

Тернопільська обласна бібліотека для дітей



"БІБЛІОМІСТЕЧКО"-
майданчик для розвитку
дітей

Тернопільська обласна бібліотека для дітей



"БІБЛІОМІСТЕЧКО"-
майданчик для розвитку
дітей

Навчальний посібник

Тернопіль
2013

ББК 78.39
УДК 02
Б-59

«Бібліомістечко» – майданчик для розвитку дітей: інтерактивні методики роботи у бібліотеці для дітей / Тернопільська обласна бібліотека для дітей; упоряд. М. Д. Колопенюк, Н. А. Чайківська. – Тернопіль, 2013. – С.140.

Посібник містить матеріали, зібрані Тернопільською обласною бібліотекою для дітей (ТОБД) впродовж реалізації проекту «Бібліомістечко». У ньому розміщено практичні поради та розробки заходів, підготовлені тренерами проекту, що сприяють інтелектуальному та фізичному розвитку дітей, а також формують у них інтерес до книги. У посібнику узагальнено досвід роботи зарубіжних та українських бібліотек щодо застосування ігрових методик у діяльності книгозбірень.

Подано статті фахівців у галузі психології та педагогіки, які розкривають особливості розвитку дітей раннього, дошкільного та молодшого шкільного віку, а також вплив ігрових методів діяльності на формування їх пізнавальної активності.

У посібнику вміщено додатки з розробками ігрових заходів для дитячих бібліотек, список використаних джерел та літератури на допомогу бібліотекарям.

Посібник стане у нагоді бібліотекарям, вихователям дошкільних закладів, вчителям початкової школи та батькам.

Відповідальна за випуск: Новицька Н. С., директор ТОБД

*Упорядники: Колопенюк М. Д., провідний бібліотекар ТОБД
Чайківська Н. А., заступник директора ТОБД*

*Редактор: Башун О. В., менеджер тренінгових центрів програми
«Бібліоміст», кандидат педагогічних наук*

Спільний проект:

Тернопільська обласна бібліотека для дітей і програми «Бібліоміст»



©Тернопільська обласна бібліотека
для дітей, 2013

©Наконечна М., обкладинка, 2013

Зміст

Передмова.....	4
<i>Новицька Н. С.</i> Дитинство – період інтенсивного розвитку особистості.....	7
Розділ I. «Бібліомістечко» – майданчик для розвитку дітей через гру.....	11
Проект «Бібліомістечко» та етапи його реалізації.....	12
<i>Береженко О. М.</i> Формування пізнавального інтересу у дітей раннього віку: «Пізнайки» (1–3 роки).....	13
<i>Неуко С. М.</i> Розвиток пізнавальної активності у дошкільників: «Чомусики» (4–6 років).....	19
<i>Уруська І. О.</i> Ігрова діяльність – ефективний засіб засвоєння знань молодшими школярами: «Розумники» (7–10 років).....	24
<i>Стецій Г. В.</i> Тренінгова діяльність для бібліотекарів, освітян та батьків.....	31
Результати реалізації проекту «Бібліомістечко».....	35
Розділ II. Ігрові технології в зарубіжних та українських бібліотеках.....	41
<i>Чайківська Н. А.</i> Бібліотечний досвід зарубіжних колег.....	42
<i>Бібіка Н. І.</i> Діяльність ЦБС для дітей м. Львова: традиції та інновації.....	58
Розділ III. Гра як важлива сфера життєдіяльності дитини: поради педагогів-науковців.....	67
<i>Карасьова К. В.</i> Сила гри: ранній вік; дошкільний вік; молодший школяр.....	68
<i>Піроженко Т. О.</i> Закони розвитку дитячої гри.....	77
<i>Яременко Н. В.</i> Педагогічні вимоги до організації та проведення ігор.....	84
Додатки.....	89
Ігри для «Пізнайків».....	90
Ігри для «Чомусиків».....	95
Ігри для «Розумників».....	101
Тренінг для бібліотекарів.....	125
Словничок вживаних термінів.....	129
Список літератури.....	133

Передмова

В. Сухомлинський зазначав, що «... у грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світле вікно. Через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ».

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. У грі діти перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного.

Багато дорослих вважають, що гра для дитини є лише розвагою. Часто для нас вираз «дитина грається» є синонімом виразу «дитина розважається». Але, насправді, гра є життєво важливою формою діяльності дитини, яка відіграє, можливо, навіть важливішу роль у її розвитку, ніж навчання читанню, письму чи математиці.

Для дитини гра є активною формою пізнання навколишньої дійсності. За допомогою гри дитина вивчає форму, розмір, масу та інші властивості предметів, пізнає їх призначення, вчиться виконувати з ними певні дії. У процесі гри дитина не тільки пізнає властивості предметів, але й, маніпулюючи ними, розвиває креативні здібності, уяву та здібності до вирішення проблем.

У процесі гри малюк засвоює особливості стосунків між людьми, правила і норми поведінки. Він вчиться розуміти «що таке добре і що таке погано», взаємодіяти з людьми, особливо в ході, так званих, рольових ігор, в яких дитина грає певну роль. Такі ігри також сприяють розвитку пам'яті та мислення, адже в процесі гри дитина повинна пам'ятати свої завдання, свій рольовий образ, приймати рішення про свою поведінку у конкретних ігрових ситуаціях.

Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще – спрямована в майбутнє, бо під час

гри у дітей формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здоров'я, радість дитячого життя.

Останнім часом бібліотеки у роботі з дітьми все частіше використовують гру як форму залучення дітей до читання, пізнання дитиною навколишнього світу, активізації її пізнавальних можливостей та розвитку інтелектуального потенціалу і підготовки їх до життя в сучасному середовищі та світі інформаційних технологій, яке охоплює всі сфери життя.

Актуальність застосування ігор у бібліотечній діяльності з дітьми спонукала до вивчення та узагальнення зарубіжного та українського досвіду бібліотек з метою підготовки цього практичного посібника, завданням якого є надати бібліотекам практичні поради та інструментарій щодо використання ігор для розвитку дітей різного віку.

Вивчення цієї теми та апробація застосування ігрових методик у роботі дитячої бібліотеки здійснено працівниками Тернопільської обласної бібліотеки для дітей в рамках проекту «Бібліомістечко», реалізованого в межах конкурсу «Навчально-інноваційні бібліотеки–2011», оголошеного програмою «Бібліоміст», IREX.

Посібник містить:

- практичні рекомендації щодо методик активізації запровадження інтерактивних форм роботи з дітьми, спрямованих на реальне покращення обслуговування читачів різних вікових категорій та залучення їх до активного відвідування бібліотеки, які були застосовані під час реалізації проекту «Бібліомістечко» в Тернопільській обласній бібліотеці для дітей;

- узагальнення досвіду закордонних та окремих українських бібліотек щодо застосування ігрових методик у бібліотечній діяльності та їх ролі для розвитку дитини;

- теоретико-методологічні поради науковців щодо особливостей психологічного, розумового, інтелектуального

розвитку дітей завдяки іграм, які повинні враховувати у роботі з дітьми бібліотекарі;

- розробки ігор для різних вікових категорій, що слугуватимуть інструментарієм для застосування інтерактивних форм роботи з дітьми в бібліотеках;
- словник вживаних термінів та список літератури.

У посібнику представлено аналітичні, оглядові, практичні статті та матеріали, підготовлені фахівцями Тернопільської обласної бібліотеки для дітей та інших українських бібліотек для дітей, а також теоретико-методологічні поради, надані у статтях педагогів-науковців, які не публікувались; окремі ігрові методики та узагальнення досвіду зарубіжних країн здійснено з використанням відкритих джерел в інтернеті. З метою ілюстрування у посібнику використано фотографії, зроблені під час реалізації проекту «Бібліомістечко».

Видання буде корисним бібліотекарям, вихователям дошкільних закладів, вчителям початкової школи та батькам і допоможе активніше використовувати ігри у вихованні підростаючого покоління.

ДИТИНСТВО – ПЕРІОД ІНТЕНСИВНОГО РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ

*Новицька Н. С.,
директор Тернопільської
обласної бібліотеки для дітей,
керівник проекту*

В останні роки психологи все частіше звертають увагу освітян та батьків на значимість проблеми активного розвитку, виховання і навчання дитини у період від народження до 10 років. Вітчизняні та зарубіжні вчені приходять до єдиної думки про наявність особливої чутливості дітей цього віку у мовному, сенсорному, розумовому, фізичному, естетичному, патріотичному та інших напрямках розвитку особистості. Ранній вік розглядається як унікальний у плані вирішення навчальних, розвиваючих і виховних завдань.

Велике значення у вихованні здорових і добре розвинених дітей має правильна організація їх виховання в час адаптації до навколишнього світу.

У ранньому віці важливо врахувати психофізіологічні особливості дитини, адже саме в цей період закладаються основи майбутньої особистості, формуються передумови фізичного, розумового, морального розвитку дитини.

Для цього необхідно забезпечити поєднання різнопланових виховних прийомів, які використовуються у сім'ї та дитячих закладах.

Сьогодні саме дитячі бібліотеки нарівні з дошкільними установами та школами мають можливість організовувати комплекс заходів, спрямованих на пізнання дитиною навколишнього світу, активізацію її пізнавальних можливостей та розвиток інтелектуального потенціалу.

Динамічний розвиток суспільства, а також комп'ютерних технологій потребує від бібліотек постійного й активного впровадження інновацій у їхню діяльність. З

давніх часів бібліотеки одночасно були сховищами документів і основною базою для отримання необхідної інформації.

Роль сучасної бібліотеки, у першу чергу дитячої, підвищується в багато разів, адже бібліотеки мають передати своїм користувачам знання набуті раніше, а також підготувати їх до життя в сучасному середовищі, де накопичення інформаційних масивів відбувається дуже швидкими темпами.

Користувачі дитячих бібліотек повинні мати змогу безкоштовно користуватися комп'ютерами, інтернетом та мультимедіа, отримувати допомогу кваліфікованих фахівців.

Бібліотекарі повинні зробити так, щоб перебування у бібліотеці стало корисним і приємним, залучити до співпраці партнерів і помічників, визначити, що потрібно дітям і дитячим бібліотекарям, як захищати права дітей і підлітків на бібліотечне обслуговування і робити це якісно.

Сьогодні бібліотекарям потрібно звернути увагу на ті проблеми, які особливо потребують вирішення в Україні, а саме: підтримка читання, залучення бібліотекарів і читачів до використання інтернету, модернізація, створення нового простору в бібліотеці для дітей та підлітків.

Розуміючи важливість та особливості раннього розвитку дітей, працівники Тернопільської обласної бібліотеки для дітей давно мріяли про створення максимально комфортних умов для маленьких користувачів, що сприяло більш активному залученню їх до бібліотеки, розвитку у них інтересу до книги та читання як важливих елементів виховання та формування особистості.

Впродовж багатьох років у книгозбірні проводиться робота із впровадження інноваційних послуг для дітей. Так, у 2002 році на базі бібліотеки відкрився ІАТР-центр, який надавав інформаційні послуги та забезпечував безкоштовне навчання основ комп'ютерної грамотності бібліотекарів та жителів міста. Це дозволило бібліотекарям навчати дітей навичкам роботи на комп'ютері. Отримавши відповідні

знання, діти розвивають свої творчі та розумові здібності, вчать створювати електронні малюнки, підбирати кольори (флеш-розмальовки), оформляти вітальні листівки, віртуальні фотоальбоми, створювати мультимедійні презентації, а також беруть участь у чатах та форумах, спілкуються з друзями у соціальних мережах.

З метою популяризації творчості відомих українських та зарубіжних письменників, працівниками бібліотеки створено ряд мультимедійних презентацій. Серед найпопулярніших – про життя та творчість Астрід Ліндгрен, Михайла Булгакова, Тараса Шевченка, Лесі Українки, письменників рідного краю Богдана Лепкого, Марії Балицької, Марти Чопик. А також презентації до пам'ятних дат: до річниці Чорнобильської трагедії, до Дня пам'яті жертв Голодомору та ін.

Бібліотека є базою для постійного навчання бібліотекарів дитячих книгозбірень області. У 2010 році однією з тем семінару для заступників директорів ЦБС по роботі з дітьми Тернопільської області була тема «Впровадження інноваційних форм і методів роботи з дошкільниками та молодшими школярами». У червні 2011 року відбувся семінар для завідувачів міськими бібліотеками Тернопільської області для дітей за темою «Розвиток сімейного читання як один із аспектів формування майбутнього читача», в ході якого учасники знайомились з діяльністю Тернопільської ОБД по впровадженню інноваційних форм і методів роботи з питань сімейного читання.

Набутий досвід, а також бажання впровадити нові технології стало поштовхом до участі бібліотеки у конкурсі «Навчально-інноваційні бібліотеки-2011», оголошеному програмою «Бібліоміст». IREX.

Перемога проекту «Бібліомістечко – майданчик для розвитку дітей» у конкурсі та отримане за рахунок гранту сучасне мультимедійне обладнання дали змогу активізувати запровадження інтерактивних та ігрових форм роботи з дітьми, спрямованих на реальне покращення обслуговування читачів та залучення їх до Тернопільської ОБД. Вивчення у

ході проекту закордонного та українського досвіду використання ігрових методик у діяльності бібліотек дозволило бібліотечним фахівцям Тернопільської ОБД розробити комплекс ігрових методик для дітей різного віку, батьків та вихователів, вчителів початкової школи, що можуть застосовуватись у дитячих бібліотеках та вихованні дітей. Взнявши за основу проект Storyville, реалізований публічною бібліотекою округу Балтимор (штат Меріленд, США), який передбачав створення навчального центру для дітей від народження і до 5 років, а також їх батьків, бібліотекарі Тернопільської ОДБ створили власне «Бібліомістечко», де, використовуючи різні ігрові методики, сучасне мультимедійне обладнання забезпечили умови для різнобічного розвитку дітей від 1 до 10 років і значно доповнили та розширили проект американських колег.

Сьогодні жодна книгозбірня не може розвиватися без постійного удосконалення своєї діяльності. Зміни вимог користувачів до якості бібліотечних послуг, процесів обробки та надання інформації ставлять бібліотеки перед необхідністю освоєння нових соціальних і інформаційних технологій, сучасних засобів доступу до отримання інформації, і рано чи пізно кожен думаючий бібліотекар усвідомлює необхідність змін, але не завжди знає, як до них підступитися. У методичному посібнику «Бібліомістечко – майданчик для розвитку дітей» здійснена спроба узагальнити досвід дитячих бібліотек різних країн, в тому числі і Тернопільської ОДБ, щодо впровадження широкого спектру інноваційних ідей та запровадження ігор у діяльність бібліотек. Сподіваємось, що посібник буде корисним бібліотекарям-практикам і сприятиме піднесенню на вищий рівень процесів, що відбуваються в сучасній дитячій бібліотеці.

