

Интерактивные игровые методики в помощь библиотекам

**Методист отдела информационно-просветительских проектов и программ НБ РК
Михайлова К.А**

Интерактивный метод

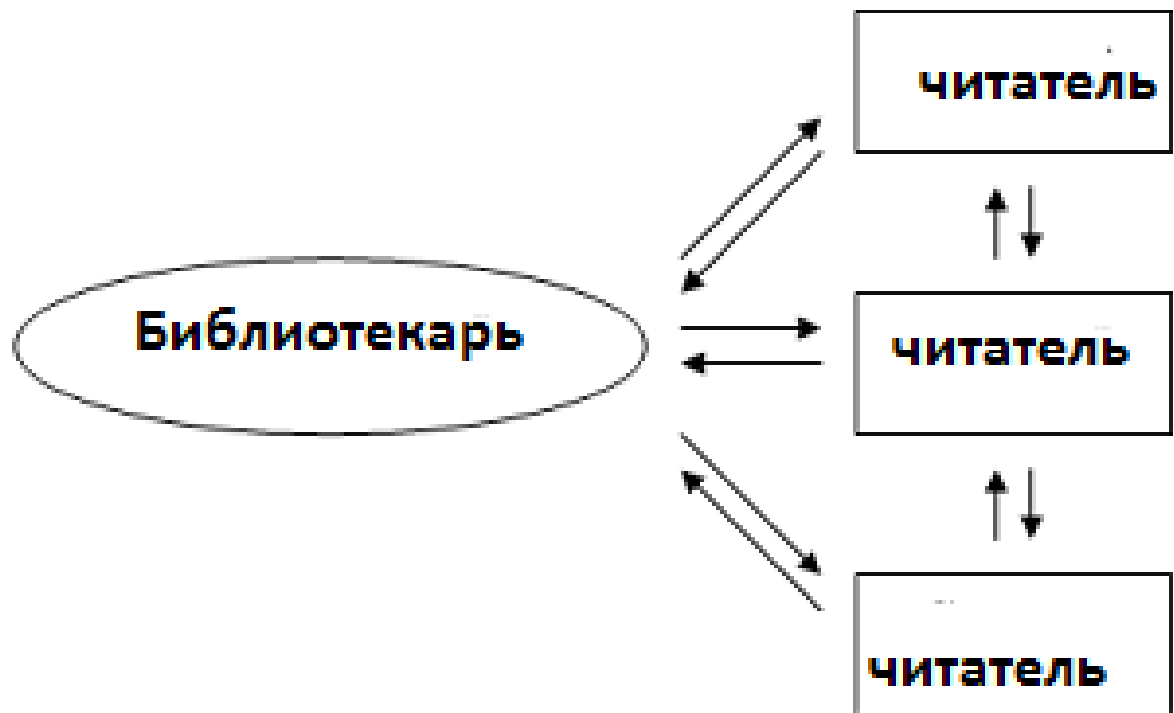


Рисунок 1.3 Интерактивный метод

Игры:

- Ролевые, настольные, компьютерные, стратегии, деловые-корпоративные.....
- **Игра́** — вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе.

Что вдохновляет?



Как сделать так, чтобы чтение стало для ребенка интересным и любимым занятием?

Этим серьезным вопросом задались Санкт-Петербургские художники, дизайнеры и графики, создающие программы для детей и юношества в Музее Анны Ахматовой в Фонтанном Доме. Результатом их усилий стал проект **«Чудо-дерево»**.



В основу экспозиции легли произведения классиков детской литературы — Корнея Чуковского, Самуила Маршака и Даниила Хармса, а также поэтов второй половины XX века и наших современников.



Крестина
познала язык.
Широкая
путь размыла,
И степь, усталая
мечтает...
А степь...
и дубки в степи



Эта была старая
домик, у которого
и так была постройка

Который построил
Джек
Вот дом.

Который построил
Джек
В доме.

Который построил
Джек
В доме.

Который построил
Джек
В доме.



Кот
вот
и ловит
сыр

А это
веселая
птичка-
синица.

Которая
часто
ворует пшеницу.

Которая
часто
ворует пшеницу.

