ЕНИСЕЙСКИЙ
МУЗЕЙ-
ЗАПОВЕДНИК

«А МЫ ИДЕМ НА СЕВЕР»

МУЗЕЙНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКАЯ ПРОГРАММА

Краевое государственное автономное учреждение культуры
«Енисейский историко-архитектурный музей-заповедник
им. А.И. Кытманова»

МУЗЕЙНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКАЯ ПРОГРАММА «А мы идем на Север» как форма нетрадиционного досуга

г. Енисейск, 2023

Печатается по решению научно-методического совета Краевого государственного автономного учреждения культуры «Енисейский историко-архитектурный музей-заповедник им. А.И. Кытманова»

Авторы:
Алексеенко Л.Н., Коюшева А.А.
Редактор: Бочарова О.В.
Верстка: Якутина А.В.
Фото: Бочаров М.А., Шарипов В.Ш.

Музейно-просветительская программа «А мы идем на Север» как форма нетрадиционного досуга.

Методическое пособие / Краевое государственное автономное учреждение культуры «Енисейский историко-архитектурный музей-заповедник им. А.И. Кытманова». 2023. 27 с.

В методическое пособие включены сценарии музейных занятий и мастер-классов, разработанных сотрудниками «Енисейского историко-архитектурного музея-заповедника им. А.И. Кытманова».

Пособие рассчитано на детей младшего и среднего школьного возраста, семьи с детьми.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка
4

Л.Н. Алексеенко
Первое занятие. Квест-игра «Будь как Нансен»
6

А.А. Коюшева
Второе занятие. Квест-экскурсия «Где Север?»
10

Л.Н. Алексеенко
Третье занятие. Напольная игра
14

Л.Н. Алексеенко
Четвертое занятие. Музейный урок «Отдать швартовы»
18

Л.Н. Алексеенко
Пятое занятие. Мероприятие «Вперед в поход, хандра пройдет!»
21

Заключение
25

Список литературы
26

Музейно-просветительская программа «А МЫ ИДЕМ НА СЕВЕР» как форма нетрадиционного досуга.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы обусловлена одной из приоритетных задач, которую музей реализует на современном этапе – это его просветительская функция, осуществляемая через патриотическое воспитание подрастающего поколения, через привлечение детской, семейной и взрослой аудитории в музейное пространство. Главным действующим лицом музейного пространства становится реальная личность местной истории, предметы фондовых коллекций. Осенью 2023 года исполнилось 110 лет со дня визита Фритьофа Нансена на территорию Енисейской земли.

Отправной точкой к созданию музейно-просветительской программы стала книжная серия «Великие экспедиции» Бьёрна Оусланда.

Музей – это место, где познание совмещается с развлечением, место, которое помогает по-новому взглянуть на события и артефакты истории, а интеграция с естественно-научными дисциплинами (география, история, биология) позволят участникам программы применять знания на практике при изучении предметов школьной программы.

Программа реализуется на разных объектах музея, поэтому участники имеют возможность совершить увлекательное путешествие и почувствовать себя в роли настоящего полярного исследователя. В программу входят пять занятий.

Цель программы: популяризация естественно-научных знаний через деятельность Фритьофа Нансена.

Задачи:

• изучить личность Ф. Нансена и его исследовательскую деятельность;

• дать первичные знания об Арктике (животный мир, климатические условия);

• организовать работу в группе;

• научить пользоваться навигационными предметами.

Целевая аудитория: 8–12 лет (дети младшего и среднего школьного возраста, семьи с детьми).

В нашем музее сегодня наиболее востребованными являются интерактивные формы подачи материала, поэтому программа «А мы идем на Север» состоит из таких занятий, как квест-игра «Будь как Нансен», экскурсия «Где Север?», напольная игра «По следам Нансена», музейный урок «Отдать швартовы», мини-экспедиция «Вперед в поход, хандра пройдет!». Все занятия логически взаимосвязаны между собой, поэтому участники являются постоянной фиксированной группой.

Первое занятие.
Квест-игра «Будь как Нансен».

Цель: создать условия для активизации работы по формированию знаний об особенностях природных условий Арктики.

