

**Интерактивно-познавательная программа –
эффективная форма работы с молодежью**

Методическое пособие



ББК 74.200.58
И732

<i>Составитель:</i>	<i>Костина М.С.</i>
<i>Технический редактор:</i>	<i>Гребенкина О.В.</i>
<i>Дизайн обложки:</i>	<i>Анищенко Н.Ю.</i>
<i>Ответственный за выпуск:</i>	<i>Терентьева Т.Н.</i>

И732 Интерактивно-познавательная программа – эффективная форма работы с молодежью: методическое пособие / ГБУК НСО НОЮБ; сост. М.С. Костина. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2016. – 26 с.

В методическом пособии даются рекомендации по организации и проведению интерактивно-познавательных программ для молодежи. Издание адресовано специалистам, работающим с молодежной аудиторией.

ББК 74.200.58

© Новосибирская областная юношеская библиотека, 2016

ВВЕДЕНИЕ

Интерактивно-познавательная программа (ИПП) – это командная игра, в процессе которой ее участники глубоко погружаются в заданную тему, вспоминая имеющиеся знания, усваивая новые и размышляя над актуальными сложными вопросами заданной темы. Такая форма мероприятия наиболее подходит для работы с молодежной аудиторией в возрасте от 12 до 22 лет.

Подчеркнем актуальность интерактивного формата: как правило, к старшим классам школьники успевают устать от мероприятий в виде лекций. К тому же, лекция, несмотря на кажущуюся простоту, форма довольно сложная: непросто провести увлекательную лекцию для подростков, если лектор не является энтузиастом направления, о котором он рассказывает, а тема лекции не интересна сама по себе для большинства ребят. Интерактивная форма заставляет аудиторию включаться в процесс, сводя на нет роль пассивных наблюдателей. Также участники лучше запоминают информацию, над которой им приходится думать и размышлять.

Интерактивно-познавательная программа состоит из трех этапов. Перед началом игры аудитория делится на 3-4 команды (в зависимости от количества человек).

- Первый этап – интеллектуальная игра по типу «Своей игры» – служит для разогрева аудитории и вовлечения ее в тему мероприятия.
- Второй этап – интеллектуальная разгрузка. Его наполнение зависит от темы мероприятия. Это может быть конкурс чтецов (игра, посвященная поэту), встреча с поэтом/писателем (игра, связанная с современной/сибирской литературой), конкурс капитанов (несложная игра, направленная на командообразование). Данный этап требует от участников меньшей активности, чем первый и третий этапы мероприятия. Задача второго этапа – погружение в тему мероприятия, подготавливающее ребят к финальному рывку.
- Третий этап игры – дискуссия, где игроки высказывают свою точку зрения на актуальные вопросы, связанные с темой мероприятия. В процессе дискуссии команды могут заработать наибольшее количество баллов, высказав как можно больше интересных,

аргументированных мнений. Дискуссия является самым важным элементом ИПП, и при проведении мероприятия важно, чтобы для нее осталось достаточно времени.

В процессе игры команды зарабатывают баллы – в первом и втором туре от 1 до 4 баллов (если команд 4), в третьем туре каждое аргументированное мнение приносит команде 1 балл. Это создает необходимый накал эмоций, и к началу дискуссии у команд формируется высокий уровень мотивации – ведь как проигрывающим командам по силам перегнать лидеров, так и лидеры могут потерять свое преимущество.

Для ИПП не требуется отдельного жюри – баллы подсчитывают и начисляют организаторы игры (ведущий и его помощник).

Для наглядности покажем основные характеристики интерактивно-познавательной программы в виде таблицы:

№	НАИМЕНОВАНИЕ	ХАРАКТЕРИСТИКА
1	Аудитория	12-22 года; школьники, студенты вузов и ССУЗов.
2	Количество человек	2-4 команды от 4 до 10 человек.
3	Составные части мероприятия	1. Вводное слово, представление команд. 2. Интеллектуальная игра. 3. Конкурс чтецов/встреча с автором/конкурс капитанов. 4. Дискуссия в тренинговой форме. 5. Презентация книжной выставки. 6. Подведение итогов, награждение команд.
4	Цель	Умение делать осознанный выбор и доказывать свою точку зрения на материале, связанном с литературой.
5	Навыки, необходимые для ведущего	Опыт ведения массовых мероприятий, умение модерировать дискуссию, знание темы.
6	Необходимые технические средства	Монитор (экран + проектор), компьютер.
7	Длительность	1,5 – 2 часа.

Форма интерактивно-познавательной программы позволяет наполнить ее любым содержанием. Она хорошо подходит для сложных тем, которые сами по себе могут быть не очень интересны молодежи – отдельная классическая литература, патриотизм, краеведение. Дискуссия, где предлагается обосновать свое отношение к поставленному вопросу, особенно интересна и полезна старшеклассникам, поскольку не только тренирует навык убеждения, но и позволяет свободно высказывать свое мнение, не боясь ошибиться и получить плохую оценку. На сегодняшний момент мы подготовили и провели 4 интерактивно-познавательных программы – «Пушкин и Лермонтов» (к юбилею поэтов), «Читаем сибирскую книгу», «Не каждый умеет петь» (к юбилею С. Есенина) и «Карамзинская мозаика» (к юбилею Н. Карамзина). Примеры из этих игр мы будем приводить, рассматривая каждый этап интерактивно-познавательной программы подробнее.

ВВОДНОЕ СЛОВО, ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД

Вводное слово обычно занимает не более 5 минут. Если ИПП приурочена к юбилейной дате, стоит немного сказать об этом здесь.

