

«Охотники за произведениями»:
образовательная игра по истории русского театра
Н.В. Румянцева

Цель игры – стимулирование самостоятельной творческой и познавательной деятельности детей в театральном объединении.

Задачи игры:

1. Образовательные:

- сформировать навыки самостоятельной работы с информационными источниками;
- расширить знания и представления о Ф. Г. Волкове и истории создания русского профессионального театра;
- расширить знания об истории города;
- сформировать навыки реализации полученных знаний в самостоятельной творческой деятельности.

2. Развивающие:

- развить настойчивости и воли в реализации собственного творческого замысла;
- совершенствовать навыки группового творческого взаимодействия.
- развить навыки аргументации и публичных выступлений;

3. Воспитательные:

- укрепить эмоциональные связи с культурно-историческим наследием родного края;
- формирование ценностного отношения к истории отечественной культуры.

Возраст участников игры 12-14 лет. В игре принимают участие команды.

Продолжительность игры 2,5 месяца, в течение которых участники работают как на учебных занятиях, так и самостоятельно.

Обоснование идей, на основе которых создана технология. Культурно-историческое наследие России велико и многообразно. Оно создавалось многими выдающимися людьми разных исторических эпох. Освоение этого наследия современным поколением должно происходить, начиная с раннего детского возраста. Для этого необходимы технологии, соответствующие возрасту и актуальным потребностям детей, формы и приемы, способные сформировать у детей сопричастность культуре и потребность в освоении культурного наследия нашей страны.

Великое проявляется в малом, постижение исторического прошлого страны начинается с интереса к истории и знаменитым людям родного края, малой родины. В целях приобщения детей театрального объединения, к истории отечественного театра как части культурного наследия страны, создана образовательная игра «Охотники за произведениями», тематическим приоритетом которой является биография Федора Григорьевича Волкова и история создания первого русского профессионального театра. Личность

Федора Волкова может заинтересовать детей как на уровне идентификации (наш земляк, увлечен театральным искусством, уехал в столицу в поисках признания, оказался в гуще политических событий), так и на уровне интриги (короткая биография изобилует парадоксальными фактами, вопросами и различными версиями ответа на них).

«Культурное пространство» Ф. Волкова в Ярославле как нигде велико: Полушкина роща, где были даны первые общедоступные спектакли, улица и академический театр, носящие имя Ф. Волкова, церковь Николы Надеина, где сохранились царские врата его работы и др. Издано более 40 книг, посвященных жизни Ф.Г. Волкова, истории театральных традиций, оказавших на него влияние, хронике событий в истории создания и развития первого русского профессионального театра. Таким образом, обращение к этой теме позволяет совершать «масштабирование» познавательного интереса от истории театра к истории родного края и российской культуры в целом.

Образовательная игра «Охотники за произведениями» строится на принципах неформального образования, предполагающих добровольность участия и личностную детерминацию участников игры, интенсивные коммуникации, выстроенные вокруг одной сквозной темы, общее культурное поле, понимание общих смыслов; создание комфортной, дружелюбной атмосферы среди участников; творческое продуктивное взаимодействие в команде при стимулировании субъектной позиции каждого участника игры.

Игра реализуется при участии социальных партнеров: библиотеки ЦДЮ, кафедры общих гуманитарных дисциплин и театроведения ЯГТИ, Ярославского художественного музея, Ярославского отделения Всероссийского театрального общества, Российского Государственного Академического театра драмы им. Ф.Г. Волкова, Музей истории города Ярославля.

Основная идея игры – вовлечение детей в самостоятельный поиск информации по истории театра и создание собственных творческих продуктов на основе полученных знаний. В ходе игры участники вовлекаются в разнообразные виды деятельности, а именно:

- познавательная: знакомятся с «культурным пространством» Ф. Г. Волкова в Ярославле: Полушкина роща, улица Ф. Волкова, церковь Николы Надеина, музей академического театра, носящий его имя;
- исследовательская: изучают и структурируют информацию из литературных и электронных источников;
- коммуникативная: обмениваются информацией в очном и он-лайн формате, координируют свои действия в команде, распределяют и выполняют определенные миссии;
- продуктивная: создают в команде творческие продукты – рукотворную книгу по истории создания первого русского профессионального театра и осуществляют постановку драматического текста начала 18 века.