А это
пшеница

Которая
в темном
чулане
хранится

Которая
в темном
чулане
хранится

Которая
в темном
чулане
хранится

Следующий проект музея им. Ахматовой:
выставка-игра «Дом книги»

<http://www.papmambok.ru/articles/1032/>



В марте-апреле 2014 года в Выставочном центре «Рабочий и колхозница» проходила большая выставка «Смотри – читай», посвященная детской книге.

Один из проектов выставки под названием «Дом книги» создала питерская команда музейных педагогов из Литературного музея им. Анны Ахматовой. Курировали разработку и создание проекта Олег Николаев и Мария Коростылева. Воплотили их идеи художники Мария Лукка и Александр Мохов.

Выставка «Дом книги» – это огромная объемная декорация, некий «сказочный» гибрид городской квартиры позднего советского времени и старинного особняка. Здесь есть прихожая, гостиная, детская, кабинет-библиотека, кухня, чердак, двор, а также укромные внутренние уголки: кладовка-дворницкая с инвентарем (ведра, метлы и проч.), дымоход с потайным чуланом, конура для собаки и сокровенный тайник за книжным шкафом, охраняемый скелетом.



Дом состоит из комнат.
Посетители ходят из одной
комнаты в другую.

Текст – экспонат
выставки

Забор, который красил Том Сойер



Выставка в Архангельске по сказке бельгийского писателя Мориса Метерлинка «Синяя Птица»



Создатели выставки: Краеведческий музей Архангельска и дизайн-студия «Флорет»





БЛАЖЕНСТВО НИЧЕГО НЕ ПОНИМАТЬ

БЛАЖЕНСТВО НИЧЕГО НЕ ПОНИМАТЬ



Общие черты:

- Интерактивность (взаимодействуют все посетители, в т.ч. друг с другом)
- Привязка к тексту
- Можно что-то создать своими руками и унести с собой

На что мы можем опираться?

- Методы музейной педагогики
- Принципы PR и брендинга
(фильмы, журналы, игрушки)

Из музейной педагогики:

- Принцип: каждый ученик(читатель) прикладывает ум, душу, руки к созданию /появлению экспоната. Через эту сопричастность он познает и приобретает знания.
- Методика «музей проживания одной КНИГИ»

Методику разработали специалисты по детскому чтению из посёлка Свободный Свердловской области **Татьяна Алексеевна Булавина** и **Нина Ивановна Захарова**; методическое пособие издано журналом «Библиотека в школе» совместно с издательством «КомпасГид». Занятия проводились по книгам «Хиросима» и «Коричневое утро».

Из технологий PR

- Паблик рилейшнз — это управленческая деятельность, направленная на установление взаимовыгодных, гармоничных отношений между организацией и общественностью, от которой зависит успех функционирования этой организации
- Брэндинг и ребрэндинг - это деятельность по созданию/возобновлению долгосрочного предпочтения к товару
- Задача брэндинга - повысить осведомленность потребителей и влюбить их в товар
- Разработка линейки товаров

Примеры брендинга: Человек-Паук, Смешарики, Русалочка, Фиксики...

Человек-паук - персонаж комиксов, придуманный сотрудниками издательства Marvel Comics, Стэном Ли и Стивом Дитко. Впервые появился на страницах комиксов 1962 году. С тех пор с увеличением своей популярности Человек-паук вышел за пределы комиксов, стал появляться на телевидении, в видеоиграх и кинофильмах и является одним из самых коммерчески успешных супергероев.



Что возьмем ?

- Раскраски
- Лабиринты
- Кроссворды
- Самоделки
- Другие игры....

Назовем весь комплекс **«КНИГА ПЛЮС»**

«Книга плюс»

Игры к эпосу Э. Ленрота «Калевала»