Далее для участия в игре присутствующим нужноделиться на примерно равные команды, придумать название команде и выбрать капитана (роль капитана важна на первом этапе игры). Команды, участвующие в игре, могут быть сформированы заранее (если игра, к примеру, проводится между разными классами или учебными заведениями). В этом случае название и капитан у них уже есть, и они просто могут представиться – с места или выйдя на сцену. Если команды заранее не сформированы, нужно рассадить молодых людей по командам до вводного слова и после вводного слова дать им несколько минут для выбора названия и капитана.

1 ЭТАП. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

Интеллектуальная игра по типу «Своей игры» – игра, включающая разные по сложности вопросы, скомпонованные по нескольким темам (областям знаний).

Принцип «Своей игры» заключается в том, что вопросы в каждой теме варьируются по сложности от 10 до 40-50 баллов, и при удачном ответе на вопрос команда зарабатывает баллы согласно стоимости вопроса, при неверном ответе – лишается этого же количества баллов. У команды, воздержавшейся от ответа, баллы не вычитаются.

Правила игры просты: для игры готовится таблица в программе Microsoft Office Power Point с 3-4 темами, в каждой теме – 4-5 вопросов сложностью от 10 до 40-50 баллов. Команды выбирают вопросы и отвечают на них по очереди. Первой на вопрос всегда отвечает команда, которая его выбрала, но игроки других команд имеют право поднять руку, если знают правильный ответ. Если выбравшая вопрос команда отвечает неправильно или воздерживается, на вопрос отвечает команда, поднявшая руку первой. Порядок очереди при этом сохраняется, независимо от того, какая команда в итоге ответила на вопрос. При ответе не на свой вопрос команда может как приобрести баллы, так и лишиться их.

В течение игры ведущий подсчитывает набранные командами баллы. Если к игре подготовлена книжная выставка, можно обращать внимание ребят на книгу непосредственно после ответа на вопрос, с которым эта книга связана.

После подведения итогов набранные командами баллы конвертируются в общую для ИПП систему баллов – от 1 до 4 (если команд 3, то от 1 до 3) по следующему принципу: наибольшее набранное количество баллов приравнивается к 4, наименьшее – к 1. Об этом стоит сказать заранее, перед началом интеллектуальной игры!

Как составлять вопросы игры. Первое, о чем следует помнить – это соблюдение баланса игры при составлении вопросов. Вопросы должны заметно, а не только номинально, отличаться по сложности не только в пределах одной темы (от 10 до 50 баллов), но и между темами. Это означает, что все вопросы, к примеру, на 30 баллов во всех темах данной игры должны иметь одинаковую сложность. Чтобы соблюсти этот баланс, нужно:

1. Четко понимать целевую аудиторию игры.
2. Разбираться в теме.

3. Уметь составлять вопросы разной сложности, используя один и тот же факт.

Разберем эти составляющие успеха подробнее.

Целевая аудитория. Чем точнее вы знаете ее уровень знаний и кругозор, тем вероятнее игра пройдет «на ура», и не возникнет ситуаций, когда участники проходят 20-минутную игру за 10 минут или не могут ответить на половину вопросов. К примеру, интерактивно-познавательная программа «Читая сибирскую книгу» создавалась для молодых людей из Новосибирской области, большинство из которых не были в Новосибирске, и суть вопросов «Своей игры» на тему «Улицы» и «Краеведение» не касалась городских реалий, знакомых только жителям Новосибирска. Также у нас существует два варианта ИПП «Пушкин и Лермонтов» – для 7-8 и 9-11 классов, поскольку вопросы о «Евгении Онегине» или «Герое нашего времени» в одном случае имеют стоимость 40 баллов, в другом – 10-20.

Иногда приходится подстраивать готовую «Свою игру» под определенную группу игроков, уменьшая количество вопросов или меняя их сложность, чтобы игра стала доступной для более младшего возраста или уложилась в сжатые временные рамки.

Хорошее знание темы. Конечно, библиотекарь не обязан быть ходячей энциклопедией и знать всё на свете, но, составляя игру, стоит ориентироваться и на книги, и всегда проверять факты с помощью интернета. Каждый ваш вопрос должен быть проверен на соответствие фактам, и, если присутствующие запросят по нему дополнительную информацию, вы всегда должны быть готовы ее дать или посоветовать соответствующую книгу. Также хорошая ориентация в теме дает вам преимущество для развития нижеследующего навыка.

Умение составлять вопросы разной сложности, используя один и тот же факт. Это умение пригодится и для составления вопросов игры, и для их последующей модификации к другой целевой аудитории.

Пример. Составить вопрос о новосибирском театре оперы и балета.

