

Интерактивные игровые методики: помощь библиотекарю в работе с текстом

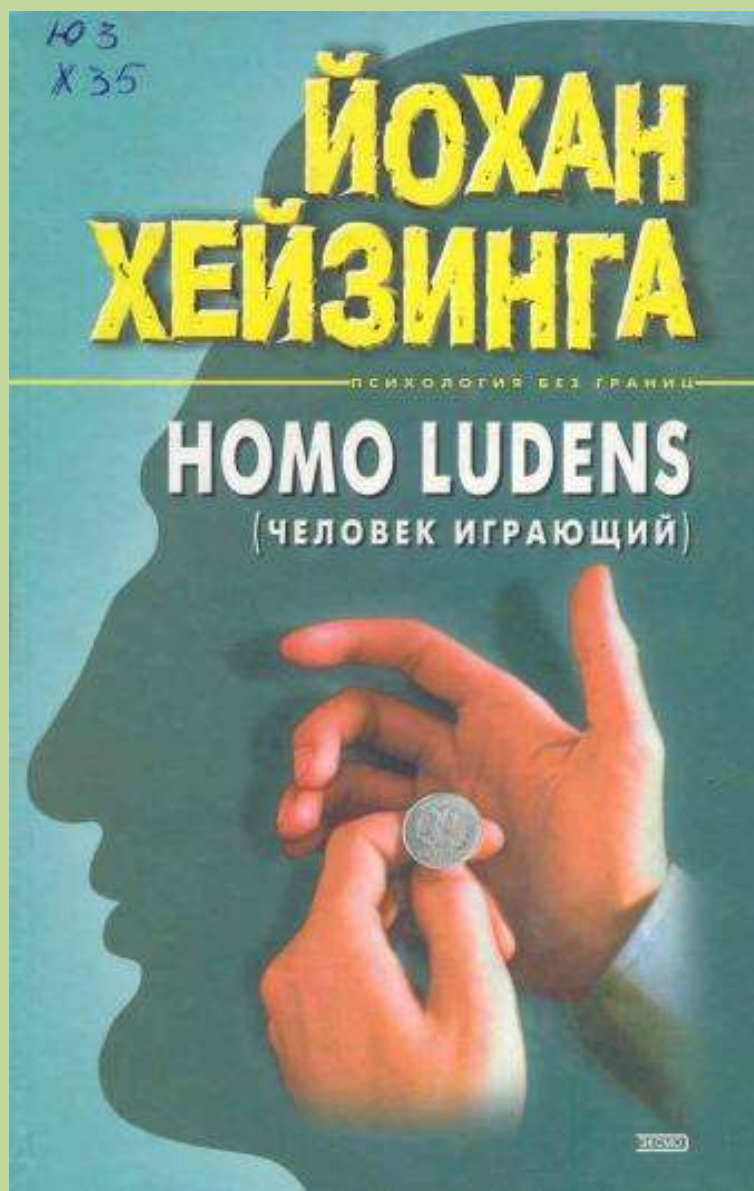
**Михайлова Ксения Александровна,
библиотекарь отдела библиотечного
обслуживания Национальной библиотеки РК**

Литература по теме

- Кон И. С. Открытие «Я». М., 1978.
- Берн Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы.
- Ретюнских Л. Т. Философия игры. М., 2005.
- Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978.

На протяжении XX века игра стала предметом рассмотрения различных наук: культурологии, психологии, педагогики, неврологии, биологии...

