

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «ПРОТОН»**

**ПРОЕКТ
«Творческая мастерская
«Тебко - интеллектуальная игра северных
народов»**

Номинация: декоративно-прикладное искусство

Коллектив авторов:

Цыплакова Алла Ивановна, директор

Купчаков Юрий Амербиевич, педагог дополнительного
образования

город Муравленко, 2024 год

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность

Культура и традиции северных народов нашей страны удивляют своей глубиной и уникальностью. Устройство быта, занятия, ритуалы и т.д. этих народов рациональны, самобытны и подчинены строгой логике выживания в суровых природных условиях, далеких от достижений комфорта современной цивилизации.

Именно поэтому заслуживает особого внимания богатство и разнообразие культурного наследия северных народов, ведь они несмотря на испытания суровыми жизненными условиями смогли пронести через века и наполнить его глубоким содержанием. Проживая на территории Крайнего Севера нашей страны, мы приобщаемся сами и приобщаем наших детей к культуре коренных северных народов, ведь любовь к родине начинается с любви к родному краю.

В настоящей работе предлагаем один из вариантов знакомства обучающихся с традициями ненецкого народа. Учитывая, что ведущим видом деятельности детей младшего школьного возраста является игра, в качестве объекта изучения выбрана логическая игра «Тебко».

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Концепция проекта

Тebкo - это не просто развлечение, это способ развития мышления, унаследованный от поколения к поколению, игра, которая требует глубокого анализа ситуации и обучает искусству предвидения и тактики. У народов, живущих в суровых климатических условиях, не может быть ничего праздного и «лишнего», поэтому в культуре ненецкого народа не могла появиться игра лишь для развлечения. Тебко - это стратегия, сами её создатели объясняют как выпас оленей, которые разбрелись в разные стороны в тундре. А ценность оленя для северных народов очень высока. Ведь олень - это источник пищи и одежды, средство передвижения, его мехом утепляют жилища, рога, вырастающие каждый год, идут на продажу. Чем больше оленей, тем богаче семья. Поэтому игра, имитирующая стадо оленей и умений с ним работать, имеет в себе богатый развивающий и воспитательный потенциал для подрастающего поколения оленеводов.

Игра, созданная из натурального дерева, предлагает уникальную возможность почувствовать связь с природой, прикоснуться к древним традициям.

На наш взгляд, форма реализации проекта через организацию работы в творческой мастерской наиболее полно решает эту задачу: ребята получают возможность самостоятельно пройти путь создания своими руками каждого элемента этой увлекательной головоломки, а не получить готовое решение в виде заводского варианта игры. Такой подход в наибольшей степени способствует погружению и

прочувствованию культуры ненецкого народа, который всё добывает себе сам: пищу, одежду, жилище и т.д.

Кроме того, данный подход демонстрирует ребятам, что увлекательные занятия существуют и помимо Интернета, что не только цифровые ресурсы способствуют развитию.

Таким образом, **цель** проекта заключается в создании условий для изготовления интеллектуальной игры ненецкого народа «Тебко» как способа формирования у детей интереса и уважения к культуре и традициям северных народов.

Задачи проекта:

- познакомить детей с историей и философией игры ненецкого народа «Тебко»;
- проанализировать элементы, составляющие игру «Тебко»;
- определить материалы и их количество, необходимое для изготовления одного комплекта игры;
- разработать план изготовления и оформления игры;
- изготовить игру;
- протестировать полученный результат;
- использовать изготовленные комплекты игры как средство популяризации традиций северных народов;
- привлечь внимание обучающихся к культуре и традициям народов родного края;
- формировать бережное отношение к природе, её богатствам.

Основная идея проекта - принимая участие в работе творческой мастерской ребята познакомились с одной из традиций ненецкого народа - интеллектуальной игрой

«Тебко», изучили её особенности и на примере этой игры получили представление о жизни ненецкого народа; а также освоили полный цикл проектирования и создания игрового комплекта «Тебко».