РОЗДІЛ І



**«БІБЛІОМІСТЕЧКО» - МАЙДАНЧИК
ДЛЯ РОЗВИТКУ ДІТЕЙ ЧЕРЕЗ ГРУ**

ПРОЕКТ «БІБЛІОМІСТЕЧКО» ТА ЕТАПИ ЙОГО РЕАЛІЗАЦІЇ

Основи поведінки дорослої людини формуються в дитинстві. В процесі різних видів ігрової діяльності діти знайомляться з елементарними нормами поведінки в колективі, набувають навичок спілкування з ровесниками.

У ході реалізації проекту «Інноваційні послуги для дітей» у відділі обслуговування дошкільників та учнів 1–4 класів обладнано мальовниче «Бібліомістечко». Тут створено захоплюючі ігрові зони для наймолодших читачів, зокрема: «Казковий двір», «Ігровий майдан», «Квартал розумників», «Будмайданчик», майстерня «Умілі ручки» та обладнаний сучасною мультимедійною технікою «Інтернет-куточок».

Реалізуючи проект, бібліотекарі врахували вікові особливості дитячої аудиторії і створили три групи: «Пізнайки» (1–3 роки), «Чомусики» (4–6 років) і «Розумники» (7–10 років) та розробили плани заходів для кожної вікової категорії. Тренери проекту визначили найбільш оптимальну тривалість заходу (20–30 хв.) та чисельність групи (від 5 до 8 осіб).

Діти люблять гратися, тому бібліотека пропонує їм заходи, які допомагають знайомитись із книгами та пізнавати світ через гру, сприяють фізичному розвитку та зміцненню здоров'я, зокрема: віртуальні мандрівки, інтерактивні вікторини, екологічні ігри, шашкові онлайн турніри, рухливі ігри тощо.

Результативність занять з малюками багато в чому залежить і від того, наскільки ретельно та продумано ведеться підготовка до них, від вибору змісту та форми проведення, а також від зацікавленості батьків. Тому питання організації заходів обговорюються з батьками маленьких відвідувачів.

Важливим моментом у роботі «Бібліомістечка» є також активна участь дорослих у заходах, адже, спільні заняття дітей з батьками, спільні читання книг, спільні розвиваючі, пізнавальні, рольові ігри сприяють більш активному інтелектуальному розвитку малюків.

ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ У ДІТЕЙ РАНЬОГО ВІКУ: «ПІЗНАЙКИ» (1–3 РОКИ)

Береженко О. М.,

*бібліотекар відділу обслуговування
дошкільників та учнів 1–4 класів,
тренер проекту по роботі з дітьми 1–3 років*

Раннє дитинство – це один з найважливіших періодів у житті людини. Згідно з даними, якими володіє сьогодні психологічна наука, цей вік є одним із ключових у житті дитини і багато в чому визначає її майбутній психологічний, інтелектуальний і фізичний розвиток.



Малюки від 1 до 3 років – це унікальне поєднання особливостей, властивих нам – дорослим, оскільки в цьому віці діти вже наслідують батьків. Саме тоді дитина починає усвідомлювати себе, свої дії, у неї

розвивається пам'ять, увага, мислення, сприйняття, формується особистість. У цьому віці дитина вчиться спілкуватись, засвоює основні моральні та етичні норми, у неї вперше з'являються вольові форми поведінки, необхідні як при вступі до школи, так і у дорослому житті. Малята не лише дуже швидкими темпами засвоюють отриману інформацію, але вже досить свідомо здатні продемонструвати і проявити набуті знання.

Особливості цього віку пояснюються тим, що він безпосередньо пов'язаний із трьома фундаментальними

життєвими придбаннями дитини: прямоходінням, мовним спілкуванням і предметною діяльністю. Рухи сприяють розвитку інтелекту, який в період від 0 до 2 років проходить «сенсомоторну» стадію. Впродовж цих двох найважливіших років дитина торкається до усього, що її оточує, щоб зібрати якомога більше різноманітних відчуттів, які повідомляють їй про властивості предметів. Іншими словами, досягнення розумового процесу і накопичення знань відбуваються в основному досвідним шляхом, а значить безпосередньо пов'язані з моторикою.

Психічні якості та особливості дитини найбільш інтенсивно



формується під час гри, адже гра – провідний вид діяльності в дошкільному віці, вона має значний вплив на розвиток дитини. У грі складаються інші види діяльності, які потім набувають самостійного

значення. Ігрова діяльність впливає на формування довільності психічних процесів. В умовах гри у дитини починає розвиватися довільна увага і довільна пам'ять, діти зосереджуються краще і запам'ятовують більше, саме тому заняття для дітей від 1 до 3 років проходять в ігровій формі.

Відомий італійський педагог Марія Монтессорі вважала, що з першого дня появи на світ дитина, як губка, вбирає усе, що її оточує. Вона помітила, що в різні періоди життя дитина концентрується на певних заняттях.

Малюки від 1 до 3 років, які відвідують заходи у «Бібліомістечку», є допитливими, жвавими та грайливими, і,

разом з тим, вони лише починають пізнавати цей великий світ, саме тому ми називаємо їх маленькими «Пізнайками».

У ранньому дитинстві, на етапі зародження ігрової діяльності малюка, саме дорослий виступає як організатор та ініціатор гри, навчає діяти з предметами, передає свій позитивний емоційний досвід спілкування з приводу спільної діяльності. В процесі роботи бібліотекарі використовують різні форми дитячих ігор: дидактичні, розвиваючі, рухливі, сюжетно-рольові. Для зручності їх проводять у спеціально обладнаних ігрових зонах: «Квартал розумників», «Ігровий майдан», «Будмайданчик», «Інтернет куточок» та «Казковий двір».

У «Кварталі розумників» для «Пізнаюк»

проводяться заходи з циклу розвиваючих ігор за методикою Марії Монтесорі – «Пересипання круп», «Малювання на манці», «Сортування круп», «Знайди іграшку в



крупі», оскільки у цьому віці дуже важливо стимулювати незалежну роботу пальчиків. Для цього потрібно гратись з дрібними предметами: гудзичками, камінчиками, фасольками, намистинками і сортувати їх за формою, кольором. Під час гри «Гудзики в мішечку» діти сортують гудзики за кольорами та розміром, а також нанизують їх на жилку, що сприяє розвитку уваги, мислення і тактильних навичок.

На «Будмайданчику» наймолодші відвідувачі «Бібліомістечка» будують будинки з конструкторів та кубиків, складають піраміди. Ці ігри збагачують сенсорний досвід дитини. Граючись, малюк ознайомлюється з основними кольорами кубиків, формою кільця, вчиться оперувати такими

поняттями, як «великий – середній – маленький», розвиває сенсомоторну координацію.

У майстерні «Умілі ручки» діти від 1 до 3 років виготовляють аплікації. Займаючись аплікацією, малята вчаться розрізняти кольори та фігури, бути акуратними, уважними, точними. Такі заняття допомагають розвивати художнє мислення, наполегливість та дрібну моторику рухів.

Природа Землі надзвичайно багата й різноманітна і для того, щоб ознайомити дітей з навколишнім світом,

проводяться цикли розвиваючих заходів «Твоя планета Земля»: інтерактивну гру «Чий це голос?» та гру «Йдемо місточком і годуємо тварин» та ін. На інтерактивній дошці діти переглядають презентації про тварин, а також за



допомогою барвистих карток із зображенням чотириногих друзів намагаються вгадати, чим вони люблять поласувати.

У «Казковому дворі» діє пальчиковий театр, акторами

якого є діти від 2 до 3 років. Малята активно та із задоволенням беруть участь у театралізованому показі казок «Курочка Ряба», «Колосок», «Ріпка», «Котик і півник», який сприяє розвитку навиків мовлення і спілкування «Пізнаюк».



Інтерактивні заняття «Слухняний олівчик» та «Чарівні долоньки», які проводяться для малюків від 1 до 3 років, допомагають малятам здобувати навички малювання на інтерактивній дошці та сенсорному



моніторі, що сприяє розвитку творчих та художніх навичок. Малювання також відіграє значну роль у формуванні мовлення дитини, адже стимуляція роботи дрібної моторики пришвидшує процес постановки мови.



Дитині властива природна потреба в рухах. У руховій діяльності малюк пізнає навколишній світ, самого себе, розвиває своє тіло і пристосовує до умов довкілля. Рухливі ігри «Ходимо вісілкою», «Гра в боулінг», «Схованки», «Стежечка» та зарядка під улюблену мелодію «Черпаха аха-аха» забезпечують потребу дітей в руховій діяльності і, разом з тим, розвивають відчуття ритму, координацію рухів та наполегливість у подоланні перешкод.

Працюючи з «Пізнайками» у проекті «Бібліомістечко», бібліотекарі зробили такі висновки:

- розвиток мовлення дітей – одне із основних завдань у період раннього дитинства. Відвідуючи заняття у

«Бібліомістечку», малюки отримують необхідне спілкування з дорослими (тренерами, батьками) та з однолітками, що сприяє удосконаленню мовленнєвих навиків. Велику роль у цьому відіграє пальчиковий театр;

- розвиваючи моторику рухів дитини, розвиваємо саму дитину: пізнання нею навколишнього світу, її емоційно-психічний стан та інтелект. Методика італійського педагога Марії Монтесорі, цикли її розвиваючих ігор – доцільний вибір кожного педагога, вихователя, тренера, батька;

- рухова діяльність малюків 1–3 років – невід’ємний напрямок роботи з «Пізнайками». Розвиток тіла дитини, запобігання розумовій втомі – мета усіх рухливих ігор, що проводяться з дітками. Адже, активний руховий режим – один із основних компонентів здорового способу життя;

- спільна ігрова діяльність дітей і батьків має велике значення для розвитку дитини і налаштовує на теплі, тісні стосунки між ними. Тому батьки – активні учасники усіх заходів для дітей від 1 до 3 років.

Основним показником ефективності роботи групи «Пізнайки» є збільшення читачів-дітей від 1 до 3 років з початку роботи проекту. Відвідування «Бібліомістечка» сприяє



всєбічному розвитку малят та залученню їх до читання, вихованню любові до книги через гру.

РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ У ДОШКІЛЬНИКІВ: «ЧОМУСИКИ» (4–6 РОКІВ)

Нецко С. М.,

*бібліотекар відділу обслуговування
дошкільників та учнів 1–4 класів,
тренер проекту по роботі з дітьми 4–6 років*

У дошкільному дитинстві гра розглядається як провідний вид діяльності, тому що в ній створюється зона найближчого розвитку, проявляються і розвиваються психічні процеси та новоутворення дошкільного віку, відбувається оволодіння соціальним простором через спілкування з дорослими та однолітками. Ігрова ситуація допомагає враховувати індивідуальні особливості дитини та впроваджувати особистісно орієнтований підхід на практиці.

Заняття для дітей цього віку важливо подавати в ігровій формі, тому що гра – це особливий спосіб освоєння зовнішнього світу, який дозволяє зрозуміти, запам'ятати, систематизувати отриману інформацію на доступному рівні. У грі розвивається увага, спритність, уміння орієнтуватись у просторі, позитивні відчуття від спілкування з однолітками.

Діти у віці 4–6 років ставлять десятки запитань: «Чому?.. Звідки?.. Що?..». У житті малюків цей період є наймасштабнішим по кількості і якості отриманих різносторонніх знань, умінь і навиків. І дуже важливо створити умови



для того, щоб пізнавальна активність дитини збереглася, і спосіб отримання знань залишався для дитяти привабливим. Малюки цього віку надзвичайно емоційні, вони глибоко

відчувають та пізнають дивовижний світ людських стосунків. У них активно формуються морально-етичні норми: вони соромляться, почувають себе винними і вміють розповідати про свої почуття.

Саме тому допитливих, цікавих діток віком 4–6 років, які постійно ставлять запитання «чому?», бібліотекарі назвали маленькими «Чомусиками». Для них у «Бібліомістечку» пропонуються віртуальні подорожі, мандрівки, виставки, інтерактивні розвиваючі ігри, перегляди відеоказок та мультфільмів, майстер-класи «Ліплення фігурок з пластиліну» та ін.

В «містечку» малюки граючись мають змогу потрапити у дорослий світ професій. Під час гри «Побавимось у лікарів» діти лікували ворону, в якій було зламане крило, а також демонстрували пташці фізичні вправи, які допоможуть їй швидше відновити сили і знову стати такою спритною, як раніше. Під час рольової гри «Побавимось у продавців» «Ігровий майдан» перетворився у справжній супермаркет, де діти знайомились із професією продавця та правилами поведінки у магазині.

Відчути себе перукарями допомагає рольова гра «Побавимось у перукарів». На «Будмайданчику» організовуються ігри «Побавимось у будівельників», під час яких «Чомусики» будують різноманітні споруди з конструкторів та кубиків, складають піраміди, активно демонструючи свої архітекторські здібності. Ці ігри удосконалюють сенсомоторну координацію, наочно-дійове мислення, увагу, зорову пам'ять, посидючість.



Пізнати себе, свої риси характеру, дізнатись, чому потрібно навчитись відповідати за свої вчинки, отримати поради, як правильно одягатись, їсти, поводитись в своєму домі і на вулиці, як уникати неприємностей та суперечок, а також розвивати мистецтво людського спілкування діти можуть, відвідуючи заходи «Школи етикету для маленьких».

У «Казковому дворі» діє пальчиковий театр. Одягаючи лялькових героїв книг на пальчики, дошкільники розігрують сюжети відомих казок. Адже з давніх-давен батьки виховували своїх дітей за допомогою казки.



«Казка на ніч» мала би стати своєрідним ритуалом для кожного малюка. З одного боку – це можливість вкотре почути улюблену історію чи познайомитися з новою чарівною оповідкою, з іншого – шанс відтягнути час, коли так не хочеться вкладатися спати. Казки, як і ігри, є невід’ємною частиною розвитку і виховання кожної дитини, їхня мова не лише цікава, але й проста для дитячого розуміння і сприйняття. До того ж, народні казки – це скарбниця норм моралі, яка збиралася по краплинах роками і передавалася від покоління до покоління. Приймаючи участь у театралізованому показі казок, діти розвивають мовлення, уважність, впевненість в собі, відчуття успіху.

До королівства букв «Абетка» «Чомусики» подорожують під час віртуальної мандрівки «Чарівний буквар». Тут відбувається знайомство з його мешканцями – літерами. Дітки граються,



виконують завдання та спілкуються.

