

АННОТАЦИЯ

к игре-исследованию «У духовно-нравственных истоков Руси: выбор князя Владимира»

Ключевые положения

Актуальность создания игры-исследования «У духовно-нравственных истоков Руси: выбор князя Владимира» состоит в необходимости обеспечения учащихся 4 - 5 классов широкой компетентностью в области религиозной культуры. При переходе учащихся из начальной школы в среднюю возникают некоторые сложности в их готовности к восприятию новой предметной дисциплины ОДНКНР, введенной с 2018-2019 года в основной учебный план 5 класса. Поскольку дети могут изучать курс ОРКСЭ на основе выбора по интересам одного из трех модулей, входящих в него, а именно: «Светская этика», «Мировые религии», «Основы православной культуры», они могут быть компетентны только в той области, которую изучали.

Мы ставили своей целью помочь детям выйти к пятому классу на единый, базовый уровень знаний, который бы позволил им расширить свой кругозор в области истории и культуры религий. Игра позволяет получить обобщённое представление о четырёх религиях и, на этой основе, осуществить плавный переход от курса Основы религиозной культуры и светской этики к предметной дисциплине Основы духовно-нравственной культуры народов России, которая подразумевает изучение нравственных, культурных, духовных аспектов религий народов и народностей, проживающих на территории Российской Федерации.

Мы предлагаем школам разработку яркого педагогического события, опирающегося на серьёзный анализ исторического прошлого нашего народа, которое позволит решить столь сложную и *актуальную* задачу – приобщения школьников к духовным ценностям мировых религиозных культур.

В данной игре сделана попытка решения проблем духовно-нравственного воспитания современных школьников в привлекательной для учащихся игровой форме на основе изучения культуры, традиций, истории народов в условиях проживания, оживления страниц истории. Мы считаем, что нашли уникальное сочетание формы и содержания, которое сделает серьёзные вопросы достоянием учащихся современной школы без вызывающего отторжения назидания.

Теоретическое обоснование продукта

При разработке игры как элемента педагогического процесса, направленного на повышение его эффективности, мы опирались на следующие идеи:

- Культура представляет главный смысл и глобальную ценность существования как народов, малых этносов, так и государств. Вне культуры их самостоятельное существование лишается смысла. Культура, по существу, поставлена в один ряд с жизнью. Культура — условие продолжения осмысленной жизни, человеческой истории, дальнейшего развития человечества.

- Мощнейшие социокультурные изменения второй половины XX и начала XXI веков привели к смене индустриальной цивилизации постиндустриальной (информационной). Сегодня безоглядная вера в человеческий разум, который все может благодаря достижениям науки и производства, сопровождается увеличивающимися техногенными и социогенными катастрофами. Они свидетельствуют об агрессивном наступлении человека на все живое и неживое, от которого страдает природа и, больше всех, сам человек. Общество потребления и коммерциализации формирует человека-потребителя, ориентированного лишь на удовлетворение своих гедонических интересов.

- Новое мировоззрение, которое созревает в обществе, утверждается как принцип Культуры, принцип рассмотрения всего происходящего на Земле в тесном единстве, во взаимосвязи живой и неживой природы, человека и природы. В грядущий мир со старыми знаниями не войти – нужны новые, более полные сведения о современном мире, а также переосмысление самих основ жизни. Этому должна соответствовать новая стратегия, новая концепция, новая парадигма отечественного

образования – **культурологическая парадигма**. Она развивается в антропологическом векторе наук конца 20-го века, прежде всего, как противостоящая парадигме рационально-научной.

• Каждый народ обладает своей самобытной культурой, традициями, которая вытекает из условий жизни народа, прежде всего, природных, из образа жизни народа. С самобытностью народа связан его вклад в сокровищницу мировой культуры и в прогресс человечества.

В рамках культурологической парадигмы мы предлагаем разработку внеурочного мероприятия в направлении духовно-нравственного воспитания современных школьников - «Игру-исследование *«У духовно-нравственных истоков Руси: выбор князя Владимира»*». В качестве формы работы мы выбрали игру, так как именно она помогает решить задачи воспитания ненавязчиво, но более эффективно, когда участники сами приходят к нужным нам выводам. Игра представляет собой масштабное погружение в прошлое в целях проживания и узнавания культурных традиций различных народов.

