**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ОРЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ УРИЦКОГО РАЙОНА**

**МБОУ БУНИНСКАЯ СОШ УРИЦКОГО РАЙОНА ОРЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ**

**Методические рекомендации**

**Составитель**: Малахова Елена Вячеславовна,

учитель русского языка и литературы

Обоянь, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Уважаемые коллеги!

Предлагаю вашему вниманию методическое пособие, которое содержит методические рекомендации по использованию игровых технологий в процессе изучения учебного предмета «Литература». В связи с тем, что в современном библиотечном деле используется огромное количество разнообразных игровых мероприятий, а одной из задач предмета «Литература» является привлечение к чтению, в образовательном процессе можно эффективно использовать ряд подходящих форм из данной отрасли.

В пособии кратко рассматривается роль вышеназванных технологий в работе с детьми, особенно с подростками. В тексте приведены лишь некоторые игровые формы среди наиболее популярных, которые можно использовать с обучающимися на уроках «Литературы».

Надеюсь, что эти материалы помогут сориентироваться в отборе и использовании элементов игры в процессе уроков.

Пособие дополнено рядом приложений, которые позволят определить наиболее эффективную форму с элементами игры именно для конкретного урока и результативность проведенного занятия, выявить наиболее удачные и неудачные моменты.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Понятие «игровые технологии» включает группу приемов организации процесса обучения, чтения в форме разнообразных игр.

Д. Б. Эльконин выделяет следующие функции игры:

1. социализация личности (в процессе игры происходит приобщение к определенным видам социальных ролей);

2. познавательная (в игре познается окружающий мир);

3. компенсаторная (через игру подросток имеет возможность реализовывать то, чего он лишен в реальной жизни: свои потаенные желания, комплексы);

4. развлекательная, рекреационная или функция отдыха.

Игра – вид человеческой деятельности, способной воссоздавать другие виды человеческой деятельности.

Н. К. Сафонова считает, что игра традиционно выполняет или может выполнять следующие функции: развлекательную; релаксационную; воспитательную; развивающую; обучающую; коммуникативную; диагностическую; игротерапевтическую и некоторые другие [3, с. 11-12].

Подростковый возраст охватывает период от 10 до 14 лет и является одним из самых сложных. Этот возраст считается кризисным, поскольку происходят резкие качественные изменения, затрагивающие все стороны развития и жизни. Кризис подросткового возраста связан с изменением социальной ситуации развития и ведущей деятельности.

Социальная ситуация развития - это особое положение ребенка в системе принятых в данном обществе отношений. В подростковом возрасте она представляет собой переход от зависимого детства к самостоятельной и ответственной взрослости. Подросток занимает промежуточное положение между детством и взрослостью.

Ведущая деятельность – эта та деятельность, которая определяет возникновение основных изменений в психическом развитии ребенка. Если у младших школьников такой деятельностью является учебная, то в подростковом возрасте она сменяется на личностное общение. Именно в процессе общения со сверстниками происходит становление нового уровня самосознания ребенка, формируются навыки социального взаимодействия, умение подчиняться и в тоже время отстаивать свои права. Кроме того, общение является для подростков очень важным информационным каналом [1, с.158 – 160].

В результате такой резкой смены интересов в подростковом возрасте часто страдает учебная деятельность, снижается школьная мотивация. Пытаясь вернуть прежние школьные успехи, родители стараются ограничить детей в общении со сверстниками. Однако важно помнить, что именно общение со сверстниками является наиболее важной для подростков деятельностью и оно необходимо для полноценного психического развития ребенка.

Подростковый период имеет множество характерных именно для данного возраста противоречий и конфликтов. С одной стороны, интеллектуальная развитость подростков, которую они демонстрируют при решении разных задач, связанных со школьными предметами и другими делами, побуждает взрослых к обсуждению с ними достаточно серьезных проблем, да и сами подростки активно к этому стремятся. С другой стороны, при обсуждении проблем, особенно таких, которые касаются будущей профессии, этики поведения, ответственного отношения к своим обязанностям, обнаруживается удивительная инфантильность этих, внешне выглядящих почти взрослыми, людей.

За короткий период они могут продемонстрировать абсолютно противоположные реакции:

* целеустремленность и настойчивость сочетаются импульсивностью;
* жажда деятельности - апатией, отсутствием стремлений и желаний что-либо делать;
* повышенная самоуверенность - ранимостью и неуверенностью в себе;
* развязность-застенчивостью;
* романтические настроения нередко граничат с цинизмом, расчетливостью;
* нежность, ласковость бывают на фоне недетской жестокости;
* потребность в общении сменяется желанием уединиться

Подростки - это самый трудный и сложный из всех детских возрастов, представляющий собой период становления личности. Вместе с тем это самый ответственный период, поскольку здесь складываются основы нравственности, формируются социальные установки, отношения к себе, к людям, к обществу. Кроме того, в данном возрасте стабилизируются черты характера и основные формы межличностного поведения. Главные мотивационные линии этого возрастного периода, связанные с активным стремлением к личностному самосовершенствованию – это самопознание, самовыражение и самоутверждение [10, с. 12-13].

Российский педагог и психолог, Волков Борис Степанович утверждает, что процесс развития ребенка в подростковом возрасте имеет разные уровни социального созревания, фиксируемые в последовательных стадиях становления личности.