Вовлечение детей в игру обеспечивается благодаря игровой оболочке, предложенным детям игровым ролям и целям. Участники объединяются в команды - временные творческие объединения (ВТО). Главной целью каждого

ВТО является добыча как можно большего количества «охотничьих трофеев» - фактов, сведений по теме игры. Дети становятся «охотниками», время поискового этапа игры - «охотничьим сезоном», библиотека, музеи, интернет – «охотничьими угодьями». Игра предполагает состязание команд, в игре есть победитель и призы.

Для поддержки общего коммуникативного пространства в социальной сети создается открытая группа «Охотничий клуб», администраторами которой могут быть сами дети. Группа содержит стартовые материалы: правила и условия игры, тайминг игры, даты основных событий, напутствие педагога, «карту охотничьих троп», список литературы, расписание работы библиотек и т.д. В ходе игры страничка группы наполняется фотографиями и комментариями событий образовательной игры, видеозаписями, интервью, информационными материалами, найденными участниками игры; оперативной информацией по расписанию встреч и репетиций участников игры. Страничка в соц.сети становится одновременно и площадкой общения и летописью событий и образовательным ресурсом, расширяя возможности для неформального и информального образования не только самих участников игры, но и других пользователей интернет.

Главное в игре – создать условия для того, чтобы дети, погружаясь в ту или иную тему, узнавая биографию знаменитого земляка, смогли выработать собственное личное эмоционально-ценностное отношение к предмету изучения и творчески выразили его. Выполнение игровых задач позволяет детям «приблизить» к своему пониманию эпоху и личность выдающегося человека Ф.Г. Волкова, проявить свое отношение к историческим фактам через собственное творчество. Игра дает возможность видеть живые взаимосвязи между миром, эпохой и творчеством того или иного актера, писателя, художника, драматурга, режиссера. В образовательной игре «Охотники за произведениями» дети получают опыт командного взаимодействия, самостоятельного познания и творчества, учатся распределять время и силы, доводить начатое до конца.

Этапы реализации технологии. Образовательная игра «Охотники за произведениями» проходит в несколько этапов. (Таблица 1)

Таблица 1

Этапы образовательной игры «Охотники за произведениями»

Этап	Цель	Содержание	Продолжительность	Социальные партнеры
Подготовительный этап. Этап эмоциональной активации	Заинтересовать детей личностью Ф. Г. Волкова и историей создания первого русского профессионального театра	Входной опрос Экскурсии Дискуссии Групповое чтение	2 недели	Российский Государственный Академический театр драмы им. Ф. Волкова, Музей истории города Ярославля, кафедра общих гуманитарных дисциплин и

				театроведения ЯГТИ
Конкурсный этап	Вовлечь детей в самостоятельную познавательную и творческую деятельность в рамках игры	1 тур «Охотничий сезон» - поиск информации по теме игры. 2 тур «Творческая кухня» - самостоятельная творческая деятельность в командах по созданию рукотворных книг и постановке драматического текста начала 18 века. 3 тур «Пир на весь мир» - конкурсная викторина, презентация рукотворных книг, показ драматических постановок.	3 недели 4 недели 3 часа	библиотека ЦДЮ, кафедра общих гуманитарных дисциплин и театроведения ЯГТИ, Ярославский художественный музей, Ярославское отделение Всероссийского театрального общества
Рефлексивный этап	Осмысление полученного опыта, приобретенного ценностного отношения к истории отечественной культуры	Групповая рефлексия Индивидуальная рефлексия	1 неделя	-

Подготовительный этап. Этап эмоциональной активации.

Цель: заинтересовать детей личностью Федора Григорьевича Волкова и историей создания первого русского профессионального театра.

