

ИДЕЯ

Андроноведение началось в школе

В рамках реализации программы «Рухани жаңғыру» в Лисаковском музее истории и культуры Верхнего Пригобья состоялся традиционный конкурс юных андроноведов, в котором приняли участие ученики 8 «А» класса школы-гимназии.

Мария БАЯХМЕТОВА,
учитель истории
и самопознания
школы-гимназии
г. Лисаковска

Первый конкурс состоялся в 1997 году, когда я и мои восьмиклассники начали дружбу с музеем и его сотрудником Юлией Будановой, которую можно назвать основным организатором, хранителем и вдохновителем этой игры. Особенность мероприятия в том, что школьники погружаются в историческую среду андроновских племён.

Для меня игра дорога тем, что

каждый раз вспоминаю своего ученика Сергея Яцука, который в далеком 1981 году нашел на берегу реки Тобол черепки глиняной посуды и принёс в школу. Эти артефакты я, тогда студентка исторического факультета нашего пединститута, передала своему преподавателю археологии Виктору Логинову. Когда черепки были исследованы в Карагандинском университете, оказалось, что это предметы из бронзового века. В 1982 году приехала первая экспедиция, и с тех пор практически каждое лето приезжают к нам археологи для исследования.

На сегодня разрабатываются Лисаковский, Ново-Ильиновский могильники. А руководит научным процессом археолог с мировым именем, Почётный гражданин города Лисаковска Эмма Усманова. Она выпустила несколько монографий, посвящённых изучению эпохи бронзы на территории нашего города.

В течение всех лет форма проведения конкурса андроноведов динамично развивалась, менялась. Был период, когда он становился региональным с приглашением учеников из близлежащих районов и Рудного, Житикары. В этом году конкурс подготовили и провели сотрудники музея Ольга Князева и Жангельды Накипов. Начали с



жеребьевки, и восьмиклассники оказались в роли гончаров, ткачей, охотников, жрецов и вождей, объединившихся в представителей племён Воды и Огня. Гончары украшали орнаментом модели сосудов эпохи бронзы, образцами для них были реальные сосуды андроновцев, ко-

торые хранятся в музее. Ребята не только расписывали посуду, но и вспоминали значение каждого орнамента. Ткачи вышивали андроновский узор, также имеющий сакральное значение. Жрецы, как носители и хранители всех знаний племени, шифровали послание соплеменникам при помощи знаков, решали кроссворды, показав отличное знание эпохи бронзы. Сложнее пришлось вождям, которые для защиты интересов своего племени должны были обобщить работу каждого и представить их творчество на суд экспертов, состоявшего из директора музея Шнар Ермагамбетовой и его сотрудников.

Более удачливым на этот раз оказалось племя Огня, одержавшее победу в игре. Все школьники получили благодарственные письма за проявленные знания по древней истории. Такие игры воспитывают чувство патриотизма и гордости за родной край, пробуждают желание глубже изучать историю своей малой родины и большой страны.

РОДНАЯ ЗЕМЛЯ

Заветы Ибрая Алтынсарина

Ученики средней школы №14 имени Дм. Карбышева вместе с педагогами совершили очередную краеведче-



ПРОЕКТ

Музей приходит в школу

В средней школе №7 г. Костаная вместе с Костанайским областным историко-краеведческим музеем реализован про-

– город мира», «Движение Алаш», «Сакральные места Костанайской области», «Костанайская область в годы Великой Отечественной во-