Если вбить в поисковую строку «Подросток и компьютерные игры», мы получим массу статей о компьютерной зависимости, о способах ее предотвращения или лечения и т.д. Но мало кто говорит, что компьютерная игра, она хоть и компьютерная, но все же – игра, а игры для ребенка вполне естественны, и не его вина, что в современном мире игры ушли в виртуальную среду. И, если уж подростка ничего не интересует, кроме игр, мы должны предложить ему игры.

**1. Игра: значение, классификация**

Для того чтобы понять, что такое игра, нужно углубиться в научное определение игры. Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе.

Игра – самовыражение человека, способ его совершенствования. Игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности.

Игра – один из видов человеческой деятельности (а для ребёнка – основной вид). Как сложное и интересное явление, она привлекает внимание людей разных профессий. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности.

Одна из типичных черт игры – наличие в ней творческого начала. Подлинная игра всегда связана с инициативой, выдумкой, изобретательностью, смекалкой. В игре активно работают мысли и воображение, что связано с построение сюжета, отбором содержания, роли, с изобретательностью при создании игровой обстановки (творческие, ролевые игры), в быстрой мобилизации знаний и умений. В силу этого игра выступает как средство развития творчества, формирования способностей детей: сенсорных, интеллектуальных, речевых.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-досуговыми возможностями. В том и состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

В любом возрасте игра как форма досуговой деятельности оказывает воспитательное и просветительное влияние и дает педагогический эффект:

* моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности;
* создает условия для взаимодействия и взаимопонимания;
* сплачивает, рождает временную общность;
* в кругу игры законы повседневной жизни не берутся в расчет;
* создает простор для фантазии, импровизации, творчества;
* реализует единство познания и рекреации;
* в ней могут проявляться положительные качества личности, которые в реальной жизни не находят отражения.

В процессе игры реализуются следующие функции:

* социализация личности;
* познавательная;
* компенсаторная;
* развлекательная;
* рекреационная, или функция отдыха.

Требования, предъявляемые к игре:

* игра должна охватывать всех,
* должна быть доступной и интересной,
* задания должны быть равными по содержанию и сложности для всех участников.

Игра стимулирует познавательную и читательскую деятельность не только у участников, но и у всех присутствующих, т.к. в ее основе лежит элемент соревнования.

Игра используется в целях активизации аудитории читателей различных возрастных групп, однако, чаще всего применяется в практике работы детских библиотек.

Игру принято классифицировать:

* по форме (интеллектуальные, творческие, спортивные, подвижные),
* по количеству участников (индивидуальные, парные, командные),
* по цели (состязательные, ролевые),
* по месту проведения (на сцене, на открытом воздухе, в зале) [3, с.13].

Можно проводить самые различные виды игровых форм:

1. Игровые программы:

* интеллектуально-познавательные программы, в которых преобладают интеллектуальные игры: викторины, игры со словами, игры с буквами, кроссворды, анаграммы, игры-тесты и др.;
* конкурсные – включают разнообразные конкурсы: профессиональные, шуточные, сказочные;
* физкультурно-оздоровительные – состоят из подвижных игр, состязаний в силе и ловкости, выносливости, укреплении воли;
* в театрализованных программах ведущим является персонифицированный образ, герой того или иного произведения, сказочный герой;

1. Ролевые игры - игры развлекательного назначения, вид драматического представления, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия.

Один из самых важных и эффективных моментов ролевой игры - постановка играющего перед осознанием морально-этического выбора, от которого зависят не только его дальнейшие собственные действия, но и, возможно, развитие всего последующего сюжета игры. Ролевые игры развивают навыки ролевого, делового и дружеского общения.

Этапы подготовки ролевой игры:

* определение проблемы, выбор ситуации;
* распределение ролей и обсуждение позиции и вариантов поведения;
* проигрывание ситуации (допустимо даже несколько раз) с целью найти эффективное решение;
* обсуждение ситуации участниками.

Очень важно, чтобы библиотекарь, специалист не навязывал свое мнение при спорных вопросах. Варианты проведения ролевых игр могут быть различными: «инсценированный суд», «пресс-конференция», инсценировка литературного произведения.

1. Деловые игры. Это разновидность ролевой игры. В настоящее время существует значительное количество различных видов, определений и классификаций деловых игр.

Деловая игра – условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры. При этом каждый участник решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. В совместной деятельности у подростков развиваются и навыки сотрудничества. Деловая игра сближает ребят, но одновременно вызывает у них чувство соперничества, желание проявить свои индивидуальные качества, нестандартность высказываний и решения проблем. Поэтому задача библиотекаря - использовать такие деловые игры, которые будут направлять усилия ребят в нужное русло, объединять их в стремлении получать новые знания и умения, использовать полученные в процессе деловой игры знания и умения. Игра лишь тогда вызывает интерес и активность участников, когда в ней имеется элемент неожиданности [6, с.13 – 15].

1. Интеллектуальные игры - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Интеллектуальные игры (викторины, эрудиционы, турниры эрудитов) – одна из самых популярных форм работы с детьми. С точки зрения педагогики интеллектуальные игры обладают огромным воспитательным потенциалом.

Цель интеллектуально-познавательных игр – активизация познавательной деятельности детей, их логического мышления, общего кругозора. Являются прекрасным средством пополнения словарного запаса, развития интереса к познанию окружающего мира.