У «Кварталі розумників» «Бібліомістечка» відбувається цікава мандрівка сторінками арифметики «Веселі числа». Переглядаючи відеопрезентацію «Арифметика-малятко», діти знайомляться з мудрою тітонькою Совою та її друзями, які допомагають їм вивчити цифри від одного до десяти. Здобуті знання діти демонструють, складаючи на магнітній дошці числа, будуючи з кубиків цілий ряд пірамідок, і закріплюючи послідовність вивчених цифр. Найцікавішим для малечі є написання цифр на інтерактивній дошці. Книжки на цю тему вони можуть переглянути і взяти додому з виставки, яка оформляється до заняття.

Малюки знайомляться з цифрами та грають в розвиваючі інтерактивні ігри з математики на заняттях «Рулетка з числами». Такі ігри допомагають дітям засвоїти основні правила арифметики і відпрацювати навички автоматичного розпізнавання цифр. А також засвоїти склад першого десятка, додавання і віднімання в межах десяти.

На занятті «Цікава англійська» діти слухають та переглядають відеоролики з картинками та словами англійською мовою, які пізніше повторюють та запам'ятовують, а також вчать рахувати до десяти.

Вирушивши у віртуальну прогулянку «Знай, люби, бережи!», діти знайомляться з мешканцями моря та тваринами, що живуть у лісі, у небі та на подвір'ї, а також дізнаються, як треба берегти і примножувати природні багатства, допомагати дорослим вирощувати квіти, годувати птахів, садити дерева, не залишати сміття, коли відпочиваєш на природі. На занятті завжди представлена виставка книг про природу, в яких діти зможуть прочитати про пригоди тварин, чудодійні властивості рослин, про вплив людини на навколишнє середовище.



Ось так, граючись, «Чомусики» навчаються пізнавати світ і себе в ньому:

- поскільки для дітей цього віку важливе не лише відтворення ігрових дій, а й спілкування, формування рольової поведінки, оволодіння правилами і логікою гри, тому одним з основних напрямків роботи з цією категорією дітей є залучення їх до рольових та сюжетних ігор;

- для розвитку інтелекту дошкільників, здатності мислити, аналізувати, творчо працювати, пропонуються інтерактивні розвиваючі та пізнавальні ігри. Вони стимулюють пізнавальний інтерес дитини і формують духовно-моральні цінності ще маленької особистості;

- збереження і зміцнення здоров'я дитини–обов'язок не лише сім'ї, а й усіх суспільних інститутів–дитсадків, шкіл, бібліотек тощо. Тому фізичні вправи та рухливі ігри, які використовуються в роботі з «Чомусиками», мають оздоровчий вплив на організм дитини, тренуючи при цьому такі рухові якості як спритність, силу, витривалість, швидкість та ін.;

- робота з дошкільниками у проекті «Бібліомістечко» – це створення комфортного середовища для співпраці бібліотекаря та маленьких відвідувачів з метою творчої презентації бібліотечного фонду через виставки і добірки книг до занять для «Чомусиків».

Дошкільний період розвитку дитини (4–6 років) характерний тим, що гра у цьому віці визначається як діяльність. Як вважають

фахівці, вона «не є засобом отримання нових знань, а швидше за все слугує механізмом переведення знань з рівня зовнішнього ознайомлення на рівень збагачення досвіду дитини» (К. Карасьова).



ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ – ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ЗАСВОЄННЯ ЗНАТЬ МОЛОДШИМИ ШКОЛЯРАМИ: «РОЗУМНИКИ» (7–10 РОКІВ)

Уруська І. О.,

бібліотекар відділу обслуговування

дошкільників та учнів 1–4 класів,

тренер проекту по роботі з дітьми 7–10 років

Молодший шкільний вік – важливий період у становленні особистості дитини. Саме у цьому віці закладаються основи моральних знань і норм, формується свідомо-емоційне ставлення до навколишнього середовища, тому період молодшого шкільного віку є ключовим в оволодінні дитиною навчальною діяльністю та формуванні мотивів навчання.

Провідна діяльність у молодшому шкільному віці – навчальна, проте основні потреби, започатковані в період дошкільного дитинства, залишаються:

- у дітей зберігається потреба у грі, особливість якої в цей період полягає в тому, що дитина може грати саму себе, прагнучи до позиції, що не вдається в реальності;
- зберігається потреба в русі, що часто заважає на уроках;
- як одна з провідних зберігається потреба в зовнішніх враженнях, що перетворюється в пізнавальну активність дитини;
- зростає потреба у спілкуванні, безпосередньо пов'язана з навчальною діяльністю.

Гру традиційно пов'язують з дитинством. Дитина переступає поріг школи і з цього моменту навчання займає велику частину її часу. Проте, ігрова діяльність продовжується, причому характер її такий, що дозволяє вирішувати вікові завдання розумового, психічного і психологічного розвитку дітей молодшого шкільного віку.

Сутність гри полягає у вирішенні пізнавальних завдань у цікавій формі, пов'язаній з розумовим навантаженням, з подоланням труднощів, що привчає дитину до розумової праці. Одночасно розвивається логічне мислення.

Читачів молодшого шкільного віку, які відвідують Тернопільську обласну бібліотеку для дітей, називаємо «Розумниками». Адже, ставши користувачами бібліотеки, вони уже мають певний багаж знань.

В ігрових зонах «Бібліомістечка» маленькі «Розумники» охоче проводять час, граючи в рухливі та інтелектуальні ігри, здійснюючи віртуальні мандрівки, беручи участь в інтерактивних вікторинах та майстер-класах.

Вони подорожують до чарівного світу розвиваючих ігор, де знайомляться із поняттями «Анаграма» та «Ребус» і основними правилами їх розгадування. У процесі гри діти вчаться зосереджувати увагу на важливому, працювати вдумливо, самостійно, уважно запам'ятовуючи основне і важливе.



Використання ігор у молодшому шкільному віці має велике значення ще і тому, що в процесі ігрової діяльності поряд із розумовим розвитком здійснюється фізичне, естетичне, моральне виховання. Під час кожного

інтелектуального заняття на «Ігровому майдані» діти бавляться у рухливі ігри «Все навпаки», «Займи місце», «Збережи рівновагу», «Дракон», «Поїзд», котрі сприяють розвитку уваги, спритності, координації та моторики рухів.

Про те, як підкреслити свої привабливі риси та приховати недоліки, як стильно та охайно одягатися, як стати наймоднішими, найяскравішими та найсильнішими, діти дізнаються під час заняття-гри «Королівський салон краси». Дотримуючись правил гри, вони привчаються стримувати емоції, контролювати свою поведінку, в результаті чого виховується воля, формується дисциплінованість, уміння діяти за планом, приходити на допомогу один одному і т. д. Чим цікавіші ігрові дії, тим непомітніше й ефективніше діти закріплюють, узагальнюють, систематизують отримані знання і навички.

У «Кварталі розумників» проводяться заходи, які сприяють розвитку кмітливості, уваги та логічного мислення у дітей молодшого шкільного віку, зокрема гру «Хто більше запам'ятає?», під час якої діти змагаються



у запам'ятовуванні різних слів певної послідовності. Тут відбувається літературний аукціон «Хто більше знає?», де діти пригадують твори відомих українських та зарубіжних письменників, а також казки, в яких живуть

різні звірі.

Знайомлячись із дивовижним світом живої природи під час карткової гри «Слідопити», «Розумники» вчаться розпізнавати диких і свійських тварин за їхніми слідами, дізнаються багато цікавого про їхній спосіб життя.

У «Казковому дворі» працює школа акторської майстерності. Одне із занять відбулось у театрі актора і ляльки. Актори театру познайомили дітей з цікавим світом ляльки, показали її у грі та дали можливість дітям спробувати себе у ролі акторів.



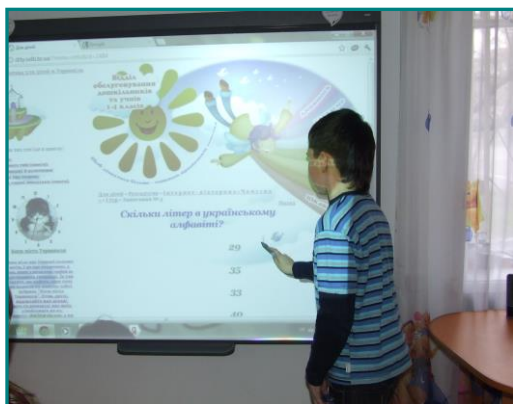
Тренери «Бібліомістечка» за допомогою історій-коміксів із сайту «Онляндія» (<http://bit.ly/ZfCUpV> у зв'язку із закінченням проекту «Онляндія» інформацію можна знайти на сайті

Microsoft «Партнерство в освіті», зареєструвавшись через аккаунт у Facebook) знайомлять молодших школярів з основами роботи на комп'ютері, а їхніх батьків із питаннями інформаційної безпеки в інтернеті. Зокрема, на

заняттях діти дізнаються, як користуватися комп'ютером, що таке інтернет і як його можна використовувати, як створити електронну пошту, про етикет у мережі та авторські права, а також про те, що в інтернеті є інформація, від якої слід захистити користувачів.



Застосовуючи на заняттях інтерактивну дошку, дітям пропонується відвідати цикл віртуальних подорожей «Файне місто Тернопіль». Зокрема, під час віртуальних мандрівок «Вулицями рідного міста», «Пам'ятники міста розповідають» та «Видатні тернополяни» (із розділу «Мій рідний край», що на веб-сайті бібліотеки – www.odb.te.ua), молодші школярі дізнаються багато цікавого про Тернопіль, видатних тернополян та уродженців Тернопільщини, історію та походження назв вулиць міста тощо.



У ході інтерактивної вікторини «Чомусик» учасникам цікаво вибирати запитання із переліку запропонованих на інтерактивній дошці. Вони чудово виконують усі завдання, а переможці отримують нагороди.

Знаходити корисну інформацію та відповіді на різноманітні запитання діти вчаться під час інтернет-мандрівки «Сторінками Вікіпедії». «Гортаючи» багатомовну онлайн енциклопедію, вони дізнаються багато цікавого про дивовижний світ і самі пробують користуватись інтернет-довідником.

Виконуючи вправи з анімованою клавіатурою, молодші школярі навчаються друкувати. Щоб краще запам'ятати розташування клавіш,



тренери пропонують дітям пограти у відеоігри «Збери клавіатуру» та «Друкуємо швидко». Під час таких занять обов'язково проводяться розминки для рук та очей.

Цікавим для дітей від 7 до 10 років є «Шашковий турнір онлайн», у ході якого початківці опановують основи майстерності гри в шашки як на шаховій, так і на інтерактивній дошці. Гра в шашки вчить дітей думати, бути уважними, запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати, передбачати результати своєї діяльності, розвиває винахідливість та логічне мислення. Особливо важливо навчати грі в шашки гіперактивних дітей, яким важко всидіти на одному місці. У грі вони стають спокійнішими, вдумливими та рівноваженими.

Під час заняття «Цікава англійська» маленькі відвідувачі потрапляють у невідомий світ англійської мови, де за допомогою навчальних та пізнавальних онлайн ігор запам'ятовують англійську абетку, цифри, кольори та назви тварин. Окрім цього, діти молодшого шкільного віку пишуть листи своїм друзям, читають англійською та перекладають на українську інтерактивні книги.

У майстерні «Умілі ручки», з метою розвитку творчих здібностей у дітей, виготовляються вітальні листівки «Листівка з гармошкою»



та витинанки «Веселі хороводи», також проводяться майстер-класи із виготовлення писанки «Диво-писанка» та ляльки-мотанки «Мотанка –

родинний оберіг». Ці заняття не тільки стимулюють розвиток творчих умінь, але й виховують потяг до прекрасного, створюють позитивні емоції.

Впровадження інтерактивних форм у роботу з молодшими школярами забезпечує прояв продуктивної активності дитини у пізнанні світу і себе в ньому, створюючи комфортні умови для адаптації до шкільного життя. При цьому:

- пізнавальні ігри в роботі з «Розумниками» виконують розвивальну функцію дитини, враховуючи її особистісний потенціал і спонукаючи до самоосвіти і самовдосконалення;

- використання рольових ігор на заняттях сприяє засвоєнню моральних норм поведінки у взаємодії з однолітками та дорослими, визначенню себе як окремої особистості;

- участь «Розумників» у рухливих іграх забезпечує оздоровчий вплив на організм дітей, сприяє гармонійному дозріванню морфологічних та функціональних систем організму дитини;

- нестандартні форми занять і атмосфера невимушеності (майданчики «Бібліомістечка») відкривають дітей з несподіваної сторони, дозволяють включити в роботу навіть боязких і сором'язливих;

- ігрова діяльність з «Розумниками» дозволяє розширити коло їхнього спілкування і вибрати в друзі не лише однолітків, але й книги, що підбираються до занять.

«Завдяки різнобічному позитивному впливу на учнів ігри є не лише засобом виховання, а й активною формою відпочинку: вони підвищують життєдіяльність і бадьорість, пройняті веселістю, невимушеністю і дружнім спілкуванням». (Н. В. Яременко).

ТРЕНІНГОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ДЛЯ БІБЛІОТЕКАРІВ, ОСВІТЯН ТА БАТЬКІВ

Стецій Г. В.,

*завідувачка відділу обслуговування
дошкільників та учнів 1–4 класів,
тренер проекту*

Тренінг – порівняно нова і перспективна форма роботи, ефективний метод опанування знань, дієвий інструмент формування умінь і навичок та форма набуття і поширення досвіду. Під час тренінгу за допомогою різних вправ, прийомів, технік створюється неформальне, невимушене спілкування, яке відкриває перед слухачами безліч варіантів розвитку ситуації або вирішення конкретних проблем. Іншими словами, це одночасно пізнання себе та інших учасників тренінгу.



Впродовж роботи у проекті «Бібліомістечко» тренерами організовано та проведено навчальні тренінги для директорів обласних бібліотек для дітей, заступників директорів ЦБС по роботі з дітьми Тернопільської області, завідувачів міських бібліотек для дітей:

- «Інноваційні послуги для дітей у храмі знань та інформації»;

- «Впровадження інноваційних послуг для дітей як запорука розвитку їхнього творчого потенціалу»;
- «Інноваційна творчість бібліотекарів у контексті соціокультурної діяльності».

Детально з програмою першого тренінгу можна ознайомитись у додатку.