Оперный – самый известный театр Новосибирска, он первым приходит на ум, когда заходит речь о театрах. Вопрос на 10 баллов о нем составить проще простого – стоит всего лишь сделать ответом «Оперный театр», а в тексте вопроса упомянуть о грандиозном сооружении, которое

задумывалось как «Дом науки и культуры» или о самой большой сцене среди театров России, или (самое простое) спросить о театре – символе Новосибирска. Но вопрос, выстроенный таким образом, для ребят будет очевидным и скучным. История театра оперы и балета содержит немало интересных фактов, и именно их стоит сделать ответом на вопрос, связанный с театром. К примеру, театр часто называют «Сибирским Колизеем». Можно составить вопрос так, чтобы его стоимость повысилась до 20 баллов:

Здание новосибирского театра оперы и балета часто сравнивают с этим грандиозным сооружением античности, построенным в 80 году н.э. и вмещающим около 50 тысяч человек. (Колизей)

До 30 баллов можно повысить стоимость этого вопроса, сделав ответом на него факт о Третьяковской галерее:

Во время войны отделка здания Новосибирского театра оперы и балета была приостановлена, и он стал хранилищем для коллекции этого московского художественного музея, обладающего одной из самых крупных в мире коллекций русского изобразительного искусства. Что это за музей? (Государственная Третьяковская галерея)

На что следует обратить внимание при составлении вопросов. Наша игра отличается от телевизионной «Своей игры» тем, что ее вопросы ориентированы не на эрудицию. Задача игры – не проверить знания игроков, а познакомить их с чем-то интересным, побудить их узнать об этом побольше. Поэтому в каждом вопросе игры должны быть подсказка и дополнительная информация. В идеале, команда должна ответить на вопрос, используя эрудицию и логику.

Пример 1. Игра «Пушкин и Лермонтов», тема «Биография Лермонтова», вопрос на 50 баллов.

Фотовопрос. Эта картина под названием «Перестрелка в горах Дагестана» имеет непосредственное отношение к жизни и творчеству М.Ю. Лермонтова. Кто является ее автором? (Михаил Лермонтов)

Этот вопрос включает в себя изображение картины. Цена вопроса и его формулировка обычно ставит игроков в тупик, но когда ведущий делает пояснение, что это вопрос на логику, и в игре в принципе нет вопросов, на которые нельзя ответить в рамках школьной программы, команда обычно отвечает правильно. Иногда в процессе обсуждения

вопроса ребята вспоминают, что М. Лермонтов был еще и художником, но чаще всего они идут на риск.

Пример 2. Игра «Читаем сибирскую книгу», тема «Сибирские писатели», вопрос на 30 баллов.

Новосибирский писатель Геннадий Прашкевич – лауреат множества литературных премий, автор стихотворных, детективных и биографических произведений – среди его книг есть биографии Рэя Брэдбери, Жюль Верна и братьев Стругацких. Но наиболее он известен как автор книг определенного жанра, к которому можно отнести большинство его произведений. Что это за жанр? (Фантастика)

Этот вопрос дает нам краткую информацию о Г. Прашкевиче, а упоминание имен известных фантастов является подсказкой, которая логически приводит к правильному ответу.

Пример 3. Игра «Не каждый умеет петь», тема «История стихотворений», вопрос на 20 баллов.

Этому предводителю событий 1773-1775 гг. посвящена известная поэма Сергея Есенина, а также он играет значительную роль в повести Александра Пушкина «Капитанская дочка». Работая над поэмой, Есенин совершил поездку по связанным с нею местам — через Самару в Оренбург, потом в Туркестан, посетил Среднюю Азию и Урал. (Емельян Пугачев)

Здесь подсказкой является, прежде всего, упоминание дат и повести «Капитанская дочка», а дополнительная информация – о поездке Есенина, из которой можно заключить, что он очень ответственно подошел к написанию своей поэмы.

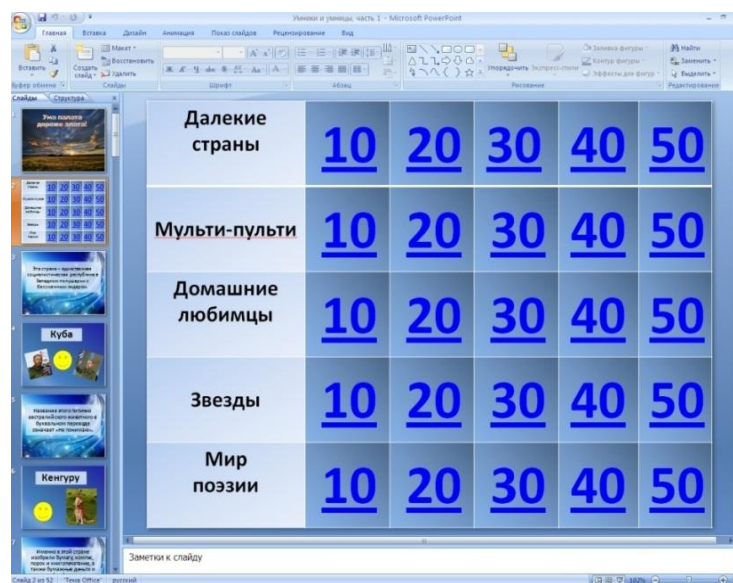
Не стоит делать ответом на вопрос малоизвестный факт – такой вопрос способен проверить только эрудицию, и для большинства ребят в нем мало пользы. Лучше вставить малоизвестный, но интересный факт в текст вопроса, а ответом сделать что-то более знакомое. К примеру, если мы просто спросим у молодых людей, кто автор книги «На берегах Невы» о поэтах Серебряного века, мы не дождемся от них ответа, и они тут же забудут об этой книге. А если мы попробуем обыграть похожие названия книг И. Одоевцевой, получится хороший вопрос, на который с помощью логики способен ответить даже не слишком начитанный семиклассник.

Поэтесса Ирина Одоевцева написала книгу воспоминаний о русских поэтах-эмигрантах Парижа под названием «На берегах Сены». А как называется ее книга о петербургских поэтах Серебряного века? («На берегах Невы»)

Разнообразить игру можно также с помощью вопросов с использованием фотографий и музыки. Фотографии в вопросах можно использовать в качестве подсказки при определении памятника, архитектурной достопримечательности. При этом большинство ответов иллюстрируются фотографиями всегда.

