



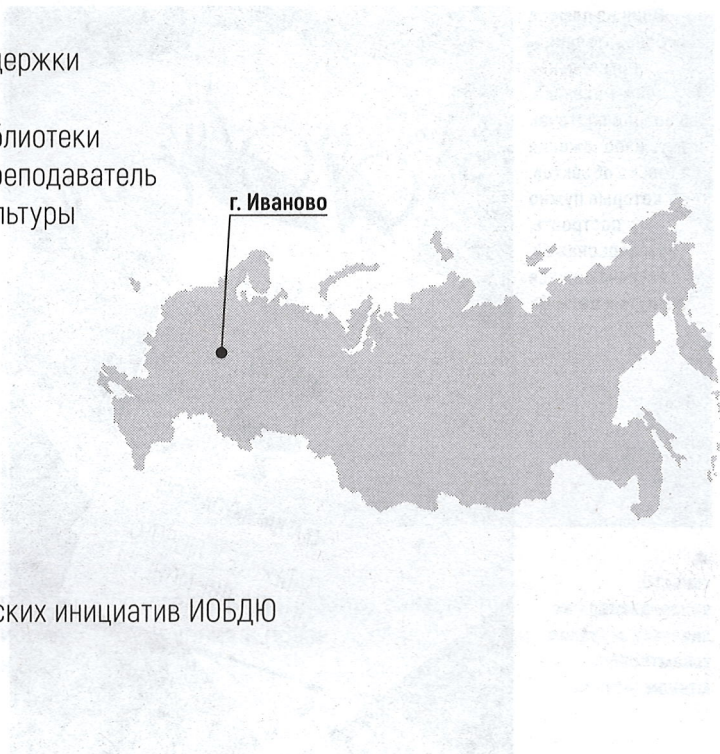
Елена ГОЛУБЕВА,
заведующая отделом поддержки
творческих инициатив
Ивановской областной библиотеки
для детей и юношества, преподаватель
Ивановского колледжа культуры



Анастасия ДУБИНСКАЯ,
ведущий библиотекарь
отдела поддержки
творческих инициатив
ИОБДЮ



Виктория КОПЕРВАС,
библиотекарь II категории
отдела поддержки творческих инициатив ИОБДЮ

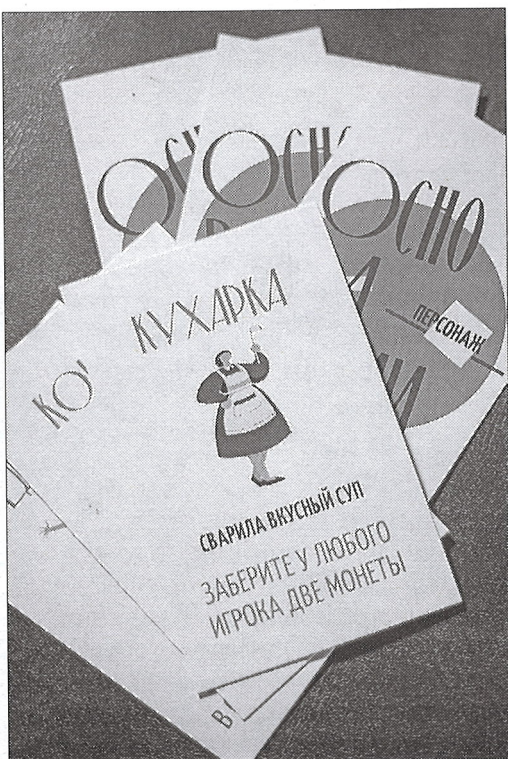


Мы — «Основатели» городов и сёл

СОВРЕМЕННЫЙ ПОДХОД К ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ИСТОРИИ РЕГИОНА

Чтобы эффективнее продвигать литературу об истории и культуре региона среди читателей, сотрудники Молодёжного центра ИОБДЮ разрабатывают тематические программы и проекты для разных возрастных категорий. В связи с растущей актуальностью гражданско-патриотического воспитания особое внимание уделяется юной аудитории. Нашим коллективом накоплен богатый опыт в этом направлении. С неизменным успехом ежегодно проходит акция «Областной день чтения», ежемесячно пополняется подкаст «Голос краеведа» и т. д. В статье расскажем о создании и выпуске настольной игры «Основатели».