- Герберт Спенсер рассматривал игру как способ расходовать излишки энергии
- Карл Гросс видел в игре подсознательную подготовку к взрослой жизни
- Фрейд узрел в игре подсознательную потребность выражать запретные импульсы разрешённым способом
- Жан Пиаже относился к игре как к форме творчества



Голландский философ и культуролог Йохан Хёйзинга написал в 30-е гг. XX столетия удивительную книгу «Homo Ludens» («Человек играющий»), в которой предпринял попытку фундаментального исследования феномена игры и её воздействия на развитие человеческой цивилизации. Всесторонне исследуя игру, Хёйзинга пришёл к мысли, что игра — это первичный импульс человеческой истории, она дала жизнь и обусловила развитие разнообразных форм и направлений нашей культуры, которая, по сути, является той же самой игрой. То есть игра, по Хёйзинге, — это культурно-историческая универсалия, из которой родились различные формы нашей действительности: право и порядок, общение и ремесло, искусство и наука. По мнению Хёйзинги, игра дополняет и украшает нашу жизнь, именно поэтому она необходима каждому человеку — вне зависимости от пола и возраста.



Игра — вещь серьёзная и не стоит её пренебрегать, сколько бы вам ни было лет. Однако, кажется, далеко не все смогли услышать эту истину и принять её к сведению. Возможно, это было одной из причин, по которым психиатр Стюарт Браун решил основать в Америке «Национальный институт игры», занимающийся исследованием влияния игр и популяризацией этой информации.

Игры влияют на нас и на наш мозг в любой момент обращения к ним — не только в детстве. Любая активная игра активирует мозжечок, посылает множество импульсов в лобную долю, исполнительную часть, помогает развитию контекстной памяти и многое другое. Одной из целей «Национального института игр», по словам Брауна, является попытка выяснить связь нейробиологии с игрой, чтобы в очередной раз представить миру доказательства полезности и необходимости игр. Браун при этом отмечает, что игра — это некое состояние человеческой психики, при котором он может свободно и творчески подходить к решению любых проблем. Игра — это не локальная деятельность, это образ жизни.

Противоположность игры — не работа, это депрессия, которая наступает, если вы думаете о жизни без игры, без юмора, без флирта, без фильмов, без фантазии, без творчества, без состязаний и так далее. Но у нашего вида есть уникальная особенность — на самом деле, мы предназначены для того, чтобы играть всю свою жизнь.

«Вы можете узнать
больше о человеке
за час игры, чем за
год разговоров».

– Платон



"Я слышу и забываю.
Я вижу и запоминаю.
Я делаю и понимаю."

© Конфуций

- Кашкаров, А. П. Воспитатели чтения - библиотека, семья, школа: практическое пособие: / А. П. Кашкаров, С. А. Глебова, Е. С. Филиппова.— М. : Либерей-Бибинформ, 2012.— 160 с.— (Библиотекарь и время. XXI век; Вып. 135).
- Кашкаров, А. П. Приобщение к чтению: инновации для родителей, инструментарий библиотекаря: практическое пособие: / А. П. Кашкаров.— М.: Либерей-Бибинформ, 2012.— 96 с.— (Библиотекарь и время. XXI век; Вып. 138).
Опарина, Н. П. Игровые формы и методы в работе детских библиотек: учебно-методическое пособие / Н. П. Опарина.— М.: Литера, 2010.— 135 с.
- Плохотник, Т. М. БиблиоВидеоСтудия: новые формы библиотечной работы / Т. М. Плохотник, М. Микийчук // Библиотечное дело.— 2012.— N15.— С.18-19.
- Яковлева, И. В. Инновационные формы библиотечной работы по профилактике асоциального поведения среди детей и подростков / И. В. Яковлева // Новая библиотека.— 2009.— N12.— С.27-30

