

Бабанська загальноосвітня школа І – ІІІ ст

*Інтерактивні ігрові
технології , як засіб
розвитку особистості
читача*

Підготувала

шкільний бібліотекар

Бабанської ЗОШ I – III ст

Діхтяренко Любов

Анатоліївна

Інтерактивні ігрові технології, як засіб розвитку особистості читача.

Одним із найпопулярніших форм організації розвивального дозвілля школярів є ігрові програми. Участь у будь-якій грі завжди діяльність добровільна, а тому кожна дитина має можливість добровільно проявити свої знання, уміння та здібності.

Гра – найкращий спосіб, по-перше, розпружинити дитину, спровокувати її говорити і робити те, що вона насправді думає і відчуває а, по-друге, чіткі правила, ліміт часу, примушують сконцентруватися, формувати свої пропозиції чи аргументи коротко, і не мовчати. Тим паче, що під час гри її учасниками засвоюється близько 70% інформації. У процесі гри діти вболівають і переживають за спільну справу, вирішують різного роду завдання, вчаться бути терплячими та розуміти інших. У них поступово виховується почуття дружби, взаємоповаги. Важливим фактором є наполегливість, витримка, воля до перемоги – усе те, без чого не може бути успіху до перемоги.

Учні початкової ланки з великим захопленням сприймають різноманітні літературні ігри, вікторини: «З якої казки ці слова?»,

«Подорож до міста Веселих Читачів», «Нумо, казку прочитай і малюнок відгадай!», «Про все на світі», тощо. Дітям подобаються ігрові програми з використанням комп'ютерних презентацій, слайд-шоу. Люблять вони відгадувати римовані загадки -забавлянки, ребуси, завдання для розвитку логічного мислення.

Цікавими є ігрові форми, при моделюванні яких використовуються підручники «Я і Україна», «Читанка», «Основи здоров'я», наприклад: «Народні символи України», «Знай, вивчай свої права», «Здоровому – все здорово». Діти не тільки краще засвоюють вивчене на уроках, а ще й за допомогою книжкової виставки, яка є обов'язковим елементом при проведенні будь-якого бібліотечного заходу, знайомляться з літературою, що є у фонді бібліотеки: дитячі енциклопедії, книги про здоровий спосіб життя, природу, тварин.

Сьогодні можна з упевненістю стверджувати, що саме за період навчання дітей у 1-4 класах і розвивається стійкий інтерес до читання, формуються перші кроки читацької компетентності. І тільки спільна праця бібліотекаря і вчителя, спрямована на підтримку читання, допоможе зацікавити учнів книгою настільки, щоб вільний час вони присвячували читанню, намагалися так зрозуміти книгу, щоб вона сколихнула їх розум, уяву та почуття, допомогла відкрити і пізнати красу навколишнього світу.

Під час екскурсії до бібліотеки учнів молодшого шкільного віку проводжу невеличку гру, яка допоможе краще запам'ятати про розміщення книг на стелажах. Вона містить кілька конкурсів. Клас

ділиться на дві команди.

Конкурс №1 Знайти дорогу до місця, де живуть :

1 команда:

- художні книги
- народні казки

2 команда:

- література для дітей молодшого шкільного віку
- твори письменників України.

Конкурс №2 Знайти дорогу до книги

- з історії –про тварин-про техніку та ін.

Конкурс №3 Назвати улюбленого письменника та знайти його книги на полиці. (Всі діти).

З учнями 2-3 класів був проведений захід знавців казок , де проходила гра «Відгадай, кому належать ці речі».

...тоді допоможіть мені повернути у казки загублені речі.Ось у цьому кошику найрізноманітніші предмети, але в мене все переплуталось і я боюсь помилитись , що з якої казки. Допоможете мені?

На базі нашої шкільної бібліотеки проходив районний семінар шкільних бібліотекарів на тему «Книга чи комп'ютер?» При підготовці до семінару, в якому брали участь учні 4 класу, діти грали в гру «Я журналіст». До бібліотеки була запрошена Павленко

О.П. учитель нашої школи, член Національної Спілки письменників України. Юні «журналісти» брали в письменниці перші в житті інтерв'ю. Питання були найрізноманітнішими. А все більше про книги, адже Марина Павленко донька Ольги Петрівни; про малюнки до книг.

