

Н.П. Опарина

[www.litera-mi.ru](http://www.litera-mi.ru)

# ИГРОВЫЕ

ФОРМЫ И МЕТОДЫ  
В РАБОТЕ ДЕТСКИХ БИБЛИОТЕК

СЕРИЯ

*Современная библиотека*

ВЫПУСК 76



**ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС**

**в каталоге агентства «РОСПЕЧАТЬ» 70198**



О том, как живётся сегодня библиотеке, какие задачи перед ней ставит общество, как они реализуются в жизни, какие услуги обществу предлагает библиотека, какие инновации существуют в библиотеках, какие люди работают в них, о чём они мечтают и какой видят свою профессию, —  
**ЧИТАЙТЕ В НОВОМ ЖУРНАЛЕ «СОВРЕМЕННАЯ БИБЛИОТЕКА»**

*В каждом номере журнала:*

обсуждение актуальных проблем, стоящих сегодня перед библиотечной отраслью: фонды, чтение, законодательство, информатизация и обслуживание

выступления представителей библиотечного сообщества, деятелей культуры, образования, политиков об обществе, культуре и о себе

описание опыта работы коллег из разных стран

практические материалы для самостоятельного повышения квалификации

познавательные статьи о книгах, истории, людях

календари событий в области культуры, образования, информационных технологий

репортажи и заметки, сообщения о важных событиях отрасли

консультации, тренинги, сценарии и многое другое

В 2010 году  
выходит восемь номеров журнала

Наш интернет-адрес:

<http://www.litera-ml.ru>

На сайте вы можете найти бланки почтовой и редакционной подписки, прочитать, как сделать заказ, узнать о последних новостях журнала, познакомиться с новыми книгами, вышедшими в Информационном центре сотрудничества «ЛИТЕРА» по информационно-библиотечному делу.

**ПОДПИСАТЬСЯ** на журнал «СОВРЕМЕННАЯ БИБЛИОТЕКА» вы можете: по каталогу агентства «Роспечать», подписной индекс — **70198**

**Непосредственно в издательстве**, отправив заявку по адресу: 125310, Москва, ул. Митинская, 57-297, e-mail: [info-litera@yandex.ru](mailto:info-litera@yandex.ru), [lak@litera-ml.ru](mailto:lak@litera-ml.ru). Тел. (495) 500-21-39. Факс (901) 528-19-00. Свои статьи, заметки, фотографии, вопросы вы можете отправить по e-mail: [lak@litera-ml.ru](mailto:lak@litera-ml.ru).

**ПРИГЛАШАЕМ ВАС СТАТЬ АВТОРОМ ЖУРНАЛА!**



Н.П. Опарина

[www.litera-inl.ru](http://www.litera-inl.ru)

# ИГРОВЫЕ

ФОРМЫ И МЕТОДЫ  
В РАБОТЕ ДЕТСКИХ БИБЛИОТЕК

СЕРИЯ

Современная библиотека

ВЫПУСК 76

Опарина



УДК 027.625(075.8)

ББК 78.39я73

О60

## РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Борисова О.О.  
Вохрышева М.Г.  
Зиновьева Н.Б.  
Клюев В.К.  
Пилко И.С.  
Соколов А.В.  
Сулова И.М.  
Фокеев В.А.

**Опарина Н.П.**

**О60** Игровые формы и методы в работе детских библиотек: учебно-методическое пособие / Н.П. Опарина. – М. : Литера, 2010. – 135 с.

ISBN 978-5-91670-044-2

Пособие посвящено рассмотрению игровой деятельности, реализуемой в формах и методах библиотечной работы с читателями в возрасте от 6 до 15 лет. Дана классификация библиотечных игр. Игра в современной детской библиотеке представлена как педагогическая технология на основе активизации и интенсификации читательской деятельности детей и подростков. Раскрыта специфика педагогической игры в условиях библиотеки. Особое внимание уделено технологии организации и проведения игр с читателями разных возрастных категорий. Показаны особенности игровой позиции педагога, условия, необходимые для организации игры. Пособие адресовано библиотекарям, педагогам, психологам, родителям.