Содержание:

- входной опрос имеющихся представлений, ценностных отношений к истории создания первого русского профессионального театра, биографии Ф.Г. Волкова; (Приложение1)

- обсуждение с детьми биографий известных земляков, разговор о собственных творческих возможностях и возможностях людей прошлых эпох на примере Ф. Волкова;

- чтение вслух произведения Б. Окуджавы и О. Арцимовича «Мы любили Мельпомену» и обсуждение основных событий биографии Ф. Волкова;

- экскурсия в Российский Государственный Академический театр драмы им. Ф. Волкова.

- экскурсия по городу «Ярославль глазами Федора Волкова».

Задача педагога эмоционально увлечь детей темой, поставить перед ними увлекательные дискуссионные вопросы. Педагог организует проблемный диалог вокруг фактов биографии Ф.Г. Волкова, ставя перед детьми следующие вопросы:

1. Волкова называют первым русским актёром. Неужели до этого в России не было актёров?

2. Почему именно Ярославль считают родиной первого русского театра, ведь первый русский театр указом императрицы был организован в Петербурге?

3. Почему Волков увлёкся театром? Какие театральные представления он видел до того, как начал организовывать свои?

4. Федору Волкову была уготована судьба владельца и управляющего крупного промышленного предприятия, однако он отказался от состояния ради того, чтобы заниматься любимым делом – театром. А как на его месте поступили бы вы?

Уже на этом этапе становится важным формирование и выражение субъектной позиции детей к изучаемой теме, создания условий для максимального погружения в тему через эмоции удивления, восхищения, сомнения, любопытства. Впечатления и эмоции дети выражают через рисунки, через высказывания на рефлексивных обсуждениях, в диалоговом общении по итогам экскурсий и занятий. Для того, чтобы игра состоялась, необходимо, чтобы в группе участников не осталось равнодушных к происходящему.

Показатель результативности этапа: проявление детьми живого интереса к личности Ф.Г. Волкова, к истории создания первого русского профессионального театра и желание принять участие в следующих этапах игры.

Конкурсный этап проходит в три тура:

1 тур «Охотничий сезон» - поиск информации по теме игры. (Продолжительность - 3 недели)

2 тур «Творческая кухня» - самостоятельная творческая деятельность в командах по созданию рукотворных книг и постановке драматического текста начала 18 века. (Продолжительность - 4 недели)

3 тур «Пир на весь мир» - конкурсная викторина, презентация рукотворных книг, показ драматических постановок. (Продолжительность - 2 часа)

1 тур «Охотничий сезон»

Цель 1 тура: собрать как можно больше информации по теме игры.

Тур начинается со старта игры, на котором игроки объединяются в ВТО (временные творческие объединения) по 5-7 человек, придумывают название своей команды и девиз, знакомятся с условиями и *правилами игры*:

**Правила и условия образовательной игры
«Охотники за произведениями»**

- в игре принимают участие все желающие максимально развить и проявить свой охотничий инстинкт;
- игроки объединяются в команды – Временные творческие объединения – ВТО;
- каждый охотник в отдельности и все ВТО в целом стремится заполучить как можно больше охотничьих трофеев: фактов, сведений, знаний о Федоре Волкове и театре его времени (первая половина 18 века);
- охотники щедро делятся друг с другом охотничьими трофеями, выкладывая их на странице «Охотничьего клуба» в соц. сети;
- охота ведется всем ВТО во время занятий в театре «Луч» и индивидуально в любое другое время;
- охотники должны бережно относиться к «охотничьим угодыям»;
- игра проходит в три тура:
 - 1 тур «Охотничий сезон»
 - 2 тур «Творческая кухня»
 - 3 тур «Пир на весь мир»;
- перед началом каждого тура игроки получают секретный пакет;
- выиграет тот, кто окажется наиболее внимательным, трудолюбивым и творческим охотником. Специальными призами награждаются наиболее активные вкладчики в «Охотничий клуб»

Команды получают игровой реквизит - «Охотничьи папки», в которых находятся:

- правила игры;
- «Временное хранилище охотничьих трофеев» (папка-уголок с писчей бумагой)
- «Орудия охоты» (шариковые ручки)
- «Карта охотничьих троп» - перечень тем для познавательной деятельности. Участникам игры предлагается искать информацию, то есть «охотиться», по одному или нескольким направлениям-тропам, а именно:

Биография Ф. Г. Волкова.