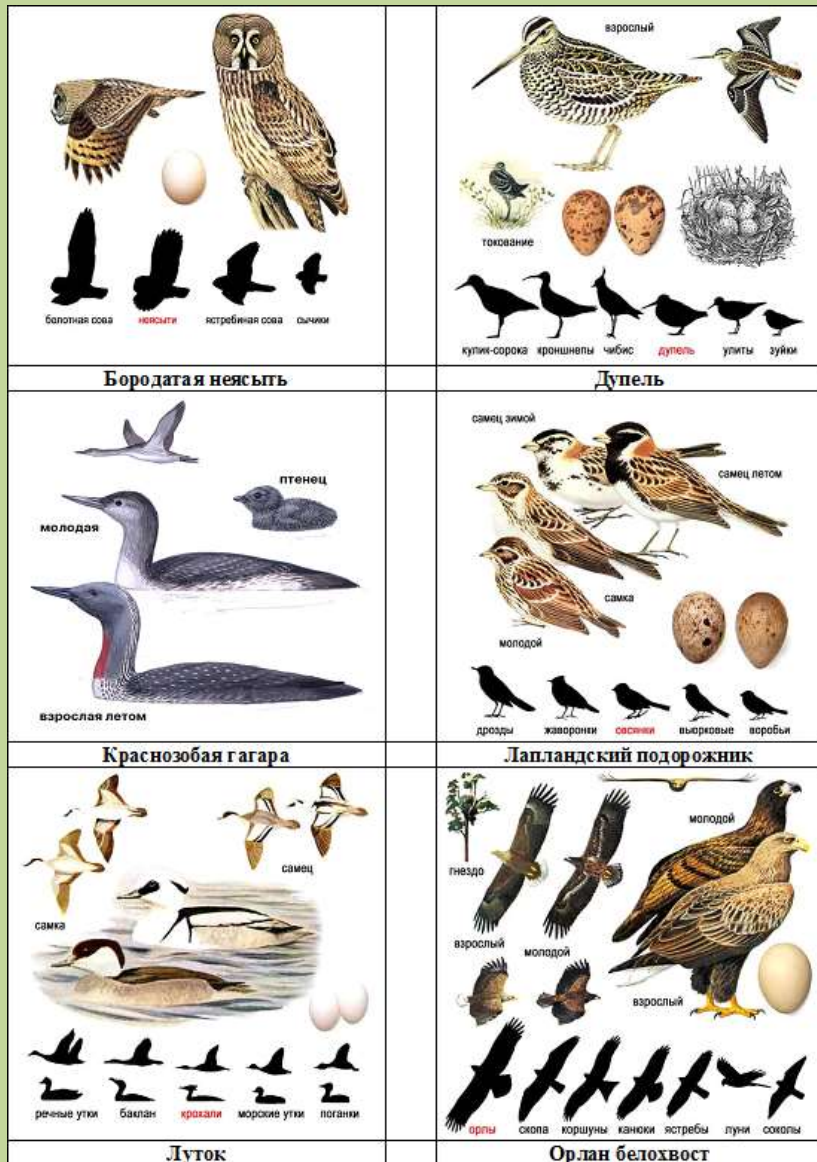
- Пазлы
- Раскраски
- Игра-бродилка «Путешествие с героями Калевалы»
- Квест
- Мастер-классы

«Книга плюс». Игры к Красной книге

- Фотопанно
- Лото
- Самоделки
- Тактильные загадки
- Сенсорная коробка (кто прячется в темноте?)

Красная книга.