Интерактивный метод

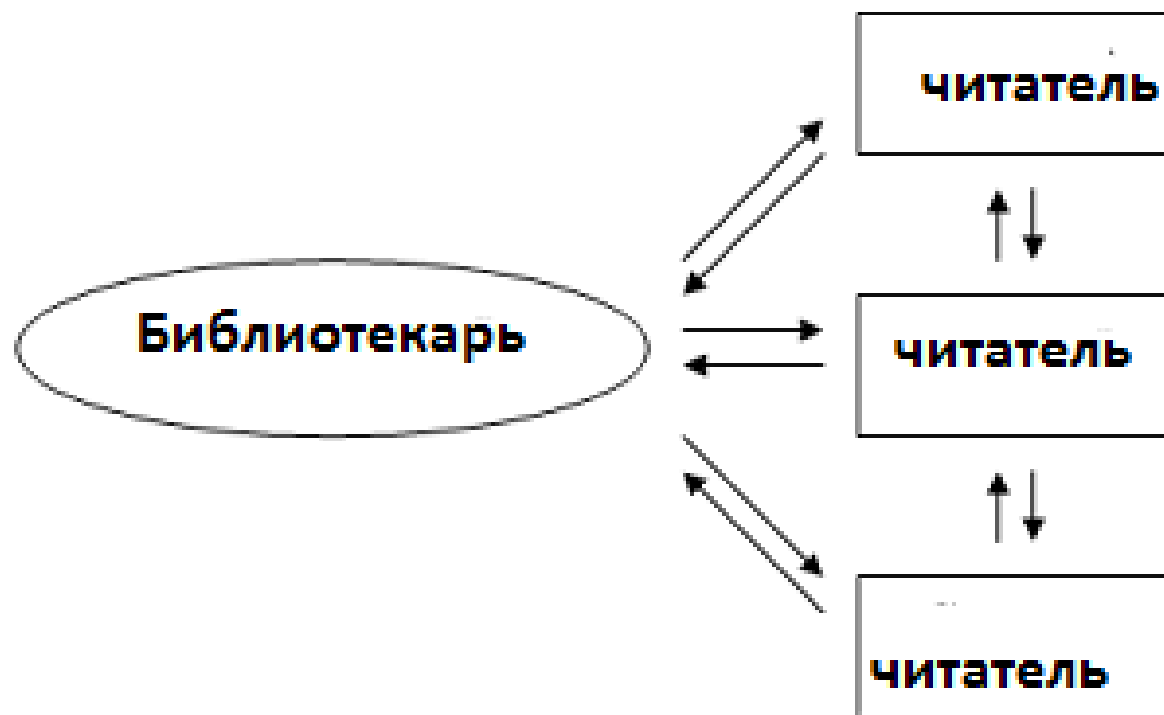


Рисунок 1.3 Интерактивный метод

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.





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



<http://www.papmambook.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»







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 ребрендинг - это деятельность по созданию/возобновлению долгосрочного предпочтения к товару (в нашем случае – к книге)
- Задача брендинга - повысить осведомленность потребителей и влюбить их в товар
- Разработка линейки товаров

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

Человéк-пау́к - персонаж комиксов, придуманный сотрудниками издательства Marvel Comics, Стэном Ли и Стивом Дитко. Впервые появился на страницах комиксов 1962 году. 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.



Бренд «Фиксики» - «Гарантийные человечки» Эдуарда Успенского



Что возьмем ?

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

Назовем весь комплекс **«КНИГА ПЛЮС»**

«Книга плюс»

