Муниципальное автономное образовательное учреждение

Кантауровская средняя школа

**Интерактивная литературная игра**

**«За животных в ответе и взрослые и дети»**

Автор:

Першина Елена Поликарповна

МАОУ Кантауровская СШ

г. Бор Нижегородской области

педагог-библиотекарь,

89503633345

г. Бор

2023 г

Содержание.

1. Введение…………………………………………………………………2-3

2. **Актуальность творческого проекта………………………………………4**

**3. Глава I.** Роль книги и чтения в жизни ребёнка…………………………..5

3.1Определение круга чтения. ………………………………………………6

3.2. Интерактивная литературная игра…………………………………….7

4. **Глава II.Практическая часть.** ……………………………………………8

4.1. План запуска проекта ……………………………………………………8

4.2. Реализация проекта………………………………………………………8

* 1. Результат проекта…………………………………………………….9

**5. Заключение………………………………………………………………..10**

**Список литературы………………………………………………………….11**

**Приложения………………………………………………………………12-15**

1. **Введение**

**Цель проекта:** Повышение престижности чтения среди младших школьников.

Проект направлен на решение главной проблемы современного кризиса детского чтения – слабой читательской культуры подрастающего поколения, посредством формирования в школе и библиотеке творческой и развивающей среды.

**Задачи проекта:**

**-** Формирование литературного вкуса;

-Создание привлекательного имиджа читающего сверстника в глазах товарищей.

**- У**влечь школьников чтением классических и современных произведений литературы, которые формируют нравственные качества личности, вызывают уважение к стране, языку, родной природе.

**Ожидаемый результат:**

**-** Создание готового продукта – Интерактивная литературная игра **«За животных в ответе и взрослые и дети»**

- Повышение интереса к чтению.

- Повышение самооценки детей, гордости за свой труд.

- Развитие речи в процессе чтения книг и хода игры.

Одной из причин детского не чтения является отсутствие современных книг. Учащиеся читают мало, но не потому, что много времени посвящают компьютеру, телевизору, а потому, что не знают, какую книгу выбрать,

чтобы она была им интересна, поэтому им необходима помощь в выборе книг для чтения. Таким было заключение предыдущего проекта нашей школьной библиотеки -**Буккроссинг, как один из путей привлечения детей к чтению.** За два последующих года в библиотеке была проведена акция «Подари книгу библиотеке», продолжал работать буккроссинг, а также активно собиралась макулатура, для того, чтобы купить несколько интересных книг.К началу нового учебного года в школьной библиотеке появилось много книг современных авторов, как русских, так и зарубежных. Возникла новая проблема – как повысить мотивацию школьника к чтению? Как удержать его интерес к книге? Как повысить качество чтения? Слова Н.А.Рубакина «Чтение – только начало. Творчество жизни – вот цель» подтолкнули библиотекаря к тому, что пора библиотечному активу поразмыслить о творческой работе в библиотеке. Библиотечный актив «Волонтёры чтения» работает в Кантауровской школе 5 лет, за это время состав сменился два раза – старшие ребята заканчивают школу, и уходят. В новом 2022-2023 году состав обновился полностью. Учащиеся 6б и 5б класса с энтузиазмом вступили в актив библиотеки и стали волонтёрами чтения. Библиотечная работа многообразна – это выставки книг, выставки рисунков, викторины, конкурсы, библиотечные уроки, игры. Для учащихся 1-2 классов книга и игра идут рука об руку. В нашей библиотеке много различных игр, которые с удовольствием играют младшие школьники на переменах и после уроков. Волонтёры придумывают новые игры – находят их в детских журналах, интернете, оформляют их и заносят в картотеку игр. Таких дидактических игр в библиотеке уже не мало - «Собери название сказки», «Доскажи словечко», «Хочу новую книгу», квест-игра по сказкам А.С.Пушкина «Я в гости к Пушкину спешу» и др. На основе прочитанных сказок, ребятами активистами в 2021 году была создана интерактивная игра «Сказки гуляют по свету». Участником этой игры может быть любой ученик начальных классов, из любой школы. Нам же захотелось создать игру для ребят постарше – для учащихся 4 классов. Так родилась идея творческого проекта – создать такую игру, участником которой сможет стать только тот, кто прочитал определённые книги, выполнил творческие задания.