В ході семінару діти були поділені на дві команди. Одна команда захищала переваги книги, а друга – комп'ютера.

Гра з підлітками. В цьому віці вдало виходять творчі ігри, які потребують від них ініціативи, активного мислення.

У нашій бібліотеці прижилися міні-ігри. Я проводжу їх з невеличкою групою читачів на абонементі. Наприклад: «Хто автор?». Поряд з портретами письменників покласти в різнобій картки з назвами творів або головних героїв цих творів. Читач повинен правильно їх розмістити. Інша міні-гра «Доміно».

Учасники гри протягом кількох хвилин повинні скласти прислів'я та приказки, які частинами записані на окремих картках і знаходяться в хаотичному порядку. Наприклад: Мир та лад – великий клад; Дурного учити, - що мертвого лічити і т. д. Ще одна міні-гра «Шифрувальник». Прочитати зашифроване ім'я письменника чи відомої людини. Наприклад: ванФранІко, млинСусьхокийсиВаль.

З великим задоволенням діти беруть участь в грі Інформини.

Інформини проходять за таким сценарієм:

1. Реєстрація команд;

2. Подання складу команд;
3. Ознайомлення з правилами змагань.

Хід гри:

1. Встановити, чи є запропонована книга в бібліотеці, виявити її шифр та знайти книгу на полиці.
(дивитись алфавітний каталог)

У бібліотеці розроблена система бібліотечних уроків, що спрямована на розвиток читацької компетентності школярів, в основі яких лежать ігрові методи навчання.

Дітям дуже подобаються літературні ігри, вікторини, змагання КВК, конкурси ерудитів, інсценізації казок, цікаві розповіді про дитячих письменників, популяризація книг з використанням комп'ютерних презентацій тощо.

На бібліотечних уроках слід приділяти увагу не тільки читанню казок, оповідань, а й давати можливість дітям спробувати себе у ролі їх героїв. Такі заняття стимулюють дітей до читання, розвивають мовні можливості, навички читання.

Дітям до вподоби логічні ігри та ігрові програми пізнавального характеру. Завдяки розвитку оперативного мислення вони можуть розв'язувати складніші тематичні завдання. Це має особливе значення, бо в цьому віці дітей починають цікавити ігри, в яких змагаються вже не окремі учні, а цілі колективи. Тому, з досвіду моєї роботи, доцільно організовувати ігрові програми з

участю кількох команд. Тематика таких заходів різноманітна: літературні вікторини «За сторінками шкільного підручника», «Бібліографічний калейдоскоп», навчальні ігри «Довідковий апарат бібліотеки», «Каталоги, картотеки – ключ до знань бібліотеки», «Структура книги», тематичні – «Квіти – окраса землі», інтегровані виховні заходи, такі як «Моя країна – незалежна Україна» та інші.

Готуючись до цих занять, діти перечитують багато літератури, вчаться працювати з книгою, знаходити в ній потрібне для саморозвитку. Велике значення при цьому приділяється не тільки процесу читання, а й умінню осмислити і переказати прочитане, висловити свою думку.

Застосування ігрових форм роботи на бібліотечних уроках серед учнів 7-8 класів помітно відрізняються від тих, які проводилися у молодших класах. Сам процес гри ускладнюється.

На бібліотечних уроках діти проявляють активність, вони з ентузіазмом виконують завдання підвищеної складності. Важливо, щоб при цьому вони відчували, що вся діяльність потрібна для їхнього розвитку.

Також помічено, що у підлітків поглиблюється зацікавленість науками, технікою, літературою, мистецтвом. А програма бібліотечних уроків спрямована на популяризацію науково-пізнавальної, художньої, науково-художньої літератури, творів мистецтва, енциклопедичних видань, формування вміння користуватися цією літературою та застосовування набутих знань у

повсякденному житті. Тому на бібліотечних уроках більше залучаю учнів до практичної діяльності. Наприклад, при вивченні теми «Довідковий фонд бібліотеки», надаю дітям можливість самим знаходити відповіді на питання, користуючись довідковою літературою, формуючи в них уміння працювати як у групах, так і самотійно.