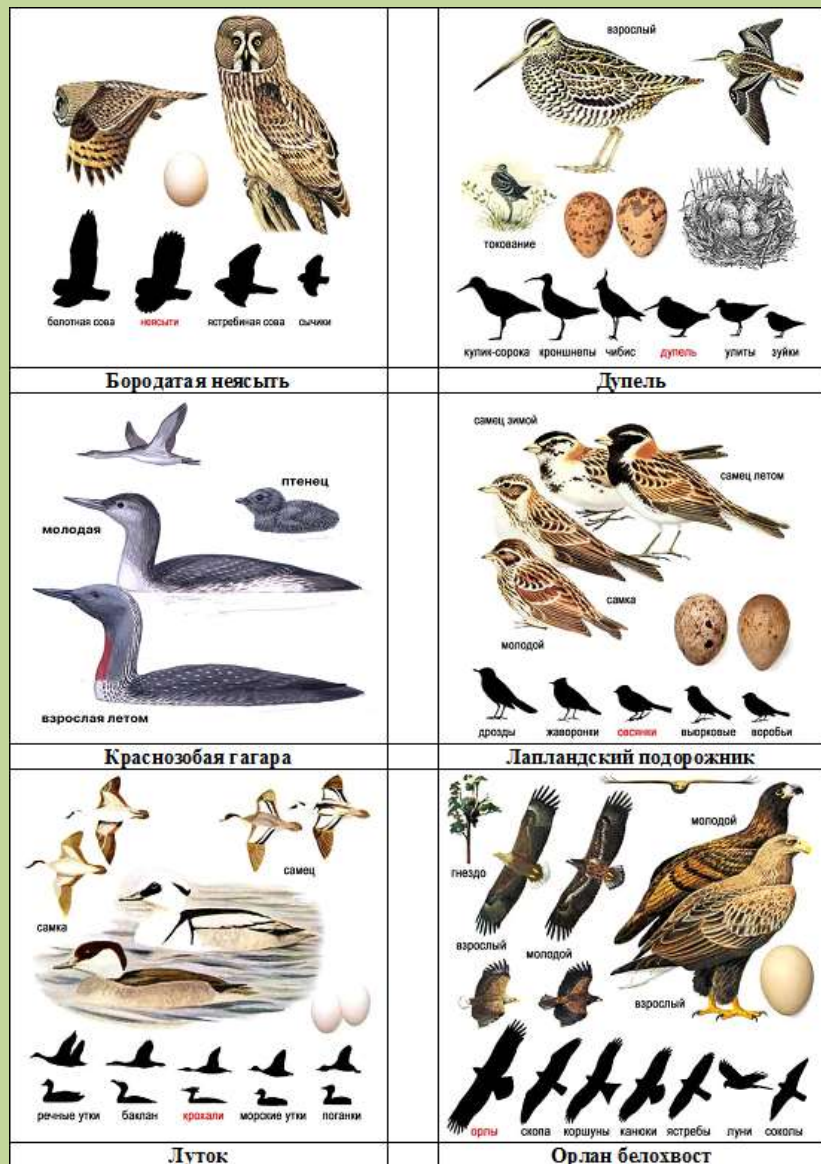
Игры к эпосу Э. Ленрота «Калевала»

- 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»



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.

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.

Это маленький (до 20 см) 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.

Водяная ночница – крохотная летучая мышь, ее размер не более 5 см. Селятся эти летучие мыши вблизи водоемов (отсюда название). Когда ночница ловуется, ее ушки приподнимаются под прямым углом. Летучие мыши в сознании людей с миром зла, об этом упоминается в мифах самых разных народов. А для детей был придуман даже человек-летучая мышь, Бэтмен! Бэтмен был создан американским художником Бобом Кейном для серии комиксов.

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 Фазила исландера «Пастух и косуля».

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. По его словам, морские свиньи способны к эволюции.