А. Сумароков- первый русский драматург.

Придворный театр начала 18 века.

Крепостной театр начала 18 века.

Школьный театр.

Балаганы и народные представления.

Театральная жизнь в Ярославле начала 18 века.

Для навигации в «море информации» детям даются «Вопросы к охотничьим тропам».

Вопросы к охотничьим тропам

Отвечая на эти вопросы, вы добудете первые охотничьи трофеи:

1. Где родился Федор Волков и как оказался в Ярославле?
2. Какие театральные представления мог видеть Федор Волков в детстве и юности?
3. Где и чему учился Федор Волков?
4. Какими способностями обладал Федор Волков?
5. Кто были ближайшими друзьями и соратниками Ф. Волкова?
6. Какие театры существовали в первой половине 18 века?
7. В каком театре давали представления актеры иностранных трупп?
8. Кто такой Александр Сумароков и какое отношение он имеет к Ф. Волкову?
9. Как труппе Федора Волкова удалось сыграть спектакль перед императрицей Елизаветой Петровной?
10. О чем были спектакли школьных театров, где они существовали?
11. Какие театральные зрелища были доступные простому народу в первой половине 18 века?

На старте игры участники знакомятся с «охотничьими угождениями», то есть посещают библиотеку ГОУ ЯО ЦДЮ, где для них подобраны издания, содержащие информацию по теме игры; вместе с педагогом наполняют содержанием группу в соц. сетях «Охотничий клуб».

Далее участники игры самостоятельно ищут и структурируют информацию, организуют обмен найденными сведениями, выкладывают информацию на странице «Охотничьего клуба». Задача педагога - предоставить доступ к образовательным ресурсам, поддерживать поисковую и творческую самостоятельную деятельность детей, в том числе через страницу игры в соц. сети. Тур «Охотничий сезон» длится 3 недели.

Показателями результативности тура являются: публикационная и пользовательская активность на странице игры в соц.сети, посещаемость библиотеки, проявление интереса к следующему туру игры.

2 тур «Творческая кухня».

Цель тура: творческое воплощение полученных знаний и впечатлений.

Перед началом каждого тура игроки получают секретный пакет, в котором находятся новые «вводные инструкции». Прежде чем получить секретный пакет и узнать о содержании тура, участники должны пройти испытание – правильно ответить на вопросы викторины по изучаемой теме. (Приложение2) Секретный пакет к туру «Творческая кухня» содержит следующее: послание к ВТО, топливо для творческого котелка (шоколад), лист «Распределение ролей в ВТО», тексты двух творческих заданий.

Послание к ВТО

«Дорогие «Охотники за произведениями!»
Ваши охотничьи папки полны?

Оружие притупилось?

Тогда пора приступать к «Творческой кухне!»

А что важно в творческой кухне?

Важно, чтобы «котелок» варил, поэтому в пакете вы найдете «Топливо для творческого котелка».

Важно, чтобы каждый выполнял свою работу, четко знал свою задачу и стремился внести свой вклад в общее «блюдо», поэтому в пакете вы найдете лист «Распределение ролей в ВТО»

А самое главное, важно знать меню (что вы будете готовить и рецепт приготовления). Поэтому в пакете вы найдете 2 творческих задания.

Удачи и приятного творческого аппетита!

