

Такие разные жмурки

Проект по игровой культуре народов РМЭ в
рамках сетевой педагогической мастерской



Лицей №11



Крупнейший педагог
и общественный деятель
Татарстана
А. ИСХАКОВ
Татарстан
(1888 - 1952)



Акционерное общество
«Издательство «Просвещение»

ул. Крымский Вал, д. 10, стр. 3, этаж 4, помещение 8, город Москва, РФ, 127473
ИНН 77/5995942 КПП 770201001 ОГРН 1147746296532
ОКПО / идентификационный номер ОКПО: 29994516450001
Тел.: +7 (495) 789-3040 E-mail: pros@prosv.ru
Факс: +7 (495) 789-3041 http://www.prosv.ru

« 4 » октября 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СОГЛАШЕНИЕ

(далее – «Дополнительное соглашение»)

к Распоряжению

о создании Педагогической мастерской по теме «Проектная
деятельность младшего школьника по направлению

ИК-технологий в процессе реализации содержания УМК «Перспектива»

(АО «Издательство «Просвещение»)

(далее – «Распоряжение»)

I. Внести в Распоряжение следующие изменения:

1. Включить в состав участников Сетевой педагогической мастерской следующие образовательные учреждения: "Лицей №11 им. Т.И.Александровой г.Йошкар-Олы" и "Сернурская средняя (полная) общеобразовательная школа № 2 имени Н.А. Заболоцкого".

II. Присвоить статус Педагогической мастерской данным образовательным учреждениям, так как они обладают квалификационными кадрами и необходимой материально-технической базой для организации работы в этом направлении.

III. Настоящее Дополнительное соглашение вступает в силу с даты его подписания Сторонами либо их представителями.

Руководитель ЦНО

Дигина Алла Георгиевна



Главный редактор

Колесникова Надежда Борисовна



Куратор мастерской от ОО: доктор филол. наук,
профессор, профессор
кафедры русского языка и литературы,
заслуженный деятель науки РМЭ,
почётный работник ВПО РФ,
член федерального УМО по направлению
«Языковедение и литературоведение»
Золотова Татьяна Аркадьевна




АО «Издательство «Просвещение»

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о присвоении статуса Педагогической мастерской

№ 6

« 04 » октября 2024 г.

МОУ "Лицей №11 им. Т.И. Александровой г. Йошкар-Олы"
(название организации)

на основании распоряжения о создании педагогической мастерской № 257 от 21.09.24 является педагогической мастерской по теме «Проектная деятельность младшего школьника по направлению ИК-технологий в процессе реализации содержания УМК «Перспектива» (АО «Издательство «Просвещение»).

Сроки проведения работы:

Начало - 2021/2022 учебный год

Окончание - 2023/2024 учебный год

Руководитель ЦНО



Дигина Алла Георгиевна

Главный редактор

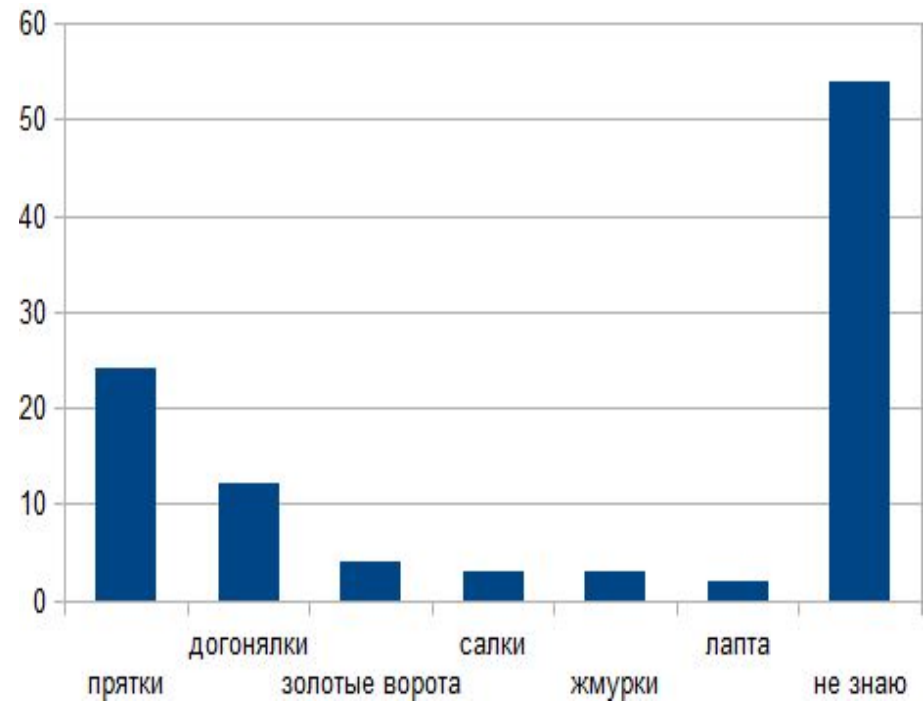


Колесникова Надежда Борисовна





Результаты анкетирования



Цель и задачи проектов

Показать совместно с обучающимися значимость традиционных (фольклорных) игр, универсальные и национальные элементы в игровой культуре народов республики Марий Эл, особенности их взаимодействия и оформления.



Современные “Жмурки” ребята называют “Слепой крот”



Игры съ завязанными глазами.

Древне-греческія игры.—Узнай кто?—Простыя жмурки.—Два слѣпых.—Звѣрская покеръ.—Жарена кашка.—Дырчакъ.—Кипски.—Пора, бабушка, въ пирь.—Слѣпая баба.—Куриная слѣпота.—Слѣпая Олена.—Дугальцы.—Вѣрный ударъ.

Въ древней Греціи извѣстны были главнымъ образомъ двѣ игры, относившія къ этой категоріи, а именно: одна, совсѣмъ похожая на наши обыкновенныя жмурки, причѣмъ одинъ изъ играющихъ съ завязанными глазами старался поймать бѣгающихъ и увертывающихся отъ него товарищей; другая же, подъ названіемъ „мѣдная муха“, состояла въ томъ, что одному изъ играющихъ завязывались глаза и онъ, ничего не видя, вертѣлся такимъ образомъ вокругъ, то и дѣло восклицая: „я паловую мѣдную муху!¹⁾“, а соучастники въ игрѣ отъчали: „лови, да не поймать тебѣ ее!²⁾“ и всячески дразнили и терзали вертикагося, пока ему не удавалось поймать кого-либо изъ играющихъ, послѣ чего пойманный становился ловцомъ¹⁾. Въ настоящее время игры съ завязанными глазами встрѣчаются во множествѣ по всей Европѣ. Въ Россіи главнѣйшія изъ нихъ слѣдующія:

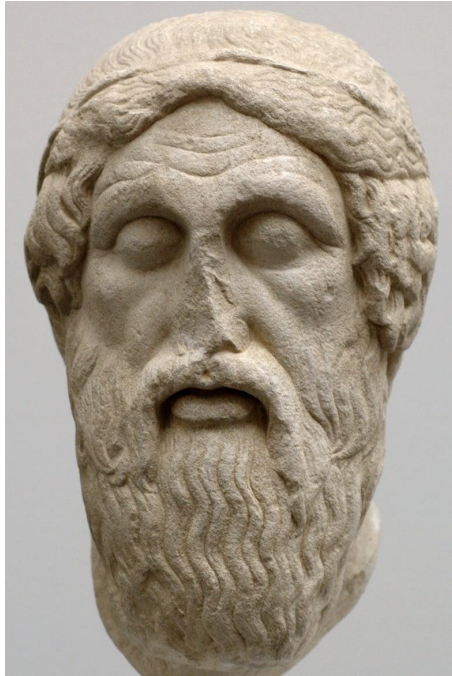
Узнай кто? Мальчикъ, подравшись къ товарищу сзади, закрываетъ ему руками глаза, пока тотъ не узнаетъ по осязанію плеча, кто закрываетъ ему глаза, и не назоветъ его по имени. У древнѣхъ грековъ въ подобномъ же родѣ была игра, подъ названіемъ „слѣпой комаръ“; одинъ изъ играющихъ закрывалъ рукою глаза, а другой ударялъ его по щекѣ и спрашивалъ: угадай, кто ударилъ, или какою рукою ударилъ? Въ подобномъ же родѣ и также подъ названіемъ „слѣпой комаръ“ существуетъ игра у современныхъ французскихъ италянцевъ, а у нѣмцевъ въ подобномъ родѣ существуетъ игра подъ названіемъ „маннъ въ потыахъ“²⁾.