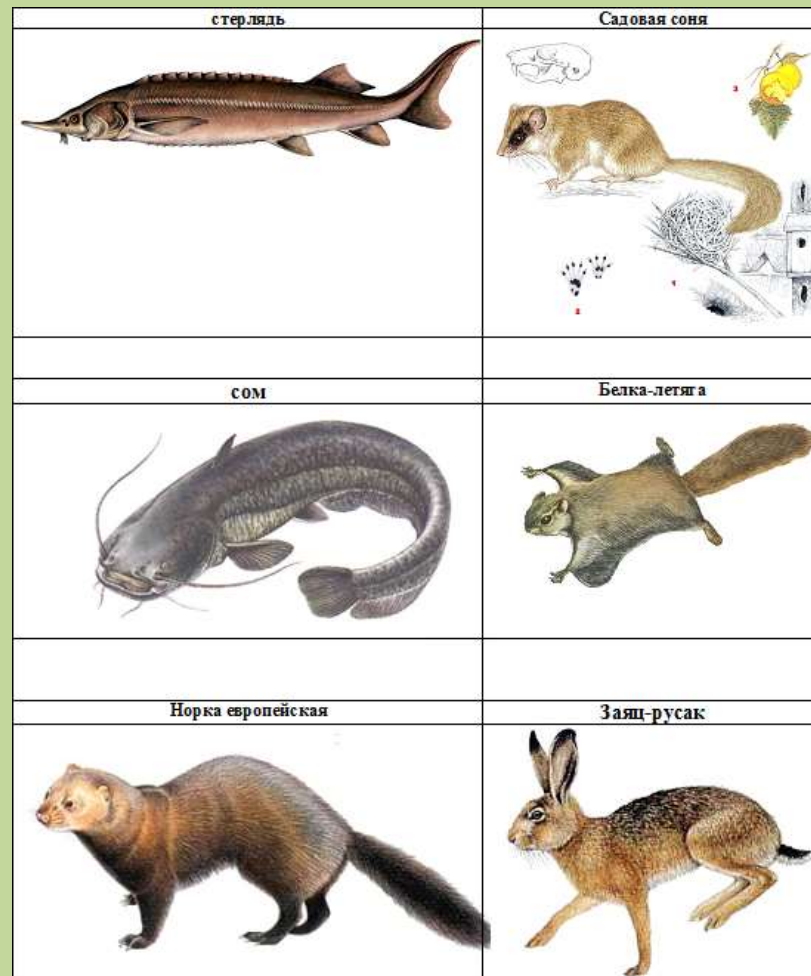
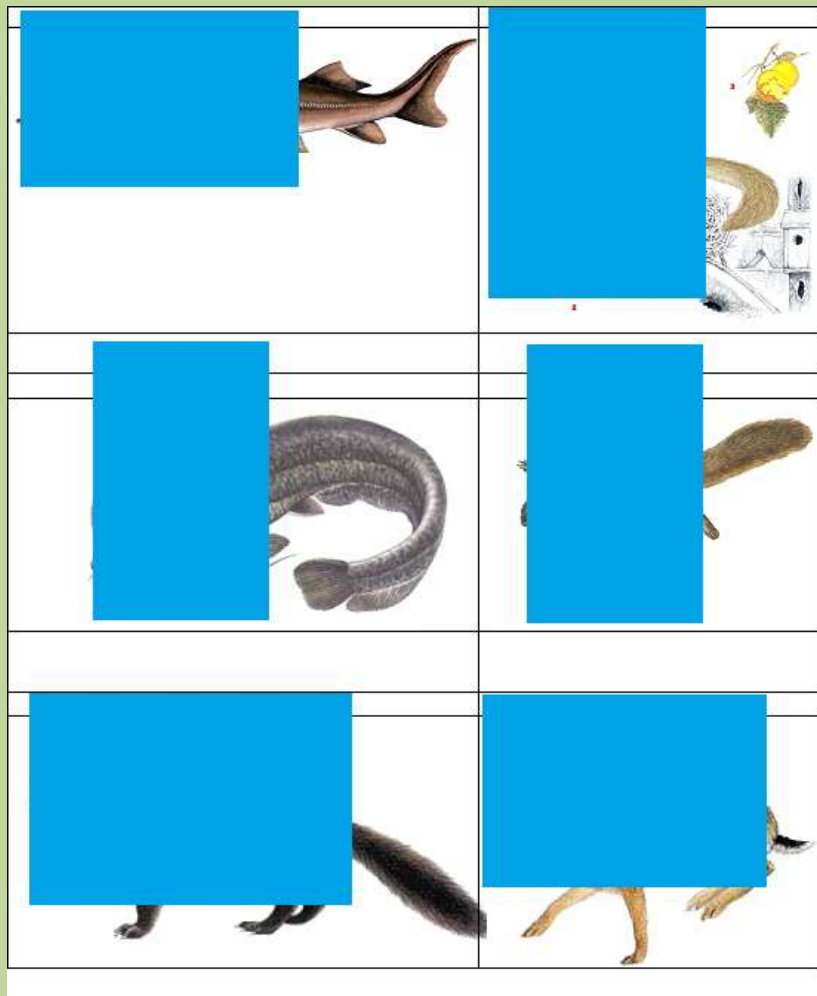
Игра «Фотопанно»