Кроме того, в процессе создания развивали специальные умения и навыки:

- познакомились с породами и свойствами древесины, способами её хранения;
- учились основам технологии выполнения основных видов деревообработки;
- научились использовать в работе резчицкий инструмент;
- сформировали представление о понятиях: композиция, эскиз, технический чертёж;
- познакомились со способами отделки готовых изделий;
- научились определять и соблюдать последовательность технологических операций при изготовлении изделия;
- научились работать по чертежу и технологической карте.

Новизна проекта заключается в выборе содержательного материала: при организации работы по изучению регионального компонента, как правило, используется материал фольклорный или авторский литературный, музыкальный, материал прикладного творчества или ремёсел. Существует также достаточное количество методических разработок по изучению и внедрению в практику работы с детьми спортивных игр северных народов. При этом недостаточное внимание

уделяется играм интеллектуальным, стратегическим и тактическим. Также новизна проекта содержится и в реализации деятельностного (продуктивного) подхода в изучении культуры и традиций северных народов.

Этапы реализации проекта

Подготовительный этап

Знакомство с интеллектуальной игрой ненецкого народа «Тебко» (другие названия - семидирка, гвоздик, ненецкие шахматы и ненецкие шашки), её особенностями, историей и правилами.

Основной этап

Изготовление комплекта игры:

- анализ элементов: деревянная доска с 33 отверстиями и 32 деревянными колышками;
- анализ и подбор материала, инструмента;
- составление технологической карты;
- реализация технологической карты (Приложение № 1);
- тестирование и корректировка полученного результата;
- проведение турнира «Маневры Тебко».

Заключительный этап

Представление игры на фестивале технического творчества «ТехноЛаб», организация работы турнирной локации «Битва умов».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Продуктивность проекта заключается в его четкой нацеленности на реальный, конкретный продукт – создание игрового комплекта «Тебко».

Значение применения проекта содержится в практическом опыте знакомства с культурой и традициями ненецкого народа, развитии логического мышления обучающихся через игру «Тебко», отвлечении детей от цифровых ресурсов, обучении детей прикладным умениям, в частности работе с древесиной.

Данный проект прост в масштабировании за счёт использования несложных методов реализации, простых и доступных материалов, относительно короткой продолжительности его реализации.

Идеи, заложенные в проекте, позволят организовать работу и в рамках реализации дополнительных общеразвивающих программ технической или художественной направленностей, и организации внеурочной занятости или клубной работы, и при организации образовательных интенсивов или каникулярного отдыха школьников.

Перспективы развития проекта:

- организация игровых локаций с использованием изготовленных комплектов игры на различных массовых

мероприятиях;

- знакомство с другими видами логических игр народов России и их изготовление своими руками.


Приложение № 1

Технологическая карта проекта

Реализация основного этапа проекта

«Творческая мастерская

«Табко - интеллектуальная игра северных народов»

№	Описание операции	Выполненная работа	Инструменты и приспособления
1	Составление эскиза деталей фигурок для настольной игры	Эскиз фигурок	Бумага, копировальная бумага, линейка, карандаш, циркуль.
2	Выбор заготовки, изготовление шаблонов, вырезание фигурок		Карандаш, линейка, ножовка, циркулярный станок
3	Предание формы, подгонка, вырезание		Нож для вырезание по дереву (косячок)
4	Подготовка к сверлению фигурок		Тиски для сверлильных станков, линейка,

			карандаш.
5	Высверливание отверстия заготовки (необходимой глубины)		Настольный сверлильный станок
6	Вырезание фигурок по форме		Тиски, нож
7	Сборка изделия		Клей ПВА «Столяр»
8	Готовая работа		Готовые фигурки
9	Составление эскиза, чертежа для игровой доски (ненецкие шашки)		КОМПАС 3D система для автоматического проектирования

10	Перевод рисунка на заготовку с помощью лазерного станка		Лазерный гравировальный станок
11	Вырезание, высверливание по рисунку		Электро лобзик, ножовка, настольный сверлильный станок.
12	Обработка лаком		Лак бесцветный ХВ-784
13	Готовая работа		Готов для игры

Фоторепортаж с турнира «Маневры Тебко»





**Фоторепортаж турнирной локации «Битва умов»
фестиваля технического творчества «ТехноЛаб»**