Задачи:

• расширить знания об Арктике;

• развивать мыслительные процессы (анализ, синтез, систематизацию, исключение);

• расширять зрительную и слуховую память, внимание;

• формировать эмоциональную сферу, их умение сопереживать, воспитывать умение общаться во время игры, желание выполнять совместные задания, доброжелательность по отношению друг к другу, интерес к разнообразному животному миру.

Целевая аудитория: 8–12 лет.

Продолжительность: 1 час 10 минут.

Место проведения: «Музей Енисея» (ул. Ленина, 106).

Атрибуты, оборудование: бинокль, компас, пазлы с животными Арктики, картинки, листы с распечатанным снаряжением, дневник исследователя, карта.

Участники вовлекаются в игру через элемент театрализации, где в начале квеста их встречает сам Фритьоф Нансен, и каждый участник имеет возможность почувствовать себя членом его команды. Сам квест реализуется в разных залах музея: «Кабинет исследователя», «Хозяйственное освоение Сибири», «Судоходство на Енисее», «Портрет реки», где ребятам предлагается преодолеть ряд препятствий. По своей структуре квест очень разнообразен, так как в его процессе участники придумывают девиз команды, учатся работать с картой, знакомятся с территориальными особенностями Арктики, учатся ориентироваться на местности (задание №1), собирают снаряжение туриста (с собой они могут взять только самое необходимое, так как сани выдерживают не более 100 кг поклажи) (задание №2). Это испытание особенно интересно своей метапредметностью, так как здесь присутствует и математика, и логика, и естествознание. В процессе квеста ребята собирают пазлы с животным миром Арктики. После того как пазлы будут собраны, дети смогут озвучить, с какими животными и растениями они познакомились, о ком узнали интересные факты (задание №3). Им предлагается поиграть в игру «Веришь – не веришь» на закрепление полученной информации (задание №4). В финале кве-

ста участники получают в качестве награды дневник исследователя, в котором имеют возможность заполнить дневник наблюдений за облаками, погодой, направлением ветра, узнать сибирские лекарственные растения по внешнему виду и описанию, выбрать, из чего можно заварить таежный чай в лесу (задание №5).

Этот приключенческий квест дает возможность с разных сторон подойти к решению поставленных задач, идет постоянная смена просветительской деятельности детей. Ведущий направляет участников и предлагает найти разную информацию по теме квеста. Таким образом, данная игра позволяет реализовать творческие способности участников, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности для продвижения по сюжету квеста.

Квест-игра «Будь как Нансен»
для учащихся образовательных учреждений
г. Енисейска и Енисейского района.

Второе занятие.
Квест-экскурсия «Где Север?».

Цель: повышение интереса участников к локальной истории, овладение практическими навыками пользования компасом.

Задачи:

• развить коммуникативные способности;

• овладеть практическими навыками самостоятельного наблюдения и анализа экскурсионных объектов;

• научить участников пользоваться навигационными предметами.

Целевая аудитория: 8–12 лет.

Продолжительность: 1 час (60 минут).

Место проведения: центрально-историческая часть г. Енисейска: усадьба Захаровых (ул. Ленина, 106) – женская гимназия (ул. Кирова, 68) – мужская гимназия (ул. Ленина, 120) – набережная (ул. Бабкина, 1).

Атрибуты, оборудование: компасы по количеству участников, подсказки с обозначением градусов азимута.

Данная экскурсия проходит не стандартным способом, а с элементами ориентации и геокешинга. Квест-экскурсия включает три остановки в центрально-исторической части Енисейска: в тех местах города, где бывал Ф. Нансен.

В самом начале экскурсии участникам даются координаты, по которым с помощью компаса они должны достичь поставленной цели. Квест-экскурсия включает три остановки в центрально-исторической части города Енисейска: усадьба Захаровых (ул. Ленина, 106) – женская гимназия (ул. Кирова, 68) – мужская гимназия (ул. Ленина, 120) – набережная (ул. Бабкина, 1). Это места города, где бывал Ф. Нансен.

Опираясь на подсказки-координаты и компас, необходимо пройти по маршруту в несколько этапов.

Для того чтобы получить 1-ю подсказку (задание №6) и начать движение, участникам необходимо научиться пользоваться компасом и пройти посвящение в исследователи.

Команда выстраивается в круг, экскурсовод встает в центр круга с компасом в руках. Тот, на кого укажет магнитная стрелка компаса, становится капитаном. Капитан выполняет почетную миссию ношения флага экспедиции.

