

* Что за прелесть эти сказки! Клубный час

Возможности использования игровых технологий в библиотеке
для формирования читательской грамотности и
развития читательского интереса учащихся-читателей

Степанова Н.Е., методист ИМЦ

Игровая деятельность

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

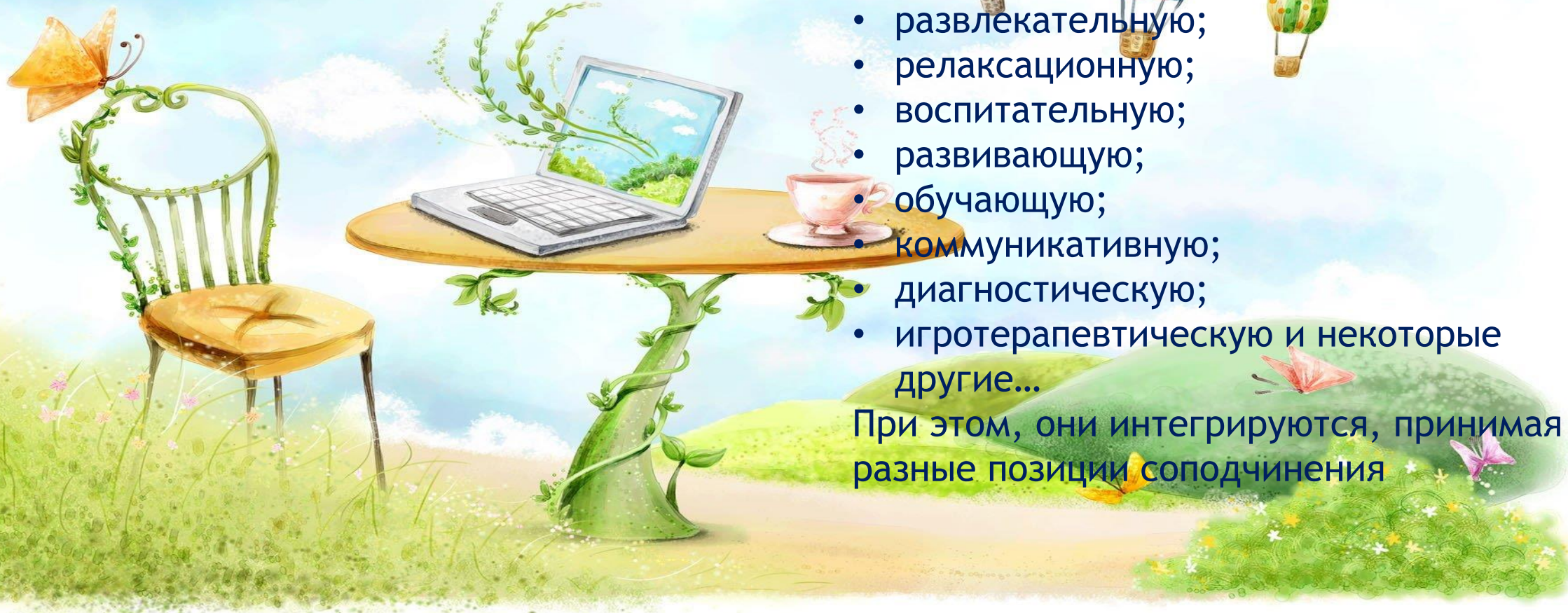
В.А. Сухомлинский

Игра в детской библиотеке – богатейший ресурс в развитии читательского интереса и кругозора детей. Одна из полезнейших характеристик игры – ее многофункциональность.

Игра традиционно выполняет или может выполнять следующие функции:

- развлекательную;
- релаксационную;
- воспитательную;
- развивающую;
- обучающую;
- коммуникативную;
- диагностическую;
- игротерапевтическую и некоторые другие...

При этом, они интегрируются, принимая разные позиции соподчинения



Многофункциональность игровой деятельности позволяла решать комплекс задач одновременно: информировать, развивать, развлекать, создавать возможности для психокоррекции, давать импульс самовоспитанию, общению, освоению, присвоению социального опыта и т. д.