Жмурки простыя (среди народа Россіи), *Имушка, избушка* (Одесса), *Слѣпая слепорода* (Сибирь), *Въ котѣ, Аманасъ* (Черныи г.), *Курикокомы* (Польша), *Куры бабы, Каркалыны, Жмачки* (Восточная Сибирь). Въ этой игрѣ одному изъ участвующихъ, поговору вьютъ платкомъ глаза, а иногда вьютъ того наизусть на его лицо, заставляя повернуться несколько разъ на одной ногѣ, чтобы онъ не зналъ, къ кому стоитъ лицомъ и спиной, и затѣмъ заставляютъ

¹⁾ К. Шмидтъ, 1. с., т. I, стр. 157. Grasberger, 1. с., S. 40—42.

²⁾ Illustri. Spielbuch für Knaben von H. Wagner. 1878. S. 23.

Значимость понятия слепота-зрячесть



Tiresias

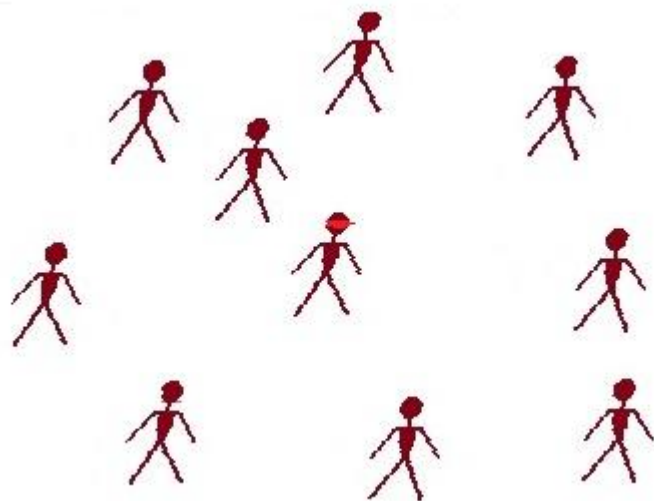
Значимость понятия слепота-зрячесть



Такие разные жмурки



Марийская игра “Слепой баран” (Сокрыр-тага)



Татарская игра “Кузбайлау уены”



Сопоставление русской, марийской и татарской игр

Общее

- водящему завязывают глаза, создавая искусственную слепоту
- игроки должны передвигаться бесшумно
- водящий должен на ощупь узнать пойманного игрока

Отличия

- в выборе водящего
- в татарской игре нет предупреждения об опасности
- в татарской игре движение игроков ограничено прыжками на одной ноге и вырытыми в земле “норками”

В процессе разработки проектов использовались материалы классических изданий игрового фольклора. Участники проектов были ориентированы на принцип единства в многообразии: осуществлена попытка установить универсальный код, лежащий в основе игр ряда этносов, а затем показать разнообразие его реализации.

Таким образом, тезис о единстве и многообразии культур народов РФ приобрел в рамках проектов реальное наполнение.