Как создавать игру в программе Microsoft Office Power Point 2007. Для создания игры нужно уметь работать с гиперссылкой. Первый слайд презентации содержит название игры, на втором слайде размещается таблица (6 столбцов, 5 строк) – главный объект презентации.

На рисунке видно, как размещены в таблице темы и баллы разной величины. Баллы вставляются в таблицу с помощью вкладки Вставка – Фигуры – Надпись, размер шрифта – 70, или просто набираются цифрами, как обычный текст.



Далекie страны	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Мульти-пульти	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Домашние любимцы	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Звезды	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Мир поэзии	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>

Каждый квадратик с цифрами баллов должен занимать собой чуть меньше своей клеточки, чтобы вы не промахивались в режиме просмотра при ведении игры. После того, как таблица готова, вы создаете слайды с вопросами и ответами, размещая вопросы в той же последовательности, что и в таблице (сначала первая тема с вопросами и ответами от 10 до 50, затем вторая, и так далее).

Вопросы пишутся крупным шрифтом, размером от 32 до 50, в зависимости от длины вопроса. В процессе игры вопросы зачитываются ведущим вслух с экрана. Если у ведущего плохое зрение, ему стоит

распечатать для себя список вопросов и зачитывать с листа. Слайд с ответом всегда размещается после слайда со своим вопросом.

Когда все слайды готовы, приступаем к созданию гиперссылок. Гиперссылка всегда привязана к какому-то конкретному объекту и работает так же, как ссылка в интернете, перенося с одного слайда на другой. Первой создается гиперссылка, возвращающая с ответа назад к таблице. Для этого на слайд 4, где находится ответ на вопрос первой темы на 10 баллов, вставляется объект – фигура или картинка. Его размер должен быть таким, чтобы вы не могли промахнуться, возвращаясь назад к таблице. Затем мы выделяем объект, переходим на вкладку Вставка – Гиперссылка, и выбираем в открывшемся окошке «Вставка гиперссылки» вкладку «Связать с: местом в документе». В списке «Заголовки слайдов» выделите слайд 2, где размещена ваша таблица, и нажмите ОК. Теперь при нажатии на этот объект в режиме просмотра вы перейдете на страницу с таблицей. Скопируйте объект с гиперссылкой и вставьте в каждый слайд с ответом на вопрос.

Гиперссылки на страницы вопросов в таблице создаются точно так же. Выделяйте поочередно каждую цифру баллов и связывайте ее гиперссылкой со слайдом соответствующего вопроса. Например: тема «Биография Пушкина», 30 баллов – выделяете цифру 30, переходите к окошку «Вставка гиперссылки» и ищете в списке «Заголовки слайдов» номер слайда, соответствующий этому вопросу. После того, как все гиперссылки будут созданы, проверьте в режиме просмотра их работу. Иногда гиперссылка на каком-либо слайде не работает, и в окне «Вставка гиперссылки» не отображается «Просмотр слайда». Это бывает, когда в списке «Выберите место в документе» названием вопроса становится текст слайда. Временно вырежьте текст слайда, поставьте гиперссылку на пустой слайд, а после того, как она заработает, вставьте текст обратно.

После того, как гиперссылки готовы и проверены, можно вставить в слайды с ответами картинки-иллюстрации. Они бывают необходимы не везде, но для наглядности лучше проиллюстрировать каждый ответ. Фон для вопросов и ответов желательно тоже подобрать самим, откажитесь от стандартного оформления, чтобы у вашей игры было свое уникальное «лицо».

Обычно в процессе игры номера сыгранных вопросов, на которых стоят гиперссылки, меняют свой цвет, и сразу видно, какие вопросы уже

были открыты и какие остались. Но случается, что на некоторых компьютерах вопросы цвет не меняют. Во избежание неловкости и заминки подготавливайте к каждой игре печатную версию таблицы с вопросами и всегда проверяйте, как идет игра на предоставленном компьютере.

2 ЭТАП. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РАЗГРУЗКА

Второй этап игры служит переключением между интеллектуально насыщенными первым и третьим этапами. Его форма и наполнение зависит от темы интерактивно-познавательной программы. Разберем несколько разновидностей второго этапа игры.

1. Конкурс чтецов.

Конкурс чтецов подходит для литературной или поэтической интерактивно-познавательной программы. Лучше всего его проводить, когда команды готовятся к игре заранее, чтобы уровень чтецов и знание текста были выше. Но, если поэт достаточно известен, и его стихи заучиваются в рамках школьной программы (А. Пушкин, С. Есенин), можно сделать конкурс сюрпризом для команд, поскольку в команде в любом случае будет человек, который сможет выступить. Мы рекомендуем не смешивать два этих подхода, чтобы не возникало несправедливости (в одной команде человек подготовился заранее, а для другой конкурс стал полной неожиданностью).

От каждой команды в конкурсе участвует 1 человек. Выступления оценивают организаторы игры. Мы обычно ориентируемся на следующие критерии оценки: знание текста (1-3 балла), выразительность подачи (1-3 балла). Подсчитанные баллы переводятся в общую балльную систему игры: от 1 до 3 (4) баллов.

2. Конкурс капитанов.

Конкурс капитанов – это упражнение на командообразование. Мы использовали его в ИПП «Пушкин и Лермонтов». Капитанам предлагается следующая задача: как можно быстрее составить из перепутанных слов известную строку А. Пушкина или М. Лермонтова. При этом капитану

предстоит давать устные распоряжения членам своей команды, которые, повернувшись к нему спинами, держат листки со словами. Команда, затратившая на задание меньше всех времени, получает максимальное количество баллов. Баллы в этом конкурсе считаются в общей балльной системе игры: от 1 до 3 (4) баллов.