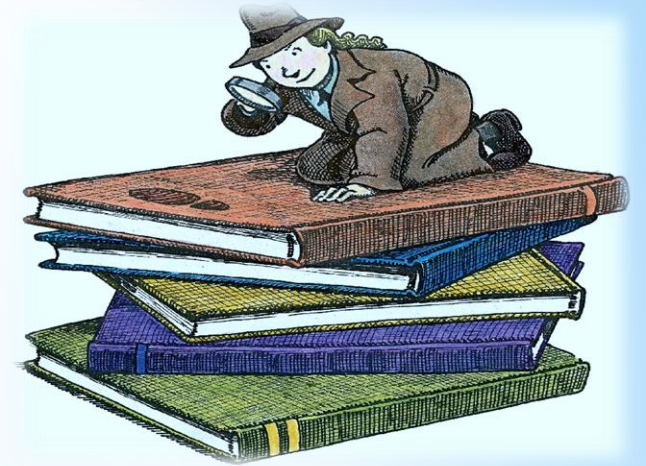
Игра для детей абсолютно природосообразное явление, ребенок «играет всем», что в поле его игровой деятельности в свой срок попадает и книга. Таким образом, он сам становится инициатором обыгрывания содержания литературных текстов в самых разных его вариантах. Эту детскую игру библиотека может развернуть, наполнить богатством смысловых значений, направить на развитие читательского потенциала. Главная цель библиотечных игр - это подвигнуть ребенка к чтению, способствовать созиданию читающей личности... (Игровые технологии...Курепина Е.А., Неверова Т.А).



Характеристики библиотечных игровых мероприятий

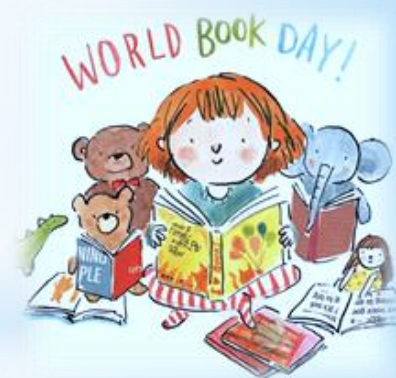
Библиотечным игровым мероприятиям свойственны следующие характеристики:

- свобода, читатель сам принимает решение о своем участии в игре;
- отличие от обыденной жизни, игра дает возможность выйти временно в иную сферу деятельности, она украшает жизнь, реализует опыт коммуникации и общежития;
- ограниченность местом и временем действия;
- повторяемость, потому что в игру можно играть много раз;
- наличие в игровом пространстве определенного безусловного порядка (правил), отклонение от которого может разрушить ход игры;
- Эстетическая составляющая.



четыре блока :

- *игры, направленные на адаптацию (эмоционально-психологическую и операционно-технологическую) читателей в библиотечном пространстве;*
- *игры, раскрывающие документальные ресурсы библиотеки и стимулирующие их освоение читателями;*
- *игры, направленные на развитие читательских умений и навыков;*
- *игры, стимулирующие творческие читательские рефлексии.*



❖ **1-адаптирующие игры** призваны нейтрализовать страхи ребенка-читателя: «страх не понять и боязнь нескончаемости». Они открывают библиотеку как дружелюбное пространство, богатое возможностями удовольствий и успеха, и вооружают «ключами» к нему



❖ **2- демонстрация множественности читательских дорожек,** многовариантности читательских удовольствий. ...по определению Д. Пеннака, библиотека как «сваха», искушает ребенка радостью встречи с увлекательной книгой, размыкающей «замкнутость и зажатость» перед необъятным миром книг

❖ **корневой блок** требует особенной тонкости в подготовке и исполнении, т.к. библиотека играет в пространстве индивидуального художественного мира личности. Основные усилия здесь направлены на поддержку и развитие лингвистической одаренности детей, на обогащение их языкового ресурса, на осознание ими слова как основного инструмента литературного творчества. В этих играх с детьми осваиваются такие эстетические категории как «жанр», «поэтика», «стиль», «авторский художественный мир» и др

❖ **4- это игры творческой отдачи,** в которых реализуется и утверждает себя суверенная личность читающего человека



примеры игровых технологий в библиотеке

Викторина «Волшебные слова»

Ребятам надо вспомнить какие герои говорили те или иные волшебные слова и в каком произведении, на основании этого формируется вопрос викторины.