Зважаючи на уподобання школярів та широкий вибір літератури, організовую бібліотечні ігри у вигляді вікторин, літературних турнірів, конкурсів ерудитів. Намагаюся проявити всю свою майстерність, зацікавити учнів, залучити до читання книг, до активної творчо-відтворюючої діяльності. Викликали зацікавлення учнів такі ігрові програми як «Знай, вивчай свої права», «Бібліографічна веселка», «Сьогодні ми актори», «Подорож у країну Підручника», «Лото ерудитів», «Книги, які знають все», марафони (історичні, географічні, літературні тощо). Подобається дітям самим складати різноманітні кросворди, ребуси, які потім використовуються в ході ігрової програми. Добре сприймаються учнями слайд-шоу, комп'ютерні презентації, що використовую при проведенні ігрових бібліотечних заходів.

Готуючись перейти до старшої школи, учні вже мають певний багаж бібліотечно-бібліографічних знань: знають структуру книги, правила поводження з нею, уміють знаходити потрібний матеріал, користуючись довідковим апаратом книги. Ці знання поглиблюють і

закріплюють читацькі навички та розширюють діапазон читацької компетентності.

Старшокласники – особлива категорія. Це період, коли відбувається становлення молодого людини, обирається життєвий шлях, здійснюється вибір професії. Сучасна молодь має власні погляди на життя, більшість знає, чого прагне. Тож пріоритетним напрямком роботи шкільної бібліотеки зі старшокласниками - сприяння особистісному розвитку, процесу соціалізації підростаючого покоління.

Перевага віддається створенню у бібліотеці таких умов, коли читач через систему індивідуальних, групових, масових форм, а також інформаційних, рекомендаційних, ілюстративних методів роботи з літературою зможе отримати всі необхідні відомості. При цьому бути впевненим, що інструментом збереження і передачі соціальної спадщини є книга і бібліотека, як її збирач і популяризатор.

Саме спостерігаючи за діяльністю старшокласників, бібліотекар може оцінити результати своєї праці, виявити, чи вміють учні працювати з книгою, чітко формулювати читацький запит, вільно орієнтуватися у різноманітних джерелах інформації.

Учнів даної вікової категорії більше цікавлять власні можливості, риси, властивості та якості свого характеру, власні почуття, ставлення до оточуючих. Допомагають у цьому ігри на бібліотечних уроках, які спонукають школярів до самооцінки та

роздумів. У ході ігрової програми намагаюся створювати умови для розумової праці, розвитку їх інтелекту, самореалізації. А це стимулює їх розвиток, сприяє поглибленню знань з різних галузей, формує практичні уміння роботи з джерелами інформації, стимулює розвиток здібностей, самоствердження старшокласників. Тематика бібліотечних ігрових програм для учнів старших класів може бути різноманітною: літературно-пізнавальні ігри «У світі зарубіжної літератури», «Книга – джерело інформації»; конкурси «Світ професій», «Ти маєш право...»; літературні КВК, брейн-ринги «Молодь за здоровий спосіб життя», «Літературний калейдоскоп» тощо.

Бібліотекар

Л.А.

Діхтяренко

1	1. Книжковий дім – бібліотека. Екскурсія до бібліотеки. 2. Правила користування бібліотекою. 3. У гостях у лікаря Айболіта. Книжкова лікарня. 4. Вибір книги та її основні елементи <i>(ознайомлення з книгою та бібліотекою)</i>. 5. Мої перші книги – казки. Дитяча література.	▪ Вікторина «Чого боїться книга?» + слайд-шоу. ▪ Конкурс малюнків до улюбленої книги. «Малюємо казку». ▪ Гра «Казка двері відчиняє» ▪ Конкурс загадок «Хто, хто у цій книжечці живе?» ▪ Конкурс малюнків «Мій улюблений казковий герой» ▪ Гра «Про що розповіла дівчинка Майя?» За оповідками А. Алатона «У країні невидимок».
2	1. Автори та ілюстратори дитячих книжок.	▪ Гра «Сьогодні ми художники» ▪ Гра-подорож «Навколо світу з періодичними виданнями» ▪ Гра «Як знайти потрібну книжку?»