Крім згаданих вище тренінгів у «Бібліомістечку» проведено ряд майстер-класів «Бібліомістечко» – майданчик інноваційних послуг для дітей»:

- для бібліотекарів сільських бібліотек – переможців проекту «Бібліоміст» Борщівської та Монастириської ЦБС;

- для директорів районних ЦБС;
- для шкільних бібліотекарів області;
- для слухачів обласних курсів підвищення кваліфікації – бібліотекарів шкільних бібліотек;
- для сільських бібліотекарів Шумської ЦБС;
- для бібліотекарів Львівської обласної дитячої книгозбірні.

Під час проведених майстер-класів тренери ознайомили учасників з ігровими зонами «Бібліомістечка», з новими видами діяльності відділу обслуговування дошкільників та учнів 1–4 класів, поділилися набутим досвідом та практичними навичками роботи з наймолодшими відвідувачами. Усі присутні стали учасниками інтерактивних заходів, що проводяться з дітьми різних вікових груп. Участь у практичних заняттях допомогла оволодіти навичками роботи на сенсорному моніторі та інтерактивній SMART-



дошці, навчитись створювати електронні малюнки, розфарбовувати флеш-розмальовки, грати інтерактивні ігри.

З метою вивчення ефективності тренінгових навчань проведено анкетування учасників. Свою думку висловили 50 респондентів. Серед питань, запропонованих учасникам анкетування, були такі: «Чи займалися Ви проектною діяльністю?», «Як Ви оцінюєте загальну користь від тренінгу?», «Що, на Вашу думку, було найкориснішим у програмі тренінгу?», «Що, на Вашу думку, потрібно змінити?», «Як саме Ви плануєте скористатися отриманими в ході тренінгу знаннями та навичками у своїй бібліотеці?».

Майже усі респонденти (90%) відповіли, що брали участь у написанні проектів, проте тільки 45% отримали гранти на їх реалізацію. Більшість учасників опитування (60%) відмітили, що тренінг був для них «дуже корисний», решта (40%) відзначили як «корисний». Найбільш ефективними у програмі тренінгу опитувані (100%) відзначили практичні заняття, в яких вони приймали безпосередню участь. На останнє запитання анкети «Як саме Ви плануєте скористатися отриманими в ході тренінгу знаннями та навичками у своїй бібліотеці?» були наступні відповіді:

- переобладнання відділу обслуговування 1–4 класів (35%);
- організація ігрових майданчиків для дітей (10%);
- придбання інтерактивної дошки (15%);
- активізація роботи з наймолодшими читачами від 1 до 3 років (35%);
- запровадження досвіду роботи ТОБД у своїй діяльності (45%);
- використання тренінгу як ефективної форми навчання для активізації творчої діяльності бібліотекарів (60%);
- цікавий досвід для участі бібліотеки в інших проектах (5%).

Під час підведення підсумків тренінгів та майстер-класів учасники висловили задоволення організацією заходів, відмітили, що отриманні знання обов'язково застосують у своїй роботі з наймолодшими користувачами, що сприятиме

активнішому залученню до бібліотеки дошкільників та їх батьків. На думку учасників, захоплюючими та корисними виявились практичні заняття з використанням SMART-дошки та сенсорного монітора, логічні та рухливі ігри.

Можливість підключення до мережі інтернет не тільки через ПК, але й за допомогою мобільних телефонів надає дітям неймовірні можливості для здійснення відкриттів, спілкування й творчості. Проте, оскільки з самого початку інтернет розвивався без будь-якого контролю і сьогодні містить величезну кількість інформації, причому далеко не завжди безпечної. У зв'язку із цим батьки повинні знати самі і вміти пояснити своїм дітям про проблему їхньої безпеки в мережі. А хто їм може у цьому допомогти, якщо не їхні батьки? З цією метою у «Бібліомістечку» відбувся тренінг для батьків та освітян «Розвиток пізнавальних інтересів дитини за допомогою інтерактивних ігор та книги». Тренери познайомили присутніх з правилами безпеки дитини в інтернеті, використовуючи сайти «Онляндія» з (<http://onlandia.org.ua>) та «Нетикетка бепечна» (<http://netiquette4uth/blogspot.com/>). Учасники тренінгу спільно з лікарем Центру здоров'я, у формі «круглого столу», обговорили позитивні та негативні наслідки впливу інтернету та інтерактивних ігор на психологічний стан, фізичний та інтелектуальний розвиток дитини.

Підсумовуючи результати усіх тренінгів, зауважуємо, що така форма навчання, де всі учасники беруть активну і творчу участь, не тільки ефективна, але й необхідна для організації продуктивної співпраці бібліотеки з дітьми, батьками та освітянами.

Актуальність тем, творча атмосфера і цікаві форми навчання у «Бібліомістечку» сприяли отриманню теоретичних знань та практичних навичок колективної роботи учасників, обміну досвідом із запровадження інновацій у роботі з дітьми, а також ще раз підтвердили необхідність впровадження інноваційних змін у діяльності бібліотек України.

РЕЗУЛЬТАТИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ «БІБЛІОМІСТЕЧКО»

За час реалізації проекту в Тернопільській ОДБ відбулись позитивні зміни в роботі з наймолодшими відвідувачами, зокрема:

- створено належні умови для відвідування бібліотеки батьками з дітьми, а саме, організовано зони для розваг і читання з урахуванням вікових особливостей дітей: від 1 до 3, від 4 до 6, від 7 до 10 років;
- сформовано робочі плани та методики проведення заходів для кожної вікової групи із застосуванням інтерактивних форм роботи;
- розроблено програми тренінгів та проведено низку тренінгів, майстер-класів для бібліотекарів дитячих бібліотек України, а також для батьків, вихователів та вчителів;
- працівники бібліотеки отримали змогу використовувати найновішу мультимедійну техніку (комп'ютери з сенсорними моніторами, SMART-дошку та ін.), що сприяє залученню малюків до набуття перших навиків у роботі з комп'ютером, активніше розвиває їх пізнавальні та творчі здібності. Застосування інтерактивної дошки під час проведення заходів дозволяє бібліотекарю знаходитись у постійному контакті з дітьми, робити заходи жвавішими;
- створено низку мультимедійних презентацій, відеороликів, видано буклети, закладки, брошури з описом інноваційних послуг для дітей;
- розроблено веб-сайт «Бібліомістечко», який постійно поповнюється інформацією щодо реалізації проекту;
- активізовано роботу з батьками, що сприяє їхньому залученню до спільної діяльності з дітьми (сімейні читання, виготовлення аплікацій, іграшок, виробів з бісеру, конструювання, інтерактивні ігри) та до проведення масових заходів;

- систематично надається консультативно-методична допомога батькам з питань виховання та розвитку дітей, адже метою бібліотекарів, що працюють з найменшими користувачами, є підказати батькам шляхи майбутнього успіху їх дітей.

Робота за проектом «Бібліомістечко» позитивно впливає не тільки на стосунки між бібліотекарем і читачем, але й на розвиток нових форм співпраці між бібліотекою та іншими установами. Про те, що проект цікавий не тільки бібліотекарям, а в першу чергу відвідувачам бібліотеки, свідчить збільшення кількості відвідувань, залучення нових читачів, а часом і цілих сімей, які раніше ніколи не відвідували книгозбірню. І не дивно, що діяльність проекту постійно привертає увагу громадськості міста та засобів масової інформації.

Місцеві канали телебачення, здійснивши запис окремих занять у «Бібліомістечку», періодично демонструють їх. Зокрема, телепередачі «Мамина школа» (канал ТТБ) та «Чарівний ключик» (канал TV-4) транслюють відеоролики, де знайомлять мешканців міста Тернополя та області із новими формами роботи бібліотеки. Крім дитячих телепередач, відеосюжети про «Бібліомістечко» можна було побачити у новинах «Вісті ТТБ», «Провінційні вісті» (TV-4), «Новини» (канал ІНТБ). На телеканалі TV-4 часто розповідають про те, що «...у «Бібліомістечку» – маленькій казковій країні у центрі Тернополя, можна не лише читати книги, а й гратися, розвивати творчі здібності, проводити цікаво час».

Робота «Бібліомістечка» неодноразово висвітлювалась і у місцевих газетах «Вільне життя», «Нова Тернопільська газета», «Свобода», в інтернет-виданнях «Погляд», «Про все», «Тернопільська липа». Інформація про проект відображалась також на сайті міста Тернополя «0352.com.ua» тощо.

Співпраця із засобами масової інформації дозволяє формувати позитивний імідж бібліотеки серед населення міста, а також інформувати громадськість про нові послуги, які надає книгозбірня, зберігаючи популярність вже існуючих,

що також сприяє збільшенню кількості бажаючих відвідувати заходи, адже всі вони безкоштовні, що є беззаперечною перевагою для маленьких користувачів.

Високою оцінкою роботи за проектом «Бібліомістечко» – інноваційні послуги для дітей і батьків» стала участь у Всеукраїнському ярмарку бібліотечних інновацій «Сучасна бібліотека: розвиваємо місцеві громади», організованому програмою «Бібліоміст», та нагорода за III місце за підсумками конкурсу на кращу інноваційну бібліотечну послугу у напрямку «Послуги для молоді та сім'ї».

Важливим аргументом позитивної оцінки роботи бібліотеки у проекті є відгуки колег, які брали участь у тренінгах та майстер-класах:

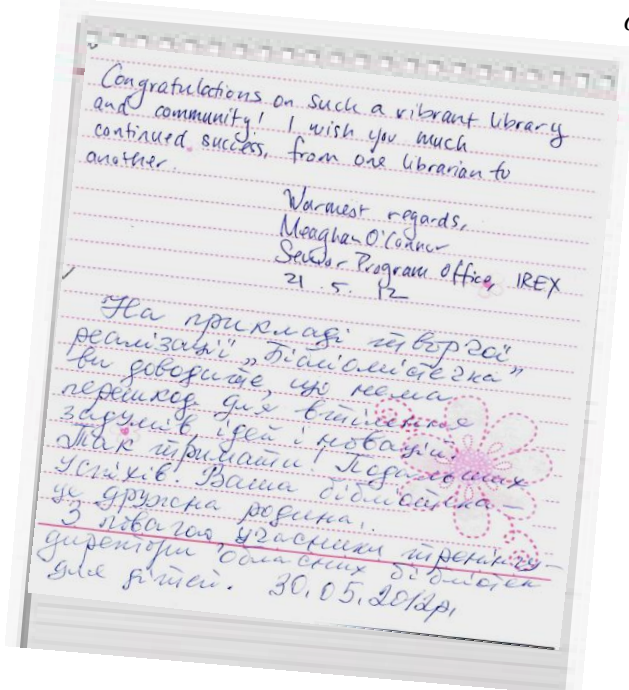
«Програма «Бібліоміст», можна сказати, стала могутнім поштовхом для українських бібліотекарів, стимулювала появу в бібліотеках України десятків цікавих та оригінальних проектів. Хочу поділитися враженнями від проекту наших сусідів - Тернопільської обласної бібліотеки для дітей.

Вперше про проект «Бібліомістечко» я дізналася на II Ярмарку бібліотечних інновацій в Києві, відвідавши стенд Тернопільської обласної бібліотеки для дітей. Надія Чайківська, заступник директора Тернопільської обласної бібліотеки для дітей, яка представляла проект бібліотеки, з великим захопленням представила всі квартали «Бібліомістечка»: «Казковий двір», «Квартал розумників», «Ігровий майдан» та «Інтернет-куточок». Так, як я особисто люблю виготовляти щось своїми руками, мені запропонували завітати у майстерню «Умілі ручки» та самостійно виготовити аплікацію. Процес мене дуже захопив, і згадалось дитинство, коли я з нетерпінням чекала черговий номер журналу «Малятко», в якому друкувалася саморобка, вирізала та клеювала її. Позитивні враження про проект привезла з Тернополя директор нашої бібліотеки Лариса Лугова, яка брала участь у тренінгу «Впровадження інноваційних послуг для дітей, як запорука розвитку їхнього творчого потенціалу». Лариса Анатоліївна розповіла про інтерактивну

дошку, яку тернопільчани отримали за проектом, її використання для навчання дітей, про цікаві інтерактивні методи гри та розвитку дітей, якими охоче ділились колеги.

Нас надзвичайно зацікавив тернопільський проект, тому невелика група працівників, які займаються обслуговуванням найменших читачів, відправилась до Тернополя переймати досвід. Ми не просто відвідали бібліотеку, а мали можливість взяти участь у всіх заходах, що відбувались у цей день у «Бібліомістечку»: малювали картини кавою, танцювали, демонстрували свої художні здібності за допомогою інтерактивної дошки. Свої враження ми описали на нашому блозі «Бібліородзинки» - <http://lodbphoto.blogspot.com>. А тернопільському чудовому «Бібліомістечку» ми бажаємо процвітання і розширення, адже цей проект – надзвичайно цікавий!»

Надія Кіндрись,
заступник директора Львівської обласної бібліотеки для
дітей



Про ефективність інноваційних форм роботи, запроваджених у «Бібліомістечку», свідчать враження відвідувачів, залишені у «Книзі відгуків та побажань».

Я і мій сніжок Саша дуже
задоволені вашими заняттями!
Дуже раді, що Ви зацікавили нас
дити до книги, до ігор сувійних,
Щиро вдячна вашому колективу!
за позитивне і терпляче ставлення
до нас. Бажаю Вам тільки малень-
ких, суцільних читатів. Вислухаймо!
Пам'ятаємо і насам у вашій роботі!!!
Олександр Степан і його мама
16.03.2012р.

Дуже дякуємо працівникам
Бібліомістечка за цікаві та цікаві
люди заняття з нашими дітьми
Діти в захваті та з бажанням
в очікуванні та з нетерпінням
чекають наступних зустрічей.
Тато Дмитро
Діти
Валентина
25.03.2012р.

Ми до вас як на свято. "В біб-
ліомістечку, на заняття ідемо?" "Урааа,
всіоднійчасу!!! " Так радіє дитина.
Тут дитина поробляє. Велика честь.
Всі крестом гудово. Дякуємо.
Микола Рад
мама Катерина
5.04.2012.

NO: DATE:
Дуже вдячні вам усім!!!
Ми привикли братися! Дітям
дуже сподобалося, а мама - в
захваті! Бажаємо вам міцного
здоров'я, гарного настрою і нових
творчих ідей!
Світлана, мама Людмила
і Мар'яна
22 березня 2012 року

• Тимчасово велику
подяку колективу бібліотеки
за теплу зустріч, доступну і
цікаву розповідь, приємну
запам'ятову атмосферу.

Велике братання справило
подорож. Кажовий добраніч.

Щиро дякуємо за екскурсію.