1. «По щучьему велению, по моему хотению». (Емеля в русской народной сказке «По щучьему велению»)
2. Сивка-Бурка, вещей каурка! Встань передо мной, как лист перед травой. (Иван-дурак в русской народной сказке «Сивка - Бурка»)
3. «Сим - сим откройся!» (Али-баба, в восточной сказке «Али-баба и 40 разбойников»)
4. Лети, лети лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся сделав круг! Лишь коснешься ты земли, быть по моему вели! (Женя, в сказке «Цветик-семицветик» В. Катаева)
5. «Раз, два, три. Горшочек вари!» (Девочка, в сказке Братьев Гримм «Горшочек каши»)

Викторина «Удивительные превращения»

1. В кого превращался князь Гвидон в сказке А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди»? (комара, шмеля, муху)
2. В кого превращался великан-людоед в сказке Ш. Перро «Кот в сапогах»? (льва, мышь)
3. В кого превращались каждое утро 11 братьев-принцев в сказке Х.К. Андерсена? (в сказке «Дикие лебеди» в прекрасных 11 лебедей)
4. В кого превратился гадкий утёнок в сказке Х.К. Андерсена? (в прекрасного лебедя)
5. Во что превратилась девочка Снегурочка в русской народной сказке? (в облачко)
6. В кого превращался Иванушка-дурачок в русской народной сказке «Сивка-бурка» влезая в правое ухо, а вылезая в левое? (в доброго молодца, что ни вздумать, ни взгадать, ни в сказке сказать, ни пером описать)
7. Во что превратилась Русалочка в сказке Х.К. Андерсена? (в пену морскую).

Викторина «Удивительные превращения»

Детям предлагается вспомнить, в кого превращались или в кого были заколдованы герои различных произведений для детей и задать вопрос.

1. В кого превращался князь Гвидон в сказке А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди»? (комара, шмеля, муху)
2. В кого превращался великан-людоед в сказке Ш. Перро «Кот в сапогах»? (льва, мышь)
3. В кого превращались каждое утро 11 братьев-принцев в сказке Х.К. Андерсена? (в сказке «Дикие лебеди» в прекрасных 11 лебедей)
4. В кого превратился гадкий утёнок в сказке Х.К. Андерсена? (в прекрасного лебедя)
5. Во что превратилась девочка Снегурочка в русской народной сказке? (в облачко)
6. В кого превращался Иванушка-дурачок в русской народной сказке «Сивка-бурка» влезая в правое ухо, а вылезая в левое? (в доброго молодца, что ни вздумать, ни взгадать, ни в сказке сказать, ни пером описать)
7. Во что превратилась Русалочка в сказке Х.К. Андерсена? (в пену морскую).

Составление сказочных объявлений и телеграмм

Ведущий. Кто из героев сказок мог написать эти объявления?

1. Торговая фирма предлагает импортные товары: соболя, черно-бурые лисицы, чистое серебро, золото, донские жеребцы. Всё по доступным ценам! (Купцы, «Сказка о царе Салтане»)
2. «Срочно нужна опытная домработница для пожилой женщины,,. Выплачивается вознаграждение по итогам работы за год». (Сказка о рыбаке и рыбке)
3. Тем, кто интересуется жилплощадью! Сдаю на лето свою горницу в аренду. В горнице имеются: кругом лавки, покрытые ковром, под святыми стол дубовый, печь с лежанкой изразцовой. (Богатыри, «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»)

Дети с большим удовольствием сами составляют сказочные объявления и телеграммы, оформляют их и предлагают своим одноклассникам. Развивают творческое воображение и литературные игры, которые дают полноценнее воспринимать художественные произведения в дальнейшем.

Формирование читательской грамотности школьника - это одна из актуальных задач современной школы и общества

«читательская грамотность» - «способность человека понимать и использовать письменные тексты, размышлять над ними и заниматься чтением с целью достижения своих целей, расширения своих знаний и возможностей, а также участия в общественной жизни», - определение международной программы по оценке образовательных достижений учащихся PISA

Чтобы успешно выстроить свою работу учитель должен опираться на совместную работу со всеми группами читательских умений:

- поиск информации, заданной в явном виде,
- формулирование прямых выводов,
- интерпретация и обобщение информации;
- анализ и оценка содержания, языковых особенностей и элементов текста.