Конечно, воспитательно-образовательный потенциал одного отдельно взятого эрудициона незначителен, но если интеллектуально-познавательные игры организованы как система, результативность их проведения возрастает в разы. Во-первых, система таких игр стимулирует познавательный интерес ребёнка, формирует стремление к постоянному пополнению багажа знаний.

Во-вторых, момент соревновательности позволяет ребёнку оценить свои возможности, а в случае победы – утвердиться в глазах сверстников.

В-третьих, командные интеллектуальные игры способствуют развитию у детей навыков коллективной мыследеятельности, умения общаться в коллективе сверстников.

Три ключевых признака любой интеллектуально-познавательной игры:

* Наличие вопросов, на которые предстоит ответить участникам игры во время её проведения.
* Наличие регламентированных правил, придерживаться которых следует, отвечая на вопросы.
* Наличие игрового сюжета, некой интриги, которая является внешней «оболочкой» игры.
* Самое главное в организации интеллектуальной игры – её чёткие правила и корректно составленные вопросы.

Любая ошибка организаторов, допущенная в формулировке вопроса – это «пощёчина» самой идее интеллектуальной игры

При подготовке интеллектуальной игры организаторы должны задать себе следующие вопросы:

* Кто принимает участие в игре: команды или индивидуальные участники?
* Сколько человек в команде?
* Сколько всего команд (участников) задействовано в игре?
* Как задаются вопросы: по очереди, одновременно или по принципу жребия?
* Сколько времени даётся на подготовку ответа?
* Как участники должны демонстрировать готовность к ответу?
* Кто оценивает правильность ответа?
* Каким образом начисляются баллы за правильный ответ?
* До каких пор продолжается игра?

Даже если правила игры сообщаются игрокам заранее, то перед началом игры они должны быть оглашены ещё раз.

Интеллектуальные игры являются серьезным инструментом воспитания читателей библиотеки, в том числе и подростков. Они объединяют в себе черты как игровой деятельности: развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т. п.).

При проведении интеллектуальных игр с подростками хорошо использовать вопросы, затрагивающие нравственную сферу. Грамотно расставив нравственные акценты, можно задействовать прием формирования Я-концепции в игре.

Все интеллектуальные игры условно можно разделить на элементарные, составные (представляющие собой сочетание элементарных) и творческие.

Простейшей интеллектуальной игрой является тестовая игра, которая представляет собой набор утверждений и заданное количество вариантов ответов к ним - от 2 («Веришь - не веришь», «Блеф - клуб») до 4-5 («Эрудит-лото», «Кто хочет стать миллионером?»).

Популярны подобные игры благодаря телевидению. Такие игры интересны не столько сами по себе: они применяются в качестве разминки, для игр с залом или в перерывах между «основными» интеллектуальными играми. Их достоинство - высокая роль везения, что позволяет добиваться успеха даже не слишком подготовленным участникам, а также возможность варьировать сложность заданий.

«Вопрос – ответ» - интеллектуальные игры, в которых участникам предлагается за определенное время ответить на тот или иной вопрос («Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», КВН).

Вопросы и задания на внимание - правильный ответ скрыт в формулировке вопроса.

В любой форме интеллектуальной игры принципиально важны хорошие вопросы. Умение точно формулировать ответ и отвечать на заданный вопрос - базовое не только в образовании, но и в самообразовании [7, с. 9-11].

В практике работы библиотек можно и другие виды игр: сюжетно-ролевые, познавательно-развлекательные и т.д.

Сюжетно-ролевая игра определяется как совместная групповая игра, в которой ее участники распределяют, берут на себя и исполняют различные социальные роли в заданных обстоятельствах (Литературный подиум, игры профориентационной направленности или игры, имеющие в основе народные, религиозные праздники и обряды.)

Эти мероприятия имеют ярко выраженный познавательный характер, кроме того, мероприятия должны сопровождаться театрализованными элементами, обязательно содержать соревновательный момент.

Данная категория игр – это не просто развлечение. Ей присущи эмоциональная насыщенность, увлечённость, самостоятельность, активность, творчество. Особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

В сюжете раскрывается содержание игры, роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Наличие роли в игре означает, что в своём сознании ребёнок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

Нередко в игру включаются разнообразные атрибуты, при этом им придаётся воображаемое, игровое значение.

Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребёнок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, что является мощным стимулом к развитию воображения, фантазии, творческой инициативы.

К категории предметно-трудовых игр относятся дидактические (дисконтактные) игры. Это игры с готовыми, разработанными взрослым человеком правилами. Сюда можно отнести такие развивающие игры: кроссворды, заочные викторины, головоломки, библиографические пазлы, мозаики, лото, домино. Оперировать вложенными в игру знаниями ребёнок учится непреднамеренно, непроизвольно, играя, без видимого участия взрослого.

Дидактическая игра, во-первых, имеет дидактическую цель, которая включается в игровую деятельность и сочетается с игровой задачей. Во-вторых, предлагает использовать дидактический материал. Необходимо ещё раз подчеркнуть, что такая игра создаётся взрослым. Ребёнок получает её в готовом виде. Кроме того, дидактическая игра объединяет в себе два начала: игровое и обучающее. Поэтому одна из главных её характеристик – единство игровой и дидактической задачи.

Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют детей на овладение знаниями и умениями.