Один из плюсов «Основателей» – оригинальная гейм-механика. В колоде карточек есть изображения не только объектов, которые нужно построить, но и персонажей, встречающихся на пути к цели ▶



ПО ЗАПРОСАМ МОЛОДОЙ АУДИТОРИИ

По данным Центральной универсальной научной библиотеки Ивановской области, в 2020 г. в нашем регионе было выпущено всего шесть краеведческих изданий для детей, что составляет 2,8 процента от общего числа вышедших в свет произведений печати. Подобные показатели могут свидетельствовать о том, что в программах школ и других учебных заведений местной истории уделяется недостаточно внимания. В таких условиях работа библиотек в этом направлении является особенно актуальной.

В период с 2018-го по 2022-й ежегодно проводилась областная просветительская акция «Большой губернский диктант» с целью проверки уровня знаний жителей о прошлом субъекта. С 2023 г. организуется акция «Ивановские КРАЙности», представляющая собой командную игру. Её разработка – важный шаг в деле сохранения и продвижения богатого культурного наследия региона.

Краеведение – всестороннее исследование какой-либо территории, проводимое на научной основе. Цель нашей работы в этом направлении – привить ребятам любовь к своей земле, к Отечеству, познакомить их с патриотическими, духовно-нравственными традициями страны.

Молодёжным центром ИОБДЮ в 2022 г. было проведено онлайн-анкетирование на тему «Краеведение: зачем изучать и как это делать?», в котором приняли участие 329 человек. 88 процентов (289 респондентов) сказали, что оно «очень важно для понимания истории области и страны в целом». На вопрос «Можете ли Вы привести пример интересного факта о своём крае?» 70,6 процента ответили утвердительно.

Наиболее эффективной для школьников формой изучения краеведения 45,5 процента опрошенных назвали игровую; 28 процентов – творческую; 26,5 процента – исследовательскую.

С предположением, что настолки могут быть хорошим способом знакомства с историей родного региона, согласились 91,3 процента респондентов, однако на вопрос, известны ли им подобные примеры, 70,3 процента ответили отрицательно. 56,6 процента сказали, что хотели бы принять участие в подготовке такого продукта.

Результаты онлайн-анкетирования, показавшие популярность настолок среди молодёжи и отсутствие краеведческих игр в Ивановской области, явились предпосылками для создания «Основателей». Летом 2022 г. рабочая группа в составе Елены Вячеславовны Голубевой, Анастасии Антоновны Дубинской и Анны Алексеевны Назаровой придумала гейм-механику, правила и стильное оформление.

По оценке экспертов, объём рынка настолок в России растёт с каждым годом. Это вызвано большим интересом со стороны детей и подростков. Подобные игры разнообразны, увлекательны, связаны с живым общением и являются сегодня одним из популярных способов проведения досуга.

РЕКОМЕНДАЦИИ НОВИЧКАМ

Создание настолки – увлекательный процесс, требующий, однако, определённых знаний и особого креативного подхода. Он состоит из следующих этапов.

Определение темы и цели

Тема. Выберите тот или иной аспект краеведения (знаменательные события, известные личности, природные достопримечательности, культурные традиции и т. д.).

Цель. Решите, какую задачу будет выполнять ваша игра. Например: обучение ребят, развитие у них логического мышления или просто развлечение, знакомство с любопытными фактами.

Исследование материала

Просмотрите доступные источники информации о вашем регионе: книги, статьи, архивы, интервью с местными жителями. Соберите интересные сведения, легенды, исторические анекдоты, которые будут основой для заданий или элементов игры. В качестве консультанта пригласите в команду специалиста по краеведению.

