

*А.И. Шляева, организатор,  
учитель английского языка ВГГ*

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ «СЮЖЕТНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ»  
(эвристическая игра по книгам К.С. Льюиса «Хроники Нарнии»)**

**Образовательное событие** – это способ инициирования образовательной активности учащихся, деятельностного включения в разные формы образовательной коммуникации, интереса к созданию и презентации продуктов учебной и образовательной деятельности.

*[Миркес М.М., Муха Н.В. Образовательное событие как тьюторская практика.]*

**Стилистика события:** фантазийный мир и волшебные жители, образовательное приключение, освоение территорий, смена власти.

**Целевая аудитория:** учащиеся 8-11-х классов (11 классы – организаторы и ведущие погружения, 8-10 классы – участники), классные руководители (тьюторы), педагоги-предметники – общее количество участников 80-100 человек (10 педагогов, 70-90 учащихся).

**Цели и задачи:**

- создание условий для выстраивания открытого образовательного пространства, обеспечивающего достижения метапредметных и личностных результатов;
- систематизация программного материала учебных предметов (физика, география, русский язык, английский язык, обществознание, право, искусство);
- развитие умений работы с информацией, монологической речи, публичных выступлений;
- последующее «движение» учащихся в учебном предмете и внеучебных формах деятельности (основа исследовательской и проектной деятельности);
- развитие коммуникативной компетенции;
- формирование и совершенствование личностных качеств и навыков, необходимых учащимся в современном обществе.

**Дата и место проведения:** суббота-воскресенье (с 15.00 субботы до 13.00 воскресенья) на базе загородного лагеря.

**Оргмоменты:**

- 1) аренда загородного лагеря (или базы отдыха);
- 2) организация транспортного обслуживания и горячего питания;
- 3) оформление помещений в стилистике события;
- 4) техника (ноутбуки, проекторы, экраны, микрофоны, приборы для физических опытов);
- 5) организация чаепития;
- 6) фото- и видеосъемка

### План проведения образовательного события

<i>Время/сроки</i>	<i>Содержание</i>	<i>Участники</i>
ноябрь	1) разработка сценария погружения 2) проработка сюжета игры, персонажей, реквизита, правил 3) сбор материалов, которые лягут в основу отдельных этапов погружения	5-6 представителей 11 классов Куратор проекта
Декабрь-январь	1) написание общего сценария погружения 2) комплектация материалов для каждого этапа игры 3) сбор ответственных за проведение различных этапов 4) создание материалов для оформления и реквизита игры	Организаторы погружения из числа 11-классников учителя предметники
Начало февраля	1) Афиширование проекта 2) Рассылка пригласительных писем (см. Приложение 1) 3) Комплектование команд, назначение «проводников» для каждой команды	гимназисты 11 классов тьюторы классов
13.00 – 16.30	1) Выезд команды организаторов к месту проведения события 2) Оформление помещений и территории базы отдыха в стилистике проекта	Организаторы погружения из числа 11ти-классников Куратор проекта
16.30 17.20	Отъезд участников погружения от гимназии Прибытие на базу отдыха, старт игры	Гимназисты 8-11 классов Учителя-предметники тьюторы
17.30-19.00	Погружение в сюжет. Оглашение «пророчества». (Приложение 2) Уличный этап игры – квест (см. Приложение 3)	Гимназисты 8-11 классов Команда 11-классников
19.10-19.50 19.50-20.00	Ужин Информационный сбор Ролевой переход к следующему этапу погружения	Гимназисты 8-11-х классов Команда организаторов
20.00-20.20	Представление команд, оглашение основных правил игры (Законов пребывания в Нарнии, практических целей каждой команды - народа) Приложение 4	Гимназисты 8-11 классов поделенные на команды-народы
20.30-23.00 21.40	Работа предметных локаций – игра по станциям (см. Приложение 5) Информационный сбор, смена законов	Учителя-предметники Гимназисты Команда организаторов
23.00-01.30	Подведение промежуточных итогов. чаепитие поздравления команды победительницы данного этапа игры кино песни под гитару дискотека	Гимназисты 8-11 классов Куратор проекта Учителя-предметники
01.30-9.00	Сон, тихое время	
9.00 – 9.30	Нарнийская зарядка	все
9.30-10.00	Завтрак	все

10.00-11.00	Завершающий этап погружения. Битва за Нарнию	Команды-народы Команда организаторов
11.10-12.30	Рефлексивные мастерские (создание текстов, критериальная оценка мероприятия)	Куратор проекта, учителя-предметники

## Приложение 1

### **Жители чужого мира!**

Мы обращаемся к вам за помощью, потому что у нас просто нет другого выбора! Сложившаяся ситуация воистину ужасна и требует срочных мер. Территория того, что когда-то было Нарнией, уменьшается с каждым днем, и мы уже не в силах оказывать сопротивление. А эта зима, самая холодная за всю историю нашего мира, скоро заморозит последних из нас.