Для того чтобы пройти посвящение, команде необходимо отве-

тить на вопросы:

1. Сколько существует сторон света? Назовите их.
2. С какой стороны света встает солнце?
3. Как определить стороны света по природным признакам?
4. Сколько полюсов у Земли?
5. Как устроен компас?

За каждый верный вариант ответа экскурсовод выдает компас – главный ориентир во время экспедиции. Количество вопросов совпадает с количеством компасов.

Для того чтобы участники получили следующие подсказки, нужно верно пройти по заданным координатам в подсказках(задание №7). На каждом историческом объекте делается небольшая остановка и дается информация о нем.

Когда все точки маршрута пройдены и задания выполнены, участники устанавливают флаг экспедиции на берегу р. Енисей.

Таким образом, через интерактивные задания участники имеют возможность познакомиться с историей северных открытий, а также традициями и обычаями Енисейска начала XX века. На каждом из этапов квеста-экскурсии участники получают историческую справку о Енисейске и времени пребывания в городе полярного исследователя Фритьофа Нансена.

Квест-экскурсия «Где Север?»
для учащихся образовательных учреждений
г. Енисейска и Енисейского района.

ГДЕ СЕВЕР?

Третье занятие.
Напольная игра «По следам Нансена».

Цель: обогатить и систематизировать знания детей об Арктике.

Задачи:

• расширить знания об Арктике;

• стимулировать познавательный интерес к окружающему миру;

• развивать эмоционально-положительное отношение к познанию окружающего мира; развивать мыслительные процессы (анализ, синтез, систематизацию, исключение);

• расширять зрительную и слуховую память, внимание;

• продолжать формировать эмоциональную сферу, воспитывать умение общаться во время игры, желание выполнять совместные задания, доброжелательность по отношению друг к другу, интерес к разнообразному животному миру.

Целевая аудитория: 8–12 лет.

Продолжительность: 1 час (60 минут).

Место проведения: «Музей Енисея» (ул. Ленина, 106).

Атрибуты, оборудование: баннер, «солнцезащитные» очки из картона, портянки, компас, спальный мешок, «льдины», рюкзак и то, что может пригодиться в походе, веревка, колышки, распечатка песни «Три моих ручных олененка» по количеству участников, карточки с изображением продуктов для приготовления ухи, котелок, распечатка туристической загадки и задачи, кроссворд, флажки, игральный кубик.

Цель напольной игры заключается в том, чтобы дополнить и систематизировать полученные знания детей об Арктике. Площадь напольной игры составляет 16 квадратных метров (4*4 метра). Игра рассчитана на 12 участников. Фишками являются сами участники, которым мы предлагаем занять понравившуюся дорожку. Чтобы узнать, какое задание или вопрос выпадет участнику, нужно сделать бросок большим кубиком. После того как участники заняли каждый свою дорожку, исходя из цвета, мы раздаем карточки с прописанным действием на определенном цвете. Каждый участник делает 10 ходов. Для того чтобы определить, кто из участников будет ходить первым, можно провести любую считалку. Далее тот, на кого падает выбор ходить первым, кидает большой игральный кубик, на котором указано

количество шагов.

Помимо указанных в карточке действий, на самой игре есть клетки с обозначением «З» и «?». Если участник игры становится на клетку с изображением «З», то ему необходимо выполнить задание (задание №8), которое озвучит ведущий, если на клетку с изображением «?», то ответить правильно на поставленный вопрос (задание №9). Если же участник в процессе игры дает неправильный ответ, то он должен отступить на 1 клетку назад. Если участник игры встал на клетку, где необходимо пропустить ход, ему в руки дается флажок. Игра длится до тех пор, пока один из участников не дойдет первым до финиша.

В процессе игры участники сталкиваются со множеством препятствий, с которыми, в свою очередь, столкнулась команда Фритьофа Нансена, поэтому участники будут проживать все трудности на практике и пытаться применить полученные знания в ходе предыдущих занятий. Они будут проваливаться под лед, заматывать портянки, чтобы согреться, учиться согревать себя на улице в 30-градусный мороз. По дороге к цели их застанет сильная метель, придется переждать ее в спальном мешке в палатке, а когда команда заблудится, нужно будет определить свое точное местоположение по компасу и оказать первую медицинскую помощь пострадавшему товарищу. Участникам будет предложено постичь навык укладки туристического рюкзака, т.к. туристу порой приходится несколько раз в день собирать и разбирать рюкзак. Также участники споют песню на инуитском языке (инуиты – самоназвание коренных жителей Гренландии, а во времена Нансена их называли эскимосами), совершат привал и самостоятельно приготовят командой ужин. Таким образом, в данном случае игра становится не только средством отдыха, но и полноценным обучающим и обобщающим процессом.