УДК 027.625(075.8)

ББК 78.39я73

ISBN 978-5-91670-044-2

© Н.П. Опарина, 2010  
© Информационный центр  
сотрудничества «Литера», 2010



## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение .....	4
Глава 1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БИБЛИОТЕКАРЯ КАК АНИМАТОРА .....	8
1.1. Социально-психологические особенности детской игры....	8
1.2. Использование литературных игровых материалов в работе с читателями.....	16
1.3. Совершенствование устной речи педагога. Техника речи .....	20
1.4. Развитие артистических способностей .....	45
Глава 2. СПЕЦИФИКА ИГРОВЫХ ФОРМ И МЕТОДОВ РАБОТЫ С КНИГОЙ В ДЕТСКОЙ БИБЛИОТЕКЕ.....	52
2.1. Игра и чтение .....	52
2.2. Дидактические литературные игры .....	57
2.3. Сюжетно-ролевые игры .....	78
2.4. Игры-соревнования (состязания) .....	85
2.5. Литературно-игровые программы (режиссерские игры) .....	86
Глава 3. ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБЩЕНИЯ В БИБЛИОТЕКЕ .....	89
3.1. Алгоритм дидактической литературной игры .....	92
3.2. Организация литературной игры (на примере игры-путешествия «Голубой вагон» по творчеству Э. Н. Успенского).....	94
3.3. Литературный бенефис.....	105
3.4. Конкурс знатоков литературных сказок.....	109
Заключение.....	114
Приложения .....	116
Литература.....	130



---

## ВВЕДЕНИЕ

Игры детей – вовсе не игры, и правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста.

*Мишель Монтень*

В наше динамичное техногенное время привычные способы освоения культурных ценностей дополняются и подчас вытесняются принципиально новыми. Это явление отмечено и критически осмыслено многими исследователями. «Культ информации на исходе XX века изменил традиционный просветительский, культурный смысл детского чтения. Оно превратилось в средство получения информации, заключенной в тексте, и было сужено до сугубо технологического, рационального, прагматичного процесса», – считает известный специалист в области психологии и педагогики детского чтения И. И. Тихомирова [49, с. 6]. На данном этапе книжная культура по-прежнему сохраняет свое значение, но вместе с тем, появляется все больше тревожных симптомов кризиса детского чтения. Его характерные признаки – читательский негативизм, т.е. отказ от чтения серьезной литературы вне школьной программы, предпочтение сугубо развлекательных книг и журналов, низкий культурный уровень читателей и в связи с этим – недооценка нравственно-облагораживающей функции книги. Традиционные чтение и игра стремительно трансформируются в компьютерные игры, прослушивание аудиокниг и т.д., занимающие основное время в досуговой деятельности современного ребенка.

В этих условиях очевидна необходимость «вернуться к воспитанию, а применительно к библиотеке – возрождению руководства чтением», задуматься о методах подготовки учителей чтения, представителей новой специальности – «библиотекарь-педагог» [49, с. 7].

Современный библиотекарь-библиограф, работающий с детьми и подростками, в достаточной мере выполняет функции педагога. Ряд высших учебных заведений осуществляет подготовку кадров для детских и школьных библиотек по специализации «Педагогика и психология детского чтения». Сама сущность профессии заставляет специалистов более внимательно относиться к вопросам теории и практики смежных наук: педагогики, психологии, социологии.

Важной задачей библиотекаря-педагога является поиск новых технологий воспитания и обучения с целью создания условий для



максимального раскрытия творческого потенциала каждого ребенка.

В реформе общеобразовательной и профессиональной школ, нацеленной на использование всех возможностей для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса, особое значение приобретает игра – важнейшая и неотъемлемая часть учения, досуга и культуры в целом.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации обучения и воспитания в форме различных игр.

Отличительная особенность педагогической игры – четко поставленная цель обучения и соответствующий результат. Цель и результат игр, проводимых в библиотеке, характеризуются ярко выраженной учебно-познавательной направленностью, что позволяет отнести их к данному разряду и соответственным образом классифицировать.

Типология педагогических игр обширна. По характеру учебно-воспитательного процесса преобладают игры обучающие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, творческие, коммуникативные, профориентационные [41].

Не менее разнообразна классификация игр по характеру применяемой методики. Важнейшие из них – предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные. Все они успешно реализуются в работе с читателями.