Разработка концепции

Механика. Продумайте, каким образом участники станут взаимодействовать друг с другом. Будет ли это соревнование, кооперативная настолка или что-то смешанное. Определитесь с гейм-элементами (карты, фишки, кубики, игровые поля и т. д.).

Правила. Сформулируйте чёткие законы, которые будут понятны ребятам. Опишите ходы, условия победы, возможные варианты действий и т. п.

Создание контента

Вопросы и задания. Они должны основываться на собранных вами фактах и историях, быть разнообразными и по уровню сложности соответствовать вашей целевой аудитории.

Иллюстрации и дизайн. Подготовьте визуальный контент – картинки, макеты карт, игровое поле. Если у вас нет опыта в этом деле, можно привлечь профессионалов либо использовать шаблоны.

Прототипирование и тестирование

Когда продукт готов, проведите пробные сессии с друзьями, семьёй или представителями вашей потенциальной аудитории. Обратите внимание на их отзывы и предложения по улуч-



▲
Отвечая на краеведческие вопросы, участник зарабатывает бонусы-монеты

шению. Обязательно учитывайте замечания и вносите изменения в правила, содержание и оформление.

Пройдя все этапы производства, мы разработали демонстрационную версию. Приглашаем вас ознакомиться с нашей настолкой более подробно.

«ШВЕЯ» ИЛИ «ОФЕНЯ»

«Основатели» – краеведческая игра с карточками. Количество участников варьируется от двух до шести человек. Наше изобретение подойдёт читателям всех возрастов начиная с 12 лет и станет полезным развлечением в кругу семьи или друзей. Настолка сочетает в себе несколько гейм-механик, строится на принципе соперничества и не требует присутствия ведущего.

Главная цель – «основать» поселение в Ивановской области. Для этого придётся собрать необходимые объекты городской среды, изображённые на картах, и закрыть ими все игровые поля, параллельно зарабатывая «монеты» и отвечая на вопросы об истории субъекта.

Рассмотрим каждый элемент настолки отдельно.

Игровые поля

Это карточки с указанием населённых пунктов Ивановской области, являющихся ключевыми туристическими центрами региона (Плёс, Вичуга, Гаврилов Посад, Кинешма, Приволжск, Юрьеvec, Палех, Шуя, Пучеж, Южа). Здесь вы можете увидеть разные сферы жизни общества – культурную, социальную, производственную, жилищную, туристическую, – а также объекты городской среды, которые надо возвести.

На каждое игровое поле нанесён QR-код, ведущий на сайт с подробной информацией о важных постройках конкретного населённого пункта, известных уроженцах и др.

Карты «Объект»

Содержат изображения объектов городской среды из различных сфер жизни, которые необходимо приобрести на собранные монеты, чтобы закрыть игровое поле.

Объекты:

- ▶ «Сфера культуры» – театр (20 монет), галерея (17 монет), музей (15 монет), библиотека (12 монет), кинотеатр (10 монет), дом культуры (8 монет);
- ▶ «Социальная сфера» – больница (20 монет), санаторий (17 монет), спорткомплекс (15 монет), университет (12 монет), школа (10 монет), детский сад (8 монет);
- ▶ «Сфера производства» – ТЭЦ (20 монет), комбинат (17 монет), фабрика (15 монет), завод (12 монет), цех (10 монет), мастерская (8 монет);
- ▶ «Жилищная сфера» – многоквартирный дом (20 монет), коттедж (17 монет), частный дом (15 монет), дачный дом (12 монет), гостиница (10 монет), общежитие (8 монет);
- ▶ «Сфера туризма» – объект культурного наследия (20 монет), заповедник (17 монет), дом-усадьба (15 монет), Национальный парк (12 монет), храм (10 монет), скульптура (8 монет).

В «Основателях» присутствует и стратегический компонент: участники могут придерживать объекты, тем самым выбирая наилучший для себя вариант.

Карты «Событие»

Они означают форс-мажорные обстоятельства: непогоду или пожар, удачное вложение или выигрыш пари, из-за которых ребята получают или теряют монеты, а также избавляются от штрафных жетонов.