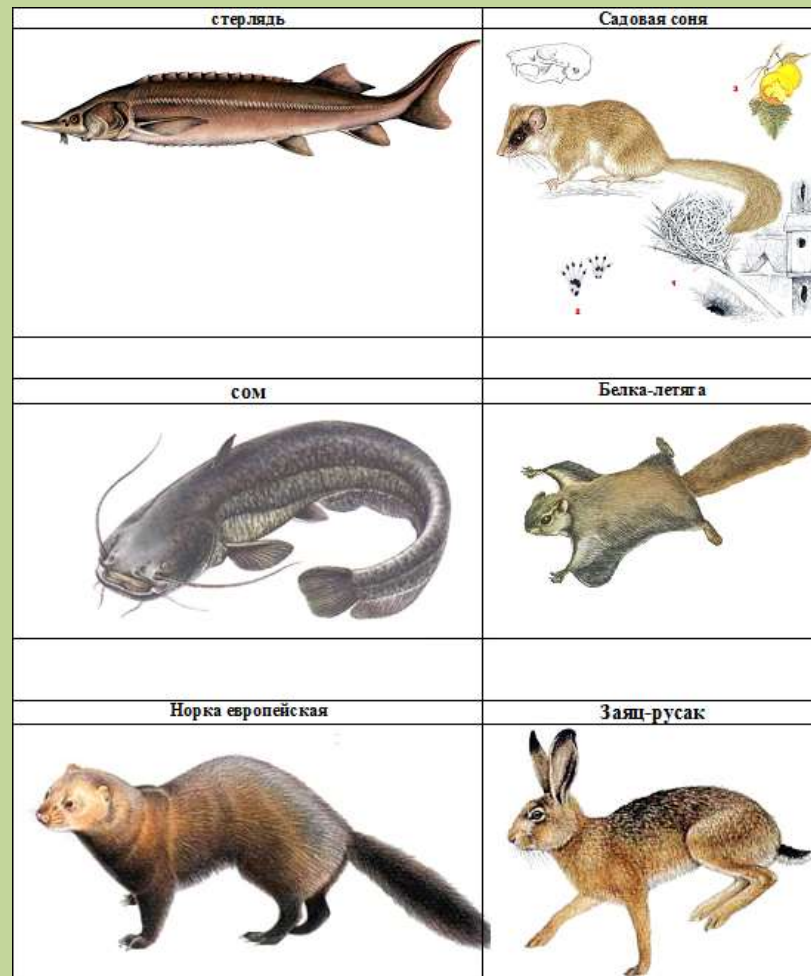
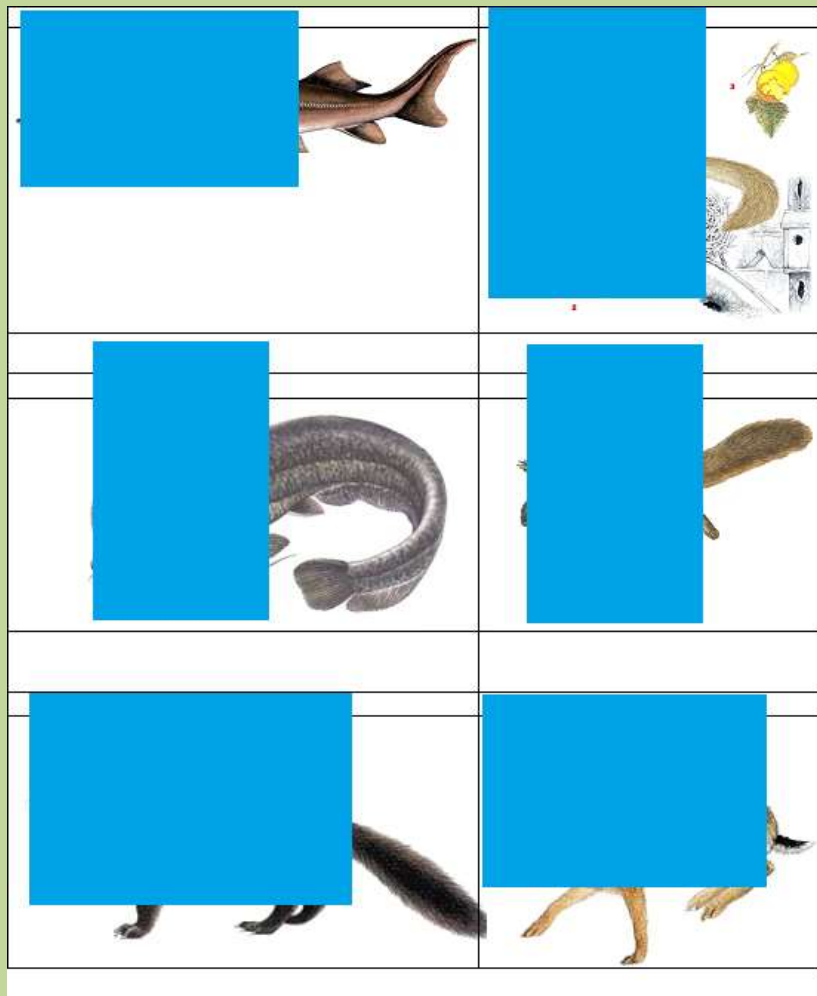
Мышь-малютка – крошечный грызун, один из самых мелких млекопитающих на земле. Эти мышки могут лазать по травинкам и даже вить из них гнезда. Маши малютки размером не больше 3 см. Мышки стали героями многих сказок, вспомните хотя бы мышь-норушку, которая хвостиком махнуло, яичко упало и разбилось... А также сказки В. Дая, С. Маршака, множество мультфильмов.

