

Сукманова Е.В.

Алтайская государственная академия культуры и искусств.

Научный руководитель - Г.В. Оленина, к.п.н., проф.

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА КАК СРЕДСТВО ПРИВЛЕЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В БИБЛИОТЕКУ (НА БАЗЕ БИБЛИОТЕЧНО-ИНФОРМАЦИОННОГО ЦЕНТРА ФИЛИАЛА №35 Г. БАРНАУЛА)

Библиотека - один из древнейших культурных институтов. За долгий период человеческой истории ее социальные функции претерпели существенные изменения. Современная библиотека - это информационно-просветительный автоматизированный центр, обслуживающий пользователей как в локальном, так и в удаленном режимах и предоставляющий им широкий комплекс услуг. Анализ практики показывает, что младшие школьники неохотно и мало посещают библиотечные учреждения, предпочитают получать информацию, связанную с просвещением, получением новых знаний с помощью электронных коммуникаций (компьютеры, сотовая связь, интернет-технологии), а также - с помощью учебного процесса в средней школе.

Следовательно, обнаруживается **проблема** необходимости привлечения младших школьников в библиотечные учреждения с помощью игровых информационно-просветительных программ, соответствующих психофизиологическим особенностям детей данного возраста.

С целью решения данной проблемы автором статьи была разработана информационно-просветительная программа «Путешествие в Страну Знаний», основанная на игре.

Рассмотрим структуру детской игровой информационно-просветительной программы. В основе данной структуры находится подход Г.В. Олениной [1]:

1. Анализ и формулировка социально-культурной проблемы, на решение которой направлена информационно-просветительная программа. Выбор формы программы.

В настоящее время существует множество социально-культурных проблем у школьников младших классов. Самая главная проблема - киберзависимость. Киберзависимость - «компьютерная зависимость», это патологическая привязанность к компьютеру, невозможность оторваться от него [2]. Реальная жизнь привлекает подростка все меньше, он теряет интерес к нормальному общению, черствеет, менее бережно относится к близким. Вытекает *проблема* вовлечения младших школьников в активную, реальную (а не виртуальную) игровую деятельность.

Данная игровая информационно-просветительная программа направлена на социализацию ребенка, а также на развитие коммуникабельности и культурных ценностей. Сегодняшние дети вовсе не такие уж черствые и отпетые - с ними поговоришь и понимаешь: под наносным слоем жива прекрасная душа.

2. Изучение аудитории, для которой разрабатывается программа: социально-демографическая характеристика аудитории, ее локализации; коррекция выбора формы программы.

Младший школьный возраст считается самым ответственным в жизни ребенка. С включением его в новый социум (школьная среда), с вовлечением его в процесс учебной деятельности происходит формирование познавательных способностей ребенка, обогащение и развитие его эмоциональной сферы, закладывается фундамент поведенческих реакций ребенка. Игра - уникальный полигон человеческой практики ребенка, действительности как области применения и проверки накопленного опыта. Для поднятия настроения и вовлечения ребенка в игру необходимо придумать сказочный сюжет, а для быстрого усвоения новых знаний - провести соревнования между группами [3].

Процесс школьной адаптации для многих детей проходит весьма напряженно. Для ребенка игра важна как сфера реализации личности. Именно в этом плане ребенку важен как сам процесс игры, так и результат. Процесс игры - пространство самореализации [4].

2. Разрабатываемая игровая программа будет реализована на базе библиотечно-информационного центра филиала № 35 г. Барнаула.

Срок реализации программы: 2 декабря 2012 г., время проведения с 12.00 до 13.30.

Вначале мы изучили информационные запросы конкретной аудитории, выбрали технологию формы (программы).

Мы конструируем детскую игровую программу для младших классов, а значит - организаторы должны учесть их физиологическое развитие. Нужно учитывать эти особенности и придумывать игры пассивные и активные (но в большей степени активные), и создать красочную сюжетную линию [5].

4. Изучение и определение информативной роли аудитории, изучение предпочтений аудитории по социально-психологической атмосфере общения и на основе этого - выбор основного метода для конструирования программы. Социально-психологическая атмосфера - зрелищная, театрализованная, поэтому основной метод - игра. Именно на познавательных и подвижных играх построена комплексная театрализованная игровая программа.