Примеры положительных событий:

- «Разрешение на строительство» – возможность возвести объект;
- «Удачный день» – удвоение накоплений, монеты необходимо взять из общего «банка»;
- «День рождения» – все игроки должны отдать по одной монете тому, кто вытянул данную карточку из колоды.

Примеры отрицательных событий:

- ◆ «Нашествие насекомых» – пропуск хода, участник не может построить объект;
- ◆ «Наводнение» – потеря всех накоплений, следует вернуть монеты в общий «банк».

Карты «Персонаж»

Здесь изображены различные колоритные типажки, связанные с брендом нашего города. Среди них – офеня, невеста, меценат, мыловар, швея.

Примеры:

- ▶ «Невеста» – приносит в дом мир и любовь, а также одну монету, взять которую нужно из общего «банка»;
- ▶ «Швея» уколола палец иглой – по желанию можно вытянуть другую карточку: «Персонаж»;
- ▶ «Офеня» на ярмарке обманул игрока – необходимо вернуть одну монету в общий «банк»;
- ▶ «Бродяга» ищет дом – игрок забирает один построенный объект в «Жилищной сфере».



Игра вызвала большой резонанс и была презентована во многих образовательных и культурных учреждениях области



Карты вопросов

Участникам предоставляется шанс получить дополнительные бонусы в виде монет, выполняя задания по краеведению.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЁЖКЕ

При разработке настолки большое значение имеет яркий, оригинальный дизайн карточек.

► **Быстрая идентификация.**

Благодаря разноцветным «рубашкам» ребята могут мгновенно определять, какие типы карт находятся у них в руках или на столе.

► **Создание атмосферы.**

Яркое и продуманное оформление способствует более глубокому погружению в исторический контекст.

► **Эмоциональный отклик.** Стильный дизайн

вызывает положительные эмоции. Красивые иллюстрации и аккуратные шрифты производят приятное впечатление и повышают интерес. Это мотивирует детей возвращаться к игре снова и снова, наслаждаясь не только механикой, но и эстетической составляющей.

► **Информативность.**

«Рубашка» карты подсказывает, какие сведения следует искать на лицевой стороне.

Общий дизайн тоже крайне важен. Вот почему стоит уделить ему особое внимание.

Создание единого стиля

Все компоненты – «рубашки» карт, игровые поля, жетоны – должны быть оформлены одинаково.

Удобство использования

Чётко структурированные правила, коробки для хранения жетонов и др., понятные иконки и обозначения – всё это делает гейм-процесс комфортным и приятным.

Повышение интереса

Качественное оформление привлекает внимание к самой теме игры. Если настолка посвящена краеведению, то использование старых фотографий, архивных документов и аутентичных изображений поможет заинтересовать детей историей и культурой региона.

Увеличение срока службы

Качественные материалы и аккуратное исполнение продлевают срок службы наборов. Ребята ценят вещи, которые выглядят красиво и служат долго.

СОВЕРШЕНСТВУЕМ ПРОДУКТ

В процессе создания «Основателей» мы осознали, что издание игры потребует значительных затрат и профессиональной доработки. Именно тогда решили использовать стратегический подход и начали активно участвовать в различных тематических конкурсах. Зачем это нужно?

Обратная связь

Конструктивная критика от жюри и других претендентов на победу помогает улучшить продукт.

Сетевые контакты

На мероприятиях появляются не только разработчики игр, но и представители издательств, инвесторы, другие заинтересованные лица. Это отличный шанс завести деловые знакомства и найти партнёров.

Проектирование настолки – увлекательный процесс



Привлечение внимания

Конкурсы существенно повышают видимость проекта. Удачные выступления, публикации в СМИ, упоминания в блогах привлекут больше игроков и потенциальных покупателей.

Финансовая поддержка

Денежные призы, помощь в создании и распространении продукта пригодятся при дальнейшем производстве настолки.

Атмосфера соперничества

Соревнование с другими разработчиками мотивирует на поиск инновационных решений и усовершенствование игры.