Турквіві Василюк
будинку торгівлі школяра
(зупинка - відпочинок - заборона
успіху)

25

Щиро дякуємо за цікаві та дійсво-
ві заняття! Ми не будемо дитя-
чий садочок і для нас це - справжнє
віконце у світ колективного навчан-
ня та ігор. Мені і донечці тут ду-
же подобається, атмосфера чудова -
справжнє свято!
Наталія та Анастасія

Ми займалися в бібліотеці тільки
з місяць. Саме тому проводили
поширені розмови з дітьми, які
передбачає сприйняття і роботи; цікаво
поїзди, фізичні, підвищення розумової
активності. Мій Євген покликав
власний гостинний дім, бо йому дуже
важливо жити з дітьми, які він хотів
жити в бібліотеці. Така любов до
дітей та їх розуміння, терпіння до кожного
я зустріла дуже мало. Заняття в бібліотеці
це не просто заняття, це спокій, здоров'я -
я це найголовніше. Фанатично слухати
Світлана Миколаївна. Бачимо ва-
жкому колективу іборих дітей, вагаю
наших відвідувачів.

Дякую Віктор, шана
всім
1903.2019р

РОЗДІЛ II



ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ЗАРУБІЖНИХ ТА УКРАЇНСЬКИХ БІБЛІОТЕКАХ

БІБЛІОТЕЧНИЙ ДОСВІД ЗАРУБІЖНИХ КОЛЕГ

(Підготовлено за матеріалами фахових видань та інтернет-ресурсів)

*Чайківська Н. А.,
заступник директора з наукової
роботи Тернопільської обласної
бібліотеки для дітей, координатор проекту*

У період стрімких змін, які відбуваються у світі, гостро постає питання перетворення дитячої бібліотеки у заклад, невимушена атмосфера якого сприяла б розвитку творчих здібностей дітей, залученню їх до читання, задоволенню спільних родинних інтересів.

Маючи значний досвід роботи з дітьми, бібліотекарі Тернопільської обласної бібліотеки для дітей переконані, що справити враження на сучасного користувача і зробити відвідування бібліотеки яскравою подією – завдання не з легких. Потрібні нестандартні зміст і форми роботи, нове бачення, нова лексика, нові способи комунікації, здатність передбачити читацькі потреби.

Сучасний бібліотекар повинен бути обізнаним із новими технологіями, вміти організувати нетрадиційні форми роботи, створювати мультимедійні презентації, здійснювати дистанційне консультування, активно використовувати можливості інтернету.

Сьогодні дитяча бібліотека має спрямувати свою роботу на інтелектуальний розвиток малюків та організацію їх змістовного дозвілля разом із батьками. Тому так важливо не обмежуватись традиційними формами роботи, а шукати нові шляхи популяризації бібліотечних ресурсів та застосовувати інтерактивні форми роботи з використанням сучасної мультимедійної техніки.

Запровадження інновацій у бібліотеці вимагає нового рішення і в організації бібліотечного інтер'єру, поєднуючи

традиційні та новітні підходи. Великою мірою це залежить від площі бібліотеки, її матеріально-технічної бази, але основа – це бажання самих бібліотекарів зробити бібліотеку сучасною, з комфортними умовами для користувачів та оснащену найновішим обладнанням.

Маючи доступ до інтернету ще з 2002 року, працівники Тернопільської обласної бібліотеки для дітей постійно знайомляться із досвідом роботи з дітьми у бібліотеках України та зарубіжжя, що сприяє запровадженню цікавих форм у діяльність книгозбірні.

Вивчаючи практику колег, було з'ясовано, що головною тенденцією останнього десятиліття в різних країнах світу стало «посилання» бібліотечної роботи з дітьми. Зосередимось на досвіді окремих зарубіжних країн з пріоритетним напрямом - застосування ігрових методик у бібліотеках задля виховання підростаючого покоління.

Влада **Сполучених Штатів Америки** приймає різноманітні програми, які сприяють поширенню культури в країні, розвитку інтересу до читання і покращенню грамотності громадян.

Бібліотеки у США є джерелом інформації для педагогів і батьків з питань розвитку і виховання, надають спеціалізоване бібліотечне та інформаційне обслуговування і допомогу учням з вадами розвитку.

Зокрема, Американський Центр книги є ініціатором численних акцій і кампаній, проектів і програм на підтримку книги і читання, серед яких: «Сформуль своє майбутнє – читай», «Книги міняють життя», «Читай все життя», «Прочитай про це побільше», «Читання міняє справу», «Читачі – завжди лідери» тощо. Важливим у цих заходах є те, що вони мають конкретність і досяжність поставленої мети. Зокрема, програма «Читай зараз» має на меті підтримку читацьких навичок дітей під час літніх канікул, заохочення їх до читання п'ять днів на тиждень по 30 хвилин на день; привчити дітей щоденно засвоювати одне нове слово; залучити педагогів до безоплатної роботи з дітьми в літні

місяці по 30 хвилин один – два дні на тиждень тощо. Гаслами акції «Створення нації читачів» були: «навчи читати бодай одну людину», «переконай свою дитину записатися до бібліотеки», «приєднайся до дискусійної книжкової групи» (своєрідного читацького клубу), «книги мають бути скрізь у будинку», «подаруй комусь книжку чи передплату періодичних видань» та ін. Така буденність і повсякденність пропонуванних дій має дуже сильний педагогічний ефект як для її виконавців, так і для тих, хто отримує послугу (<http://bit.ly/17hHSEn>; <http://bit.ly/15GcUrF>).

Цікавим для українських колег є досвід Публічної бібліотеки м. Грінвіль (штат Південна Кароліна, США), яка ефективно реалізувала програму з організації дозвілля дітей і залучення їх до читання. Програма фінансувалася урядом. Своєю увагою вона охопила близько 1500 дітей від 3 до 16 років. Для цього усі місцеві центри дозвілля, з якими спільно працює бібліотека, були забезпечені книжковими полицями з фонду бібліотеки і великою кількістю цікавої дитячої літератури з різних галузей знань. Дітям надавалися папір, олівці, ножиці та інші знаряддя для творчості і дозволялося робити все, що заманеться. Діти могли малювати, клеїти, вирізати, ліпити, читати книжки, зустрічатися з друзями, проводити заняття гуртків, співати, танцювати, тобто усе, що потрібно для того, щоб цікаво провести час до повернення з роботи батьків. Бібліотека взяла на себе роль місця, де дитина, хоч і під наглядом, могла провести вільний час, а не блукати вулицями в сумнівній компанії. В той же час бібліотекарі мали більше контактів з дітьми, більше пізнавали їх характери, їх життя, залучали до читання книжок, привертали їх увагу до літературних гуртків, проводили вечори, конференції, перегляди слайдів, діафільмів, дискотеки, виставки малюнків тощо. Ця робота виявилася дуже ефективною. В Америці ця програма отримала широкий резонанс і сприяла зростанню соціального престижу бібліотеки. Вона дала можливість бібліотекарям залучити

велику кількість дітей, проводити з ними більше часу, вивчати їх інтереси, відволікти їх від вулиці (<http://bit.ly/15GcUrF>).

Особливу увагу бібліотекарів Тернопільської обласної бібліотеки для дітей привернув американський **проект Storyville публічної бібліотеки округу Балтимор (штат Меріленд, США)**. Storyville – навчальний центр для дітей від народження і до 5 років, а також їх батьків. Хоч Storyville виглядає, як ігровий майданчик для сім'ї з дитиною, насправді – це простір для розвитку маленьких дітей та їх адаптації у суспільстві. Задля імітації життя в маленькому містечку були побудовані ігрові конструкції, де діти і дорослі разом могли в ігровій формі наслідувати повсякденне життя в двоповерховому будинку, театрі, магазині, поштовому відділенні, на будівництві, у дитячому садку і, звичайно ж, в бібліотеці, розташованій в центрі міста.



Ігрове містечко Storyville

Заняття проводяться у формі цілеспрямованих інтерактивних ігор разом з батьками або вихователями і відбуваються у відповідних ігрових зонах. Кожна зона облаштована розвиваючими книгами та інтерактивними іграшками, які допомагають формувати інтелектуальні, творчі та фізичні здібності маленьких відвідувачів. Бібліотекарі активно спілкуються з дорослими, запрошують їх отримати

задоволення від спільної з дітьми гри, наголошуючи при цьому на привчанні дітей до порядку та поваги до інших відвідувачів ігрових зон. Наприклад, перш ніж перейти до іншої зони, батьки повинні допомогти малюкам прибрати книги та іграшки, якими вони користувались. Такий момент дуже важливий, адже у своїй поведінці малюки завжди наслідують дорослих. У Storyville розроблені відповідні правила для відвідувачів та методика роботи з ними, які розміщені на сайті бібліотеки. Також можна переглянути віртуальний тур по Storyville (<http://www.bcplstoryville.org/>).

Проект розроблений з метою сприяння розвитку ранньої грамотності та набуття навичок спілкування з іншими дітьми і підготовки дітей до школи. За рік діяльності проекту його послугами скористалися 80 тис. осіб, а книговидача літератури для дітей дошкільного віку зросла на 21,5%.

Завдання американських бібліотек постійно змінюються, і сьогодні робиться акцент на розвиток читацької грамотності, а не на кількісні показники книгообігу за рік. Більшість бібліотек пропонують програми для дітей різних вікових категорій. Наприклад, у Пенсильванії 94% всіх бібліотек реалізують програми для дітей від народження до 4 років, в рамках яких активно використовують ігрові методики. Заняття проводять як у денні, так і у вечірні години, а також у вихідні дні, тим самим надаючи дітям безпечне місце для навчання і дозвілля.

Програми для дошкільнят, розроблені бібліотекарями, включають: «Годину розповіді малюкам» – для дітей 6 – 18 місяців (діти слухають пісні, займаються пальчиковими іграми і слухають, як батьки, бабусі, дідусі читають їм книжки); «Годину розповіді дошкільнятам» – для дітей від 18 місяців до 3 років (діти слухають розповіді батьків, співають разом з ними пісні); «Годину розповіді дошкільняткам» – для дітей від 4 років, під час якої діти навчаються читати самостійно прості дитячі книжки, або бібліотекарі читають їм

великі книжки з кольоровими малюнками. Тривають такі заняття від 30 до 60 хвилин¹.

Загальнонаціональне дослідження, проведене серед бібліотек США у 2006 році, показало, що більше 70% публічних бібліотек забезпечують доступ до комп'ютерних і настільних ігор і видають їх на абонементі, організують різноманітні змагання. Наприклад, Нью-Йоркська публічна бібліотека виділила 600 тис. дол на придбання ігрових приставок і відеоігор для 18-ти із своїх філій, а міська бібліотека в Колумбусі (штат Огайо) витратила 40 тис. дол на покупку ігор. У публічній бібліотеці м. Уілметт (штат Іллінойс) відрито Академію розробників ігор, де навчають підлітків створювати власні комп'ютерні ігри. Для цього використовують різноманітні програми, в тому числі і сайту Scratch (Скретч), (<http://scratch.mit.edu/>) - це мова програмування, за допомогою якої можна з легкістю створювати свої власні інтерактивні програми, анімацію, ігри, музичні програми та творчі проекти, що допомагає розвивати творчу уяву, системне мислення і навички колективної роботи. Щомісячно проходять засідання клубу, семінари і заняття у лабораторії.

Бібліотечні програми з використанням ігор допомагають публічним бібліотекам розширити коло читачів, сприяють спілкуванню і взаємодії різновікових груп.

Починаючи з 2008 року, з ініціативи Американської бібліотечної асоціації в США започатковано проведення Національного дня ігор у бібліотеках з метою визнання освітньої, дозвільної та соціальної значущості ігор. У проведенні першого Дня ігор брали участь 617 бібліотек і 14184 гравці, а вже в 2009 році показники зросли більш ніж удвічі (1365 бібліотек, у тому числі одна з Канади, і 31296 гравців), що свідчить про зростання популярності заходу. Кожного року збільшується кількість учасників і до нього приєднуються бібліотеки різних країн світу, з 2012 року він

¹ Світ дитячих бібліотек. – 2009. – № 4. – С. 26–27.

став міжнародним, в 2013 році його проведення відбудеться 16 листопада. Перебіг щорічних подій відображається на сторінці Facebook (<http://on.fb.me/17hQ2wD>).

День ігор – гарний привід, щоб прийти до бібліотеки всією родиною. Гравці, приходячи гратись в бібліотеку, соціалізуються, спілкуючись зі своїми однолітками в оточенні книг та бібліотекарів. Ігри в бібліотеці формують в учасників потребу до інтерактивних дій, вчать ділитися досвідом і знаннями з іншими гравцями, розвивають нові стратегії гри і навчання. Ця акція сприяє також встановленню контактів і співпраці між родинами, які беруть участь у спільних іграх. Зазвичай Національний день ігор проводиться у молодіжних або дитячих зонах публічних бібліотек та в шкільних книгозбірнях. Для бібліотек, на спеціально створеному для проведення Національного дня ігор сайті (<http://ngd.ala.org/>), пропонуються методичні матеріали «Ігри: керівництво по організації ігрових заходів у вашій бібліотеці» та інструменти для просування заходів: зразки прес-релізів, логотипи, листівки, плакати, рекламні листівки, а також звіти бібліотек-учасниць. До заходу залучається значна кількість спонсорів. Детальніше про проведення Національного дня ігор можна прочитати за посиланням <http://bit.ly/10cO0r6>.

У бібліотеках США започатковано й інші різноманітні Національні заходи щодо популяризації читання із залученням дітей, які допоможуть українським бібліотекарям використовувати їх у діяльності книгозбірень (<http://bit.ly/ZknDnS>).

Багато цікавих проєктів, спрямованих на розвиток читання, запроваджуються у **Великобританії**. Програма «Стартуємо з книгою» (www.bookstart.co.uk) направлена на те, щоб забезпечити книгами усіх британських малюків. Метою програми є допомога батькам розпочати читання та обговорення книг з найважливішого для розвитку дитини віку – від народження до 5 років, виховуючи, таким чином у дітей любов до книги на все життя. Батьки отримують книги безкоштовно, разом із рекомендаціями щодо їх читання. Крім

того, бібліотекарі проводять зустрічі з маленькими читачами, на яких читають книги, організують різноманітні заходи, що дозволяє залучати до участі у програмі нові сім'ї.

Запорукою успіху програми є участь в ній комерційних партнерів, зокрема видавців, які безкоштовно, або майже безкоштовно забезпечують бібліотеки книгами.

Результати оцінки програми, проведені Університетом Рахамптона, показали наступне: відсоток батьків, які читають дітям, збільшився з 78% до 91%, відсоток батьків, які відвідують бібліотеку хоча б раз в місяць, збільшився з 64% до 85%, відсоток батьків, які відповіли, що їхні діти записані до бібліотеки, збільшився з 5% до 31% (<http://bit.ly/11D8pZk>).