Садовая соя – симпатичный грызун длиной до 15 см. Это животное хорошо известно по имени, но не многим удаётся его рассмотреть. Соя была любимцем древних римлян, которые даже строили особые школы для ее воспитания. Зверек не любим садоводами, тк портит фруктовые деревья. Впрочем, в Карелии соя так редки, что ничего ипортить не могут. Читайте о садовых соях в книге А. Брема «Жизнь животных»

Бурозубка – самое крошечное млекопитающее России. Бурозубка спит по 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.

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)
- лото

Лото по Красной книге

(6 карточек с вопросами и с иллюстрациями)

		
Черная казарка	Усатая ночница	Атлантический осётр
		
Надбородник безлистный	Ладжская нерпа	Аполлон черный

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	Рукокрылое млекопитающее, масса тела всего 10-15 грамм. Активно ночью. Усатая ночница.	Очень редкая рыба, считается царской. Длина до 6 метров. Промысел запрещен. Атлантический осётр
Название выбрано для этого растения не случайно. Его листья превратились в маленькие чешуйки того же цвета, что и стебель. В ароматном цветке выделяется борода. Надбородник безлистный	Единственный вид тюленей, обитавший в Ладжском озере. Ладжская нерпа.	Дневная бабочка семейства Парусники. Название дано в честь греческого бога Аполлона, божества красоты и света. Аполлон черный

«Кто прячется в
темноте?»
(сенсорная
коробка)





Красная книга: тактильные загадки



Красная книга: Раскраски

Животные из Красной книги Карелии

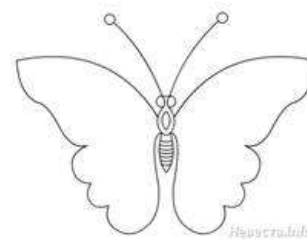
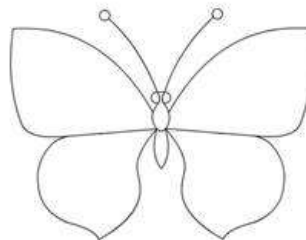
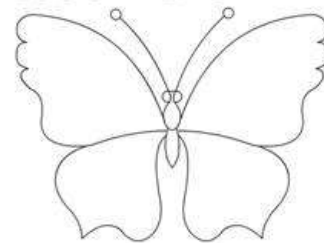
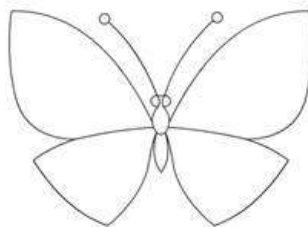


Дятел
белоспинный

Ёж обыкновенный



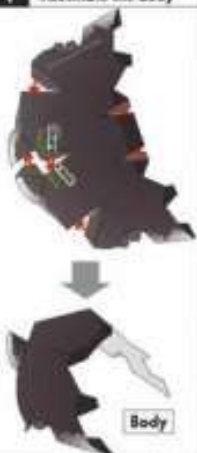
Какие бабочки
включены в Красную
книгу? Раскрась
махаона, голубую
орденскую ленту,
аполлона.