Условия конкурса требуют от всех членов команды внимательности и включённости в процесс. Ведущему важно оценить уровень сплоченности команды и, в случае необходимости, дать ребятам совет, на что обратить внимание. Возможно, необходимо будет поддержать конкретных ребят, чтобы они смогли проявить себя в последнем конкурсе. От того, насколько ведущему удастся поддержать ребят после конкурса капитанов, зависит успех последнего, самого важного этапа мероприятия.

3. Встреча с поэтом/писателем.

Формат встречи не подразумевает зарабатывание баллов. Такой тип интеллектуальной разгрузки мы использовали в ИПП «Читаем сибирскую книгу».

Для этого мы договорились с нашими хорошими партнерами, молодыми новосибирскими поэтами, обладающими большим опытом общения с молодежной аудиторией. В качестве представления автора была подготовлена небольшая презентация, рассказывающая об авторах и об их публикациях, поскольку лучше, когда молодого автора представляют организаторы мероприятия, а ему остается лишь немного дополнить информацию о себе. На выступление поэту отводится 15-20 минут, плюс 10 минут на представление и вопросы ребят.

При подготовке встречи с поэтом стоит обратить внимание не только на качество его стихов и готовность аудитории их воспринять согласно своему возрасту и жизненному опыту. Очень важно, чтобы автор умел ярко и выразительно выступить, захватить внимание присутствующих, поскольку восприятие стихов на слух отличается от восприятия их с бумаги. Также стоит обратить внимание на то, чтобы поэт не читал стихотворения единым блоком одно за другим – от этого аудитория быстро устает и теряет внимание. Рекомендуется обсудить с поэтом его выступление перед мероприятием, чтобы все это учесть.

3 ЭТАП. ДИСКУССИЯ

Дискуссия является ключевым, центральным элементом всего мероприятия. При этом право голоса есть у каждого, а вопросы составлены так, что единственного правильного ответа на них нет, как нет и неправильных ответов. Дискуссия обязательно должна стоять в мероприятии последним этапом, чтобы присутствующие успели включиться в процесс и раскрепоститься. В противном случае участники будут недостаточно активны, им будет некомфортно говорить и друг перед другом, и перед организатором.

Перед началом дискуссии команды делятся внутри себя на две половины, и на каждый вопрос по очереди выходят отвечать первая и вторая половины команды. Прослушав вопрос, участники занимают одну из трех позиций – «Согласен», «Не согласен» или «Особое мнение». Такая форма ответа на вопрос взята из психологических тренингов, где она применяется так же, но вопросы задаются более личного и мировоззренческого характера.

В процессе обсуждения разрешается переходить из одной позиции в другую. Каждое аргументированное высказывание участника приносит команде 1 балл. Простое повторение чужих мнений или согласие с кем-то баллом не награждаются.

Важно, чтобы молодые люди, участвуя в дискуссии, не сидели на месте, а выходили на сцену или имитацию сцены. Во-первых, оставаясь на местах, участники более пассивны и высказываются менее развернуто. Во-вторых, занимая одну из трех позиций, ребята образуют три разных по величине группы, и наглядно видно, сколько человек какой позиции придерживается. К тому же, с места отвечают как правило, одни и те же участники, а для нас важно, чтобы в дискуссии в идеале принял участие каждый.

Формулируя вопросы для дискуссии, следует помнить, что термин «вопрос» в данном случае означает не вопросительное предложение, а некую проблему, поэтому дискуссионные вопросы составляются в форме утверждения. Такая форма позволяет участникам давать развернутые мнения. В дискуссионном вопросе уместно и даже необходимо использовать категоричные формулировки и спорные суждения – это побуждает противоречить, спорить, не оставляет присутствующих

равнодушными к рассматриваемой проблеме. Также наши дискуссионные вопросы содержат дополнительную информацию об обсуждаемом предмете, которая не всегда может пригодиться для обсуждения, но запомнится.

Рекомендуется чередовать короткие вопросы с категоричными формулировками и вопросы с более спокойными высказываниями, с большим количеством дополнительной информации. Неспроста выбрана и формулировка «есть мнение», с которой начинается каждое спорное утверждение дискуссионного вопроса. Такая формулировка подчеркивает субъективность этого мнения и то, что оно находится в одной плоскости с мнениями самих участников.

После того, как молодые люди выскажут свое мнение, подведите итог: кратко обозначьте все высказанные точки зрения и аргументы и добавьте те стороны вопроса, которые не были упомянуты. Допускается поделиться и своим мнением. Помним про то, что неправильных ответов здесь нет, но если участники запутались в фактах или датах, упомяните те, что являются верными. Обязательно после каждого вопроса упомяните (желательно и показать) книги, к которым можно обратиться по заданной теме.

Для игры длительностью 1,5 – 2 часа нужно придумать 4-8 вопросов. Обсуждение каждого вопроса занимает обычно около 7-8 минут, включая выход на сцену и подведение итогов обсуждения.

Примеры вопросов:

Игра «Пушкин и Лермонтов»

Пушкин создал современный русский язык. Есть мнение, что если бы он этого не сделал, то не было бы известной всему миру Великой русской литературы: Л. Толстого, А. Чехова, М. Лермонтова, Ф. Достоевского. Да, нет, особое мнение.