Ще у 70-ті роки минулого сторіччя бібліотеки **Англії і Німеччини** запозичили гасло американських дитячих бібліотек – «No silence» («Геть спокій»), поставивши на перший план жарт і радість: у бібліотеці дозволяється шуміти, гратися, сидіти, де заманеться (для цього створюються затишні, інтригуючі куточки, наприклад, ванна наповнена подушками і іграшковими тваринами чи різнокольоровими кульками тощо). Книги теж не стоять упорядковано на полицях, можна поритися і знайти їх у скриньках, або ж у стосах на підлозі. Поряд із такими жвавими зонами створюються й спокійні, тихі зони з робочими місцями для серйозних занять (<http://bit.ly/15GcUrF>).

Французький Національний центр дитячої книги став ініціатором багатьох починань, серед яких «вуличні бібліотеки» і «бібліотеки без стін». Підтримуючи переконання, що книга не повинна бути прив'язана до установи, яка спеціалізується на знаннях, таких, як школа і бібліотека, а повинна вийти назустріч саме тим людям, котрі ніколи в житті не переступали поріг бібліотеки чи книжкового магазину, французькі бібліотекарі вирішили донести книгу до будь-якої людини і особливо дитини, яким би не був їх соціальний статус, і дати їм можливість знайти шляхи самовияву, розширити уяву про світ, засвоїти правила життя у суспільстві. Прилучення до книги починається вже з

дошкільних закладів, де бібліотекарі спеціально навчають працівників роботі з книгою, а також у безплатних дитячих консультаціях, лікарнях, на дитячих майданчиках в житлових районах.²

Зокрема, у передмісті Парижу існує «бібліотека без стін» «Радість читання». Кожну середу, вранці в один і той же час, в одному й тому ж місці, неподалік від дитячої пісочниці бібліотекарі ставлять коробки з попередньо підібраними книгами. Побачивши їх, діти залишають гру і само собою виникає бібліотека. Одні доволі довго вибирають книгу, інші зразу занурюються в читання, треті слухають, як бібліотекар або хтось із дорослих щось розповідає, дехто ділиться враженнями про прочитане. Французькі колеги з радістю працюють на вулиці, адже тут вони відчують себе вільніше і, крім того, позбавлені різних турбот, наприклад, підтримання тиші і порядку. Усе зосереджено на головному – радості спілкування, обміні думками, на історіях, які розповідають або слухають. Бібліотекарі виставляють найкращі книги, в успіху яких вони впевнені. Це книги з малюнками, романи, книги про спорт і комікси. Але можна знайти і літературу, видану на високому поліграфічному рівні. «Бібліотека без стін» є своєрідним містком до бібліотеки. Діти, познайомившись з книгою на вулиці, відчують себе впевненіше, приходячи до справжньої бібліотеки.

У Муніципальній бібліотеці м. Шалон обладнано затишну зону для дітей. У маленькій круглій кімнаті з подушками є багато яскравих, ілюстрованих книг та іграшок, де по суботах діти разом з батьками можуть послухати казки, на спеціальних низьких стелажах вибрати книги та погратися (<http://bit.ly/15GcUrF>).

Влада **Італії** спрямовує свої дії на те, що зі школи повинні виходити діти, для яких читання є потребою, а не вимушеною

² **Читаючі нації створюють читаючі діти** : зарубіж. досвід / Держ. закл. «Нац. б-ка України для дітей» ; авт.-уклад. Н. І. Безручко. — К., 2011. — 44 с.

необхідністю. З метою пробудження інтересу до книги і залучення дітей до читання запроваджено онлайн проект «Книга – гра – полювання за скарбами». Завдання кожного гравця полягає у тому, щоб використовуючи технічні засоби, які є цікаві дітям: інтернет, відеоігри тощо, відгадати назви 5 книг і тему, яка їх пов'язує.

За допомогою вікторин, загадок, комп'ютерних ігор дітей підводять до того, щоб вони знайшли книгу саме там, де вони чекали знайти її найменше. Маршрут складається з питань, пов'язаних не тільки з літературою, а й з темою театру, кіно, телебачення. Виграє той, хто дасть правильні відповіді на запитання і відгадає загадки, сховані в мережі. Така комплексна гра допомагає підліткам відновлювати зв'язок між літературою та іншими формами мистецтва. Перетворюючи завдання на гру, вони дізнаються про те, що фільм, який вони нещодавно переглянули, знятий на основі книги, або ж телесеріал, за пригодами героїв якого вони уважно стежили, поставлений на основі театральної вистави.

Щоб за допомогою цифрових технологій розвинути творче мислення, дітям пропонується створити власну гру. Через складання простих форм у режимі онлайн вони зможуть придумати і написати запитання, щоб зашифрувати якусь книгу або друковане видання на власний вибір. З метою стимулювання дітей до участі у цій грі створено спільний блог, який супроводжує літературне змагання в неформальній формі, де учасники не лише зможуть залишати свої коментарі щодо гри, а й давати свої поради, ділитися думками відповідно до логіки типового алгоритму блогу. Як ще один інтерактивний елемент додано і радіо.

У **Швеції**, в «країні, що читає», за останні роки пріоритетність і державна підтримка читання подвоїлася, причому саме щодо дітей та юнацтва.

Об'єднавши свої зусилля, вчитель і бібліотекар започаткували в одній з гімназій традицію: діти приходять на заняття і перші 30 хвилин читають вголос художню літературу. Крім цього, вони здійснюють групові відвідування

книжкових магазинів, книжкових ярмарків, які завжди проходять в останні вихідні вересня.

Влада країни занепокоєна з приводу того, що погіршується розвиток мовлення маленьких дітей. Вже сьогодні відомо, що 25 % підлітків Швеції у 16-річному віці не володіють навичками розуміння прочитаного тексту. Проект «З мовою на ти» має на меті надихнути батьків на здійснення комунікації між ними і дітьми за допомогою віршів і пісень. Батьки мусять відчувати, що це відбувається «між мною і моєю дитиною». Поволі книжки займають своє місце у їхньому житті, і на сцену виходить бібліотека. Важливо, щоб батьки зверталися до бібліотеки і знаходили скарби, які в ній зберігаються, – якісні книжки з малюнками, вірші, компакт-диски. Разом з тим бібліотекарі прагнуть донести ідею, що важливо мати книжки вдома, щоб читання стало звичним елементом повсякденного життя. Методи різні, але головне, що маленькі діти беруть участь у заходах разом із батьками. Партнери проекту – бібліотека, поліклініка, батьки і шведська організація «Книга для кожного»³.

У бібліотеці міста Гетеборг діють програми для дітей від 0 до 4 років. У цих програмах разом з дітьми задіяні і батьки. Заняття ведуть педагоги, актори. Проводяться вони також іноземними мовами: іспанською, перською, польською та боснійською. Крім того, в рамках програми «Концерт для дитячих колясок» влаштовуються музичні концерти для батьків і дуже маленьких дітей.

Особливу увагу бібліотека приділяє роботі з підлітками. Для цього виділено спеціальне приміщення, яке складається з декількох кімнат, де можна слухати музику, переглядати фільми, грати в телеігри, читати, виставляти свої твори мистецтва, зустрічатися з друзями і розмовляти. У бібліотеках Гетеборга добре розвинено волонтерський рух: співробітники Червоного Хреста, Вищої технічної школи, студенти

³ **Читаючі нації створюють читаючі діти** : зарубіж. досвід / Держ. закл. «Нац. б-ка України для дітей» ; авт.-уклад. Н. І. Безручко. — К., 2011. — 44 с.

проводять різноманітні заняття, у тому числі надають учням допомогу у виконанні домашніх завдань. Тут проходять тижні молодіжної культури, в рамках яких молоді надається можливість розповісти про свої захоплення.

Для обслуговування дітей з порушенням зору, моторики, дислексією, фізичними і психічними порушеннями в штат включено три бібліотекарі, що мають спеціальну підготовку, а також виділено комп'ютер з відповідним забезпеченням. Бібліотека надає можливість відвідувачам попередньо замовити час для роботи за комп'ютером і час бібліотекаря, який пограє з ними у розвиваючі ігри. Для дітей обладнана, так звана, «Яблучна полиця», мета якої – принести радість читання дітям з функціональними порушеннями. Створення першої полиці спонсорувала фірма «Apple», логотипом якої є яблуко. Так виникла назва і символ полиці – барвисте червоне яблуко. Сьогодні такі «Яблучні полиці» є в кожній бібліотеці Швеції. Для сімейних занять вдома на основі різних літературних творів скомплектовано спеціальні «Яблучні валізки», їх у бібліотеці п'ять. До складу валізки входять не тільки звичайна барвіста дитяча книга, а й аудіокнига, книга зі шрифтом для незрячих, кінофільм, комп'ютерна гра, закладки, піктограми, іграшка. Слід відзначити, що для дітей спеціально створений дитячий електронний каталог (<http://bit.ly/10d14Nm>).

В бібліотеках **Данії** прагнуть знайти оригінальний підхід до дитини і працюють за принципом «від іграшки до книги». В Головній муніципальній бібліотеці Копенгагена є зала, в якій на видному місці висить «шапка чарівника», і той, хто її одягне, стає на певний час розповідачем цікавих власних історій. Поряд – ляльковий міні-театр. Дитина в будь-яку хвилину може стати режисером і актором своєї вистави.

Публічна бібліотека передмістя Віба також активно працює з дітьми. Велике значення приділяється зручності і затишку, тому у бібліотеці виділені окремі зони для дітей. Одна із стін приміщення яскраво розмальована юними відвідувачами. Для

найменших є багато іграшок, а комп'ютери використовуються не лише для пошуку інформації в інтернеті, але й для гри.

У бібліотеці м. Хьйоринг для дітей є все, що допомагає цікаво і з користю провести час: величезна кількість книг, фільмів, музичних записів. Діти тут можуть полазити на драбинках, скласти конструктор, пограти в комп'ютерні ігри, посидіти за електронним пристроєм, що навчає читати, пострибати на м'яких подушках, полежати з книгою на матах, у спеціальній кабінці без присутності дорослих записати на відеокамеру свої емоційні враження про прочитане⁴.

Турбота про читача у **Фінляндії** також розпочинається з раннього віку. В дитячих відділах бібліотек, обладнаних спеціальними зручними меблями, розміщені комп'ютери. Саме з ігор розпочинається залучення дитини до інформаційного простору. Відвідування бібліотеки разом з батьками є найкращим прикладом виховання любові до книг. Особливістю роботи фінських колег є те, що вони не тільки видають книги, але й створюють казки разом з дітьми, і зразу нові твори дитячої творчості заносять до комп'ютеру, доповнюють відповідною графікою та малюнками. Після того, як робота завершена, влаштовують презентацію для усіх бажаючих⁵.

Цікаву форму ознайомлення дітей з країнами Євросоюзу обрали у бібліотеках **Польщі**. Цій темі присвячений 2-х річний цикл зустрічей, в ході яких діти дошкільного віку щоразу дізнаються про іншу країну: розташування на мапі, про її столицю, характерні пам'ятки, історію.

Відбуваються зустрічі за участі улюблених героїв світової дитячої літератури, своїми враженнями діляться мандрівники, які побували в тій чи іншій країні. Зустрічі супроводжуються музично-рухливими іграми, також проводяться міні-

⁴ Бібліотечний форум України. – 2011. – № 2. – С. 31–36.

⁵ Шкільна бібліотека. – 2010. – № 5. – С. 17–20.

вікторини, читання вголос відомої казки, пов'язаної з цією країною.

В міській публічній бібліотеці Ольштина створено три сучасні філії: Абетка, Планета 11 і Мультицентр, які пропонують комфортні умови для проведення заходів, спрямованих на всебічний розвиток дітей.

В своїй роботі працівники мультимедійних бібліотек Абетка та Мультицентр додатково використовують розвиваючі програми, комп'ютерні ігри, фільми, музику, інтернет, готують мультимедійні презентації та заохочують дітей до виконання завдань за допомогою новітніх технологій. Дітям дошкільного віку Мультицентр пропонує спеціальний модуль Мультидіти, в якому під час гри «Budyn i Beza» вони пізнають світ науки та техніки, мистецтва, а також навколишнє середовище. Розвиваюча програма Мультицентру складена так, щоб починаючи навчання, чотирирічна дитина могла кожен рік долати наступний щабель знань, відповідно до свого розумового розвитку.

Ольштинські бібліотеки займаються також дітьми дошкільного віку, які не відвідують садочки, а виховуються вдома батьками, родичами або під наглядом інших осіб.

Найцікавішу пропозицію для цієї групи дітей підготувала мультимедійна бібліотека Абетка, яка має багатий і різноманітний фонд: традиційні книжки, аудіокниги, книжки-іграшки, CD з музикою, DVD з фільмами для дітей, розвиваючі програми для дітей, комп'ютерні і настільні ігри.

Серед відвідувачів бібліотеки є досить велика група батьків, які відвідують бібліотеку разом з дітьми. Для цієї категорії створена програма зустрічей «Казкове дошкілля». Кожне заняття присвячене одній темі, під час яких діти вчаться розрізняти форми та кольори, орієнтуватися в порах року, вивчають правила безпеки на дорозі та правила гарної поведінки. Сценарії занять містять елементи розвиваючих ігор і всіх форм активації мислення, розвивають винахідливість та творчість. Учасникам пропонуються музичні, рухові розваги, мистецькі, театральні, пізнавальні заходи, читання вголос.

Заняття для наймолодших дітей тривають 30 хвилин і поділяються на дві частини. В першій – діти разом з батьками беруть участь у забаві на певну тему, слухають казки, які читають або розповідають, дивляться фільми для дітей, вчать дитячі лічилки. Цю частину занять, крім бібліотекарів, проводять також запрошені гості. Друга частина занять – це звичайні творчі заняття: витинанки, малювання, ліплення з пластиліну.

Якщо у понеділок діти можуть працювати над розвитком уяви і своїх здібностей, то по вівторках бажаючих запрошують на репетиції міні-спектаклів, середа - присвячена Європейським зустрічам, які проводять волонтери з різних європейських країн, четверги – час для дітей, які відвідують бібліотеку індивідуально, «шалені п'ятниці» – час для фільмів, музики, комп'ютерних ігор, субота – для сімейних розвиваючих забав (наприклад, що і як читати, щоб зацікавити дитину; як створити домашній театр; як бавитись з дитиною).