Игра-исследование, используется в педагогике довольно редко, хотя имеет серьёзные преимущества. Игровая ситуация в историческом исследовании моделируется таким образом, что учащиеся становятся теми, кто воспроизводит кусочек жизни из прошлого и на основе личных ощущений, мыслей, полученного опыта делают свои открытия. В процессе погружения в игру они превращаются в настоящих исследователей, что увеличивает их включённость в деятельность и наиболее полно раскрывает для них то содержание, на котором строится игра. Игра-исследование позволяет реализовать такие педагогические принципы как принцип проблемности, диалога, сотрудничества, сотворчества. Для разработки игры мы использовали историческую ситуацию крещения Руси. О том, как именно крестился Владимир и как он крестил свой народ, существует много преданий. Изменение международного положения Руси, а именно тесное сотрудничество со многими зарубежными государствами заставило князя пересмотреть свои религиозные взгляды. Он стал выбирать среди мировых религий ту, которая должна стать государственной. То, как Владимир выбирал религию, описано в летописи преподобного Нестора «Испытание вер». Согласно летописи, правитель вызывал проповедников всех религий и общался с ними, чтобы сделать свой выбор. На это у князя ушло примерно 2 года. Он отнесся к выбору вероисповедания очень ответственно. Известны несколько посольств Владимира в разные страны. **Вот эту ситуацию мы** и решили сделать основой для создания сюжета нашей игры. Князь Владимир посылает посольства узнать о различных религиях, чтобы сделать выбор.

В игре посольства направляются для знакомства с двумя мировыми религиями: христианство (православие, католицизм) и ислам, а иудаизм представляет собой национальную религию. Путешествие позволяет учащимся понять эту специфику.

В игре мы рассмотрели конфессии, наиболее распространенные на территории России, в нашем - Северо-Западном регионе, а значит и среди наших воспитанников.

Мы предлагаем вниманию коллег полностью готовый и апробированный сценарий игры-исследования, который адресован учащимся 4-5 классов.

Глоссарий:

Духовно-нравственное воспитание личности гражданина России — педагогически организованный процесс усвоения и принятия обучающимися базовых национальных ценностей, имеющих иерархическую структуру и сложную организацию. Носителями этих ценностей являются многонациональный народ Российской Федерации, государство, семья, культурно-территориальные сообщества, традиционные российские религиозные объединения (христианские, прежде всего в форме русского православия, исламские, иудаистские, буддистские), мировое сообщество.

Рели́гия (лат. religio, от religare – соединять) – духовная формация, особый тип отношения человека к миру и самому себе, обусловленный представлениями об инобытии как доминирующей по отношению к обыденному существованию реальности, включающая в себя свод моральных норм и типов поведения, обрядов, культовых действий и объединение людей в организации (церковь, умма, сангха, религиозная община). Особую важность для религии представляют такие понятия, как добро и зло, цель и смысл жизни, предназначение и т.д.

Игра-драматизация в сочетании с эмоциональной рефлексией – ролевое проигрывание ситуации и обсуждение полученных ощущений, испытанных чувств, полученных впечатлений («Выборы по-советски», «Жизнь в стае»)

Имитационное моделирование – живое изображение черт реальности, в котором происходит исследование реальной или имитированной ситуации для того, чтобы выявить её характерные свойства, тенденции и факторы развития.

Обучение на основе конкретных ситуаций – имитация принятия решений, вовлечённость в проживание и обсуждение реальной (метод кейсов) ситуации, анализ принятого решения и его последствий.

Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта

Для организации игры-путешествия необходимо, прежде всего, не менее 4 кабинетов и актёрский зал. По возможности кабинеты и актёрский зал должны быть обеспечены мультимедийными установками для создания зрительного ряда, соответствующего путешествию в прошлое нашей страны.