Поэтому мы просим приехать вас как можно скорее, ведь вы – наша последняя надежда.

Стоит предупредить, чтобы не замерзнуть в ту же секунду, как вы приедете, стоит утеплиться. Пожалуйста, возьмите с собой как можно больше теплых свитеров и носков, нарнийские холода не щадят никого! Мы нашли для вас самые теплые норы, однако их хозяева весьма сварливы, поэтому не забудьте о соблюдении чистоты, прихватив с собой пару сменной обуви. А для проработки совместного плана действий нам пригодятся перья с чернильницами и пергамент (или любые их аналоги, что вы найдете в вашем мире).

Ваш багаж будет доставлен к норам голубиной почтой, поэтому просим вас подписать свои sackвоязи, чтобы наши почтальоны ничего не перепутали.

Помните, двери шкафа открываются 23 февраля в 16.10, а после 16.30 попасть в Нарнию будет невозможно! Пожалуйста не опаздывайте!

Наша многолетняя история прервется, если вы не поможете нам спастись! Приезжайте и боритесь вместе с нами! Без вас у нас нет никаких шансов!

С надеждой, народы Нарнии

## Приложение 2

### **Пророчество из хроник Нарнии**

(оглашается на общем сборе и вывешивается на стендах с картами народов)

Однажды настанет день,  
когда весна столкнется с зимой в неравной битве, а в первый день зимы последняя птица покинет эти края,  
когда все время застынет в одной секунде и любой вздох сможет разбить его вдребезги,  
когда мир погрузится во тьму и эта тьма начнет обратный отсчет до события, что перевернет все.

В тот день самый ясный ум заметут самые свирепые ураганы, и даже горячее сердце, что им управляет, не сможет его отогреть.

Все по вине всего одного невинного существа, и лишь предав веру в единственное святое и вечное можно разглядеть истину.

Но придут те, кто не будет нужен никому, но окажутся необходимыми всем.

Мир застынет в ожидании чужестранцев, что способны растопить лед и честно смотреть на новый мир, не деля его на черное и белое.

Они должны восстать против сложившегося порядка ради справедливости.

И только открыв глаза окружающим на то, как они слепы, эти племена выполнят свое настоящее предназначение.

### Приложение 3

Понятие «квест» обозначает игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Существует множество категорий квестов, в рамках сюжетного погружения мы используем последовательный квест – ромашка.

**Еще по пути к месту проведения сюжетного** погружения команды получают книгу «Хроники Нарнии» и задание на разгадывание нескольких шифров, ответы на которые находятся в книге. Выполнив задания правильно, каждая команда получает название цвета.

Прибыв на место, команды обнаруживают 6 (по количеству команд) «живых» статуй с определенным цветовым атрибутом. Каждая команда находит свою статую и начинает с ней взаимодействовать. Задача команды, выполняя различные поручения статуи, оживить ее. Часть задач прописана в записках открыто, часть записок зашифрована. Каждый раз команда отправляется для выполнения заданий к другим статуям в разных точках и таким образом учащиеся знакомятся с территорией. Выполняя задания своей статуи команда возвращается на исходную позицию и получает новую записку с подсказкой или следующим заданием. Если команда справилась со всеми поставленными перед ними задачами, статуя оживает, становится «проводником» команды в дальнейших приключениях и организует расселение команды на базе отдыха.

#### **Примеры заданий для команд**

1. Воссоздайте иллюстрацию из книги «Хроники Нарнии» силами всех участников команды. Команде выдается реальная иллюстрация книги, участникам необходимо сфотографироваться всем вместе максимально приближенно к оригиналу.
2. Согрейте соседнюю статую. В процессе должны принимать участие все представители команды. Говорить между собой, или объяснять что-либо статуе запрещено.
3. Вопросы по книге.
4. Соедините название фильма, персонажей и актеров.
5. Докажите, что вы команда

### Приложение 4

Нарния захвачена злой и жестокой Белой Колдуньей. Народы, населяющие эту землю, уже отчаялись бороться и готовы сдаться. Но они все еще верят в пророчество, обещающее появление чужаков, способных освободить земли от власти Королевы и восстановить правление Аслана.