<p>Лесной северный олень – крупное парнокопытное животное. Северный лесной олень – один из восьми подвидов северного оленя. Встречается только в Скандинавии и Карелии. Питается олень в основном лишайниками, ягель олень может учуять даже под метровым слоем снега. У северного оленя широкие копыта, которые позволяют перемещаться по рыхлому снегу и раскапывать его в поисках пищи. Герои сказки «Снежная королева» передвигались на северных оленях.</p>	<p>Родственник обыкновенной летучей мыши. Отличается огромными ушами, которые на время сна складываются под крылья. По ночам ушан охотится на насекомых и пауков. При этом может зависать над добычей, быстро взмахивая крыльями. Неприятный вид мордочки заставляет людей бояться летучих мышей и приписывать им «вампирские» качества.</p>	<p>Это маленький (до 20 см) и скрытный грызун. Единственное животное в России, которое умеет планировать. Летяга может спланировать с дерева на длину до 40 метров. Зверьки встречаются во многих областях России, но нет такого места, где их много. На летягу не охотятся и у нее мало естественных врагов. Окраска помогает ей легко маскироваться на стволах лиственных деревьев. Питается в основном почками деревьев и семенами.</p>
<p>Лесной северный олень</p>	<p>Бурый ушан</p>	<p>Летяга</p>
<p>Водяная ночница – крохотная летучая мышь, ее размер не более 5 см. Селятся эти летучие мыши вблизи водоемов (отсюда название). Когда ночница волнуется, ее ушки приподнимаются под прямым углом. Летучие мыши в сознании людей с миром зла, об этом упоминается в мифах разных народов. А для детей был придуман даже человек-летучая мышь, Бэтмен! Бэтмен был создан американским художником Бобом Кейном для серии комиксов.</p>	<p>Косуля – небольшой олень. Обитает в средней полосе России, в наших северных широтах – редкость. Косули питаются травой и листьями, а зимой очень трудно откапывать корм из под снега. В Карелии косули питаются корой деревьев, мелкими веточками. На этих животных традиционно охотятся. Также у них много естественных врагов. Об охоте на косулю рассказ Фазилы иксандера «Пастух и косуля».</p>	<p>Морская свинья – млекопитающее, родственник зубастых китов. Животное крупное, скрытное, малоизученное. Плохо приручается, его не держат в дельфинариях. В северных странах это животное нередко добывают ради мяса. О встречах с морской свиньей писал путешественник Жак-Ив Кусто. До его слова, морские свиньи способны к эволюции.</p>
<p>Водяная ночница</p>	<p>Косуля</p>	<p>Морская свинья</p>
<p>Мышь-малютка – крошечный грызун, один из самых мелких млекопитающих на земле. Эти мышки могут лазать по травинкам и даже вить из них гнезда. Маши малютки размером не больше 3 см. Мышки стали героями многих сказок, вспомните хотя бы мышку-норушку, которая хвостиком махнула, яичко упало и разбилась... А также сказки В. Дала, С. Маршака, множество мультфильмов.</p>	<p>Садовая соня – симпатичный грызун длиной до 15 см. Это животное хорошо известно по имени, но не многим удается его рассмотреть. Соня была любимцем древних римлян, которые даже строили особые школы для ее воспитания. Зверек не любим садоводами, тк портит фруктовые деревья. Впрочем, в Карелии соны так редки, что ничего ичпортить не могут. Читайте о садовых сонях в книге А. Брема «Жизнь животных»</p>	<p>Бурозубка – самое крошечное млекопитающее России. Бурозубка спит про 80 раз в сутки, по 10-15 минут. За день она съедает корма в несколько раз больше, чем весит сама. Для поиска пропитания проходит значительные расстояния. Бурозубка плохо пахнет, поэтому ее не едят совы. Землеройки не роют собственных нор и не впадают в спячку.</p>
<p>Мышь-малютка</p>	<p>Садовая соня</p>	<p>Крошечная бурозубка</p>

Варианты игр с карточками:

- «Чей хвост?»