Познавательно-развлекательные игры – это процесс разгадывания или путешествия. К ним можно отнести викторины и квесты [4, с. 13].

Из всего вышеизложенного можно сделать вывод, что на сегодняшний день игра выступает как важное средство воспитания.В игру вовлекаются все стороны личности: ребёнок двигается, говорит, воспринимает, думает. В процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления.Практика показывает, что включение подростков в игровую деятельность – лучший способ помочь подростку получить новые знания, почувствовать уверенность в своих силах, утвердить себя в коллективе сверстников.

**2. Игровые формы: особенности организации и проведения**

В целях придания массовым мероприятиям большей занимательности библиотеки все чаще включают в них игровые формы. Игровые элементы рекомендуется использовать в различных мероприятиях, проводимых не только для детей, но и для подростков, молодежи.

Наибольшей популярностью у школьников, в том числе подростков, пользуются литературные игры, что не удивительно, так как они несут в себе элементы праздничности, необычности, неформальности, они дают возможность воспринимать материал более эмоционально. Известно, что часто именно эмоции определяют направление интересов личности.

Методика подготовки и проведения литературных игр и состязаний:

* продумывается тема, цель, форма игры, которые зависят от предполагаемой аудитории;
* библиотекарь самостоятельно или вместе с учителем-предметником готовит вопросы, продумывает условия, пишет сценарий проведения игры;
* затем оформляется выставка литературы и делаются обзоры литературы;
* можно познакомить предполагаемых участников игры с направлениями, по которым будет проводится игра;
* за одну - две недели до предполагаемого срока вывешиваются информационные библиотечные плакаты для зрителей;
* формируется состав жюри, которое, кстати, может включать школьников более старшего возраста;
* при проведении игры целесообразно использовать музыку для создания праздничного настроения, для заполнения пауз при подсчете очков и т.д.;
* если по условиям конкурса предусматриваются письменные задания, необходимо заранее позаботиться о бумаге и карандашах;
* перед началом игры ведущий четко объявляет правила и условия игры, очередность ответов, время на их обдумывание;
* хорошо, если есть возможность поощрить победителей. Если нет призов, можно просто вывесить плакат с результатами конкурса. Это будет приятно выигравшей команде, это поднимет престиж мероприятий, проводимых в библиотеке, это, наконец, покажет работу библиотеки как культурного центра.

К числу литературных игр можно отнести путешествия по сказкам истанциям, литературные балы, брейн-ринги, КВНы, аукционы, лото, игры по сценариям известных телеигр и множество других. Эти формы мероприятий расширяют кругозор и активизируют познавательные интересы.

Игровые формы действенны, когда они проводятся в системе. Они могут быть следующим этапом после проведения обзора литературы или частью системы мероприятий, посвященных одной теме. Методика проведения предполагает, что библиотека объявляет заблаговременно тему литературной игры, книги, рекомендуемые для подготовки, демонстрируются на книжной выставке, предлагаются в обзоре литературы.

Игры-путешествия неплохо готовить с привлечением школьников среднего возраста, которые способны преобразиться в литературных героев Игры - путешествия совершаются в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. Участники игры пишут дневники, письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения. Предварительно подростки должны изучить по определенной теме книги, карты, справочники и т.д

Брейн-ринги, КВНы в работе со школьниками среднего и старшего возраста незаменимы. Преимущества их в том, что они предполагают элемент соревновательности, проходят в неформальной обстановке, дают возможность проявить себя и свои знания. Они способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить познания и начитанность целого класса.

Брейн-ринг — игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы.

Правила игры в «Брейн-ринг»

* В «Брейн-ринг» играют две команды по шесть игроков.
* Каждая игра состоит из четырех боев: двух отборочных и двух финальных. В финальных боях играют победители отборочных боев.
* Победителем игры становится команда, которая выиграла оба финальных боя. Если каждая команда выиграла по одному финальному бою, победителяигры определяет решающий вопрос.
* Все бои идут до пяти очков.
* О готовности дать ответ на прозвучавший вопрос команда сигнализирует нажатием на кнопку. Нажимать кнопку можно во временном интервале от начала сигналы сирены (которая звучит после команды ведущего «Время!») и до истечения 20 секунд игрового времени.
* Если команда допускает фальстарт, то есть нажимает на кнопку до начала сигнала сирены, она лишается права ответа на данный вопрос.
* За неправильный ответ на 1-й секунде команда получает штраф — красную карточку игроку, который дал неправильный ответ. Этот игрок удаляется с ринга до конца боя.
* Если обе команды в течение 20 секунд не нажали на кнопку, то команду, которая будет отвечать первой на данный вопрос, определяет ведущий.
* Если команда, нажавшая на кнопку первой, ответила неправильно, вторая команда может дать свой ответ на вопрос. Для обсуждения вторая команда может использовать оставшееся игровое время.
* Команда, которая даст правильный ответ, получает одно очко.
* Если обе команды не нашли правильный ответ на вопрос, неразыгранные очки накапливаются. А именно: за ответ на следующий вопрос можно получить два очка, а в случае неправильного ответа и на него за следующий правильный ответ — три очка.
* Если обе команды не нашли правильный ответ на три вопроса подряд, они дисквалифицируются и покидают ринг.
* В ситуации, когда одна из команд, правильно ответив на вопрос, может выиграть бой, проигрывающая команда может воспользоваться правом одного игрока. Проигрывающая команда можете разрешения ведущего оставить за игровым столом одного игрока. В случае правильного ответа на вопрос этот игрок принесет команде в два раза больше очков, чем разыгрывается. После того как прозвучат вопрос и сирена, как один игрок, так и команда соперников могут нажимать на кнопку. Игрок, который остался один, выбирает, кто будет отвечать первым — он или команда соперников. Далее игра идет по общему правилу.
* Для определения команды, получающей право ответа на вопрос используется специальное устройство «брейн-система». Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий начало или окончание времени вопросного раунда, отведенного для ответов.