Для повышения интереса к книге и улучшению читательской грамотности школьников эффективно использовать игровые технологии и во внеурочной деятельности

Игровые технологии объединяют игровой и учебно-воспитательный процесс и предоставляют возможность дифференцированного подхода к ученикам, учитывая их интересы и уровни подготовки. Игровые задания наполняют учащихся новыми впечатлениями, снимают усталость, дают возможность полюбить книгу и процесс чтения



При формировании читательской грамотности **интерактивные дидактические игры** могут играть ключевую роль.

С помощью таких игр дети могут учиться распознавать буквы и слова, понимать смысл прочитанного и развивать навыки критического чтения в игровой форме. Такие игры могут включать в себя различные задания, связанные с чтением, включая определение основной идеи текста, установление связей между различными частями текста, а также анализ и оценку прочитанного. Это помогает детям увидеть, что чтение - это не просто процесс декодирования символов, но и активное понимание и осмысление прочитанного полученные знания и умения. Кроме того, в интерактивной дидактической игре большое значение уделяется обратной связи, которая помогает ученикам понять свои сильные стороны и области для улучшения, а также оценить прогресс в обучении.



примеры интерактивной дидактической игры для формирования читательской грамотности:

- «Игра в слова»
- «Путешествие по Сказочной Книге»

Например, чтобы преодолеть определенные препятствия или помочь сказочным героям, ученикам необходимо правильно прочитать и понять текст задания. Задания могут включать в себя вопросы по содержанию текста, поиск определенных слов в тексте, а также упражнения на расширение словарного запаса.

- «**Текстовый квест**» помогает детям развивать понимание текста и навыки критического мышления. В этой игре учащимся предлагается серия сценариев, и они должны прочитать текст и принять решение на основе прочитанного. Это стимулирует детей активно работать с текстом и учит их использовать информацию из текста для принятия решений.
- «**Словесный лабиринт**»: В этой игре детям предлагается пройти через виртуальный лабиринт, отвечая на вопросы о прочитанном тексте
- «**Путешествие по книге**»: В этой игре ученикам предлагается виртуальное путешествие по книге, в котором они встречаются различные задания и вопросы по тексту. Это помогает закрепить понимание прочитанного и развивает навыки анализа и критического мышления
- «**Словесная головоломка**»: Это задание на развитие словарного запаса и понимания контекста. Ученикам предлагается найти слова в головоломке, которые связаны с прочитанным текстом, что помогает лучше запомнить новые слова и понять их использование в контексте.
- «**Игра в ассоциации**»: Ученики получают слово или фразу из прочитанного текста и должны найти другие слова или идеи, которые связаны с этим словом. Это способствует глубокому пониманию текста и помогает ученикам видеть связи между идеями.
- «**Викторина по книге**»: В этой игре весь класс разделяется на команды и участвует в викторине по прочитанной книге. Это не только проверяет понимание текста учениками, но и стимулирует командную работу и общение.

Примеры заданий «сказочного марафона»

- ❖ Узнайте сказку по следующим словам: «откуп», «дурачина», «изба», «терем», «жемчуг», «царица», «корыто». («Сказка о рыбаке и рыбке».)

❖ Вопросы

- Сколько лет жили старик со старухой? (30 лет и 3 года.)
- Сколько раз закидывал старик невод в тот день, когда поймал золотую рыбку? (3 раза.)
- Что поймал старик в первый и во второй раз? (В 1-й раз - тину, во 2-й раз - морскую траву.)
- Что просила старуха? (Корыто, избу.)
- Кем она хотела стать и стала? (Столбовой дворянкой, вольною царицей.)
- Какое желание рыбка так и не выполнила? (Стать владычицей морскою.)

- ❖ Узнайте сказку по следующим словам: «базар», «жадность», «лошадь», «печка», «работа», «оброк», «море», «веревка», «наказание». («Сказка о попе и о работнике его Балде».)

Вопросы

- За что согласился Балда служить попу славно, усердно и очень исправно? (В год за 3 щелчка по лбу.)
- С кого поп велел собрать недоимки за три года? (С чертей.)
- Какой предмет помог Балде собрать с чертей оброк? (Веревка.)
- Кто бегал наперегонки с бесенком вместо Балды? (Заяц.)