Не будем скрывать, что к нам успех пришёл не сразу. Первые попытки участия в различных тематических мероприятиях принесли полезный опыт и обратную связь, однако долгожданный прорыв случился позже, нежели ожидалось.

ШКОЛЬНИКИ ПРЕДЛАГАЮТ СВОИ ИДЕИ

Всё это время мы продолжали верить в потенциал «Основателей» и упорно работали над совершенствованием продукта. И вот в начале 2024 г. у нас появилась уникальная возможность принять участие в грантовом конкурсе «Движение Первых», устраиваемом специально для вовлечения детей и молодёжи в проектные активности, направленные на воспитание, развитие и самореализацию, организацию досуга.

Мы понимали, что наша инициатива идеально соответствует требованиям, и приложили максимум усилий к оформлению заявки. На базе уже имеющихся материалов придумали проект «Основатели». Авторская игротека и конкурс настольных краеведческих игр для подростков». Его главная цель — вовлечь ребят в изучение истории и культуры малой родины. Подготовка состояла из трёх ключевых этапов.

Доработка

Мы усовершенствовали существующий продукт, сделав его более привлекательным и информативным. Улучшили гейм-механику, добавили свежий контент и обновили дизайн.

Обратились к специалистам в области создания настолок для внесения профессиональных корректировок. Эти же мастера отвечали за печать. Каждый этап производственного процесса контролировался лично нами. В результате совместной работы был выпущен ограниченный тираж «Основателей» — 300 экземпляров.

Выездная презентация и авторская игротека

Второй этап включал в себя организацию выездных презентаций в библиотеках и образовательных учреждениях 11 муниципальных образований Ивановской области. Участниками авторских игротек стали 744 человека в возрасте 12–18 лет. Партнёрами выступили отделы образования и учреждения культуры региона.

Каждая презентация начиналась с увлекательного обзора настолки, её особенностей, концепции, правил и задач по сохранению местной истории. Также мы демонстрировали результаты онлайн-анкетирования, проведённого среди молодёжи, которые показали высокий уровень интереса к продукту и его потенциальную эффективность в образовательном процессе.

Школьники и студенты с удовольствием играли в «Основателей». В процессе они познакомились с любопытными фактами о городах и сёлах Ивановской области, ключевых объектах культуры, производства, социальной сферы региона и проверили свои краеведческие знания. Дух соперничества подстёгивал команды, каждая из них стремилась к победе. Ребята рассуждали, спорили, отстаивали свою точку зрения, демонстрировали быстроту реакции, гибкость мышления, умение работать сообща.

В среднем игра «Основатели» рассчитана на 45 минут, что соответствует психофизиологическим особенностям школьников и не вызывает утомления.

В презентации игры «Основатели», которая состоялась в нашей библиотеке, приняли участие представители СМИ, культурной общественности, Совета регионального отделения «Движение Первых», исполнительных органов государственной власти, а также депутаты Ивановской городской думы и Ивановской областной думы, партнёры проекта.

Присутствующие отметили, что создание подобного продукта — знаковое событие не только для библиотечной сферы, но и для всего региона, поскольку оно подчёркивает важность применения гейм-технологий в развитии и воспитании детей и подростков. Настолки, посвящённые краеведению, способствуют привлечению новых читателей, продвижению литературы, развитию инновационных видов работы, реализации культурно-досуговых инициатив и формированию положительного имиджа учреждения.

Конкурс авторских игр

В целях популяризации исторического наследия региона мы провели конкурс авторских краеведческих настолок среди школьников и учащихся средних профессиональных образовательных учреждений. Подобное мероприятие в Ивановской области состоялось впервые. Его целями были развитие творческих способностей участников и патриотическое воспитание. Задачи включали мотивацию подростков к исследованию малой родины и поддержку креативных подходов. На протяжении двух месяцев ребята разрабатывали свою собственную настольную игру, посвящённую истории города, региона, судьбам известных людей и др.