1. **Актуальность проекта**

Актуальность нашего проекта основана на интересе и потребности учащихся в творческой деятельности, которая развивает устную речь, знакомит участников с организацией коллективного и индивидуального творчества, развивает креативность. В настоящее время наблюдается снижение престижа чтения в обществе, в большинстве российских семей книга не значится в системе приоритетных ценностей. Чтение больше стало прагматичной потребностью, а не культурной, эстетической и эмоциональной. Но тем не менее чтение по-прежнему остаётся важнейшим инструментом образования, социализации и развития личности, имеющей больший объём памяти, хорошо владеющий речью, умеющей точно формулировать мысли и свободно писать. Мы надеемся, что наша интерактивная игра сможет повысить престиж чтения, хотя бы в отдельно взятой школе. Участниками этой игры смогут быть только те школьники, которые прочитали все книги из предложенного списка. Школьники сейчас очень амбициозны, поэтому участие в игре послужит хорошим аргументом в пользу чтения, каждый ребёнок хочет быть успешным. Одним из эффективных способов популяризации чтения является внедрение новейших информационных технологий и использование интерактивных форм работы. К числу таких технологий и относятся литературные игры. Наша литературная игра составлена по образу телепередачи «Своя игра». Не секрет, что младшие школьники воспринимают те объекты, которые вызывают эмоциональный отклик. Наглядное, яркое, живое воспринимается лучше. Лучше замечают ярко окрашенные и подвижные предметы на фоне неподвижных. Игровая деятельность вызывает у детей активность и повышенный интерес к чтению.

**3. Глава I. Роль книги и чтения в жизни ребёнка**

Большое место в воспитании детей занимает чтение. Оно развивает взгляды, мировоззрение, культуру, внутренний мир человека.

Умная книга может гораздо сильнее воздействовать на ребенка, чем беседа или рассказ взрослого человека. Во время чтения ребенок остается наедине с собой. То, о чем он читает, глубоко им переживается. Он может вернуться к полюбившемуся эпизоду, понравившемуся герою. Хорошая книга - и воспитатель, и учитель, и друг. Недаром во все времена великие люди призывали к чтению.

А в пользу чтения мне бы хотелось привести несколько фактов:

* Чтение развивает логическое мышление;
* Чтение развивает память и внимание;
* Чтение хорошей книги помогает обрести спокойствие;
* Чтение книг улучшает работу мозга;
* Чтение научит нас общаться с людьми;
* Чтение делает человека добрее, умнее и воспитаннее.
* Чтение заставляет наш мозг работать, в результате наша старость отодвигается.
* Книга — верный и неизменный наш спутник. Она остается главным источником, из которого мы черпаем знания. Недаром К. Г. Паустовский писал: «Читайте! И пусть в вашей жизни не будет ни одного дня, когда бы вы не прочли хоть одной страницы из новой книги!»

**3.1 Определение круга чтения**.

В начале учебного года активистами библиотеки был проведён анализ читательских формуляров учащихся 3-4 классов школы. Анализ показал, что ученики любят посещать библиотеку. Из семидесяти проанализированных формуляров, нарисовалась такая картина:

1-2 посещения в месяц – 40% учащихся

3-4 посещения в месяц – 40% учащихся

5-6 посещений в месяц – 20% учащихся, это подтверждает то, что многим детям нравится читать. Но целью анализа формуляров было выявление предпочтений в выборе книг для чтения. Оказалось, что многие выбирают книгу просто потому, что она новая, яркая, часть детей выбирают журналы. Очень порадовало, что определилась общая тема, по которой ученики начальной школы выбирают книгу сами или по совету библиотекаря. Это книги о животных. Девочки из библиотечного актива, вместе с библиотекарем стали подбирать книги о животных для прочтения. Сразу определили круг самых читаемых авторов книг о животных. Несомненным лидером стал В.Бианки. Его повесть «Мурзук», уже несколько лет самая читаемая книга в нашей библиотеке. Книга Е.Чарушина «Расскзы о животных» не залёживается на библиотечных полках. Открытием стала сказка К.И.Чуковского «Собачье царство», книга в библиотеке только одна и чтобы её прочитать заведена очередь в библиотеке.На произведениях Виталия Бианки, Евгения Чарушина, Корнея Чуковского выросло не одно поколение людей, способных чувствовать волшебство мира природы, наблюдать за жизнью животных и получать от этого удовольствие. Они умели так красочно описывать простые вещи, что они казались настоящим волшебством. Язык их повествования, легкий и красочный, был понятен любому ребенку.Читаемой новинкой стали произведения английской писательницы ХоллиВэб – детские, хорошо оформленные книги о котиках и собачках.