Нарисовано

★ 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



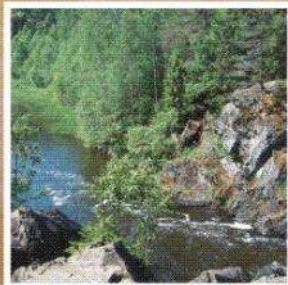
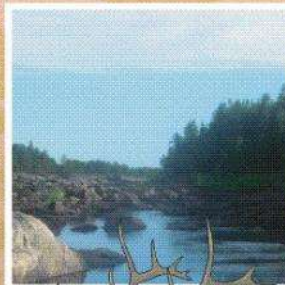
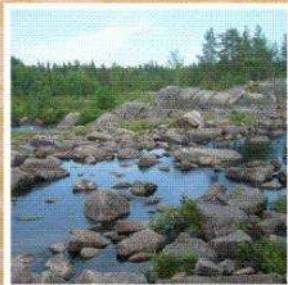
28/03/2014 14:36



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

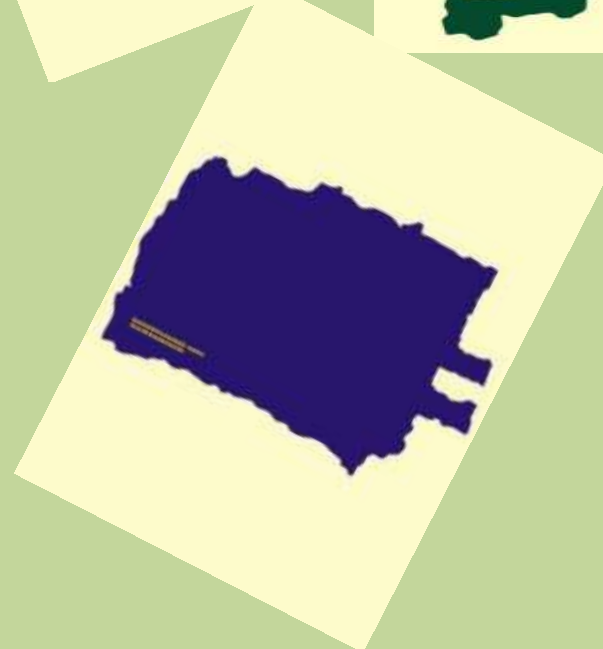
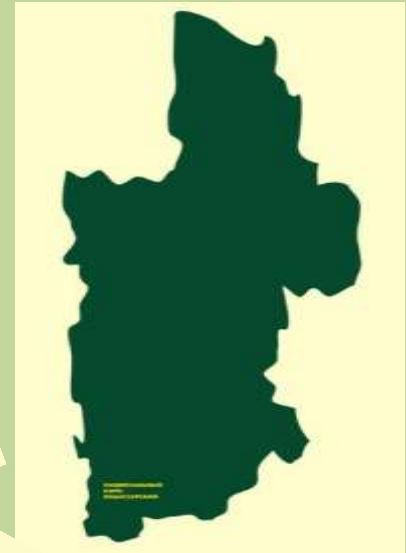
Настольная познавательная игра

Заповедники Еврорегиона Карелия



Игра «Свой заповедник»

Выбери для себя игровое поле (контур заповедника). Представь, что ты – директор заповедника.. Заполните 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.



Игры в библиотеках:

- Викторины (электронные), познавательные, по тексту
- Настольные (фанты, ассоциации («Имаджинариум»), «Alias» или «Скажи иначе» нужно объяснить другими словами разгадываемое слово), бродилки.
- Квесты по книгам

Конструктор интерактивных методик для библиотек

темы	Красная книга	Эпос «Калевала»	«Листы каменной книги»	«День Динозавра»	Вставьте название вашей темы.
Игровые методики					
Игры с бумагой					
«Пластининовая страна»					
Игры с проволокой					
Двигающиеся магниты					
Игры с камнями					
Игры с шишками, веточками					
Игры с крупами или цветным песком					
Лото					
Пазлы					
Игра-квест (с передвижениями людей)					
Игра-бродилка настольная					
«Создание мира»					

Спасибо за внимание!