Молодые люди чаще всего начинают писать стихи, когда у них плохое настроение, или когда они ощущают несправедливость окружающего мира. Даже у Лермонтова многие его стихи пронизаны подобной тоской и неудовлетворенностью от жизни. Есть мнение, что

именно состояние неудовлетворенности является самой плодотворной пищей для таланта. Да, нет, особое мнение.

Игра «Читаем сибирскую книгу»

Новосибирск – очень молодой город: у него нет ни богатой истории, ни красивой архитектуры, ни выдающейся природы. Есть мнение, что все это не дает пищи воображению писателя и именно поэтому новосибирских писателей мало, и их никто не знает. Да, нет, особое мнение.

В советское время в Новосибирске было крупное Западно-сибирское книжное издательство, которое издавало большими тиражами для всей страны не только классику, но и произведения сибирских авторов: Геннадия Карпунина, Михаила Михеева, Елизаветы Стюарт. Сейчас в Новосибирске нет крупного издательства художественной литературы. Есть мнение, что если бы подобное издательство появилось, сибирская литература стала бы известной на всю Россию, и мы узнали бы много новых имен. Да, нет, особое мнение.

Игра «Не каждый умеет петь» к юбилею С. Есенина

Есенин называл себя «последним поэтом деревни», и наиболее известные и любимые народом его стихи – о деревне и природе. Есть мнение, что Есенин мог бы стать известным и всенародно любимым поэтом, не уезжая из Константиново, и его стихи ничего бы от этого не потеряли. Да, нет, особое мнение.

В годы перестройки были популярны теории, рассматривающие смерть Есенина как убийство, совершенное органами ОГПУ. Эти теории легли в основу известного сериала «Есенин» 2005 года с С. Безруковым в главной роли. Кроме того, этот сериал перевирает факты биографии поэта, акцентируясь на скандальных эпизодах, меняя события местами и мало уделяя время поэзии. Есть мнение, что этот сериал был снят совершенно зря и не стоит потраченного на него времени. Да, нет, особое мнение.

Наиболее верной для ответа на вопрос дискуссии является позиция «Особое мнение» как включающая в себя все точки зрения. Составляя вопрос, прописывайте, какие позиции могут занять участники и какие аргументы они могут привести. Рассчитывайте как на неподготовленных, так и на начитанных ребят. Желательно, чтобы для каждой позиции могло быть не менее 3 аргументов. Если вы создаете игру впервые, мы рекомендуем расписать каждый вопрос, как в представленном примере. Это позволит не только составить правильный, многосторонний вопрос, но и упростит проведение игры: ведущему будет проще подводить итоги обсуждения вопроса, если у него будет перед глазами список возможных аргументов.

Пример.

У А.С. Пушкина в «Маленьких трагедиях» есть история Моцарта и Сальери, где Пушкин однозначно говорит о том, что Сальери отравил Моцарта. На самом деле этот факт не доказан и является предметом споров. Есть мнение, что Пушкин поступил неправильно, отразив в своём произведении недостоверный исторический факт. Да, нет, особое мнение.

ДА

- Пушкин поступил неправильно, поскольку это непрофессионально. Великий поэт должен внимательно изучать источники, прежде чем писать.
- Даже у Пушкина нет права очернять безвинного человека.
- Теперь из-за Пушкина весь мир считает Сальери виновным и злодеем, а он был обычным человеком, пусть и не очень талантливым.

НЕТ

- Это художественное произведение, а не документальное, здесь допустим вымысел.
- Замысел Пушкина состоял в том, чтобы раскрыть тему совместимости гения и злодейства, и эта легенда хорошо к нему подошла.
- Великому поэту все можно, талант все спишет.
- Возможно, у Пушкина не было возможности доподлинно узнать, правдива легенда или нет. Зато родилось гениальное произведение!

- Это вообще не важно, потому что читатели понимают, что в произведении всё может быть вымыслом от начала до конца.

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- Для Пушкина было важно раскрыть идею, и он мог сделать это на любом материале. Поэтому он неправ, очернив Сальери, но его произведение получилось гениальным, так что не так уж Пушкин виноват.

- Репутация Сальери пострадала, но зато о нем не забыли благодаря Пушкину.

- Пушкин поступил неправильно, но историю, где главные герои Моцарт и Сальери, читателям читать интереснее, чем о каких-то обычных людях.

- Благодаря Пушкину читатели заинтересуются историей Сальери и могут сами докопаться до истины.

Приведенный нами пример вопроса использовался в ИПП как для 7-8, так и для 9-11 классов. Большинство участников трагедию А. Пушкина не читали. Тем не менее, в разных аудиториях были озвучены все приведенные нами аргументы, в большей или меньшей степени. Подводя итог, мы обязательно упоминали особенности замысла Пушкина, и мы уверены, что подобное погружение в незнакомое произведение способно подтолкнуть хотя бы некоторых ребят обратиться к его тексту.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ КНИЖНОЙ ВЫСТАВКИ

Независимо от темы интерактивно-познавательной программы, к ней подготавливается книжная выставка. Желательно, чтобы книги отвечали на вопросы, поставленные в процессе дискуссии. Именно эти вопросы должны вызвать особый интерес. Желательно, чтобы у участников была возможность в этот же день взять презентованные книги домой.

Работа с выставкой может вестись разными способами:

- Книги с выставки можно рекомендовать в процессе игры – первого и третьего этапов, когда ребята отвечают на вопросы и высказывают свое мнение.