Варианты игр с карточками:

- Составление рассказа по картинкам
- Сортировка (на первую букву, хищные-травоядные и т.п., по цветам, по размеру, найди лишнее, ролевые игры (строим зоопарк/музей), найди пару, загадки, ассоциации, мемори)
- лото

Лото по Красной книге

(6 карточек с вопросами и с иллюстрациями)



Черная казарка



Усатая ночница



Атлантический осётр



Надбородник безлистный



Ладожская нерпа



Аполлон черный

<p>Водоплавающая птица. Голова и шея чёрные, спина и крылья тёмно-бурые. На шее под горлом у взрослых птиц белый ошейник. В России численность этих птиц составляет не более 1 тысячи особей. Черная казарка</p>	<p>Рукокрылое млекопитающее, масса тела всего 10-15 грамм. Активно ночью. Усатая ночница.</p>	<p>Очень редкая рыба, считается царской. Длина до 6 метров. Промысел запрещен. Атлантический осётр</p>
<p>Название выбрано для этого растения не случайно. Его листья превратились в маленькие чешуйки того же цвета, что и стебель. В ароматном цветке выделяется бородка. Надбородник безлистный</p>	<p>Единственный вид тюленей, обитающий в Ладожском озере. Ладожская нерпа.</p>	<p>Дневная бабочка семейства Парусники. Название дано в честь греческого бога Аполлона, божества красоты и света. Аполлон черный</p>

«Кто прячется в
темноте?»
(сенсорная
коробка)





Красная книга: тактильные загадки



Красная книга: Раскраски

Животные из Красной книги Карелии

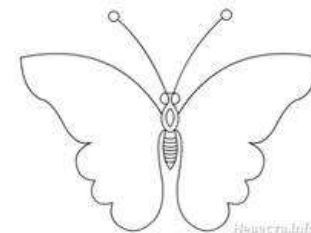
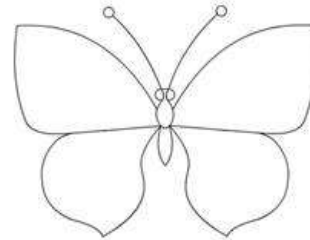
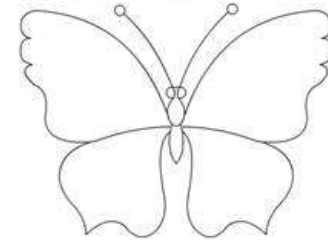
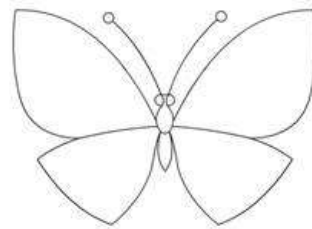


Дятел
белоспинный



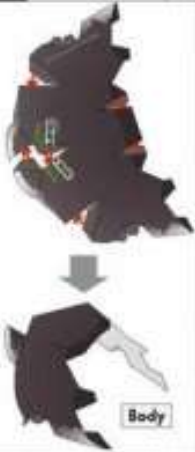
Ёж
обыкновенный

Какие бабочки
включены в Красную
книгу? Раскрась
махаона, голубую
орденскую ленту,
аполлона.



Assembling the Netherland Dwarf

1 Assemble the body



2 Assemble the chest



3 Assemble the head



4 Assemble the ears



5 Assemble the legs



6 Attach the head and ears



7 Attach the body and chest



8 Assemble the whole body



Красная
книга:
мастерим
животных из
бумаги



28/03/2014 14:36



Проект «Библиотеки
меняются: новые формы работы
библиотек – местному сообществу»

Настольная познавательная игра

Заповедники Еврорегиона Карелия



Игра «Свой заповедник»

Выбери для себя игровое поле (контур заповедника). Представь, что ты – директор заповедника.. Заполни контур заповедника названиями рек, населенных пунктов, изображениями животных и птиц, обитающих в этом заповеднике. После заполнения составь рассказ-презентацию для рекламы заповедника. Та команда, которая представит свой заповедник наиболее полно, получит от Фонда гранд на развитие заповедника.