Литературная викторина по сказкам А.С. Пушкина

«Что за прелесть эти сказки»

1. Как звали царя в сказке «Золотой петушок»?

- А) Гвидон
- Б) Салтан
- В) Дадон
- (Дадон)

2. В какой сказке это было?

"Вот из моря вылез старый бес?"

- А) «Сказка о золотой рыбке»
- Б) «Сказка о попе и о работнике его Балде»
- В) «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»
- («Сказка о попе и о работнике его Балде»)

3. Кто помог Королевичу Елисею отыскать царевну?

- А) Ветер
- Б) Солнце
- В) Месяц
- (Ветер)

4. «Бедный поп подставил лоб». Кому?

- А) Старику
- Б) Балде
- В) Бесёнку
- (Балде)

5. Как звали сына царя Салтана?

- А) Гвидон
- Б) Балда
- В) Елисей
- (Гвидон)

6. Кто говорил такие слова:

"Свет мой, зеркальце, скажи,
Да всю правду доложи:
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?"

- А) Ткачиха
- Б) Царевна Лебедь
- В) Царица-мачеха
- (Царица - мачеха)

7. Сколько раз закидывал в море невод старик?

- А) 5 раз
- Б) 3 раза
- В) 1 раз
- (Три раза)

8. Какая царица околдовала царя Дадона в сказке «Золотой петушок»?

- А) Шамаханская
- Б) Русская
- В) Морская
- (Шамаханская)

А.С. Пушкин написал сказки... Какая лишняя?



2. «Сказка о мертвой царевне...»



1. «Сказка о царе Салтане...»



3. «Сказка о золотом петушке...»



4. «Сказка о рыбаке и рыбке»



5. «Сказка о Попе и работнике его Балде...»



6. «Красная Шапочка»

Урок можно провести как игру- занятие для закрепления знаний по литературе, куда можно пригласить родителей, других учеников.

Например, **литературное лото** - специально организованное состязание по правилам традиционного лото. Игру в такой форме можно посвятить отдельному произведению или творчеству какого-либо автора.

В лото могут играть как отдельные участники, так и команды. Они получают специальные карточки, которые могут выглядеть совершенно по-разному, в зависимости от фантазии организатора.

Чем закончилась сказка о попе и его работнике



«А Балда приговаривал с укоризной: "Не гонялся бы ты, поп, за дешевизной".»

Я там был, мёд, пиво пил - И усы лишь обмочил.

Сказка ложь, да в ней намёк! Добрым молодцам урок.

Сказочное ЛОТО

Можно организовать как проект и создать самим лото по сказкам с текстами и иллюстрациями, подготовить презентацию с вопросами и заданиями и т.д....

	<p>Жил-был поп, Голодный лоб, Пошел поп по базару Посмотреть кое-какого товару. Навстречу ему Балда Найт, сам не зная куда.</p>	
	<p>Балда, с лопом поворачиву не спири, Пошла, сел у берега море, Там он стал веревку крутить Да концы её в море мочить. Вот из моря вышел старый Бес: „Зачем ты, Балда, к нам здесь?“</p>	
	<p>Вот, море кругом обожавши, Высушу язык, моряку подвинши, Прибежал бесенок задыхаясь, Безь мифобиника, лавкой утарясь, Масляе дело с Балдою сладит. Глядь - а Балда братя гладыт, Приговаривая: „Братцы мой любимыхий, Устае, обидежал! Отдохни, родимий!“</p>	
	<p>Вылез бесенок: „Поноу, мужичок, Вышли тебе зесь оборок — Только слушай! Видишь ты налку эту? Выбери себе любую весту. Кто далеу далку бросит, Тот пускай и оборок уносит. Что ж? боишься выхватить ручку? Чего ты жадный? — Да жду вок этой тучки; Зачемери тула свою палку, Да к мачву с нами, чергины, свалку!“</p>	

Отгадай сказки А.С.Пушкина по предмету.