Помимо брейн-рингов с ребятами постарше можно проводить различные игры, которые побуждают инициативу, стимулируют познавательные интересы [9, с. 47-48].

Клуб веселых и находчивых (КВН) – интеллектуально-юмористическая игра, в которой команды различных коллективов соревнуются в юмористических ответах на заданные вопросы, импровизациях на заданные темы, разыгрывании заранее заготовленных сцен и т. д.

Этапы подготовки КВН:

* Формирование творческой группы (сценарист-режиссер, художник-декоратор, музыкальный руководитель, осветитель).
* Выбор основной темы и подтем для отдельных конкурсов («визитная карточка», разминка, конкурс капитанов, музыкальный конкурс, домашнее задание).
* Подбор ведущего с учетом специфики мероприятия.
* Организация репетиционного процесса и предварительного просмотра выступлений команд, оказание методической и музыкально-оформительской помощи командам.
* Реклама (СМИ, афиши, пригласительные билеты).
* Проведение мероприятия [8, с.36-37].

Викторины. По содержанию викторины подразделяются на тематические, персональные и универсальные.

По форме проведения: викторина-информина; викторина-аукцион; викторина-лото; видео-викторина и др.

Методика подготовки и проведения викторины:

1. Подготовительный этап

* Определение и изучение темы.
* Определение целевого и читательского назначения.
* Выбор формы викторины.
* Подбор, изучение литературы.
* Формулировка вопросов к викторине (вопросы должны быть сформулированы четко и конкретно). Они могут быть в форме цитаты, стихотворения, музыкальной форме и т.д. Заранее нужно продумать и подсказки в том случае, если вопрос вызовет затруднение у читателей).
* Разработка и оформление сценария.
* Выбор ведущего и его подготовка (Ведущий делает вступление к викторине, сообщает условия ее проведения, задает вопросы и выслушивает ответы, выделяя правильный, организует награждение участников викторины).
* Изготовление наглядного материала.
* Приобретение призов.
* Определение места, времени, даты проведения.

1. Коррекционный этап

* Подготовка и проверка оборудования и технических средств.
* Реклама мероприятия.
* Приглашение зрителей, гостей.

1. Основной этап

* Оформление аудитории, установка оборудования, технических средств.
* Объяснение условий проведения викторины.
* Проведение мероприятия.
* Награждение участников.
* Размещение информации о мероприятии в СМИ и на сайте библиотеки.

Викторина может выступать как самостоятельной формой, так и частью комплексного мероприятия: игры-путешествия (квеста), конкурса и КВН.

Конкурс – личное или командное соревнование с целью выявления наилучших участников, исполнителей, лучшей работы, т.д. Конкурс может быть самостоятельной формой работы (музыкальный, фольклорный, танцевальный, поэтический) или составной частью любого мероприятия, праздника, игры. Тематические конкурсы: краеведческий, профессиональный, конкурс-поиск, эрудитов. Формы конкурсов: читающих семей, чтецов, концерт, фотоконкурс, рисунков.

Конкурс барона Мюнхгаузена - личное или командное соревнование с целью выявления лучших выдумщиков. Чья история будет наиболее интересной, смешной, тот и окажется лучшим вралем, лучшим выдумщиком и самым веселым человеком. О конкурсе следует сообщить за один - два дня до его проведения. Участники конкурса могут демонстрировать фотографии, фотоколлажи, рисунки, чертежи, проекты; привлекать «свидетелей» - друзей, родителей.

Конкурс лесных репортажей - импровизированная экологическая игра-соревнование, в ходе которой читатели пробуют себя в роли журналистской бригады, работающей над экологическими проблемами. Участникам конкурса необходимо подготовить «репортаж с места событий» для информационной передачи. Чтобы справиться с заданием, нужно знать секреты репортерского дела. Во-первых, найти интересную тему, во-вторых, определить жанр репортажа (журналистское расслёдование, интервью со «знаменитостью» или игровой сюжет), в-третьих; составить яркий и оригинальный текст. Учителю или школьному библитекарю предстоит стать ведущим; сымитировать позывные передачи, начать веселое общение с аудиторией, занимательный обзор лесных, полевых и речных событий, подвести свою речь к первому репортажу, со словами «Передают наши корреспонденты...» предоставить слово первой журналистской бригаде и т. д. После каждого репортажа нужно благодарить его создателей, в конце всей передачи сообщить прогноз погоды на завтра и попрощаться со зрителями. Итоги конкурса подводит компетентное жюри.

Спринт-конкурс – конкурс, проведенный быстро, за короткое время, может быть частью большого мероприятия.