* 1. **. Литературная игра.**

Игровые методы работы являются одним из действенных методов продвижения чтения в библиотеках. Проведение разного рода игр в библиотеках приобретает большую популярность. В ходе реализации проекта была создана дидактическая игра «Парные картинки». Такие игры есть о животных, о транспорте, о растениях, дети их любят и у многих они есть дома. Мы придумали такую игру, в которой нужно выбрать пару картинок. На одной картинке написано название произведения, на другой – фотография автора. Игра оказалась интересной, но для учащихся 3-4 классов достаточно сложной, потому что многие ребята рассказ читали, а вот автора назвать не смогли. Наиболее интересными оказались игры, составленные по принципу телепередачи «Своя игра». Цель таких игр не только дать возможность показать свои знания, но и в занимательной форме узнать новые интересные факты. Игра – наилучший способ обучения школьников в принятии решений и взаимодействию с окружающими. Игровые моменты в проведении различных мероприятий позволяют детям переключать, активизировать и удерживать внимание. Игра для детей и подростков является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, познания своих возможностей и саморазвития.

1. **Глава II. Практическая часть**

Работая над созданием игр, нам приходилось много читать, пересматривать дополнительную литературу о книгах, об авторах, перечитывать сказки. Попутно мы выбирали интересные книги для себя и своих одноклассников. Трудно было составить план действий. Уже на этапе планирования несколько волонтёров отказались от проекта, им интереснее выполнять другую работу.

* 1. **. План реализация проекта:**

1 Этап. Организационный: создание рабочей группы, разработка плана действий.

1. Этап. Информационный: выбор читательской аудитории – учащиеся 4-х классов. Составление списка для чтения. Размещение информации в группе класса. Книжная выставка. *Сентябрь*
2. Этап. Основной: Чтение книг. Написание отзывов о прочитанном. Выставка рисунков. Выполнение заданий*Октябрь, ноябрь, декабрь.*
3. Этап. Итоговый: Создание игры «За животных в ответе и взрослые и дети», проведение этой игры в 4-х классах. Подведение итогов. *Январь, февраль.*
   1. **. Реализация проекта**

После составления списка литературы началась настоящая работа – ученики 4 класса читали рекомендованные книги, выполняли творческие задания. Волонтёры придумывали вопросы для игры. В процессе работы определилось 2 лидера в работе над проектом – Конышева Вероника и Акперова Карина, ученицы 6б класса. В любую свободную минуту, будь то перемена или внеурочное время, они бегут в библиотеку к компьютеру собирают игру по крупицам. Ни одного вопроса не было взято из интернета, все составлены самостоятельно. Литературная игра составлялась в программе PowerPoint, она знакома ученикам 6 класса, но сколько возможностей она в себе таит, девочки узнали только в ходе разработки игры. Несколько приходилось пересматривать вопросы, чтобы они были интересными и соответствовали названию игры. Каждый слайд оформить анимацией, подобрать интересную картинку. Работа кипела. Кропотливо и долго собиралась сама игра, чтобы каждый сделанный слайд соответствовал определённому вопросу. Этому тоже пришлось научиться. К 15 февраля интерактивная игра была готова, учащиеся 4-х классов прочитали рекомендованные книги. Проведение игры назначено на 21 февраля.

* 1. **. Результат проекта**

- Созданиеготового продукта – Интерактивная литературная игра **«За животных в ответе и взрослые и дети»**

**-** Проведение игры в 4-х классах школы

- Учащиеся - волонтёры получили богатый опыт социализации, развилось умение уверенно вести себя на публике, выступать перед большой аудиторией.

- Увеличились основные показатели библиотечной статистики среди учащихся 4-6 классов.

**Компетенции, на формирование которых направлен проект**

- Работа над проектом стимулирует читательское общение детей между собой и со взрослыми людьми, совершенствует их умение давать оценку собственному выступлению и выступлению своих одноклассников.