На этом этапе детям предлагается выполнить два творческих задания: создать рукотворную книгу по теме «Ф. Г. Волков и история русского театра» и поставить один отрывок из драматургических текстов начала 18 века: «Кающийся грешник» Дмитрия Ростовского отрывок из маскарада «Торжествующая Минерва» Ф.Г. Волкова, отрывки из пьес Александра Сумарокова. Текст пьес взят в литературных источниках. (Приложение 3)

Поскольку задания связаны коллективной творческой деятельностью, в группе возникает необходимость в распределении ролей: выборе ответственных за художественное оформление, костюмы, реквизит, за музыкальное оформление. Кто-то делает книги или компьютерные презентации, кто-то выступает главным координатором творческих усилий команды - режиссером. У каждого появляется своя конкретная миссия в общем деле, от качества выполнения которой зависит общий успех.

Для обеспечения включенности каждого в общее дело, детям предлагается распределить миссии во временном творческом коллективе:

Завпост. – заведующий постановочной частью (отвечает за музыкальное, световое оформление постановки, обеспечивает изготовление рукотворной книги, костюмов и элементов декораций).

Художник-постановщик – придумывает художественный образ постановки: костюмы, элементы декораций, создает дизайн рукотворной книги.

Менеджер по связям с общественностью – собирает и выкладывает информацию и фотоотчеты о деятельности ВТО в соц.сетях; (не менее двух публикаций в неделю).

Зав. труппой - отвечает за присутствие актеров на репетиции.

Режиссер - проводит репетиции, организует сценическое действие.

При этом каждый член ВТО является актером в драматической постановке, вносит свой вклад в создание рукотворной книги.

В качестве помощи в выполнении творческих заданий участники игры посещают практическое занятие «Конструкция книги. Исторический поиск книжной формы», проводимого Ярославским художественным музеем в рамках программы «Тайны и загадки книги». На занятии дети знакомятся с

различными формами книги, историей и технологиями ее изготовления, сами изготавливают книгу-кодекс. Для расширения навыков и представлений о декоративно-прикладном творчестве для детей проводится мастер-класс по скрапбукингу. Полученная информация в дальнейшем используется ими при создании своей рукотворной книги, в которую они вписывают наиболее значимые факты, сведения, размышления по теме образовательной игры.

На этом этапе участники игры вместе с педагогом посещают Ярославский художественный музей, а в командах *самостоятельно* работают над созданием книги и постановкой драматического материала. Для выполнения творческих заданий командам предоставляется время и место для репетиций, необходимые расходные материалы для создания книг, костюмов и элементов декораций, базовый театральный набор - ширмы, кубы, подиумы, ассортимент костюмов. Важно, чтобы детям была доступна звуковая и световая техника, спецэффекты.

Задача педагога – организовать расписание репетиций, обеспечить доступ к материально-технической базе, обеспечить соблюдение техники безопасности на репетициях. В случае творческих проблем и затруднений педагог консультирует детей, но не вмешивается в их «творческую кухню», не берет на себя ответственность за конечный результат. Репетиции могут проходить как во время учебных занятий, так и за их рамками.

Этап длится 3 недели, по истечению которых ВТО получают секретные пакеты с приглашением на финальный праздник «Пир на весь мир».

Показателями результативности тура являются: наличие творческих продуктов ВТО, готовность команд к показу драматических отрывков и презентации рукотворных книг.

3 тур Праздник-показ «Пир на весь мир».

Цель тура: презентация полученных знаний и творческих продуктов.

На финальном этапе игры все команды собираются вместе и демонстрируют свои познания в теме игры, представляют созданные рукотворные книги, показывают поставленные драматические отрывки. На этом этапе обязательно присутствие зрителей, которыми могут быть дети из младших или старших групп детского театра, друзья и родители участников игры, социальные партнеры. Педагогам необходимо создать праздничную приподнятую атмосферу, благодаря которой «Пир на весь мир» становится кульминацией игры.

В сценарий праздника –показа входят:

- викторина (вопросы на логическое мышление и знание исторических фактов по теме игры);
- презентация рукотворных книг, изготовленных участниками игры;
- показ драматических отрывков;
- игра со зрителями;
- подведение итогов, награждение. (Сценарий в Приложении 4).