Каждый кабинет требует соответствующего тематике оформления, в том числе, декораций, предметов мебели, быта. Хотя, в целях минимизации затрат, можно внести небольшие изменения в обстановку, носящие символический характер.

Пространство должно быть организовано так, чтобы можно было выполнять необходимые действия – работу групп и пр.

Для проведения игры нужны послы, которые возглавляют деятельность путешественников, помогают вести обсуждение и подготовить итоговые материалы для князя Владимира. Послами могут быть подготовленные ученики, одетые в русские национальные костюмы.

Сама игра и приложение к ней размещены на IT-ресурсе, что делает их легкодоступными для использования в работе с детьми.

- Технология внедрения инновационного продукта: что? для чего и зачем? для кого? как?

–Что:

–игра-исследование «*У духовно-нравственных истоков Руси: выбор князя Владимира*»

–Для чего и зачем:

Игра позволяет сформировать понимание важнейшей исторической вехи нашей страны – принятия христианства, обобщить материал по истории религии, получить целостное представление о четырёх религиях, увидеть их специфику и общность.

Цель игры - осознание единых ценностных основ мировых религий: любовь, доброта, уважение, сострадание, помощь, бескорыстие, честность, солидарность, стремление к миру, самосовершенствование.

Задачи:

1. Познакомить с основными святынями, обрядами, праздниками четырёх мировых религий.

2. Воспитывать уважение к религиям, религиозной культуре, конфессиям, уважение к мнениям и взглядам, истории и культуре.

3. Вызвать стремление осмыслить систему ключевых религиозных ценностей и быть продолжателями духовной культуры народов.

4. Воспитывать высоконравственную личность, развивать этические чувства, отзывчивость и сопереживание.

5. Обогащать словарь учащихся культуроведческими терминами.

–Для кого:

- Для учащихся четвёртых-пятых классов средней школы, которые смогут погрузиться в духовную культуру различных религий.

- В этой игре могут принять участие школьники 4-5 классов, она может быть интересна и взрослым. В нашей игре с удовольствием принимали участие педагоги образовательных учреждений Пушкинского района Санкт-Петербурга, родители учащихся.

- Может быть реализована на различных аудиториях: как в рамках одного класса, так и параллели классов или для нескольких параллелей.

- Для преподавателей дисциплин «Основы религиозной культуры и светской этики», «Основы духовно-нравственной культуры народов России». Игра может быть проведена как итоговый заключительный урок по данной дисциплине. Если провести игру не представляется возможным, педагог может воспользоваться практическими заданиями, разработками, которые описаны в тексте игры, и предложить их детям при изучении соответствующих тем.

- На примере игры был поднят и довольно глубоко освещен исторический аспект становления и развития нашего Отечества, поэтому данная игра может быть полезна учителям истории.

- **Как:**

Содержание: Игра представляет собой масштабное погружение в прошлое в целях узнавания в активной форме культурных традиций четырёх религий. Основным содержанием являются заповеди, символы, обряды, традиции, праздники, храмы каждой религии. После общего старта участники отправляются в путешествие по четырём маршрутам:

- Маршрут первый, путешествие в Византию, Константинополь.
- Маршрут второй, путешествие в Рим, Ватикан.
- Маршрут третий, путешествие в Иерусалим.
- Маршрут четвёртый, путешествие в Волжскую Булгарию, Великий Булгар.

Игру можно варьировать, дорабатывать, создавая новые маршруты путешествия, например, в Китай (конфуцианство), в Индию (буддизм).

При прибытии в конечную точку маршрута погружение в тему маршрута строится по следующей схеме:

- создание зрительного ряда,
- встреча-знакомство с ведущими,
- уточнение целей встречи,
- знакомство с исторической документальной основой, отражающей основу религии,
- выполнение участниками практических и творческих заданий;
- совместное подведение итогов путешествия, заполнение ларца с дарами, написание послания князю Владимиру.

Что происходит с учащимися в путешествиях?

Маршрут первый, путешествие в Византию, Константинополь.