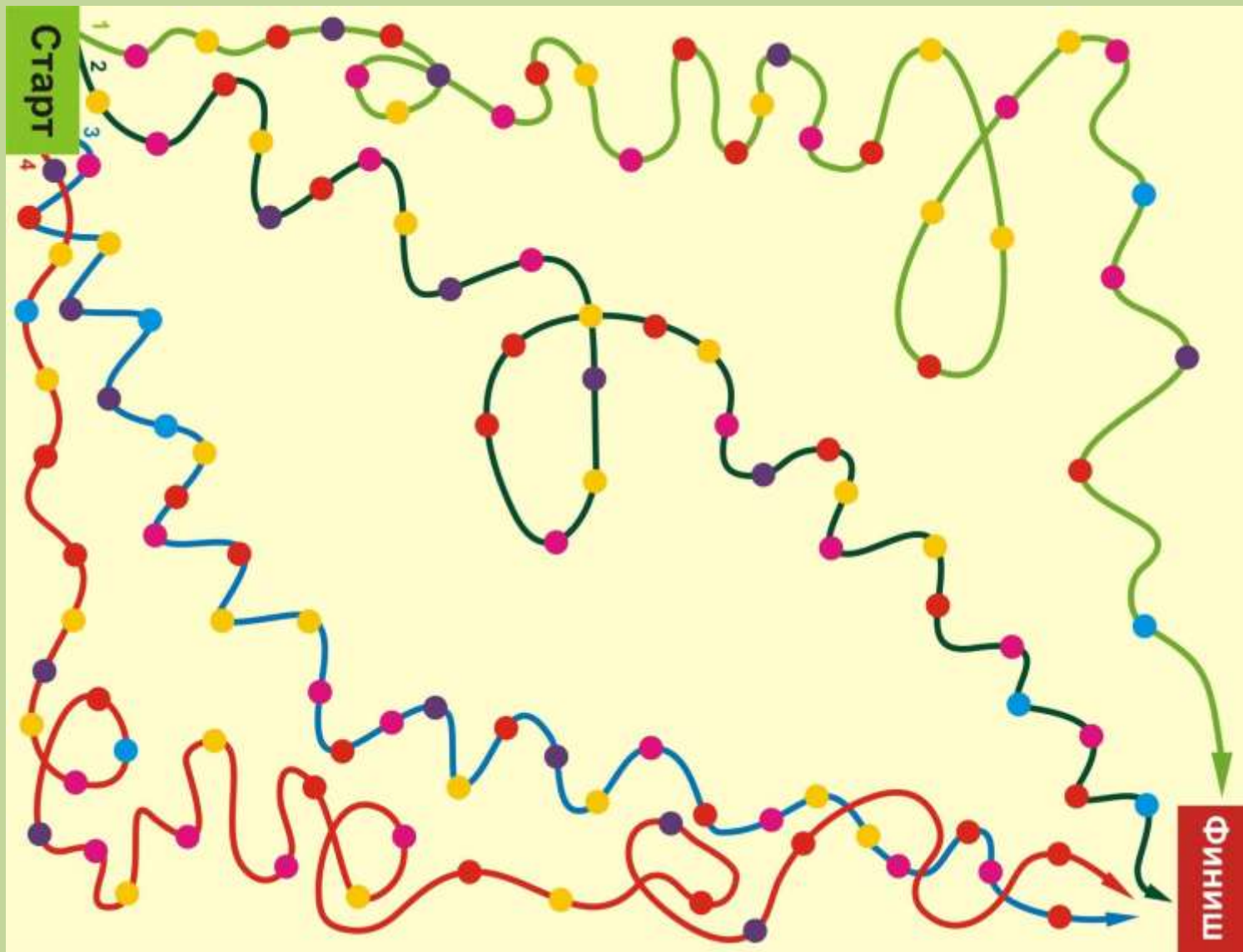


Игра «Карта заповедника»

- Правила игры «Карта заповедника».
- Представьте, что вы – команда специалистов заповедника. Заполните игровое поле (контур заповедника) условными обозначениями (фишками) так, чтобы получилась как можно более полная туристическая карта. Представьте свой проект как можно более ярко. В ходе презентации расскажите, какие именно объекты обозначаются фишками. (Например, фишкой «редкие растения» ты обозначаешь целую поляну диких орхидей Пальцекорник)
- Самая яркая презентация гарантирует тебе грант на издание сборника туристических карт и создание виртуальной карты.



Игра-бродилка «Защита природы»



Контактные данные

Михайлова Ксения Александровна

Тел 89114200607

Электронная почта:

kasya200777@mail.ru

В контакте группа «Ребятам о Карелии»

<http://vk.com/club12866085>