5. Анализ сценарно-режиссерской разработки программы:

5.1. Тема и цель формы.

Тема детской информационно-просветительной игровой программы: преодоление детьми трудностей обучения с помощью добрых волшебников и собственных знаний.

Вид игры информационно-познавательная, подвижная игра-путешествие в страну Знаний.

Цель программы - активизировать детей на игру для реализации общения между сверстниками, морального удовлетворения, и эмоционального подъема, получение и проверки новых знаний. Задачи программы:

- создать условия для положительной мотивации к учению у первоклассников путем применения игровых форм обучения;

- активизировать эмоциональный фактор обучения;

- развивать коммуникативные навыки учащихся, руководствуясь принципами доверия, поддержки, творчества и успеха.

- создать настрой на положительные эмоции.

5.2. Главная мысль или идея формы; соотнесение ее с темой, целью, проблемой; ее общим методом.

Главная мысль - преодоление детьми интеллектуальных препятствий в процессе поисков спрятанной у колдуна Геймера королевы Книжины.

5.3. Общий и частный метод конструирования программы:

- общие методы - игра;

- частный метод - это композиция программы (пролог, завязка, развитие действия, кульминация, развязка).

В прологе появляются клоуны, которые в последующем путешествуют вместе с детьми. Они к детям приходят с известием, что Геймер захватил королеву Книжину в заложники и ее надо срочно спасать. И вот ребята вместе с клоунами отправляются в путь, где встречают Снеговика, он покажет им дорогу к злому волшебнику Геймеру. На дороге ребятам встречаются различные препятствия, но они с легкостью их преодолевают и, дойдя до Царства, спасают королеву Книжину. В финале королева дарит ребятам маленькие амулеты знаний, чтоб их путь - дорога в учении была легка. Вся композиция построена на игровом действии.

Процесс развития и воспитания ребенка предполагает не только активное воздействие взрослого на ребенка и создание взрослым условия, в которых ребенок мог бы развиваться, но и деятельность самого ребенка (игровую, учебную, трудовую), имеющую свои цели, направленность, мотивы. Игры в жизни детей младшего школьного возраста продолжают занимать значительное место. Ролевая игра выступает как средство самовоспитания ребенка. В процессе совместной деятельности во время ролевой игры дети вырабатывают способы взаимоотношений друг с другом. По сравнению с дошкольниками младшие школьники больше времени затрачивают на обсуждение [5; 6].

Таким образом, итогом статьи являются следующие выводы:

1. Структура детской информационно-просветительной программы включает в себя несколько важных компонентов (цели, задачи), направленных на решение проблемы данной программы с учетом психовозрастных особенностей детской аудитории.

2. Детская игровая программа «Путешествие в страну Знаний» получилась зрелищной и яркой, в программе определена тема и поставлена цель: расширить кругозор, снять умственное и физическое напряжение, настроить на положительные эмоции, принять участие в коллективной игре.

3. Технологии продвижения информационно-просветительной программы складываются из реализации несколько целей, связанных с этапами продвижения данной программы. Такими целями являются приобщение целевой аудитории (детей 6-7 лет) к данной игровой программе, положительное отношение родителей детей к участию в данной программе, помощь и заинтересованное отношение персонала библиотечно-информационного центра к проведению подобных программ на базе данного учреждения.

Библиографический список

1. Оленина, Г.В. Технологии культурно-досуговых программ: технологии информационно-просветительных программ / Г.В. Оленина. - Барнаул, 2009.
2. Компьютерная зависимость - сайт «Здоровый образ жизни». - Электронный ресурс. - Режим доступа: <http://www.tiensmed.ru/programmer4.html>.
3. Кряжева, Н.Л. Развитие эмоционального мира детей / Популярное пособие для родителей и педагогов / Н.Л. Кряжева. - Ярославль, 1996.
4. Метелева, Е. Нравственное воспитание детей младшего школьного возраста с проблемами в развитии / Е. Метелева, Е. Качмашева // Дополнительное образование. - 2003. - № 6. - С. 40-48.
5. Эльконин, Д.Б. Особенности психического развития детей 6-7 летнего возраста / Д.Б. Эльконин. - М., 1988.
6. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. - М. : Педагогика, 1978.