Участники путешествия по прибытии делятся на 3 группы – тех, кто знакомится: с православными символами, с православными праздниками и с православным храмом. Первая группа находит соответствие между символом и его описанием, изучает значение каждого элемента православного креста, изготавливает своими руками ангелочка. Вторая группа исправляет ошибки в таблице, структурирует предложенные описания праздников, создаёт поделку «пасхальное яйцо» из бумаги и ниток. Третья группа создаёт коллаж храма из предложенных рисунков и изготавливают веточки вербы. Каждая группа создаёт синквейн по своей теме, рассказывает его и готовит своё наполнение для княжеского ларца.

Маршрут второй, путешествие в Рим, Ватикан. Участники путешествия по этому маршруту выбирают из разнообразных символов те, что относятся к католичество, собирают из пазлов гербы Папы Римского, находят перевод фразы с латинского на русский язык, помогают закончить перевод священных заповедей. Затем в своих группах либо собирают храм, либо делают пасхальные открытки, либо оформляют пасхальное яйцо.

Маршрут третий, путешествие в Иерусалим.

Путешествующие по этому маршруту танцуют, задают вопросы иудею, знакомятся с заповедями Моисея и пробуют подобрать для каждой из них соответствующую пословицу на

русском языке, создают ленту символов иудаизма и сопровождающий их текст, составляют синквейн.

Маршрут четвёртый, путешествие в Волжскую Булгарию, Великий Булгар. На этом маршруте путешественники заполняют таблицу, решают кроссворды, собирают макет мечети и называют самые важные элементы мечети, находят среди карточек ту, что подходит под предложенное им описание праздника и готовят памятные карточки для посольства и князя Владимира, изготавливают мусульманские четки и гирлянды к празднику, угощаются за праздничным столом по обычаям мусульман

Технология: Мы исходим из того, что воспитание эффективно, только если представляет собой глубоко личностную, ценностно-значимую деятельность по самосозиданию личности школьника. Поэтому выбираем пусть сотворчества с учащимися по исследованию яркого события культуры нашего народа.

В качестве ведущей мы выбираем **игровую технологию**, так как дети не приемлют догматических информационных форм воспитания, назидательности, однозначности предлагаемых мнений. Мир «Её Величества Игры» остается маняще-привлекательным для ребёнка, что делает игру верным помощником педагога. В игровой программе воспитательно-образовательный процесс остаётся скрытым, завуалированным, ребенок чувствует себя свободным и легко и естественно включается в игровые события, эмоционально и поведенчески проживает их. Инновационность игровой формы заключена в её деятельностной основе, которая делает ребёнка непосредственным участником событий, субъектом выбора. В игре создаётся эмоционально-творческая, привлекательная для ребёнка среда, в которой ребенок становится непосредственным активным участником социокультурных событий и может на этой основе найти ценностно-смысловые ориентиры. Основным средством воспитания в соответствии с идеями ФГОС выступает **«культурная практика»**. Предлагаемая нами игра-путешествие даёт ребёнку опыт проживания культурного события, опыт творческого поведения.

Мы используем **историческое игровое моделирование** – воспроизведение деятельности исторического лица и его окружения в условной обстановке. Игра-исследование предполагает **сочетание учебной игры и направляемой дискуссии** – тема обсуждения появляется при развитии игрового действия. Участники игры принимают решения – Что о религии рассказать князю Владимиру? Посоветовать ли ему выбрать эту религию? Какое итоговое решение принять?

Компоненты игры-исследования

1. Моделирование процесса деятельности определённых лиц
2. Распределение ролей между участниками игры, наделение ролевыми функциями
3. Различие ролевых целей при выработке решений
4. Взаимодействие участников, воспроизводящее заданные в игре связи и отношения.
5. Наличие общей цели у всего игрового коллектива (познавательной цели)
6. Коллективная выработка решений участниками игры
7. Развитие игрового действия в процессе цепочки решений.
8. Наличие управляемого эмоционального напряжения.
9. Наличие в игре фактора времени.

