игра, которая учит ребят командному духу, через работу пальцев стимулирует речевые центры мозга, мелкую моторику, координацию). Прежде всего игровой «концентрат» знаний незаменим в качестве образовательных инструментов, дидактической поддержки учителя в преподавании истории, регионального компонента.

– Собирая материал для логридов, мы стараемся, чтобы прозвучали все языки и диалекты населяющих регион народов, – рассказывает Алёна Митина об экспедиции этого года «Звучи, Алтай, на родных языках!». – Местные легенды подарили нам много данных. Так, в Уймон-



Алёна Митина: «Чем больше инструментов у учителя, тем интереснее ребенку познавать предмет».



ской долине и Шипуновском районе нашли каменные ступы, в которых хранились свитки – реликвии буддизма, что говорит о широком распространении этих верований на всей территории Алтая еще до нашей эры. И родство языковых корней диалектов малых народов, например кумандинов и уйгуров, тоже присутствует.

Найти корни

Мысль о том, что через игру ребенка можно учить серьезным вещам, не давала покоя Алёне Александровне еще четверть века назад, когда она работала учителем истории в Баяевской школе. Но, согласитесь, не очень пока понятно, какое отношение к играм имеют серьезные научные изыскания. Наша героиня поясняет:

– Каждый из нас несет в себе гены представителей разных народов. От мамы и папы человеку

достается по половинке, от бабушки и дедушки – по четвертинке. А если глуже копать, до седьмого колена? Наверняка там и татары были, и калмыки, и еще много кого. Все это мы привычно обозначаем емким понятием «русский мир». Сейчас, когда малые народы России на грани исчезновения, мне кажется, надо говорить не про нацию, а про сообщества хранителей языка как их культурного кода. Это и есть развитие гуманитарного сознания. В постижении этой многосмысловой общности нашей страны помогают игровые практики. Я убеждена: чем больше таких инструментов у учителя, тем интереснее ребенку познавать предмет.

Важно только, чтобы рядом с ним были не только педагоги, но и родители, и бабушки с дедушками. Такие сообщества созданы в каждой из двухсот с лишним школ края, использующих в обучении ре-

бят игры, которые разработаны под эгидой АИРО. Задействовано около 600 разработчиков, 11 сетевых лабораторий, где подростки учат делать мультфильмы, создавать интеллектуальные карты для нейросетей, посвящают в этику «белых хаекров» и так далее. Единомышленников Митиной можно встретить на традиционной «Электронной неделе на Алтае» или на фестивале «Человек играющий», проводимом ГМИИЛКА.

Там, где игру взяли под родительское самоуправление (школы № 19 и 28 Владивостока и наши, алтайские, в Контошино, Тюменцево, Баяво, Целинско), вы не услышите от ребенка, что ему неинтересно учиться.

Вопрос на засыпку

Помимо всего прочего, игра – еще и прекрасный повод для общения, семейного или дружеского.

В ТЕМУ

ФАКТЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ АВТОРСКИХ ИГР

- Стоянка Карамы эпохи нижнего палеолита (Солонешенский район) – древнейший памятник в России.
- Бийск – один из шести городов, построенных по личному указу Петра I.
- Легендарный сыр «Советский» разработал в начале 30-х годов сыродель из Алтайского района Дмитрий Граников. Сейчас право выпускать этот продукт есть у предприятий, работающих в предгорной зоне.
- Прообразом памятника советскому воину Алёше в болгарском Пловдиве стал фронтовик Алексей Скурлатов из Налобихи Кошкунского района.
- Обь – самая протяженная река России. Она образуется от слияния Бии и Катунь.
- Рубцовск сравним с Крымом по количеству солнечного света, а больше всего его получает Кулудинская степь, например Родионо и Алейск – около 2170 часов в год.

Люди собираются, чтобы поиграть в «Мафию», «Монополию», другие «ходилки».

– Но это все игры иллюзорного, придуманного контента, – приоткрывает завесу тайны создания игры собеседница. – Мы, основываясь на знакомой всем механике, закладываем в нее факты, связанные с краеведением. Так, на основе «Монополии» создали «Золото Алтая». Представили в ней реальные золотодобывающие рудники и предприятия Алтайского края, добавили в игру поле «Франт». Это значит, что на развитие своего предприятия игрок может использовать не только банковские кредиты и инвестиции, но и грантовый ресурс. Чтобы дойти до победы, надо знать тему.

А теперь вопрос на засыпку от доцента Митиной. Почему в XIX веке в период русско-турецких войн золотосыльные шахты Алтая работали на полную катушку, давая стране необходимый драгметалл, а в годы Великой Отечественной производства сократилось по некоторым данным? Неужели в тяжелую годину стране не нужно было золота хотя бы для расчетов по поставкам ленд-лиза? Ответ проще, чем кажется. Тяжелую технику, работавшую на рудниках, реэквизировали на нужды фронта, мужчины тоже ушли воевать. Остались женщины с кирками и лопатами.

Видоизменена и знакомая всем детства семейная игра в лото, теперь ее название – «Загадки Кольванской вазы». В ней заложены сведения по истории создания шедевра и транспортировки в Санкт-Петербург.

Еще одну парадоксальную мысль мы услышали от доцента Митиной. Она не против гаджетов в жизни детей, она – за, но с одним условием:

– Цифровой мир – это закономерный этап развития общества. Не бороться с гаджетами нужно, а показывать ребенку, залипающему на видосы в TikTok, объяснить, какой это волшебный инструмент познания. И шанс для подростка обрести единомышленников, войти в новые социальные кружки. У нас, например, есть опыт трудодружества ребят-разработчиков как самозанятых, а кто-то из них уже успел полезным и любимым делом первые свои деньги заработать.

Если кто-то еще до сих пор считает себя слишком взрослым, чтобы играть, вот вам пример коллеги Митиной из приморского Партизанска – ее партнершо по играм руководитель общественной организации «Фосток» 78-летней (!) Любови Самчинской.

А если вы, дорогой наш читатель, все же загорелись идеей придумать свою игру, вот вам пример команды разработчиков. Позвоните, расскажите о своих идеях. А первое тестовое задание – найти контакт Алёны Митиной на сайте АИРО.

Тамара ПОПОВА,
Евгений НАЛИМОВ (фото)