Оборудование для реализации напольной игры «По следам Нансена» (игровой кубик, игровая дорожка)

Напольная игра «По следам Нансена»
для учащихся образовательных учреждений
г. Енисейска и Енисейского района.

Четвертое занятие.
Музейный урок «Отдать швартовы».

Цель: актуализация информации, усвоенной в ходе программы и формирование новых знаний по теме.

Задачи:

• вовлечь каждого участника в активный познавательный процесс;

• развить основы конструирования через создание компаса из подручных материалов;

• способствовать развитию навыков командного взаимодействия и сплочения, стимулировать коммуникацию в малой группе.

Целевая аудитория: 8–12 лет.

Продолжительность: 50 минут.

Место проведения: «Музей Енисея» (ул. Ленина, 106).

Атрибуты, оборудование: распечатки заданий №1 и №2, ватман, фломастер, пенопласт, скрепки по количеству участников, магнит, скотч, вода, пластиковые стаканчики по количеству участников.

При входе в помещение участники делятся на две группы при помощи красных и синих жетонов. Участники помогают Фритьофу Нансену пройти лабиринт из айсбергов, остерегаясь опасных зверей и не натыкаясь на льдины (задание №10). Кроме того, участники вспоминают ранее полученную информацию о животных и растениях Арктики (задание №11), придумывают название судну и создают флаг корабля (перед началом работы дается небольшая информационная справка о значении каждого цвета в геральдике).

После выполненной работы команды переходят к мастер-классу по изготовлению компаса из подручных материалов (задание №12).

Данное занятие способствует формированию представления о полюсах магнита, знакомит учащихся с одним из способов изготовления компаса своими руками, вовлекает каждого участника в активный познавательный процесс, стимулирует коммуникацию в малой группе.

Музейный урок «Отдать швартовы»
для учащихся образовательных учреждений
г. Енисейска и Енисейского района.

Белый медведь
Лось
Нарвал
Панда

Пятое занятие.
Мероприятие «Вперед в поход, хандра пройдет!».

Цель: научить практическим навыкам героя-полярника, организовать качественный, разносторонне развивающий досуг детской аудитории.

Задачи:

• организация интересного и познавательного досуга; совершенствование туристических навыков;

• применение в реальных условиях знаний, полученных в ходе реализации программы «А мы идем на Север»;

• организация работы в коллективе и делового взаимодействия;

• развитие эмоционально-положительного отношения к познанию окружающего мира.

Целевая аудитория: 8–12 лет.

Продолжительность: 1 час (60 минут).

Место проведения: «Музей Енисея» (ул. Ленина, 106), ул. Ленина.

Атрибуты, оборудование: заявление участника экспедиции (по количеству участников,) список профессий (распечатка), список экипажа Нансена (распечатка), колышки, рюкзак, компас, спасательный жилет, спальный мешок, эмалированная кружка, эмалированная чашка, фонарик, рукавицы, утка подсадная, лопата туристическая, веревка, сани, «солнцезащитные очки», снегоступы, макет снегоступов, иллюстрации самых первых снегоступов, лед в форме рыбок по количеству участников, шерстяная нитка, емкость для воды, вода, соль, дневник приключений по количеству участников.

Данное занятие проходит на свежем воздухе и является заключительным и обобщающим. Цель его заключается в том, чтобы познакомить с практическими навыками полярника, организовать разносторонне развивающий досуг детской аудитории и применить полученные ранее знания на практике.