Особенностью игры - исторического исследования является использование технологии погружения в мир религиозной культуры посредством встречи с носителями этой культуры и её изучения в активной творческой форме. Учащиеся проектируют храм, разгадывают кроссворды, переводят старинные тексты, наполняют ларец символами религии, создают своими руками предметы религиозного культа, пишут итоговое послание князю Владимиру и т.д. Таким образом, учащиеся всё время находятся в активной деятельностной позиции.

Игра позволяет учесть психологические возможности и малый жизненный опыт младших подростков: их тягу к эмоциональным впечатлениям, стремление к самостоятельности. Материал, который предоставляется для восприятия, должен, прежде всего, вызывать у них эмоциональную реакцию, а память фиксировать образы и фактологическую сторону явления.

Организаторами самой игры являются старшеклассники, которые в процессе её доработки, подготовки ведут большую исследовательскую, проектировочную, творческую работу.

К проведению игры можно привлечь учащихся, занимающихся в танцевальных и хоровых коллективах с репертуаром песен и танцев разных народов. Это сделает игру более эмоционально-яркой, позволит эмоционально настроиться на восприятие информации.

–Описание эффектов, достигаемых при использовании продукта

Ожидаемый результат

Основным результатом является повышение качества освоения предмета «Основы религиозной культуры и светской этики», обобщение на качественно новой основе изученного материала.

Предметный результат:

- наличие знаний о ценностно-смысловой общности и культурном своеобразии народов;
- расширение кругозора и повышение уровня эрудиции по проблематике религиозной культуры.

Личностный результат:

- укрепление чувства патриотизма и ответственности за сохранение культурного достояния России;
- побуждение к развитию в себе таких качеств, как миролюбие, доброжелательность, милосердие, трудолюбие, честность;

Метапредметный результат: формирование универсальных учебных действий: познавательных УУД:

- наличие устойчивой мотивации к самообразованию, обогащению знаний в области духовно-нравственной культуры народов и углубленному изучению человековедческих дисциплин;
- интерес к чтению художественной, исторической, духовной литературы, посещению храмов, музеев, филармонии, театров;

коммуникативных УУД:

- отработка навыков групповой работы;
- умение вести групповое и общее обсуждение проблемы, темы;

регулятивных УУД:

- умение действовать в соответствии с целью;
- умение принимать решения на основе многостороннего анализа ситуации;
- дисциплинированность, инициативность, ответственность;

Критерии результативности

- повышение компетентности учащихся в вопросах истории и культуры религий: католичество, православие, иудаизм, ислам;
- степень вовлечённости учащихся в моделируемые события, их активность;
- уровень самостоятельности учащихся в рамках моделируемой в игре практической деятельности;
- удовлетворённость участников качеством проведённого мероприятия.

Методы отслеживания результативности

Анонимное анкетирование участников игры-исследования.

Книга отзывов игровой программы «У духовно-нравственных истоков Руси: выбор князя Владимира». Посетители записывают в эту книгу свои отзывы от увиденного, выражают в ней свои мысли и эмоции.

Наблюдение за учащимися при проведении игры-путешествия.

Метод незаконченных предложений.

Напишите своё мнение об игре «У духовно-нравственных истоков Руси: выбор князя Владимира», заканчивая приведённые ниже фразы

На этой игре я с удовольствием..	Я считаю, что нужно изменить...
_____	_____
_____	_____
Мне не понравилось...	В целом на игре мне
_____	- было не интересно
_____	- кое-что заинтересовало
_____	- было интересно
	- получил удовольствие, узнал много нового

В качестве отсроченной рефлексии можно использовать Эссе (творческий отзыв) или Рефлексивное сочинение (на 10-15 минут в классе)

Эффективность внедряемого продукта

Сразу по завершению игры мы раздали участникам небольшие листочки, в которых попросили закончить начало фраз. Обработав результаты, мы получили следующие данные.

Наиболее часто встречающиеся окончания фразы «На этой игре я с удовольствием..»: «делал всё», «путешествовал», «играл», «участвовал», «помогал князю», «выбирал». У многих просто стоял плюс, смайлик или галочка, показывая, что они участвовали «с удовольствием».