В последние годы в работе библиотек появилось много новых нестандартных форм деятельности, призванных способствовать продвижению книги и чтения в обществе, в том числе в детской среде. Некоторые из них уже вошли в практику детских библиотек ЦБС, другие ждут своего применения [7, с.38].

Квест (от англ. quest — "поиск, предмет поиска"). Это интерактивная приключенческая игра, участники которой перемещаются по пунктам, находят и выполняют задания в рамках общего сценария. Это игровой маршрут, каждый из пунктов которого таит в себе загадку или препятствие, которые маленьким игрокам необходимо решить или преодолеть. А те, кто доберется до финиша — смогут узнать главную тайну и получить за это супер-приз!

Для того, что бы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, требуется серьёзная подготовка игры и её проведение.

Как и любая технология квест-игра имеет свою структуру:

1. Введение сюжет, роли;
2. Задания этапы, вопросы, ролевые задания;
3. Порядок выполнения бонусы, штрафы;
4. Оценки итоги, призы.

Для того, что бы подготовить квест-игру важно знать *виды квеста:*

*Линейные* **–**игра построена по цепочке; разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

*Штурмовые* **–** игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

*Кольцевые* **–** представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Этапы организации квеста:

* Цели и задачи квеста;
* Целевая аудитория и кол-во участников;
* Сюжет и форма квеста (сценарий);
* Пространство и ресурсы (где именно будет проходить игра и что для этого нужно);
* Количество помощников, организаторов;
* Назначить дату.

После того, как будут выполнены этапы, необходимо составить маршрут. Здесь возможны различные варианты, например:

1. Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
2. «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
3. Карта (схематическое изображение маршрута);
4. Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; найти спрятанную подсказку на определенной территории и т.п.)

Чаще всего используются линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции [5, с. 35].

Библиокафе (или книжное кафе) — игровой вариант информационной работы со старшеклассниками. Вывеска в стиле ретро, библиотекари — метрдотель и официантка. В меню — духовная пища фактов: «Новости свежие» из газет и журналов, ассорти «Путь к успеху», десерт «Бестселлер по …» (автору). «Меню» каждая библиотека составляет в соответствии со вкусами своих читателей и периодически обновляется.

Библиомарафон — это комплекс мероприятий (акции, презентации, конкурсы и т.д.), популяризирующих фонды библиотек по определенной теме, юбилейной дате, по выявлению лучших читателей. Может проходить в несколько этапов, в течение длительного времени. Дети могут получать библиофишки за участие в книжном марафоне.

Поле чудес - развлекательное шоу-игра. Состоит из 3 раундов, в каждом из которых участвуют по 3 игрока, финала и суперигры. Ведущий загадывает слово (редко словосочетание), указанное на табло, а по ходу игры даёт наводящие подсказки. Игроки по очереди крутят барабан. На барабане могут выпасть сектора с различным числом очков, которые игрок получит, если угадает букву, или специальные сектора: музыкальная пауза, приз, шанс, плюс, банкрот и т.д. В финал из каждого раунда выходит по 1 игроку. Выигравшему игроку дается право на суперигру: он должен угадать слово, открыв 3 любые буквы.

Счастливый случай – интеллектуальная игра. В игре принимают участие три команды по 4 - 5 человек в каждой. Игра проводится в 4 гейма: блиц, «заморочки из бочки», «темная лошадка», «гонка за лидером». Выигрывает та команда, которая набрала больше очков.

Тир интеллектуальный – интеллектуальная игра, в игре принимают участие 2 или более участников (команд); атрибутика: мишени, разноцветные кружки (стикеры), обозначающие места попадания. Игра проводится в 3 и более этапов. На каждом этапе задается расстояние до мишени от 10 до 100 метров (сложность вопросов), каждый участник получает от 3 до 5 выстрелов (вопросов), правильность ответа означает меткость попадания (от 1 до 5 баллов). Выигрывает набравший больше очков [6, с. 22].

Таким образом, ознакомившись со спецификой игровых мероприятий в библиотеке, можно сделать вывод, что многие игровые формы пришли в библиотеки с «легкой руки» телевидения, их имитация в библиотеках дает возможность идентифицировать себя с участниками этих шоу.

Разнообразные игровые формы мероприятий во многом способствуют привлечению читателей, в том числе подростков, в библиотеку и созданию благоприятной библиотечной среды.

**3. Процесс организации игр. Подготовка игры и ее сценария**

При подготовке любого занятия с элементами игровых технологий необходимо в первую очередь определить его целевое назначение, то есть зачем и для кого мы организуем игру.

Целевое назначение включает формулировку целей и задач, которые мы планируем реализовать при подготовке и проведении мероприятия. Цель и задачи литературной игры должны быть конкретными и реально достижимыми. Например, цель может быть такой: обобщить знания читателей о творчестве писателя Антона Павловича Чехова. При формулировке цели не стоит использовать общие или шаблонные фразы, например «расширить знания пользователей о литературе», «продвижение книги и чтения» и т. д.

Следующим шагом станет выбор интересной формы для игры. Это очень важный этап в подготовке игрового мероприятия. От формы игры зависит количество её участников, пространство, которое она будет занимать, время, которое она займёт, и самое главное — её правила.

Важно также помнить, что, какую бы форму вы ни выбрали, игра должна:

1) быть познавательной;

2) наталкивать участников на размышления, заставлять их мыслить логически;

3) поощрять творческую активность;

4) соответствовать принципу «Как можно меньше зрителей, как можно больше участников»;

5) заканчиваться результативно — победой, поражением или вничью.