Участникам предлагается заполнить заявление о приеме в состав экспедиции (задание №13) и выбрать себе профессию (задание №14), попытаясь объяснить, чем данный человек может быть полезен для команды. После даем историческую справку, какие люди входили в команду Нансена и кем они были по профессии (задание №15). Далее участники преодолевают ряд испытаний, учатся вязать найтовые узлы,

преодолевают торосья с гружеными санями. В процессе похода поднимается сильный ветер, но так как участникам необходимо двигаться дальше, не потеряв ни одного члена команды, мы привязываем веревкой участников друг к другу, даем каждому участнику «солнцезащитные очки» и двигаемся по исторической части улицы города Енисейска. Знакомим участников с понятием «снежная слепота». На улице теплеет, и двигаться дальше становится все сложнее, поэтому предлагаем надеть настоящие снегоступы. По очереди каждый участник команды пробует пройти по снегу из точки «А» в точку «Б». Предварительно в парке ставим условные знаки старта и финиша. В последнем испытании предлагается альтернатива с учетом возрастных особенностей учащихся. Участникам постарше предлагается «выкопать» себе «берлогу» для ночлега в снегу. Для детей младшего возраста предлагается испытание «Ледяная рыбалка». Данное испытание заключается в том, что заранее перед мероприятием готовятся небольшие льдинки в форме рыбок. Когда участники приходят на место, мы достаем таз, выливаем в него воду и запускаем льдинки-рыбки. Каждому участнику дается шерстяная нитка, далее сверху на льдину сыпем соль, которая за пару секунд растопит лед, и нитка примерзнет к льдинке. Каждый сможет вытащить из воды свою пойманную рыбку.

После того как участники похода приходят во двор Музея Енисея, на «полярной станции» их ждет горячий чай и сам Фритьоф Нансен, который вручает каждому участнику значок «Настоящий исследователь».

Мероприятие
«Вперед в поход, хандра пройдет!»

Заключение

Данная программа стала реализовываться на базе Енисейского музея-заповедника с февраля 2023 года, её реализация осуществляется только в зимнее время года. За первичный период реализации программу посетило 252 человека.

В современном обществе многие люди привыкли жить в комфортных бытовых условиях и не имеют навыков выживания в природе. Вовлеченность участников в данную программу дает возможность получить не только теоретические, но и практические знания, которые в дальнейшем могут пригодиться в жизненных обстоятельствах.

Таким образом, Енисейский музей-заповедник расширяет пространство культурно-образовательных инициатив, выходя на местную и туристическую аудиторию, ищет варианты креативных мероприятий, нестандартных экскурсий и программ.

Список использованной литературы

1. Боровикова Л. Сжигайте за собой корабли/ Л. Боровикова// Чудеса и приключения. – 2011. – № 12. – С. 33–35.

2. Бьерн Оусланд. Нансен. Через Гренландию: для младшего школьного возраста: 7+. Рисунки Бьерна Оусланда. М.: Paulsen, 2015. 52с.: ИЛЛ.-28.

3. Енисейск в записках Михаила Прокопьевича Миндаровского.1891–1935 гг. /Сибирский федеральный университет; Енисейский краеведческий музей имени А.И Кытманова; ред.-сост. М.А. Лаптева, Н.В. Поздеева, А.В. Ульверт; вступ.ст. А.П. Дворецкой, Н.В. Поздеевой. – Красноярск: ООО «Издательство Поликор», 2019. 512 с.

4. Лид Йонас. Сибирская Арктика. Исследование и развитие Карского морского пути. История «Сибирской компании»/ Йонас Лид; перевод А.С. Хромых; вводная статья и комментарии Г.Ф. Быконя, А.С. Хромых. – Красноярск: РАСТР. 2019. 320 с.: ил., вкл.

5. Нансен-Хейер, Лив. Книга об отце: [о Ф. Нансене: пер. с норв.]. Лив Нансен-Хейер.– 2-е изд.–Ленинград: Гидрометеоиздат, 1986. 512 с.

6. Бьерн Оусланд. Как стать героем-полярником. Учись у Нансена / Бьерн Оусланд; (перевод с норвежского: Е. Рачинская, С. Гаврюшин). – М.: Паулсен, 2021. 88 с.

НАВЕДИТЕ КАМЕРУ НА QR-КОД И ПОЛУЧИТЕ ДОСТУП К ЗАДАНИЯМ

ИЛИ ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ ССЫЛКОЙ ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ:
https://disk.yandex.ru/d/CxVLVlMUzUCdRg

ЕНИСЕЙСКИЙ
МУЗЕЙ·
ЗАПОВЕДНИК