- Можно включить в «Свою игру» несколько вопросов, ответы на которые нужно специально искать в книгах. Стоимость таких вопросов должна быть максимальной. Однако стоит учесть, что подобное решение снижает темп игры.
- Вопросы «Своей игры» могут быть построены вокруг определенных книг (ИПП «Читаем сибирскую книгу»). Чтобы выставка не служила подсказкой, можно оформить ее на столе, выставляя книгу каждый раз после того, как участники ответят на связанный с нею вопрос, или подготовить выставку на выставочном стеллаже, закрыв тканью, а после интеллектуальной игры показать присутствующим. В любом случае, перед началом мероприятия выставку следует скрыть.

В конце мероприятия, пока подводятся итоги и считаются баллы, можно еще раз обратить внимание аудитории на книги, сделав привязку к вопросам интеллектуальной игры и дискуссии.

После подведения итогов озвучиваются результаты, командам вручаются дипломы участников и победителей и, по возможности, призы. Важно подвести итоги мероприятия и наградить команду победителей в торжественной обстановке. Азарт, который подогревался в течение всего мероприятия, должен иметь логическое завершение в виде награждения, пусть даже символическими призами (пятёрки по литературе в дневник, сборники современных поэтов, бумажные медали, фирменные ручки, коробки конфет). Желательно наградить и другие команды.

Подготовка интерактивно-познавательной программы с нуля, возможно, займет больше времени, чем подготовка мероприятия более традиционной формы. Но, освоившись с принципами составления вопросов интеллектуальной игры и дискуссии, такие программы на любую тему можно готовить в течение 3-4 дней. Также их удобно подстраивать под аудиторию разного возраста, варьируя количество и сложность вопросов. Плюс ИПП заключается еще и в том, что дискуссия – довольно сложная форма мероприятия – представлена здесь в облегченном варианте, и провести ее по предложенному алгоритму сможет любой специалист, обладающий навыками проведения массовых мероприятий более простых форм.

Желаем успехов!

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Своя игра. Кн. 1** / [И. Бер и др.]. – Москва : Эксмо, 2010. – 272 с.
2. **Тренировка памяти и интеллекта.** – Москва : АСТ : Астрель, 2010. – 320 с.
3. **Баландин, Б.** Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц / Бронислав Баландин. – Москва : Рипол Классик, 2008. – 512 с.
4. **Левин, Б.Е.** Что? Где? Когда? : энциклопедия головоломок / Б. Е. Левин. – Москва : Олимп : Астрель, 2010. - 574 с.

**Интерактивно-познавательная программа
«Читаем сибирскую книгу»**

1 этап. Интеллектуальная игра

Темы игры: «Улицы», «Сибирские писатели», «Краеведение».

«Улицы»

10 баллов

Именем Татьяны Снежиной, молодой поэтессы, автора лирических песен, погибшей в 23 года в автокатастрофе, названа улица в Октябрьском районе. После того, как песню Снежиной «Позови меня с собой» исполнила примадонна российской эстрады, песни молодой поэтессы стали петь и другие «звезды»: И. Кобзон, К. Орбакайте, Т. Буланова. Кто же прославил Татьяну Снежину на всю страну?

- Алла Пугачева

20 баллов

...«Я должен вернуться, но если,
Если случится такое,
Что не видать мне больше
Суровой родной страны, –
Одна к тебе просьба, подруга,
Сердце свое простое
Отдай ты честному парню,
Вернувшемуся с войны».

Улица, посвященная Борису Богаткову, новосибирскому поэту-фронтовику, погибшему в 21 год, тянется от Речного вокзала до Волочаевского жилмассива. Недавно была переиздана книга его стихов, название которой говорит нам о том, что за свою жизнь он успел написать их немного, и все они уместились в одной этой книге: «... книга». Как она называется?

- «Единственная книга»

30 баллов

В 2009 году имя фантаста Михаила Михеева присвоили улице в Заельцовском районе. В одной из самых известных его книг главная героиня оказывается в загадочном месте, затерянном в тайге. На это неизвестное место указывает и фразеологизм в названии книги – «Тайна ...», который обычно означает неизученные области, неразрешенные загадки. Как называется книга?

- «Тайна белого пятна»

40 баллов

Этот новосибирский писатель – автор замечательных сказок о тряпичной обезьяне Жаконе, зеленом коте Котькине, грузовичке Бибишке. Владимир Лакшин так пишет в предисловии к его книге: «В Новосибирске и живёт этот сказочник, которому очень идёт его фамилия: мне кажется, будто вся она состоит из волшебных слов. Маг. Миф. Да ещё халиф!..» Его именем названа новая улица в Заельцовском районе.

- Юрий Магалиф

«Сибирские писатели»

10 баллов

Новосибирский писатель и поэт Геннадий Карпунин известен своими исследованиями Тунгусского метеорита и сказочной повестью для детей «Луговая суббота». Но кроме этого, он много лет занимался исследованиями этого памятника древнерусской литературы XII века и сделал его поэтический перевод. Нужно отметить, что эта древнерусская поэма вдохновляла не только поэтов, но и художников, среди которых – Виктор Васнецов и Владимир Серов, а также композитора Александра Бородина, создавшего оперу «Князь Игорь» на основе сюжета поэмы.

- «Слово о полку Игореве»

20 баллов

Виктор Гребенников – заслуженный эколог России, создатель Новосибирского музея агроэкологии и охраны окружающей среды. Кроме того, он писатель, автор увлекательных книг, таких, как «Миллион загадок» и «Мой удивительный мир», посвященных именно этому, самому многочисленному классу животных (более 1 миллион видов!),

встречающихся повсеместно, включая Антарктиду. О каком классе животных идет речь?