Поскольку образовательная игра «Охотники за произведениями» не предусматривает выявление лучшей команды, а направлена на стимулирование самостоятельной творческой и познавательной деятельности

детей, необходимо поддержать достижения каждой команды в разных видах деятельности, создать ситуацию успеха и общественного признания деятельности детей. В этих целях при подведении итогов присуждаются награды в следующих номинациях:

- ВТО - Победитель интеллектуальной викторины;
- ВТО - Победитель конкурса «Риторический вопрос»;
- ВТО – Победитель конкурса «Рукотворная книга»;
- ВТО – Победитель конкурса драматических постановок.

Вручаются и специальные награды: приз зрительских симпатий, «Лучшее художественное оформление драматической постановки», «Лучшая актерская работа», «Самый активный поставщик «Охотничьего клуба» и др.

Все участники игры награждаются билетами в Государственный академический театр им. Ф. Г. Волкова и другими призами.

Показателями результативности тура являются: эмоциональный подъем участников игры, позитивный настрой и удовлетворенность результатами собственной творческой деятельности; поддержка со стороны зрительской аудитории, публикационная и пользовательская активность страницы образовательной игры в соц. сетях.

Рефлексивный этап

Цель этапа: осмысление опыта, полученного в ходе игры, определение ценностного отношения к отечественной культуре.

По окончании игры детям предлагается несколько рефлексивных процедур, а именно:

- «Лист незаконченных предложений» (Приложение 5);
- «Мой Федор Волков» - коллаж или инсталляция, выражающие в художественной форме эмоции, субъективное ценностное отношение к личности Ф.Г. Волкова, впечатления от игры.
- мотивирующее видео-послание будущим участникам образовательной игры «Охотники за произведениями»;
- индивидуальные комментарии к игре «Охотники за произведениями» в группе в соц. сетях;
- Рефлексия в кругу «Я хочу сказать спасибо всем, а особенно...», направленная на выражение признательности членам команды, организаторам игры.

Показателями результативности рефлексивного этапа являются: качество и количество рефлексивных откликов.

Для проведения образовательной игры «Охотники за произведениями» необходимы следующие условия:

- *кадровые.* Педагоги, организующие образовательную игру должны быть компетентны в области истории театра, владеть технологией организации коллективной творческой деятельности детей, владеть информационными технологиями; знать азы режиссерской профессии и при этом соблюдать тьюторскую позицию по отношению к познавательной и творческой деятельности детей. Педагоги осуществляют коммуникацию между всеми

участниками игры и социальными партнерами и, соответственно, должны обладать высокой коммуникативной компетентностью.

- *организационные*. Игра реализуется в сетевом партнерстве с различными организациями образования и культуры, а именно библиотеки, кафедра общих гуманитарных дисциплин и театроведения ЯГТИ, Ярославский художественный музей, Ярославское отделение Всероссийского театрального общества, Российский Государственный Академический театр драмы им. Ф.Г. Волкова, Музей истории города Ярославля. Для реализации игры необходимо создание ко-воркинг-пространства, в котором участники игры могут встречаться в свободное от занятий и уроков время, обмениваться информацией, создавать рукотворную книгу, репетировать драматический отрывок.

- *материально-технические*. В распоряжении участников игры должны быть материалы для творчества (бумага, картон, клей, декоративные элементы для скрапбукинга), набор элементов декораций, костюмов, реквизита; световое и музыкальное оборудование, сцена. Для общения он-лайн, создания группы в соц.сетях и поиска информации в электронных источниках необходим доступ в интернет.

Рекомендации, советы, особые замечания по использованию технологии. Образовательная игра «Охотники за произведениями» была дважды реализована в образцовом детском коллективе театр драмы и поэзии «Луч» (Центр детей и юношества Ярославской области). По итогам игр, были внесены коррективы и сделаны следующие выводы-рекомендации.

Протяженность во времени, ставка на самостоятельную деятельность участников игры придают исключительную важность подготовительному этапу. Именно на нем должно произойти мотивирование детей на участие в игре, создание у них внутренней потребности и интереса к предлагаемой теме и видам деятельности. Для этого прежде всего необходимо, чтобы педагог был сам заинтересован тематикой игры, смог организовать общение в русле проблемного диалога, в котором дети могут сами задаваться вопросами и искать на них ответы, а не получать готовую информацию, не сформировав потребности в ней.