- Формируется умение выражать переживания и собственное отношение к прочитанному, выражать собственную точку зрения на поставленные в художественном произведении нравственные проблемы.

- Осознание значимости чтения для личного развития.

- Выработка потребности в систематическом чтении и получения от него удовольствия.

1. **Заключение**

**Данный проект нацелен на самореализацию и развитие творческих способностей учащихся, задействованных в работе. Взаимодействуя со сверстниками, дети обучаются сотрудничеству, общению и взаимопониманию. Проект подтверждает актуальность библиотечных интерактивных игр, направленных на сотворчество учащихся и руководителей чтения, в процессе совместной проектной творческой деятельности. В ходе работы над проектом мы пришли к выводу, что подобная работа над созданием игр, объединяет всех участников общими впечатлениями, переживаниями, эмоциями, способствует формированию коллективных взаимоотношений. Мы очень надеемся, что проводимая работа поможет детям полюбить книгу, вызовет желание читать больше и самим составлять новые литературные игры по различным темам. Составляя подобные игры и участвуя в их проведении как ведущий, как участник самой игры у школьников повышается самооценка.**

1. **Список литературы**
2. **Михалков С.В.** Всё начинается с детства – М: Детская литература, 1975
3. **КнязьковаН.С. Необычные формы библиотечной работы.// Школьная библиотека, №7, 2017.- с.30-33.**
4. **Короткова О.А. Тридцать минут в неделю с пользой на всю жизнь. (Проектная деятельность в школьной библиотеке).// Школьная библиотека, №12, 2022.- с.29-33.**
5. Бианки В. Мурзук. Мышонок Пик - любое издание.
6. Чарушин Е. Рассказы о животных - любое издание.
7. Чуковский К. Собачье царство - любое издание.
8. ХоллиВебб. Рассказы о щенках - любое издание.
9. ХоллиВебб. Рассказы о котятах - любое издание.
10. **Приложения**

**Приложение 1**

Приглашение на интерактивную литературную игру!

« **За животных в ответе и взрослые и дети**»

Список произведений которые нужно прочитать:

1. Бианки В. Мурзук. Мышонок Пик.
2. Чарушин Е. Рассказы о животных.
3. Чуковский К. Собачье царство.
4. ХоллиВебб. Рассказы о щенках.
5. ХоллиВебб. Рассказы о котятах.

Участникам игры нужно:

1. Придумать название команды.
2. Выполнить творческое задание:

- Нарисовать рисунок «Портрет любимого героя»

- Написать письмо от имени любимого героя.

( Пофантазировать о том, что происходит с героем сейчас, как могла бы сложиться его судьба, после того, как закрылась последняя страница книги)

Приложение 2

**Евгений Чарушин** – советский иллюстратор-анималист, детский писатель и скульптор. Жизнь Евгения Чарушина не была очень долгой, но он успел оставить после себя богатое наследие – любимые многими поколениями детские книги, проиллюстрированные им самим. Он был одним из тех творцов, кто во взгляде на мир сохранил детскую непосредственность, простую и понятную любовь ко всему окружающему. Его доброе и человечное искусство радует ребят и по сей день, учит их бережно относиться к созданиям природы – зверям и птицам.11 ноября 2021 года – 120-летие  знаменитого писателя-натуралиста, художника Евгения Ивановича Чарушина.   Книги для детей, которые он создал при жизни, принесли радость не одному поколению юных читателей и научили их любить загадочный мир зверей и птиц. Евгений Чарушин – первый художник-анималист, с которым знакомятся малыши. Рассказы Бианки, Пришвина, стихи Маршака с его иллюстрациями открывают им мир природы. Несколько поколений выросли, знакомясь с животным миром по книжкам Чарушина. Забавный котенок Тюпа, щенок Томка, Мишка, который после смерти матери «большим медведем стал», сопровождали их детство. Знаменитые «Детки в клетке» С. Маршака и Е. Чарушина навсегда сделали их друзьями и тигренка, и полосатых лошадок, и длиннохвостого кенгуру.   
Образы медведя, волка, рыси, оленя, других многочисленных обитателей лесов вошли в наше сознание такими, какими их увидел и нарисовал художник. Сколько у художника тепла и любви в рисунках! Руку Чарушина невозможно не узнать, его книги самобытны. «Тюпа, Томка и сорока», «Никитка и его друзья», «Медвежата», «Волчишко», «Верный Трой», «Кот Епифан», «Про больших и маленьких»… Давно уже стали родителями те, кто дошколятами с увлечением листал и написанные, и иллюстрированные художником книжки. Теперь со своими детьми взрослые вспоминают любимые с детства страницы рассказов и сказок.