Сказки со стихами и загадками



Он и весел, и незлобен,
Этот милый чудачок.
С ним хозяин – мальчик Робин,
И приятель Пятачок.
(Винни-Пух)



Копотил да колотил
По тарелке носом,
Ничего не проглотил
И остался с носом.
(Лиса и Журавль)



У Алёнушки-сестрицы
Унесли братишку птицы.
Высоко они летят,
Далеко они глядят.
(Гуси-лебеди)



Летела стрела и попала в болото,
И в этом болоте поднял её кто-то.
Кто, распростившись с зелёною кожей,
Сделался мигом красивой, пригожей?
(Царевна-лягушка)



Носик круглый пяточком –
Им в земле удобно рыться,
Хвостик маленький крючком,
Вместо туфелек – копытца.
(Три поросёнка)



Не игрушка заводная,
Хоть пропеллер на спине,
Он живёт, забот не зная,
Прилетает он ко мне.
(Мальш и Карлсон)



Сладких ягод аромат
Заманил ту птицу в сад.
Перья светятся огнём,
И светло в ночи, как днём.
(Жар-птица)



Он сумел поймать волчишку,
Он поймал лису и мишку.
Он поймал их не сачком,
А поймал он их бочком.
(Бычок – смоляной бочок)



Была она артисткой,
Прекрасной как звезда.
От злого Карабаса
Сбежала навсегда.
(Мальвина)



Был похож на мяч немножко
И катался по дорожкам.
Укатился ото всех,
Кроме рыжей – вот так смех!
(Колобок)



Фруктово-огородная страна –
В одной из сказок есть она,
А в ней герой – мальчишка овощной,
Он храбрый, справедливый, озорной.
(Чиполлино)



Возле леса на опушке
Трое их живёт в избушке.
Там три стула и три кружки,
Три кровати, три подушки.
Угадайте без подсказки,
Кто герои этой сказки?
(Три медведя)



Сидит в корзине девочка
У мишки за спиной,
Он, сам того не ведая,
Несёт её домой.
(Маша и медведь)



Лисичка дом себе нашла,
Мышка добрая была,
В доме том, в конце концов,
Стало множество жильцов.
(Теремок)



Конь ретивый, долгогривый,
Скачет полем, скачет нивой.
Конь росточком малый,
Но зато удалый.
(Конёк-горбунок)

Сказки со стихами и загадками



Ах ты, Петя – простота,
Сплоховал немножко:
Не послушался кота,
Выглянул в окошко.
(Петушок – золотой гребешок)



Кто-то за кого-то
Ухватился цепко:
Ох, никак не вытянуть!
Ох, засела крепко!
(Репка)



Ждали маму с молоком,
А пустили волка в дом.
Кем же были эти
Маленькие дети?
(Семеро козлят)



Появилась девочка
В чашечке цветка,
И была та девочка
Не больше ноготка.
(Дюймовочка)



Внучка с дедом бородатым
Каждый год среди зимы
Дарят радость нам, ребятам,
С ними веселимся мы.
(Дед Мороз)



А теперь про чей-то дом
Разговор мы поведём.
В нём богатая хозяйка
Припеваючи жила,
Но пришла беда внезапно –
Этот дом сгорел дотла!
(Кошкин дом)



Нет ни речки, ни пруда –
Где воды напиться.
Очень вкусная вода
В ямке от копытца.
(Сестрица Алёнушка и
братец Иванушка)



Рыбка не простая!
Чешуёй сверкает,
Плавает, ныряет,
Желанья исполняет.
(Сказка о рыбаке и рыбке)



Что это за странный
Человечек деревянный
На земле и под водой
Ищет ключик золотой?
(Буратино)



Скачет баба на метле,
Страшная и злая.
Кто она такая?
(Баба-Яга)



Уплетая калачи,
Ехал парень на печи.
Прокатился по деревне
И женился на царевне.
(По щучьему велению)



Скорей бы приблизился вечер
И час долгожданный настал,
Чтоб мне в золочёной карете
Поехать на сказочный бал.
(Золушка)



Охраняют град не зря
Тридцать три богатыря.
В граде том богатства есть,
Злата, серебра не счесть.
(Сказка о царе Салтане)



Эта скатерть знаменита
Тем, что кормит всех досыта,
Что сама собой она
Вкусных кушаний полна.
(Скатерть-самобранка)



Красна девица грустна,
Ей не нравится весна.
Ей на солнце тяжко –
Слёзы льёт бедняжка.
(Снегурочка)



Анкеты показали плюсы и ряд проблемных ситуаций, ослабляющих результативность использования игровых технологий:



Литературная игра дает детям возможность

+ проявить себя и свои знания. Такие игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, смекалку и начитанность.