Анализ окончания участниками фраз «Мне не понравилось...», «Я считаю, что нужно изменить...» показал, что большинству участников всё понравилось. Но у некоторых участников возникло желание побывать в путешествии на всех маршрутах. Они видели, что участники принесли с маршрутов различные изделия, подарки. У них возникло ощущение, что там тоже было так интересно, а я там не был...

Были отдельные предложения, например: увеличить длительность экспедиции, чтобы не было спешки; «Меньше слов, больше дела».

Обобщение выбора ответов учащихся «В целом на игре мне..» представлено в таблице.

В целом на игре мне..	Количество выбравших данный вариант ответа в процентах		
	4-5 классы	6-7 классы	8-9 классы
было не интересно	0%	0%	0%
кое-что заинтересовало	14%	12%	7%
было интересно	70%	63%	54%
получил удовольствие, узнал много нового	93%	95%	78%

Мы видим, что усреднённые результаты по данной методике, которая проводилась сразу после проведения игры, достаточно высоки. Игра вызвала положительные эмоции, но это естественно, так как она проводилась в праздничном ключе.

Интересно, что мы предполагали, что ученики выберут один вариант ответа, но многие выбрали два, поэтому сумма баллов в столбцах превышает 100%. Участники игры достаточно высоко оценили степень новизны материала. Но если в положительном эмоциональном отклике на игру мы не сомневались, то результаты ответа на вопрос о значимости полученного опыта были достаточно непредсказуемыми. Однако результаты нас порадовали. Мы заметили, что показатели шкалы были более высокими у младших участников игры, что естественно. Они более открыты к восприятию нового. Но и у старшеклассников оценка их участия в игре была достаточно высокой.

В качестве отсроченной рефлексии использовалось *Эссе (творческий отзыв) или Рефлексивное сочинение. Тема эссе «Мои размышление об игре и её проблематике»*. Тексты оценивались по степени выраженности в рассуждениях автора осмысления им ключевых идей

игры-исследования: об обоснованности выбора князя Владимира и о ценностном единстве всех религий.

Таблица 4 -*Распределение степени выраженности ключевых идей игры-исследования*

№ п/п	Степень выраженности отношение	Кол-во учащихся, в %
1.	Отношение ярко выражено	26
2.	Отношение достаточно выражено	42
3.	Отношение слабо выражено	24
4.	Отношение не выражено	8

Мы видим, что около 70% учащихся продемонстрировали в работе положительное и глубокое отношение к содержанию игры, поднятым там проблемам, а не только к форме её проведения.

- Возможные сложности при использовании инновационного продукта и пути их преодоления

1. Предложенная нами игра является очень масштабной, требующей большой подготовки, для неё необходимо значительное количество организаторов, мастеров, ведущих. Для решения этой проблемы можно использовать фрагменты игры, разносить их проведение по времени. В целом разработку можно воспринимать как конструктор, из которого можно создавать различные мини-игры, исключая отдельные фрагменты, например, мастерские прикладного творчества.

2. Затруднить процесс игры-путешествия «В поисках русской души» может отсутствие предметной среды для обеспечения наглядности погружения в культуру наших предков. Данная проблема может быть решена через презентации, которые мы подготовили по всем темам погружения.

3. Ещё одной проблемой может стать подмена игры-исследования игрой по станциям, информационными беседами с участниками. В данной игре важен продукт, которым является выполнение посольством поручения князя Владимира. Очень важно, чтобы ведущие не навязывали своё мнение, не формулировали выводы за детей. Участники путешествия воспринимают материал, выполняют задания для погружения в культуру религии, но выводы делают сами, сами создают послание князю по своим впечатлениям.

4. У учащихся возникает желание побывать на всех маршрутах путешествия. Мы, педагоги, сами также заинтересованы в данной модели проведения игры. В этом случае каждая экспедиция по отработываемой легенде должна будет посетить все земли и осуществить свой выбор, с которым придти к князю Владимиру. Но в этом случае удлинится время проведения игры. Игру можно проводить в выходной день или погружаться в игру не один день.