	2. Подорож до Країни Періодики. Періодичні видання для молодших школярів. 3. Порядок розстановки книг у бібліотеці. 4. Закладки, як ними користуватися. Малюємо закладку. 5. Як до нас приходять книга + слайд-шоу.	▪ Конкурс малюнків «Сторінками мого підручника» ▪ Гра «Подорож книги» ▪ Гра-мандрівка «Дорогами казки» ▪ Поле чудес «Казки народів світу» ▪ Вікторина «Стежками казок В.Сухомлинського»
3	1. Вибір книги для читання. Основні елементи книги. 2. Дитячі енциклопедії. Мої перші довідники. 3. Вибір книг у бібліотеці. 4. Книги про книги. Використання бібліографічних покажчиків, списків.	▪ Бібліографічна вікторина «Казка в гості поспішає» + слайд-шоу (електронний додаток №16) ▪ Гра «Цікаве те, що невідоме» ▪ Вікторина «Про що розкаже книга?» ▪ Гра-подорож «Сторінками підручників знайомих». ▪ Літературний театр «Казка в гості поспішає». ▪ Гра «Відгадай, кому належать ці речі?» ▪ Вікторина «Народні символи України» (стор. підручника «Я і Україна»)
4	1. Як зроблена ваша книга? Структура книги. 2. Каталог - компас у книжковому морі. Що таке каталог? 3. Щоденник читання. Призначення щоденника читання. 4. Періодичні видання. Поняття про газету та журнал.	▪ Вікторина «Книжковий лабіринт». ▪ Гра «Хто знає, той знаходить». ▪ Конкурс читачів «Мій друг – Читанка». ▪ Конкурс читацьких щоденників. ▪ Конкурс допитливих «Книга запитує і відповідає». ▪ Гра «Я журналіст». ▪ Ігрова програма «Здоровому - все здорово!» (сторінками підручника «Основи здоров'я»)
5	1. Книга в нашому житті. Історія книги + слайд-шоу «Як до нас приходять книга?» 2. Вивчаємо каталоги і картотеки. Розташування карток у каталозі.	▪ Бібліотечно-бібліографічна гра «Хроноскоп» (історія книги). ▪ Вікторина «Каталоги, картотеки – ключ до знань бібліотеки» ▪ Гра-конкурс «Мандруємо Країною Словників» ▪ Вікторина «Крилаті вислови про книгу». ▪ Гра «Пропоную прочитати».

	3. Твої орієнтири у виборі книг. Бібліографічні покажчики малих форм. 4. Бібліографічний опис книги. Внутрішнє оформлення книги.	▪ Гра «Книга – бібліотека – читач». ▪ Гра «Твої орієнтири у виборі книг». ▪ Літературна вікторина за творами В.Нестайка «Весела Васюківка». ▪ Гра «Бібліографічний калейдоскоп»
6	1. Лабіринти покажчика. Подорож по бібліографічних покажчиках. Практичне заняття з оволодіння навичками самостійного пошуку інформації. 2. Довідковий апарат бібліотеки. Структура алфавітного та систематичного каталогу. 3. Мандрівка рідним краєм. Краєзнавча література. 4. Бібліографія – помічник у виборі книг. Бібліографічні списки. 5. Історія бібліотек. Підсумкове заняття + слайд шоу «Бібліотеки світу». Написання рефератів на тему «Перші бібліотеки».	▪ Вікторина «Золотий ключик до знань бібліотеки». ▪ Гра-андрівка «Легенди рідного краю». ▪ Вікторина «ДБА бібліотеки». ▪ Літературна вікторина «Вивчай і знай свій рідний край». ▪ Гра-подорож «Твій друг – книга» (сторінками підручника літератури) ▪ Вікторина «Все про тебе та про всіх» (за творами А.Костецького). ▪ Вікторина «Ні – шкідливим звичкам!» (сторінками підручника «Основи здоров'я»). ▪ Гра-подорож «Байка нам про все розкаже» (за творами Л.Глібова).

