Приключенческая игра, как форма активизации интереса школьников к занятиям туризмом

Кривенко Мария Сергеевна,
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории
МАОДО «ЦДТ «Хибины»,
г. Кировск, Мурманская область

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным работу учащихся. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка.

К.Д. Ушинский видел в игре серьезное занятие, в котором ребенок усваивает и преобразует действительность: «Для деток игра – это действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая их окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее она ему, потому, что отчасти есть его собственное создание… В действительной жизни дитя, существо, не имеющее никакой самостоятельности, в игре дитя уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

Игра — это естественная для ребенка форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Приключенческие игры имеют сходство с удивительной историей, ее развитием и чудесами. Они отражают реальные факты или события, но привычное раскрывается через необычное, простое—через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким учащемуся и радует его.

Целевая установка педагога в игре замаскирована под цель игры. Достигая цели игры, ребенок опосредованно достигает и цель дидактическую. Цель приключенческих игр и мероприятий — это усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание ребят на то, что находится рядом, но не замечается ими. Такие игры обостряют внимание, наблюдательность, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Приключенческие игры всегда захватывающие. Именно поэтому участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат вызывает большое желание принять участие и стать одним из команды: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть вызывающие интерес зовущие слова.

Уже традиционным в ЦДТ «Хибины» стал городской туристский слёт «Кто на новенького?», который проходит в начале сентября для учащихся, которые впервые пришли в центр детского творчества. В ходе мероприятия, организующего активный отдых детей на природе, происходит - сплочение группы в процессе преодоления трудностей, обучение элементарным навыкам выживания в экстремальных условиях, формирование жизненно необходимых физических качеств организма: силы, быстроты, ловкости, развитие мотивации и интереса к охране окружающей среды.

Активно сотрудничая с Музейно Выставочным Центром АО «Апатит» мы участвуем в

увлекательных квест-играх, где ребята узнают историю развития родного края путешествуя по карте сокровищ. Квест-игра «Сокровищница Хибин», проводимые в МВЦ АО «Апатит». В начале игры группа детей делится на две команды, участникам раздаются списки вопросов и "Карты сокровищ". Ориентируясь по картам, ребята находят подсказки и ответы на вопросы. Командно-соревновательная форма разряжает обстановку и дети не так устают, как во время обычных занятий

Многочисленные игры с элементами туристской техники популяризируют туризм – как спорт, среди подрастающего поколения.

Понимая значение туристских навыков у школьников, проживающих в городе, расположенном за полярным кругом в зоне вечной мерзлоты, в сложных природно-климатических условиях внезапной смены погоды, мы проводим для учащихся 6-7 классов образовательных организаций города Кировска комплексные соревнования по туризму «Робинзонада». Соревнования проводятся в три этапа:

I этап– учебно-тренировочные занятия с руководителем команды.

II этап - учебно-тренировочные занятия с педагогами дополнительного образования МАОДО ЦДТ «Хибины»

III этап – контрольно-зачетная дистанция «Ралли Выживания»

Вся дистанция проходит на лыжах. Команда на маршруте разделяется на две группы (поисково-спасательная (ПСГ) и группа обеспечения), каждая группа идет по своему маршруту, выполняя все необходимые действия.

Группа ПСГ: Проходит контрольные точки, осуществляет поиск человека в лавине, ориентируется на местности, показывает навыки в области альпинизма.

Группа Обеспечения: проходит контрольные точки, в обозначенном месте строит снежное убежище (любое на выбор, но не менее чем на 6 человек), разводит костёр без применения ГСМ (горюче-смазочных материалов), кипятит воду, ориентируется на местности, ждёт прихода ПСГ, транспортирует пострадавшего и общей командой возвращается на финиш.

Команда допускается к работе на этапах только в полном составе. Команда, превысившая контрольное время на этапе, снимается с этапа.

Перед стартом команда проходит предстартовую проверку, на которой проверяется:

- минимальное личное и групповое снаряжение и аптечка по списку;
- знание границ полигона (любой участник по выбору судьи);
- действия команды в аварийной ситуации (капитан).

На дистанции «Ралли Выживания» возможны элементы организации поисково-спасательных работ и непредвиденные ситуации («Сюрприз»), о которых участники узнают либо перед стартом, либо на маршруте.

Победитель определяется по сумме времени работы на этапах и штрафов полученных в течение соревнований. В случае равенства баллов победитель определяется по наименьшему времени работы на приоритетных этапах, которые будут сообщены представителям и капитанам команд до старта. Команды, снятые с одного или нескольких этапов, занимают места после команд, имеющих полный зачет, в порядке возрастания количества снятий с этапа.

Этапы и задания соревнований на дистанции «Ралли Выживания»:

1. Оказание доврачебной помощи и транспортировка пострадавшего. Оказание первой помощи либо при кровотечении, либо переломе.
2. Параллельная переправа
3. Косая переправа
4. Зондирование лавины
5. Ориентирование на местности
6. Петли Нестерова
7. Бревно

8. Постройка снежного убежища
9. Разведение огня. Кипячение воды
10. Транспортировка пострадавшего
11. Скоростной участок
12. «Сюрприз»

Веселые и захватывающие приключенческие игры, направленные на повышение интереса к этнографическому туризму, зимним видам спорта, путешествиям, краеведению, знакомству с подлинной жизнью народов Крайнего Севера - саамов, к их народным традициям, творчеству, обрядам и культуре нравятся и подросткам, и младшим школьникам. Ничего удивительного здесь нет, потому что ребята, участвуя в ролевых играх, погружаются в атмосферу культуры коренных жителей Кольского полуострова, выполняют задания на этапах, показывают свой командный дух и сплоченность. И будь то поиски сокровищ или артефактов, спасение заложников или расшифровка послания, после приобретенного опыта и активного отдыха, они стремятся более углубленно получить знания в интересной для себя форме.