Ни одна успешная игра не может обойтись без сценария. Сценарий — это подробная разработка содержания мероприятия, где конкретно указывается, что говорят и как поступают ведущие и действующие лица, в какой обстановке происходит действие. Примерная схема написания и оформления сценария дана в приложении к данным методическим рекомендациям [8, с. 38].

При разработке сценария важно помнить о том, что вы его автор. Значит, этот труд авторский, поэтому полные или частичные заимствования текстов из чужих сценариев без переработки нежелательны.

Работу над сценарием игры можно разделить на две части: придумывание различных конкурсов и заданий и написание собственно текста.

Первая часть требует от организаторов, сценаристов мобилизации всей своей фантазии, остроумия и творческого подхода к проблеме придумывания заданий не «лобового», прямолинейного характера, а образного, интересного для зрителей и команд».

При подготовке вопросов (заданий, конкурсов) рекомендуют:

* не искать готовые задания и конкурсы, а собирать идеи. На помощь могут прийти различные сборники с играми и головоломками, не относящиеся, на первый взгляд, к разрабатываемой теме; периодические издания, сборники различных заданий и упражнений для работы с группами на тренингах;
* самим составлять вопросы на основе текстов литературных произведений, биографии писателей. По возможности не использовать вопросы из чужих сценариев. В них могут быть фактические неточности, ошибки — как в самих формулировках, так и в ответах. Подобные вопросы не только ухудшают качество игры, но и могут возмутить её участников;
* Необходимо учитывать, что во время игры в обстановке повышенного волнения участникам трудно слушать длинные, пространные тексты заданий, поэтому вопросы должны быть чёткими и лаконичными. Если участники несколько раз переспрашивают условия, это просчёты организаторов. Чтобы избежать подобных ошибок, лучше на подготовительном этапе попробовать самим выполнить все придуманные задания.
* В подготовке литературной игры по творчеству одного из писателей или по отдельному произведению можно использовать специальную таблицу, которая заполняется интересными фактами и сведениями по мере прочтения книги.

Отобранные сведения затем используются при разработке игровых заданий. К примеру, участники могут:

• определить по фрагменту текста персонажей книги;

• соотнести предметы с задачами, которые персонажи решают или могли бы решить с их помощью;

• расположить иллюстрации в правильном порядке, отражающем сюжет книги;

• нанести на географическую карту маршруты перемещения героев и др. [2, с. 17-18].

Текстовая часть сценария игры возможна в двух вариантах. В первом все задания не связаны общей идеей или сюжетом. Такая игровая программа превращается в цепь конкурсов, не зависящих друг от друга. Получается своеобразная подборка заданий и их выполнение. В этом случае можно ограничиться сценарным планом, где прописан примерный ход мероприятия и его приблизительный хронометраж.

При работе над сценарием игры важно спрогнозировать её ход, предвидеть реакцию участников и зрителей на те или иные задания. Необходимо закладывать в сценарий приёмы активизации аудитории: конкурсы для болельщиков, театральные миниатюры, художественные номера и т. д.

Второй вид сценария предполагает объединение конкурсных заданий в одну логически связанную сюжетную линию, где могут использоваться декорации, театрализация, костюмы и особый реквизит. В этом случае сценарий обязательно должен включать полные тексты реплик ведущих и других участников игры, описание конкурсов, театральных номеров и т. д. Ремарки в тексте должны раскрывать особенности характеров героев, происходящего действия, музыкального оформления, художественных номеров.

Для того чтобы научиться писать сценарий мероприятия, предлагаем познакомиться с рекомендациями из книги Надежды Прокопьевны Опариной «Как сотворить интересный сценарий: рецепты для начинающих и продвинутых специалистов» и Ирины Борисовны Шубиной «Организация досуга и шоу-программ: творческая лаборатория сценариста» [6, с. 190-192].

Педагоги ищут новые способы, формы и методы работы. И именно игровые технологии могут стать хорошим средством привлечения внимания обучающихся к знаниям.