З ініціативи мам, які знаходились у декретних відпустках та у відпустках по догляду за дитиною і шукали для себе та дітей комфортного місця для зустрічей, обміну досвідом, розвитку і розваг, в Абетці створений Клуб мам.

Зрештою, не тільки Абетка долучас батьків до виховання культури читання своїх дітей. Наприклад, одна з бібліотек створила Клуб читаючих батьків, члени якого, мами і татусі, читають вголос дитячі книги, а діти оцінюють їх. В кінці канікул ця філія організовує «Читацьку фаміліаду», в якій родинні команди, в складі дитини та дорослого, демонструють знання дитячої літератури⁶.

Ці приклади закордонного досвіду роботи бібліотек підтверджують, що не можна зараз працювати тільки традиційними методами, треба виходити на вулиці, у віртуальний простір, всюди, де є потенційні читачі.

⁶ Шкільна бібліотека. – 2012. – № 7. – 8. – С. 41–44.

Запровадження інновацій вимагає високого рівня як професійної підготовки працівників, так і відповідальності за результати впровадження цих форм у діяльність книгозбірні. Працівники Тернопільської обласної дитячої книгозбірні чітко усвідомлюють, що сьогодні інновації є невід'ємною частиною бібліотечного життя, вони допомагають бібліотекам стати конкурентоздатними, адже тільки завдяки постійному пошуку книгозбірня не загубить свого іміджу, а завжди буде залишатися втіленням нового, незнамого і креативного.

Зрозуміло те, що на формування свідомості сучасних дітей неабиякий вплив мають мас-медіа: телебачення, радіо, преса, а сьогодні в наше життя увірвався ще й інтернет з його вседоступністю. І саме дитячі бібліотеки мають забезпечити дітям широкий доступ до своїх скарбів – книг, інформації та знань.

Використання інтерактивних методів у роботі з дітьми – це засіб для створення комфортного середовища, такої атмосфери, яка б найкраще сприяла співпраці та порозумінню між маленьким відвідувачем і бібліотекарем.

Важливо розуміти, що впровадження ігрових методів роботи – це водночас цікавий процес пізнання, спілкування, ефективна форма опанування знань, інструмент для формування умінь, навичок та досвіду.

Успіх роботи з наймолодшими читачами у бібліотеці залежить від впровадження в практику роботи принципу адаптивності, щирості та відкритості, що книгозбірні і вдалося зробити завдяки реалізації проекту «Бібліомістечко».

ДІЯЛЬНІСТЬ ЦБС ДЛЯ ДІТЕЙ м. ЛЬВОВА: ТРАДИЦІЇ ТА ІННОВАЦІЇ

*Бібіка Н. І.,
заступник директора ЦБС для дітей
м. Львова*

Сьогодні дитяча бібліотека не тільки сприяє формуванню ціннісних пріоритетів, моделей поведінки, інтелекту, позитивного ставлення до книги та читання, інформаційної та загальної культури користувача – вона є центром соціальних комунікацій, творчості та ініціативи. І одним із ефективних шляхів реалізації цих завдань вважаємо впровадження у бібліотечну роботу проектної діяльності, яка допомагає вирішувати важливі проблеми соціальної спільноти, а дитяча бібліотека може в цій діяльності активно застосовувати інтерактивні форми роботи та ігрові методики. Саме у такому напрямі з 2008 року розпочала активно працювати ЦБС для дітей м. Львова та її бібліотеки-філії. Кажуть, що проект – це те, «що може змінити світ». А книгозбірня, в першу чергу, хотіла створити власний привабливий образ у соціумі та здобути авторитет, сконцентрувавши увагу на найважливіших проблемах міста з урахуванням його інфраструктури.

Світова спільнота нарешті зрозуміла, що людина – невід’ємна частина живої природи. Щоб донести цю ідею дітям, прилучити їх до світу природи, навчити усвідомлювати її значущість, берегти і примножувати зелені насадження та світ тварин, відродити споконвічну людську потребу естетичного єднання з природою, фахівці бібліотеки філії № 27 розробили екологічний проект «З думкою про майбутнє». Вибір цієї теми був зумовлений тим, що ця бібліотека розташована в серці старовинного Львова поряд з Високим Замокком та регіонально-ландшафтним парком «Знесіння», який і став основним партнером бібліотеки у

реалізації проекту. До нього долучилися також найкращий в Україні дитячий природничий журнал «Колосок» і Львівський міський еколого-натуралістичний центр. Цикли книжкових виставок «Твоя домівка – планета Земля», «Зелений світ очима небайдужих», «Екологія: тривога і надія» та інші не лише презентують читачам найкращу літературу, але й пропонують задуматися над питанням: що бібліотека може зробити, щоб зберегти цей чарівний світ та передати своїм нащадкам багатства природи? Розширенню читацької аудиторії сприяли такі дискусійні форми масової роботи, як: круглий стіл «Все в твоїх руках», екологічний тренінг «Світ навколо тебе», правнича бесіда-дискусія «То хто ж врятує світ?», а підтриманню інтересу дітей до цієї теми – впровадження інноваційних елементів. Наприклад, бесіда про таємниці природи відбувалася на поваленій колоді, колаж-роздум «Дерево в місті» – у Стрийському парку, екологічна інсталяція «Місто моєї любові» – у парку «Знесіння», а «Прямий зв'язок з планетою «Довкілля» на Світовидовому полі – в одному з небагатьох місць Львова, якому притаманна прадавня природна сила.

Інтерактивна гра «Ми турботливі господарі планети», літературний транзит за книгою «Природа України в казках і легендах», лабораторія ідей «Ні – пластикомим пакетам, або Мода на природу», історичні розвідки-екскурсії «Зелена окраса Львова», еколого-природничі брейн-ринги «Багатство життя», експедиція «Зона еколіха у фотооб'єктиві» – це лише невеликий перелік передбачених у проекті цікавих пізнавальних ігрових заходів. А напередодні Великодніх свят читачі та волонтери взяли участь в акції «Великодні передзвони», організованій інформаційно-освітнім центром парку «Знесіння». Протягом місяця вони створювали писанки з дерев'яних заготовок. Творча робота колективу була належним чином оцінена: вона перемогла у номінації «Найоригінальніша робота».

Гармонійний світ, у якому комфортно жити всім, неможливий без толерантного ставлення не тільки до природи, а й один до одного, до представників інших народів, які живуть поряд. Для Львова ця сентенція особливо актуальна, адже тут здавна мешкають представники різних національностей.

Особливої актуальності ця тема набула напередодні чемпіонату Європи з футболу 2012 року, бо бібліотека хотіла пробудити в юних львів'ян почуття господарів, відповідальних за гідне проведення Євро-2012. Саме з цією метою було започатковано загальносистемний довготривалий проект «Від року туризму до Євро-2012». Тренінг миролюбства «Я та інші», уроки толерантності «Добро творити просто», мультикультурні діалоги «Єдність у різноманітті», сюжетно-рольові ігри «Азбука міського етикету», цикл правових діалогів «Світ рівних можливостей», пам'ятки туристу, захист туристичних маршрутів, європейські студії, уявні шоу-дефіле, спорт-калейдоскопи – такі інтерактивні заходи сприятимуть вихованню культурної, толерантної, соціально активної особистості, гідної звання «Львів'янин».

Добре і злагоджено вже впродовж п'яти років працює у бібліотеці-філії № 29 літературно-театральна студія «Чарівна торбинка», члени якої неодноразово брали участь у різноманітних заходах, організованих в ЦБС. Вони гідно представляли свою улюблену бібліотеку на міському конкурсі «Найкращий читач України» в рамках Форуму «Видавці-дітям», заключному заході загальносистемного конкурсу «Право понад усе», але найбільший авторитет заслужили у мешканців рідного селища Брюховичі, що за 5 км від Львова, і навіть стали його своєрідною візитівкою.

На фестивалі «Всім пожежам на землі дружно скажемо ми: «Ні!» студійці «Чарівної торбинки» виступали у костюмах справжніх пожежників. Хореографічна композиція, казка «Ріпка на новий лад», колоритний народний гумор – все це зробило виступ колективу цікавим, оригінальним та

незабутнім. Актори студії не лише творчі, але й чуйні та милосердні діти, про що свідчить даний ними благодійний концерт «Зустрічаймо Миколая», який відбувся в актовому залі Академії державного управління. Зібрані кошти діти передали на лікування читачки бібліотеки, що стала інвалідом через нещасний випадок. Напевно, не випадково саме тут у рамках проекту «Вчимося радіти життю» проведено «Суд над байдужістю». Читачі-підлітки у ролях судочинців розглядали і засуджували реальні випадки людської бездіяльності, жорстокого ставлення до тварин, екологічного невігластва та байдужості.

«Кожна дитина – таємне джерело творчості» – стверджують у колективі бібліотеки-філії № 42 і тому варто лише «Зроби(ти) крок назустріч собі» (філія № 26) і ми «(На) Вчимося радіти життю» (філія № 29), щоб досягти абсолютної «Гармонії» (філія № 13). Назви цих проектів говорять самі за себе! У бібліотеці-філії № 42 відкривати талант кожної дитини розпочинають ще з дошкільного віку. Тут для найменших читачів двічі на тиждень працює гурток «Талановиті рученята». Чим тільки не займаються діти під час занять! Ліплять з пластиліну фантастичних звірят, розкривають секрети витинанки, виготовляють диво-твори зі звичайних ниток і приємні дрібнички з природного матеріалу, вчать розмальовувати писанки. А у бібліотеці-філії № 26 викладачі та учні школи мистецтв не тільки розповідають про історію музичних інструментів, а й проводять майстер-класи з навчання гри на окремих з них.

У бібліотеці-філії № 13 започаткували дуже цікавий проект «Гармонія», який об'єднує зусилля дитячих бібліотекарів, викладачів навчальних закладів естетичного спрямування, творчу інтелігенцію та письменників міста для спільного вирішення проблем естетичного виховання підростаючого покоління. Головними партнерами проекту стали музична академія ім. М. Лисенка та училище культури та мистецтв, що розташовані поруч в самому центрі історичної частини міста. Дуже важливим у реалізації цього

проекту є те, що під час проведення різноманітних заходів («Зустрічі з прекрасним», «Арт-клас», «Наш вернісаж», літературний клуб «Погляд») діти стають безпосередніми їх учасниками, а не пасивними глядачами чи слухачами.

Очевидно, що завданням дитячої бібліотеки залишається не лише залучення дитини до читання, а й виховання творчого читача, такого, який уміє грамотно висловлювати свою думку про прочитане, розуміє естетичну цінність художнього твору, бачить і помічає, слухає і чує, радіє і дивується, захоплюється літературним словом, насолоджується читанням. Досягненню цієї мети слугують проекти «Літературні сходи» (філія № 21), «Стежинами книжкового світу» (філія № 24) та «У майбутнє з книгою» (філія № 22). «Що читаємо, як читаємо», «Моя улюблена книга», «Чому ці книги читають усі?» – цикл таких інтерв'ю з читачами допомагає визначити коло читацьких уподобань й організувати аудиторію для участі в заходах комунікативного характеру, серед яких: літературні дебати та дискусії, обговорення та диспути, літературні польоти та інсталяції, гепенінги та зустрічі-презентації. Наприклад, у бібліотеці-філії № 22 під час диспуту «Мій слід...» за книгами О. Весни «Які ж вони, янголи?», Ю. Гордера «У дзеркалі, у загадці», О. Шмідта «Оскар і рожева пані» обговорювалися питання «Я – коваль свого щастя, чи ніщо у світі цім?», «У чому моє справжнє призначення?», «Навіщо Бог дає людині життя, якщо його потім відбирає?».

Справжній читач формується поступово: спочатку у родині, згодом – у бібліотеці та школі. Прищепити інтерес до книги на ранньому етапі розвитку дитини мають найближчі їй люди – мама і тато. Але чи знають вони, з чого потрібно починати? Саме дитяча бібліотека може допомогти батькам, адже на неї покладено місію відродження традицій сімейного читання. З 2001 року у ЦБС функціонує програма «Малюк у бібліотеці», яку колектив бібліотеки-філії № 36 вирішив розширити й створив власний проект «Граюся і навчаюся». Його напрями «Бібліотека – затишна світлиця», «Пізнаємо

світ цікаво», «Читаємо разом з батьками» спрямовано на забезпечення читацького та творчого розвитку дітей, сприяння підвищенню психолого-педагогічної культури батьків та організації сімейного дозвілля. Ситуаційно-рольова гра «Капризуля-вередуля», парад спогадів «На селі у бабці», конкурс скоромовок «Міс Триндичиха», свято фарб «В гостях у квітки-семибарвиці», день малюка, цикл пізнавально-ігрових занять «Балакунчик», «Малюк-здоров'ятко», «Кмітливі малюки» забезпечують інтелектуально-творчий розвиток дошкільнят, вчать логічному мисленню та умінню спілкуватися.

Створенню творчого, не байдужого до проблем дитячого читання батьківського осередку допомагає реалізація проекту «Діти. Сім'я. Бібліотека» у бібліотеці-філії № 11. Тематика передбачених заходів формується завдяки проведенню соціологічних досліджень «В якому місті житимуть наші діти через 10 років?», «Дорослі турботи про дитяче читання. Ваша точка зору», «Сім'я в книжковому інтер'єрі» тощо. У бібліотечному ліцеї «Агенція батьківської мудрості» організовуються зустрічі з лікарями, юристами, психологами, педагогами. А зустріч за круглим столом «Чи поважають права дитини у вашій сім'ї» об'єднала дві категорії учасників – батьків і дітей. Гостру дискусію викликало запитання «Як ви думаєте, що відчувають ваші діти, коли бачать, що у вас немає для них часу?». Батьки стверджували, що вони дуже заклопотані, і діти мають їх розуміти. Натомість діти вважають, що найціннішим є спілкування батьків з дітьми, і ніякі проблеми чи клопоти не повинні цьому завадити. Залученню до бібліотечного ліцею нових слухачів, як дітей, так і дорослих, сприяють рекламні акції «Бібліотека без меж» та «Запишіть малюка у бібліотеку», що підтверджує тезу: бібліотека є центром інтелектуального розвитку, який орієнтує на безперервну освіту протягом усього життя.