**Виталий Бианки** — известный советский детский писатель. Его творческое наследие состоит из трех сотен произведений для детской аудитории.На произведениях Виталия Бианки выросло не одно поколение людей, способных чувствовать волшебство мира природы, наблюдать за жизнью животных и получать от этого удовольствие. Он умел так красочно описывать простые вещи, что они казались настоящим волшебством. Язык его повествования, легкий и красочный, был понятен даже ребенку, а биологическое образование помогало более реалистично описывать мир животных.Птицы в клетках располагались почти в каждой комнате рядом с аквариумом и террариумом для змей, ящериц и черепах. Вместе со своими домашними питомцам семейство Бианки проводило каждое лето в деревушке Лебяжье. Однажды к ним во двор прибился лосенок, его подобрали, приютили, а по осени отдали в зоопарк.У Виталия имелась привычка записывать все увиденное. Он наблюдал за окружающим миром, жизнью животных, и эти его записи потом стали отправной точкой в рассказах о природе. В общей сложности Бианки сочинил три сотни произведений, среди которых детские сказки, рассказы,  статьи, повести. Он издал порядка 120 своих книг. В одном из своих интервьюВиталий сказал, что старался писать так, чтобы и взрослые читали его произведения с удовольствием. И только спустя годы понял, что писал для взрослых, сумевших не утратить в себе детскую душу.В повести советского писателя Виталия Бианки "Мурзук", написанной в далеком 1925 году, рассказывается о рыси, прирученной человеком.А главную мысль можно выразить словами одного из главных героев, старика Андреича: Тот не человек, кто об звере не сочувствует и за себя трусит.

**ХоллиВебб** – автор бестселлеров, покоривших сердца детей и их родителей по всему миру. Ее книги переведены на 30 языков, а в России она уже стала одним из самых популярных детских писателей.

Детям нравятся книги ХоллиВебб за их понятный и интересный сюжет, за смелых и отважных героев и за то, что из любой ситуации всегда найдется выход. ХоллиВебб — популярный английский автор множества детских книг, историй и рассказов. Одной из самых известных является серия рассказов о животных, которая подарила писательнице мировую известность.В доме Холли всегда обитали животные. Совсем маленькой она училась ухаживать за любимой кошкой и собакой. Ее питомцы всегда были вычесаны и накормлены.Девочка обладала развитой фантазией, которая побудила в ней интерес к различным мифам. Позже она начала изучать древнегреческий язык и латынь.Юная Вебб мечтала стать библиотекарем, чтобы иметь возможность изучать большее количество книг. Затем она хотела быть археологом, чтобы заниматься увлекательными раскопками и поисками старинных вещей. А позже, когда пришло время выбирать вуз, девушка остановила свой выбор на профессии филолога и поступила в Лондонский университет.Каждый рассказ автора написан понятным и простым языком, который способен развить правильные моральные и нравственные качества у ребенка. Любимой темой для написания книг для Вебб являются животные. Она черпает свое вдохновения от общения со своими домашними питомцами, что затем выливается в интересную и спонтанную историю. Каждая ее книга сопровождается красочными иллюстрациями и пропитана жизнью маленьких зверят. По циклу ее произведений в Англии уже снято несколько мультфильмов.Каждый рассказ автора пропитан интересными приключениями, юмором и довольно необычен. Героям всегда удается заинтересовать детей. Особенностью каждой книги является и ее печать. Шрифт для прочтения является довольно крупным, чтобы ребенок мог самостоятельно изучать произведение и при этом отлично развивает скорочтение у детей дошкольного возраста.

Муниципальное автономное образовательное учреждение

Кантауровская средняя школа

**Интерактивная литературная игра**

**«За животных в ответе и взрослые и дети»**

Автор:

Першина Елена Поликарповна

МАОУ Кантауровская СШ

г. Бор Нижегородской области

педагог-библиотекарь,

89503633345

г. Бор

2023 г