+ выполнить необычные задания и классно провести время;

+ привлекает внимание ребенка к материалу и чтению,

+ дает новые знания и умения,

+ заставляет напряженно мыслить и развивает воображение;

+ помогает найти новые увлечения и новых друзей...

- медленное обновление методического и технического сопровождения игровой деятельности, координации игротворчества;

- недостаточный уровень владения психологопедагогическими основами организации игры,

- отсутствие хорошего сценария и мастерства ведения игры;

- не умение находить адекватные игровые решения, сообразные целям и ресурсам библиотеки с учетом запросов современных читателей...

Источники информации:

Галлямова Г.Ф., Набиева Р.И. Читательская грамотность: как повысить уровень читательской грамотности учащихся? [Электронный ресурс] //Педагогический журнал. - 2022. - Т. 12. - № 4-1. - С. 149-158. - URL:<https://goo.su/gMHL3X>

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЧТЕНИЯ В ДЕТСКОЙ БИБЛИОТЕКЕ Курепина Е.А., Неверова Т.А.:
<https://tsutmb.ru/nauka/internet-konferencii/2018/inf-doc-obespech-upravl/5/kurepina.pdf>

Использование игровых технологий на уроках литературного чтения как один из способов приобщения к чтению младших школьников:
<https://xn--80acgfbsl1azdqr.xn--p1ai/file/cf08316b2e4e5ada0e22bba71c5fa1cf>

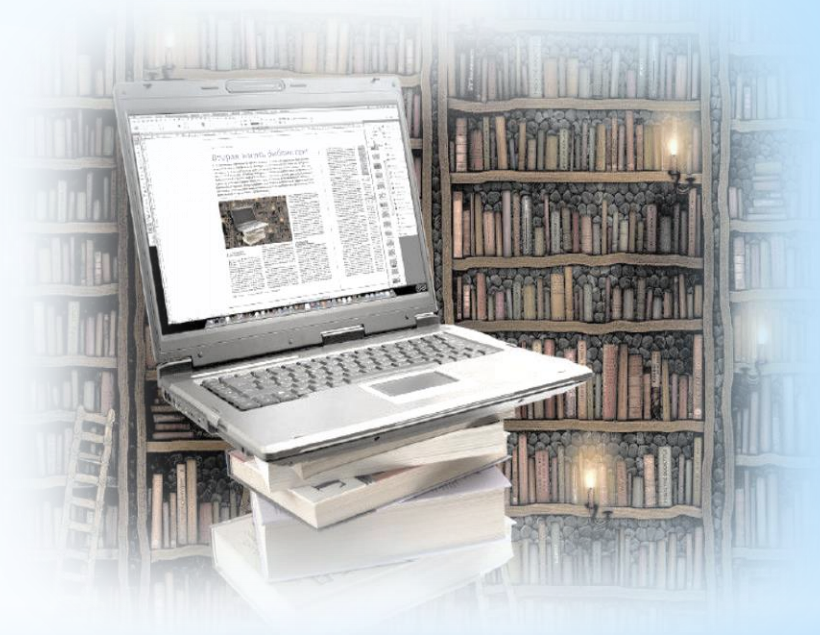
КОМПЛЕКТ КЕЙСОВ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ
(ЧИТАТЕЛЬСКОЙ) ГРАМОТНОСТИ.-М.: Минпросвещение РФ. АРГППРО,2022:
<https://goo.su/iBAb4zu>

Международное исследование качества чтения и понимания текста PIRLS [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://fioco.ru/pirls> , свободный. - Загл. с экрана. - Яз. Рус.

Международная программа по оценке образовательных достижений учащихся PISA [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://fioco.ru/pisa> , свободный. - Загл. с экрана. - Яз. Рус

Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии.
Раздел педагогика [Текст]: учебн. пособие / Герман Селевко. - Москва: Высшая школа, 1998. - 256 с

Формирование читательской грамотности младших школьников (панорама педагогического опыта):
https://xn--e1aaaaarquy1a8bme.xn--p1ai/files/publ/2022isbn/2022.01.28_5-0539_Panorama.pdf





Чтение

– вот лучшее учение!

А.С. Пушкин