Все прибывшие участники погружения поделены на команды, представляющие различные народы, населявшие Нарнию: бобры, гиганты, гномы, фавны, нимфы, кентавры. Кроме общей цели – восстановить власть Аслана, у каждого народа есть индивидуальные, более конкретные цели, которые противоречат целям других народов. Т.о. команда не может победить в игре только вернув Аслана и восстановив его власть. Каждой команде придется найти компромисс и договориться о взаимовыгодных условиях по крайней мере с еще одной командой.

Для достижения собственных целей и победы в игре командам понадобятся ресурсы, которые они могут заработать или получить в подарок на предмето-ориентированных станциях.

## Примеры вводных правил для разных команд:

### **Бобриный народ!**

Я весьма удивлён вашим появлением в моих владениях, но великодушно предоставляю шанс остаться здесь. Однако для этого вам необходимо доказать, что вы, и именно вы можете принести пользу коренному народу Нарнии. Помните, что только один народ из прибывших сегодня в наш мир сможет поселиться здесь, а остальные будут немедленно изгнаны.

Чтобы доказать нам свою преданность и показать, на что вы способны, вам необходимо выполнить наши условия:

1. Все боевые силы Нарнии сейчас брошены на войну с соседними государствами, захватывающими наши последние территории. Вы должны это остановить. Верните Нарнии те земли, что принадлежат ей по праву!

В этом вам помогут коренные нарнийцы, логова которых вам нужно посетить в порядке, указанном на приложенных к этому письму листах пергамента.

2. Ваш народ всегда славился независимостью и трудолюбием, за это вас и уважают остальные расы. Вы только что прибыли, но все пригодные для вас места обитания были уничтожены ещё задолго до этого. Вы должны позаботиться о себе сами. Чтобы продолжить своё пребывание здесь, вам нужно построить себе жилище - плотину. Чтобы это стало возможным, вы должны выполнить 3 условия:

1) Купить 3 комплекта древесины, 2 мешка грунта и одну дымовую печь на местном рынке

2) Утвердить проект строительства у владельцев единственной доступной для этого земли – кентавров

3) Получить подпись Аслана или Белой Королевы в знак одобрения строительства

3. Больше всего в Нарнии вы не любите Великанов. Именно они растоптали прошлую бобровую плотину, из-за них вам сейчас приходится столько работать. Народы Нарнии решили, что Великаны слишком опасны для общества, поэтому сейчас они находятся в резервации. Однако Великаны бунтуют, и, требуя свободы, отправили петицию в правительство об отмене изоляции.

Не допустите, чтобы это произошло, ведь для вас последствия могут быть катастрофическими.

Помните, что время в Нарнии идёт совсем по-другому, и если вам кажется, что прошла минута, то здесь могли пройти годы. Этого достаточно, чтобы случилось непоправимое, и Нарния была стёрта со всех карт мира! Следите за временем!

Удачи, и пусть победу одержат самые честные и храбрые из вас.

*Аслан*

### **Народ Фавнов!**

Я весьма удивлён вашим появлением в моих владениях, но великодушно предоставляю шанс остаться здесь. Однако для этого вам необходимо доказать, что вы, и именно вы можете принести пользу коренному народу Нарнии. Помните, что только один народ из прибывших сегодня в наш мир сможет поселиться здесь, а остальные будут немедленно изгнаны.

Чтобы доказать нам свою преданность и показать, на что вы способны, вам необходимо выполнить наши условия:

1. Все боевые силы Нарнии сейчас брошены на войну с соседними государствами, захватывающими наши последние территории. Вы должны это остановить. Верните Нарнии те земли, что принадлежат ей по праву!

В этом вам помогут коренные нарнийцы, логова которых вам нужно посетить в порядке, указанном на приложенных к этому письму листах пергамента.