Игра требует участия многих специалистов и социальных партнеров, однако ведущую роль играет педагог театрального объединения. Педагог отслеживает игровую активность детей, видит трудности, с которыми они сталкиваются и помогает их преодолеть. При этом педагог должен признавать право детей на свой творческий и личностный выбор, направлять детей на самостоятельный поиск выхода из конфликтных ситуаций, творческих тупиков. Педагог должен занять позицию независимого, то есть в равной степени доступного для всех участников, консультанта, помощь которого конкретна, но ненавязчива. Подчеркнем, что роль педагога при этом – эмоционально увлечь темой, создать игровой антураж, организовать пространственно-временные условия для репетиций, оказать необходимую консультацию, предоставить доступ к образовательным ресурсам, но главное поддерживать поисковую и творческую самостоятельную деятельность детей.

Игра создана для детей, занимающихся в театральном объединении и, соответственно, имеющих опыт театральной деятельности, представления об организации сценического действия, навыки самостоятельного коллективного творчества в этюдах. Эти качества становятся востребованы и получают дальнейшее развитие в игре. Но если в игре будут участвовать дети, не имеющие подобного опыта, то в подготовительном этапе необходимы тренинги на сплочение, тренинги креативности и актерского мастерства, в которых дети получают опыт выполнения творческого задания в мини-группах.

Созданная игровая модель может быть осуществлена в русле любой темы по истории театра, если будут соблюдены некоторые условия:

- наличие информационных источников, доступных для участников игры;

- выбор темы, интересной, привлекательной для участников игры, содержащей удивительные факты и парадоксы;

- наличие «культурного пространства» (мемориальные музеи, выставки, театральные постановки, экскурсии, видеоматериалы по выбранной теме), способного вызвать или усилить эмоциональный отклик на изучаемый материал, стать дополнительным источником знания или вдохновения. Темой для игры по истории театра могут быть жизнь и творчество любого великого деятеля отечественного театра: К.С. Станиславского, В.Э. Мейерхольда, А.Я. Таирова, Е.Б. Вахтангова и др.

Критерии и показатели эффективности использования

Технология образовательной игры позволяет организовать пространство неформального и информального образования и включить детей в самостоятельную познавательную и творческую деятельность по изучению и освоению культурно-исторического наследия в рамках истории создания первого русского профессионального театра. В этой связи основными критериями эффективности данной технологии можно считать следующее: включенность детей, познавательная, творческая, пользовательская активность, самостоятельность в выполнении игровых заданий.

Участвуя в игре, дети достигают следующих результатов:

- формируют навыки самостоятельной работы с информационными источниками и навыки реализации полученных знаний в самостоятельной творческой деятельности;

- расширяют знания и представления о Ф. Г. Волкове и истории создания русского профессионального театра; знания об истории города;

- развивают настойчивость и волю в реализации собственного творческого замысла; совершенствуют навыки группового творческого взаимодействия.

Показателями достижения этих результатов являются рефлексивные оценки детьми опыта, полученного в игровом взаимодействии: осознание важности сотрудничества и самоотдачи в коллективной творческой деятельности, понимание необходимости принятия на себя ответственности за порученное дело. Не менее важным является и осознание радости творческого труда в театре, позитивный опыт авторства.

Воспитательным результатом игры является укрепление личностно значимых эмоциональных связей с культурно-историческим наследием родного края; формирование ценностного отношения к истории отечественной культуры. Показателем этого результата является желание детей поиграть в аналогичную игру по другим темам, связанным с историей театра, поставить пьесу по историческим событиям, связанных с темой игры.

Основным инструментами для определения результативности игры являются следующие:

- педагогическое наблюдение;
- мониторинг пользовательской и публикационной активности на странице игры в соц. сети;
- контент- анализ высказываний и отзывов детей на рефлексивном этапе.