- Насекомые

30 баллов

Новосибирский писатель Геннадий Прашкевич – лауреат множества литературных премий, автор стихотворных, детективных и биографических произведений – среди его книг есть биографии Рэя Брэдбери, Жюль Верна и братьев Стругацких. Но наиболее он известен как автор книг определенного жанра, к которому можно отнести большинство его произведений. Что это за жанр?

- Фантастика

40 баллов

В Новосибирске издается один из старейших литературных журналов России – «Сибирские огни». В 1970-е годы в нем публиковались рассказы о деревенской жизни и роман «Я пришел дать вам волю» этого замечательного сибирского автора родом из алтайского села Сростки. Этот писатель, кроме того, был актером кино и режиссером фильмов «Печки-лавочки» и «Калина красная».

- Василий Шукшин

«Краеведение»

10 баллов

В книге Игоря Маранина «Мифосибирск» одна из глав посвящена подземным катакомбам города. Согласно городским легендам, именно это большое здание в центре города является центром всего подземного Новосибирска: говорят, что под ним в свое время были построены бункер для Сталина и подземная железнодорожная ветка до вокзала Новосибирск-Главный. Что это за здание?

- Театр оперы и балета

20 баллов

Двухтомная энциклопедия «Новониколаевск-Новосибирск: история города» охватывает самые разные стороны жизни Новосибирска: от архитектуры и науки до медицины и музейного дела. Один из разделов

называется «Магистраль в будущее России», и посвящен он тому, с чего началось строительство Новосибирска, и чему он обязан своим бурным развитием. О чем идет речь?

- Транссибирская магистраль

30 баллов

В исторических романах новосибирского писателя Михаила Щукина «Конокрад» и «Белый фартук, белый бант» фигурируют ученицы именно этого учебного заведения Новосибирска, который тогда носил имя Новониколаевск.

- Первая Новониколаевская женская гимназия

40 баллов

Сергей Баландин – значимое имя в истории новосибирского и сибирского краеведения. Большинство его трудов связано именно с этой сферой деятельности, которой он посвятил всю свою жизнь, и которая, на взгляд обычных прохожих, мало развита в Новосибирске, по сравнению с такими городами, как Томск и Санкт-Петербург. К слову, в Новосибирске работают два высших учебных заведения, готовящих специалистов в этой области. Что это за область?

- Архитектура

2 этап. Встреча с поэтом

3 этап. Дискуссия

1. Новосибирск – очень молодой город: у него нет ни богатой истории, ни красивой архитектуры, ни выдающейся природы. Есть мнение, что все это не дает пищи воображению писателя и именно поэтому новосибирских писателей мало, и их никто не знает. Да, нет, особое мнение.

2. Литературно-художественный журнал «Сибирские огни» существует в Новосибирске с 1922 года, в нем публиковались произведения таких авторов, как Валентин Распутин, Виктор Астафьев. «Толстые» литературные журналы в СССР пользовались большой

популярностью: в 1963 году тираж «Сибирских огней» составил 30 000 экземпляров, в 1970-80-х достиг 125 000 экземпляров. Сейчас тираж журнала составляет всего 1500 экземпляров, а содержание номеров публикуется на сайте журнала. Есть мнение, что Новосибирску не нужен свой литературный журнал в печатном виде, и электронной версии будет достаточно. Да, нет, особое мнение.

3. В советское время в Новосибирске было крупное Западно-сибирское книжное издательство, которое издавало большими тиражами для всей страны не только классику, но и произведения сибирских авторов: Геннадия Карпунина, Михаила Михеева, Елизаветы Стюарт. Сейчас в Новосибирске нет крупного издательства художественной литературы. Есть мнение, что если бы подобное издательство появилось, сибирская литература стала бы известной на всю Россию, и мы узнали бы много новых имен. Да, нет, особое мнение.

4. Очень часто многие писатели и поэты, родившиеся в Центральной России или Сибири, уезжали учиться в Москву или Санкт-Петербург, оставались там жить, и там же развивался их литературный талант (поэты Роберт Рождественский, Евгений Евтушенко). Есть мнение, что талантливый писатель не способен реализовать себя и стать известным где-либо, кроме Москвы и Петербурга. Да, нет, особое мнение.

5. Многие считают, что «сибирская литература» – это книги исключительно о тайге, освоении Сибири, этнографических особенностях коренных народов. Есть мнение, что сибирская литература не способна дать русской литературе великих писателей, и ее удел – исключительно местный колорит и краеведение. Да, нет, особое мнение.

6. В последние несколько лет в Новосибирске регулярно проходят художественные читки пьес новосибирских авторов, и даже ставятся спектакли (например, спектакль «Озябла» в театре Афанасьева по пьесе Кристины Кармалиты). Есть мнение, что это может поднять интерес к произведениям сибирских авторов, ведь после хорошего спектакля зрителю часто хочется прочесть первоисточник. Да, нет, особое мнение.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ВВОДНОЕ СЛОВО, ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД.....	5
1 ЭТАП. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА	5
2 ЭТАП. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РАЗГРУЗКА.....	12
3 ЭТАП. ДИСКУССИЯ.....	14
ПРЕЗЕНТАЦИЯ КНИЖНОЙ ВЫСТАВКИ	18
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	20
ПРИЛОЖЕНИЕ. Интерактивно-познавательная программа «Читаем сибирскую книгу»	21