**Список использованных источников**

1. Библиоквест: секреты успеха: методические рекомендации по организации квест-игры в библиотеке / Курганская областная универсальная научная библиотека им. А. К. Югова, Отдел прогнозирования и развития библиотечного дела, Отдел информационно-библиографического обслуживания ; составители: И. Г. Гайнуллина, И. В. Кораблёва, Е. А. Томилова ; ответственный за выпуск Н. А. Катайцева. – Курган, 2019. – 68 с. – Текст : непосредственный.
2. Бобылева, Я. С. Наука и достижения: сценарий игровой викторины с детьми о науке и человеческих открытиях для проведения в библиотеке и в школе / Я. С. Бобылева . – Текст : непосредственный // Игровая библиотека. - 2020. - № 12. - C. 58-66.- (Добро пожаловать на праздник).
3. Будакова, М. Н. Интеллектуальные игры как инструмент вовлечения молодежи в библиотечную орбиту / М.Н. Будакова . – Текст : непосредственный // Молодые в библиотечном деле. - 2019. - № 3. - С. 49–52.- (Белгородская версия конвейера библиотечных проектов).
4. Зуева, Л. Деловые и ролевые игры: что дает использование активных методов обучения / Л. Зуева. – Текст : непосредственный // Библиотека. – 2018. – № 8. – С. 13 -15.
5. Илюхина, С. В. Современный читатель-подросток Российской государственной детской библиотеки / С. В. Илюхина, Е. А. Колосова. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2019. – № 1. – С. 35-37.
6. Инновационные формы работы библиотек : метод. рек.: / ГБУК РК «КРУНБ им. И. Я. Франко»; сост. Е. В. Решетило – Симферополь, 2018. – 32 с. – Текст : непосредственный.
7. Как провести квест в библиотеке / сост. В.А. Никулина. – Пенза : ГКУК «Пензенская областная библиотека для детей и юношества», 2019. – 40 с. – Текст : непосредственный.
8. Клочкова, М. Как организовать и провести мероприятие / М. Клочкова. – Текст : непосредственный // Библиополе. – 2020. – № 2. – С. 36-40.
9. Кондрашкина, Е. В. Массовое библиотечное обслуживание : учеб.-практ. пособие / Е. В. Кондрашкина. – Москва : Литера, 2018. – 168 с. – Текст : непосредственный.
10. Лисина, Т. Кто внимательно читает, тот награды получает / Т. Лисина . – Текст : непосредственный // Читаем, учимся, играем. - 2020. - № 4. - C. 13-20.- (Книга - лучший дар)/
11. Лукьянова, В. Все дело в шляпе: познавательно-игровая программа / В. Лукьянова, А. Панкратьева. – Текст : непосредственный // Библиотека предлагает. - 2019. - № 1. - С. 109- 119.- (Зал интересных уроков).

Приложение 1

СЛОВАРИК - Перечень форм с элементами игры

А

Авантюра

Аттракцион

Агитация

Аукцион

Б

Базар головоломок (кроссворды, ребусы, шарады)

Бал-маскарад

Балаганчик

Барахолка литературная

Беби-шоу (детское представление)

Библио-кросс

Библио-магия

Библио-обзор контрастный (драйв-книга, релакс-книга, элит-книга, статус-книга, книга-шок, книга-сенсация и т.д.)

Библио-шоу

Бистро книжное

Брейн-ринг

В

Вечер отдыха

Вечер-аукцион

Вечер-фантазия

Вечер-элегия

Видеовикторина

Викторина

Викторина-поиск

Шанс-викторина

Экспресс-викторина

Электронная викторина «БиблиоIQ»

Г

Гороскоп литературный

Гуляние народное

Гурман-вечер любителей .... жанра

Д

Дегустация литературных новинок

Дело литературное №

День веселых затей

Домино

З

Завалинка музыкальная

Загадки литературные

Занятие увлекательное

Застолье почти познавательное

Звездный час

И

Игра

Игра библиографическая

Игра деловая

Игра интеллектуальная

Игра историческая

Игра литературная

Игра настольная

Игра подвижная

Игра познавательная

Игра профориентационная

Игра психологическая

Игра ролевая

Игра семейная

Игра экологическая

Игра экономическая

Игра-загадка

Игра-конкурс

Игра-отчет

Игра-представление

Игра-путешествие

Игра-фантазия

Игра-экскурсия

Игрище

Игротека

Империя игр

Импровизация

Интрига литературная

К

Конструктор книжный

Казино

Капустник

Клуб веселых и находчивых

Клуб веселых и начитанных

Клуб видеопутешественников

Клуб дискуссионный

Клуб знатоков

Клуб литературный

Клуб любителей чего-либо

Клуб семейного чтения

Коллаж

Конкурс

Конкурс виртуозной критики

Конкурс заочный

Конкурс краеведческий

Конкурс профессиональный

Конкурс читающих семей

Конкурс чтецов

Конкурс эрудитов

Конкурс-концерт

Конкурс-поиск

Конкурс-секрет

Конкурс-экспедиция

Спринт-конкурс

Фотоконкурс

Конфетти новогоднее

Л

Лотерея

Лото литературное

М

Маскарад

Мастерская радости

Минута славы

Н

Набат литературный

Навигатор

Навигация

Новоселье книги

Нон-стоп (стихи на одну тему, одного автора или авторские)

Ностальгия

О

Обзор

П

Пазл читательских предпочтений

Передача (теле-, радио-)

Поединок фантазеров

Поле чудес

Программа игровая

Программа информационная

Программа конкурсная

Программа концертная

Программа литературная

Программа познавательная

Программа развлекательная

Программа творческая

Программа учебно-игровая

Программа чтения (летнего, семейного)

Программа-розыгрыш

Р

Разгуляй в читальном зале (шумные игры)

Ринг

Ринг библиотечный

Ринг правовой

Ринг эрудитов

Ристалище рыцарей слова (книги)

Розыгрыш литературный (библиографический)

Рулетка библиографическая

С

Смотр-конкурс

Собрание

Собрание знатоков

Состязание

Т

Творческая лаборатория «Терновый путь»

Театр книги

Театр кукольный

Телешоу

Телемост

Тир интеллектуальный

Ток-шоу

У

Увеселение

Укол знаний

Ф

Фантастиш-шоу

Феерия

Ш

Шоу

Шоу интеллектуальное

Шоу-блиц

Шоу-программа

Штудии (углубленные занятия)

Шутка-минутка

Э

Эрудит-шоу

Эстет-шоу

Этикет-класс