Любая игра, используемая в рамках образовательного процесса, требует усилий и определенного педагогического мастерства, поэтому для успешной деятельности педагогу детского чтения необходимы:

- профессиональное осмысление феномена игры;
- формирование целостного представления образа игры и игровой деятельности, понимания универсальности игровых приемов, их внепредметности;
- создание оптимальных психолого-педагогических условий для всестороннего использования богатейшего потенциала игры в учебно-воспитательных целях.

Учитывая важность игры в процессе приобщения к книге и чтению, следует позиционировать ее в качестве правомерного педагогического средства, а также феномена, обладающего повышенным воспитательно-образовательным потенциалом. Мы рассматриваем здесь игру как особую педагогическую форму, как систему взаимоотношений и как деятельность, максимально отвечающую социально-возрастным особенностям детей и подростков от 6 до 15 лет.



По отношению к взрослому, осуществляющему руководство чтением детей, в этой книге будут использоваться термины «библиотекарь-педагог», «педагог детского чтения», «библиотекарь-аниматор», которые синонимичны, т.к. отражают педагогическую деятельность библиотекаря-библиографа, направленную на создание игры.

Изложенная далее система игровой методики призвана помочь руководителям детского чтения в создании наиболее оптимальных условий для полноценной игровой деятельности детей под влиянием книги, средствами книги, формами книги в условиях детской библиотеки.

Будем учитывать, что такое ограничение места проведения игр весьма условно, поскольку площадкой для игры могут выступать и лесная поляна, и актовый зал, и класс, и рекреационный уголок.

В психолого-педагогической теории и практике выдвигается целый ряд необходимых требований к личностным качествам, профессиональным знаниям и умениям педагога – организатора игры. Прежде всего он должен быть добрым, талантливым, умным, образованным, креативным и коммуникабельным. Сегодня специалиста, способного совместить в себе все эти качества и свойства, называют **аниматором** (от лат. *anima* – «ветер», «воздух», «душа»; *animatus* – «одушевление»).

Аниматор обязан быть профессионалом высокого класса. Его основные характеристики:

- организатор, умеющий управлять большими аудиториями, способный создать комфортную атмосферу для реализации способностей всех участников игрового действия;
- «душа общества», образец доброжелательности, такта, находчивости, наблюдательности, культурности;
- человек с правильной дикцией и красивой речью, хорошими манерами, привлекательным внешним видом, умеющий владеть своими эмоциями и вниманием собравшихся, превращать каждое свое появление в праздник;
- драматург и режиссер игры;
- «театр одного актера» [60, с. 131–132].

Таковы личностные качества и профессиональные навыки, необходимые для эффективной организации и руководства игровой деятельностью.

Правомерно ли требовать их от педагога детского чтения, выступающего в роли аниматора?

Чтобы ответить на эти вопросы, попытаемся представить основные требования к организатору игрового общения.



### Библиотекарю-аниматору необходимо:

быть психологом  
и педагогом

- знать социально-психологические особенности участников игры (детей, подростков, юношества);
- понимать специфику игрового жанра для каждой возрастной группы;
- знать методику педагогического игрового общения;
- иметь собственный «игровой багаж»

быть библиотекарем-  
библиографом

- знать детскую литературу, служащую источником и стимулом игры, а также иные игровые материалы;
- ориентироваться в профессиональной методической литературе

быть оратором,  
чтецом, актером

- знать основы ораторского искусства, сценической речи, актерского мастерства

быть режиссером  
и сценаристом

- знать основы драматургии;
- уметь создавать сценарий, используя литературный материал;
- знать технологию создания игрового действия;
- иметь режиссерские навыки

Если личностные качества — это индивидуальные особенности человека, которые сложно изменить, то профессиональные знания, умения и навыки успешно формируются в процессе практической деятельности, обучения и самообразования. Поэтому все перечисленные выше требования вполне выполнимы для педагога детского чтения.

Далее будут последовательно рассмотрены:

- социально-психологические особенности игровой деятельности детей и подростков;
- материалы, служащие стимулом, источником и средством для игр;
- основы ораторского искусства и актерского мастерства;
- основы драматургии и технология создания сценария библиотечной игры.

В дальнейшем, рассматривая различные аспекты игровой деятельности, мы будем обращаться к литературным источникам, в том числе современной детской литературе, поскольку главным стимулом и средством для игры в библиотеке традиционно является книга.