2. Вы всегда славились своей образованностью и чудесным вкусом. Ваше мнение по поводу искусства считают авторитетным все, кроме гномов. Этот грубоватый и упрямый народец не желает переименовывать свой город – Харфанг, в что-то более благозвучное и сочетающееся с названием всех остальных земель. Вы же уверены, что для поддержания величественного облика Нарнии в глазах остальных стран это просто необходимо. Чтобы продолжить своё пребывание здесь, вы должны добиться переименования Харфанга. Чтобы это стало возможным, вы должны выполнить 3 условия:

1) Купить 3 флейты, 2 мешочка с рунами и 2 коробки рахат-лукума на местном рынке

2) Заполучить соглашение гномов на переименование Харфанга (их подпись)

3) Получить подпись Аслана или Белой Королевы в знак одобрения вашего проекта

3. Больше всего в Нарнии вы не любите Нимф. Они всегда считали, что знают толк в искусстве лучше вашего, но никогда не говорили этого вам в лицо. Хотя они и не одержали ни одной победы в сражении за всю историю Нарнии, они считают себя умнее и сильнее всех народов. Однако теперь они, кажется, осознали, что это не так, и хотят заключить с вами дружественный союз. Не допустите этого, иначе вы и не заметите, как они хитростью отберут все ваши земли!

Помните, что время в Нарнии идёт совсем по-другому, и если вам кажется, что прошла минута, то здесь могли пройти годы. Этого достаточно, чтобы случилось непоправимое, и Нарния была стёрта со всех карт мира! Следите за временем!

Удачи, и пусть победу одержат самые честные и храбрые из вас.

*Аслан*

## Приложение 5

Предметные локации представляют собой этапы игры по станциям, основанные на учебных предметах. Сами локации и задания, предлагаемые участникам, стилизованы под волшебный мир Нарнии. Команды перемещаются по станциям в удобном для них порядке. Одно из основных условий – распределить время так, чтобы успеть побывать в каждой локации. Командам не предлагается отдельного маршрутного листа, но на картах каждого народа обозначены географические объекты, которые стоит посетить. Несколько локаций не предполагают временных затрат и могут посещаться несколько раз с целью заработать больше ресурсов.

### Локации Нарнии и предметы, на которых они были основаны

<i>Локация</i>	<i>Учебный предмет</i>	<i>Задание для команд</i>	<i>Реальное воплощение</i>
Тенистый лес	Физика/биология	Изобрести способ определять, когда существо из Нарнии врет	Опыты с теплом, электричеством, смешивание препаратов
Мост Великанов	География/английский	Воссоздать старинную карту Нарнии	По текстовому описанию расположения различных объектов разместить названия этих объектов на карте. Текст - описание предъявляется участникам на английском языке
Бобровая запруда	ОБЖ/физкультура	Переправить команду с одной территории на другую через заколдованные колдуньей земли	На полу рисуется сетка с пустыми квадратами, у ведущего есть схема такого же поля с указанными «заколдованными» участками. Задача команды провести всех участников, запомнив, куда ступать нельзя из-за колдовства. Задание может усложняться ограничениями некоторых участников (нельзя говорить, можно двигаться только с завязанными глазами, перемещаться только на одной ноге и т.д.)
Дикие Северные Земли	Психология	Найти ключ от логова Королевы, потерянный в таинственном лабиринте	Пройти искусственно созданный из мебели лабиринт всей командой. Вся команда перемещается взяв за руки, не издавая никаких звуков.

			Только первый и последний участники цепочки идут с открытыми глазами, глаза остальных участников завязаны. Команда проверяет степень доверия друг к другу и способность действовать быстро в неожиданных и неудобных обстоятельствах.
Харфанг	литература	Придумать заклинание, отнимающее силу у Белой Колдуньи	Проанализировав особенности и структуру современных поэтических форм (например, Хокку), команды создают подобные формы на заданную тему, работая сначала в парах, а затем объединяя малые поэтические формы в глобальное произведение.
Пещера Фавна	Право/ обществознание	Отменить неправомерные законы, созданные Асланом под действием заклинания злой стороны	После введения в игру новых законов, противоречащих нормам морали и добродетели некоторые команды начинают следовать им ради достижения главной цели. Задача локации найти возможность эти законы отменить и убедить участников, «потерявших нравственные ориентиры» не следовать антигуманным законам. Примеры таких законов: 1. Каждый народ обязан выплатить «живой налог» (в виде одного представителя от команды) любому другому народу. 2. Смена расы карается изгнанием из Нарнии 3. Аслан всегда прав. 4. ЦБ на грани банкротства, поэтому все цены повышаются вдвое.