Конкурс проводился в несколько этапов. Сначала претенденты отправляли свои проекты на предварительный отбор. В состав жюри вошли: Алла Токарева, ветеран краеведческого движения, автор статей в научных и педагогических сборниках, председатель педагогического общества «Исследователь»; Никита Копятин, руководитель самого масштабного ивановского клуба настолок DICES; Елена Смирнова, генеральный директор Digital-агентства Rikorda.

Эксперты оценивали представленные продукты с учётом креативности идеи, соответствия теме и цели конкурса, качества оформления материалов и оригинальности гейм-механики, познавательной ценности, уровня взаимодействия между игроками. Авторы работ, признанных лучшими, презентовали их на территории нашей библиотеки в ноябре 2024 г. Ребята публично защищали свои проекты.

Всего в конкурсе поучаствовало 17 команд (около 70 человек), из которых 13 вышли в финал. Шесть коллективов представляли сельские поселения, ещё шесть – городские округа, одна – районный центр. Были продемонстрированы разнообразные увлекательные настолки с понятной гейм-механикой и художественным оформлением: «Отсканируй и узнай», «Играбродилка», «МЕМО Тейково», «МЕМО», «Ивановский след», «Путешествуем со вкусом», «Палехские зодчие», «Ивановский край в истории Отечества», «Моя малая родина», «Тайны родного края» и др.

В итоге третье место заняла команда из г. Вичуга с проектом «Семейная сага Коноваловых»; второе досталось группе студентов Ивановского колледжа сферы услуг, представившей «Большую ярмарку»; а по-


Все муниципальные библиотеки, работающие с подростками и молодёжью Ивановской области, а также образовательные учреждения, где проходили презентации нашей игротеки, получили по комплекту настолки «Основатели» в подарок. Всего было передано 197 наборов.

бедителями признаны ребята из пос. Старая Вичуга с «Чудесами Ивановской области». Все участники получили от организаторов по экземпляру игры, а также сертификаты и памятные сувениры. Работы финалистов конкурса размещены в «Банке креативных решений» (виртуальная площадка на сайте «Основателей») для обмена лучшими идеями и популяризации истории родного края.

ОДНОЙ КОМАНДОЙ

В реализации любого грантового проекта большое значение имеют партнёры. Так, наши друзья из Digital-агентства Rikorda сыграли ключевую роль в создании сайта Молодёжного центра. Он стал важной платформой для коммуникации с целевой аудиторией, где пользователи узнавали актуальную информацию о готовящихся мероприятиях. Этот веб-ресурс включает в себя ряд разделов, среди которых особенно выделяется посвящённый «Основателям». Здесь пользователи могут ознакомиться с правилами игры, её целями и задачами, инструкциями по участию. Благодаря профессиональному подходу сотрудников агентства сайт получился удобным, содержательным и привлекательным для пользователей, что значительно повысило узнаваемость проекта и интерес к нему.

Другой наш партнёр – Ивановская областная общественная организация молодых инвалидов и их родителей «Грани» – внёс большой вклад в оформление, создав экологические сумки с ручной набойкой и значки с логотипом «Основатели». Эти вещи, выполненные в традиционном стиле региона, подчёркивают связь проекта с местным культурным наследием и популяризируют бережное отношение к окружающей среде, а также служат отличным инструментом для повышения узнаваемости бренда.

В заключение хочется отметить, что работа в данном направлении продолжается. Мы уже достигли договорённости по организации игротек в учебных учреждениях Ивановской области. «Основатели» стали современным инструментом популяризации краеведения, продвижения всех имеющихся ресурсов библиотеки (книг, периодики, электронного каталога, сайтов, групп в социальных сетях). Благодаря нашей настолке выдача книг об истории и культуре региона увеличилась на 10 процентов. 

Игра «Основатели» стала победителем III Межрегионального конкурса «Туристский сувенир Золотого кольца» в категории «Полиграфический сувенир» и получила наклейку «Рекомендовано Союзом городов Золотого кольца». В дальнейшем мы планируем представить её на Всероссийском конкурсе «Туристический сувенир».