Розвиток комп'ютерних технологій і залучення дітей до корисного використання інтернету спонукав Центральну

дитячу бібліотеку (ЦДБ) м. Львова до реалізації проекту «Мультицентр «Флешка», де створено функціональні зони: «Інформаційний всесвіт on-line» - для ділового читання, навчання та удосконалення знань з комп'ютерної грамотності; «Мульти-гра» з різноманітними інтерактивними навчальними програми, інтелектуальними та розважальними іграми; «Мульти-музика», де можна послухати записи улюблених музичних творів «скачати» популярні мелодії, взяти участь у музичних іграх, віртуальних візіях, плейкастах, а також зреалізувати проект «Свій диск – це реально» (створити власний диск з музикою); «Мульти-кіно» – запрошує всіх кіноманів на презентації, перегляди та обговорення фільмів з можливістю взяти участь у творчих конкурсах, організованих спільно з кінопалацом, засіданнях недільного дискусійного кіноклубу, а також «Book-клуб», в діяльності якого об'єднані новітні технології та традиційні форми спілкування з книгою.



Про запровадження та використання ігор в ЦБС для дітей м. Львова створено відеосюжет «Сучасна бібліотека: розвиток через гру» за підтримки програми «Бібліоміст» (<http://bit.ly/11DxfIF>).

У бібліотечній відеостудії «Кіноторба» Центральної дитячої бібліотеки м. Львова читачі створюють оригінальні сценарії; можуть спробувати себе в ролі режисера; набути акторської майстерності; розкрити власні таланти художника-оформлювача, співака чи танцюриста; набути навичок роботи

з різноманітними ІТ-програмами (відеозйомка, відео- та звукомонтаж, створення музичного супроводу); продемонструвати відзняті сюжети всьому світу, викладаючи їх у соціальні мережі та на YouTube. Також читачі можуть відвідати творчі зустрічі з відомими львів'янами та залучити їх до зйомок, а відзняті фільми подаються для участі на фестивалі аматорського кіно в Україні та за кордоном. Читачі здійснюють веб-пошук однодумців-кіноаматорів та спілкуються з ними в соціальних мережах. Учасники відео студії створили цікаві відео, які розміщені на сайті бібліотеки (<http://bit.ly/XWByQ4>) та виставлені на YouTube.

З 2012 року реалізується загальносистемний проект «З колиски до книжки» для читачів віком від 3-х до 6-и років. Крім того, у Центральній дитячій бібліотеці м. Львова відділ обслуговування дошкільнят та учнів 1-4 класів здійснює психотерапевтичний проект «Через казку до підказки», який передбачає: лялькові вистави; цикл зустрічей з психологом Ю. Стадницькою; цикл терапевтичних занять «Казка подолає страх»; творча майстерня «Кольорові долоньки» (ліпка, малювання, вироби з квілінгу). Відділ обслуговування 5-9 класів ЦДБ продовжує реалізацію власного психологічного проекту «Підліток: альфа і омега особистості», в програмі якого: психологічна лабораторія «Таїна душі»; тренінг-студія «Що у мене на серці»; цикл оглядів-ревію «Твій погляд»; комунікативні дуелі «Підводні рифи, душевні муки».

Для розвитку дитячої творчості у ЦБС для дітей м. Львова проводяться цікаві майстер-класи, про які можна дізнатись, відвідавши відповідний розділ сайту бібліотеки (<http://bit.ly/12HVGXG>), а за окремими майстер-класами бібліотекою створені відео, що сприяють розвитку творчих здібностей дітей. Майстер-клас «Творчий гармидер у бібліотеці або Майстерко-бум», знятий на відео і розміщений на сайті бібліотеки, показує, як можна створити в бібліотеці невимушену атмосферу та залучити дітей до творчості.

Задля зацікавлення дітей до читання через гру в ЦБС підготовлено міні-дайджест «Книга мандрує у гру» (Львів, 2012), де пропонуються комп'ютерні ігри, створені на основі цікавих та відомих книг, а хід гри залежить від того, чи відомий дітям сюжет художнього твору. Ці ігри поділені на три розділи: для дошкільнят та дітей молодшого шкільного віку (3–9 років) - ігри, створені на основі відомих казок. Розділ другий і третій включають ігри для дітей середнього (10–14 років) та старшого шкільного віку (15–17 років) на основі книг всесвітньо відомих авторів. Міні-листівка «Нові ігри та іграшки: бавитись ніколи не пізно» розрахована на дітей від 7 до 13 років і подає логічні, пригодницькі та інші ігри. Бібліотека готує видання не тільки для дітей, а й батьків–міні-порадник «Як правильно вибирати комп'ютерні ігри для дітей». Ці видання ЦБС можна скачати з сайту бібліотеки (<http://bit.ly/12gGjV7>; <http://bit.ly/11BYh4q>).

Кожен проект – це яскравий прояв творчої активності колективу, акумульований досвід бібліотечної роботи з певного питання, що накопичується під час реалізації багатогранних і різноманітних функцій дитячої бібліотеки та дозволяє глибоко вивчити проблематику обраної теми, підвищити професійний та культурний рівень кожного працівника, розширити коло партнерів по співпраці, отримати додаткові фінансові ресурси.

РОЗДІЛ ІІІ



**ГРА ЯК ВАЖЛИВА СФЕРА
ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ДИТИНИ:
поради педагогів-науковців**

СИЛА ГРИ: РАННІЙ ВІК; ДОШКІЛЬНИЙ ВІК; МОЛОДШИЙ ШКОЛЯР

***Карасьова К. В.,**
кандидат психологічних наук, старший науковий
співробітник лабораторії психології дошкільника
Інституту психології ім. Г. С. Костюка НАПН України*

Ранній вік

Дитина, з якою з раннього віку багато грають, швидше стає самостійною, оскільки згодом вона сама починає придумувати собі заняття й ігри. Керувати грою дитини, зрозуміло, повинні дорослі. Керувати означає: пропонувати ідею, поволі організовувати гру. Якщо дуже постаратися, то придумати гру можна де завгодно: на пляжі – викладати мозаїки з гальки й камінчиків, на лісовій галявині – будувати будиночок для мурахи із шишок і хвойних голок, у парку – збирати найменші або найбільші листочки, а потім зробити сухий букет з них, у пісочниці – «пекти» пиріжки і, навіть, багатоярусні торти із прикрасами тощо.

Процес зародження самодіяльних ігор починається у ранньому дитинстві з ігор-розваг («Сорока-ворона», «Кую-кую ніжку» тощо). Наступний етап розвитку самодіяльних ігор характеризується зародженням «відображувальних» ігор, у процесі яких малюк навчається «приміряти на себе» образи навколишнього предметного світу, вивчає характерні якості предметів. Поступово дитина навчається зосереджуватися на предметних діях з іграшками. На цьому етапі іграшка виконує важливу роль – визначає сюжет і характер дій. У ранньому дитинстві на етапі зародження ігрової діяльності дорослий виступає як організатор та ініціатор гри, навчає діяти з предметами, передає свій позитивний емоційний досвід спілкування з приводу спільної діяльності. Такі ігри виникають з ініціативи дорослого, мають за мету розважити, потішити, навчити дитину.

Дошкільний вік

У цьому віці дитина намагається опанувати ігрові уміння для того, щоб взаємодіяти з дорослими й однолітками. Особливість сучасного процесу передачі ігрового досвіду визначається тим, що у своїй більшості дошкільники не спілкуються з іншими дітьми до того, як ідуть у дошкільний заклад або школу. Але ж раніше діти могли гратися разом з друзями у дворі на дитячому майданчику, а старші передавали досвід ігрової взаємодії молодшим.

Гру треба визнавати як діяльність, особливо у дошкільному віці. Батьки повинні розуміти, що через гру дитина засвоює структуру діяльності, що надалі допомагає їй опановувати такі види діяльності, як навчання і спілкування. Тобто гра має мотиви, мету, результат.

У дошкільному дитинстві гра розглядається як провідний (веде розвиток) вид діяльності тому, що в ній створюється зона найближчого розвитку, проявляються та розвиваються психічні процеси та новоутворення дошкільного віку, відбувається оволодіння соціальним простором через спілкування з дорослим та однолітками.

Специфіка творчих ігор полягає в тому, що вони колективні, не регламентовані дорослим, мають репродуктивний і творчий характер, тому розвиток ігрової діяльності припускає поступове оволодіння засобами ігрової діяльності. Батьки часто вважають, що дитяча гра – справа несерйозна, але тільки у грі діти привласнюють знання і досвід, через ролі опановують соціальні норми поведінки. Вважаємо, що гра не є засобом отримання нових знань, вона швидше за все слугує механізмом переведення знань з рівня зовнішнього ознайомлення на рівень збагачення досвіду дитини. Слід звернути увагу на те, що рольові ігри акумулюють механізми і правила діяльності, їх зміст і форму, які дитина має привласнити, зробити своїм надбанням протягом дошкільного дитинства. Окрім того, у грі вирішується основна суперечність дошкільного дитинства – «Хочу бути як дорослий, але не можу».

Варто наголосити, що ігнорування з боку дорослих внутрішніх суперечностей дитини та використання неадекватних засобів їх подолання призводить до порушення нервово-психічної діяльності та затримки у психічному розвитку дитини.

Молодший дошкільний вік характеризується становленням спільних ігор з однолітками. На ранніх етапах зародження творчої гри ігрові правила відсутні, але діти навчаються узгоджувати свої дії з діями інших дітей, розуміти бажання партнера. Логіка дії легко порушується без протесту з боку інших учасників, бажання грати разом перемагає, ігри «поряд» замінюються іграми «разом». Поступово діти починають звертати увагу на ігри інших дітей, виявляють цікавість до дій однолітків, періодично порушують кордони ігрового поля як свого, так і сусіднього.

Діти четвертого року життя вже готові грати разом з іншими дітьми. Їм важливе не лише відтворення ігрових дій, а й спілкування у грі. Об'єднання зусиль для спорудження будинку має більше характер допомоги іншому, ніж узгодження рольових функцій. Діти ще не беруть на себе рольові функції, гра не має рольового характеру, предмет переходить із плану дії з предметами реальними до уявного плану – із предметами уявлюваними. Предмет виступає як опора для уявного образу, діти починають використовувати предмети-замінники, один і той самий предмет може мати різні значення залежно від задуму дитини.

У молодшому дошкільному віці рольові відмінності можна спостерігати у змісті гри. Основним для розвитку гри на цьому етапі є наповнення змісту, ролі наповнюються певними вимогами не лише до предметних дій, а й до характеристики самої ролі: мама не просто будить доньку, вона робить це лагідно. Тобто роль пов'язується з певним образом: «мама» – лагідна. У дітей четвертого року життя можна спостерігати різні рівні розвитку ігрових умінь, від дій з іграшками (одягання, роздягання ляльки) до дій з елементами творчості.

Ігри дітей п'ятого року життя безпосередньо пов'язані з формуванням рольової поведінки, передумовами для її розвитку є формування дії у плані голосного мовлення. Поступово предмети замінюються «словами-назвами» (Д. Ельконін), а дії – жестами, які супроводжуються поясненнями, в ході цих процесів формується образно-мовленнєве мислення. Ігрові дії поступово позначаються словом, жестом, переходячи у внутрішній план, стають більш символічними. Поступово діти навчаються діяти в рамках ролі, характер та логіка дії визначається життєвою послідовністю, що потребує від дитини відтворювати ігрові дії за зразком. Порушення не сприймаються фактично, але і не опротестовуються. Діти поступово навчаються підпорядковувати свої дії правилам поведінки. Правила ще не повністю визначають поведінку, але можуть перемогти безпосереднє бажання. Тобто правила поведінки окреслюються, порушення опротестовуються.

Розвиток гри на шостому році життя характеризується тим, що роль стає центром гри, діти не лише послідовно змінюють ігрові ролі в рамках одного сюжету, а й використовують сполучені ролі («тато» водночас «водій», «мама» – «лікар»). Що старше діти, то більш гнучкими стають переходи від однієї ролі до іншої. У старших дошкільників виявляється здатність не програвати дії, а позначати їх – словом, рухом, мімікою, пантомімою. Такий умовний засіб дозволяє дітям дотримуватися внутрішньої логіки ігрових дій, не переходячи до реальності.

Гра зберігає свою динаміку – це створює додаткову можливість зміни ролі та виконання в рамках одного сюжету кількох ролей. Дитина опановує процес внутрішнього мовлення, що є ознакою розвитку словесно-логічного мислення. Але дорослим при цьому потрібно контролювати збереження зв'язків між ролями. Наприклад, «мама» поклала дочку спати, пішла на роботу і стала «продавцем», але вона не забуває про свою попередню роль і в певний момент повертається з роботи додому. Найчастіше сюжети гри дітей

не зв'язані внутрішньою логікою переходів, тоді гра стає фрагментарною.

Старший дошкільний вік характеризується розвитком уміння виділяти цілісні сюжетні події, визначати їх для партнера по грі та комбінувати в різній смисловій послідовності. Вихователь допомагає дитині підійти до гри-фантазування, де цікавим для неї стає створення нового сюжету як творчого продукту діяльності. Успішність впливу дорослого багато в чому залежатиме від уміння зберегти природність процесу дитячої гри.

У старшому дошкільному віці розвиток ігрової діяльності залежить від уміння дітей розігрувати декілька послідовно пов'язаних між собою сюжетів. Відсутність таких дій призводить до появи в спільній грі дітей так званих «кругових сюжетів» (наприклад, при повторенні дітьми однієї сюжетної події протягом тривалого часу), також мають місце «непересічні сюжети» (наприклад, при розгортанні кожним з учасників гри незалежних сюжетних ліній при спільному бажанні грати разом у спільному ігровому просторі).

Так у дітей шостого року життя проявляється здатність підпорядковувати свої дії правилам гри. З розвитком психологічного змісту гри уява все більше дисциплінується. Поступове оволодіння правилами гри та логікою дій дає дитині змогу самостійно підпорядковувати свою поведінку ігровим вимогам: узгоджувати свій задум із бажанням гравців, відтворювати ігрові дії за зразком, діяти за правилами гри, вміти змінювати сюжет, не порушуючи логіку загальної сюжетної лінії, доводити розпочату гру до кінця.

Головна зміна в грі, яка відбувається в її подальшому розвитку у старшому дошкільному віці, полягає в тому, що поступово творчі ігри з відкритим сюжетом та прихованими правилами переходять на новий етап розвитку – ігри з прихованим сюжетом та відкритими правилами, що створює передумови для оволодіння новими продуктивними видами діяльності.

Молодший школяр

Підвищення вимог до розвитку учня початкової школи, кількість багатовекторних критеріїв оцінки його успішності у навчальній діяльності та численні варіації компетентності (соціальна, когнітивна, мовленнєва, мовна та інші) призводять до того, що дорослі поспішають зробити все і одразу. Часто педагог забуває про дошкільний віковий статус першокласника шести років і намагається якомога швидше побачити результат своєї роботи (необхідні знання, вміння та навички навчальної діяльності), ігноруючи той факт, що все нове базується на розвинених якостях та новоутвореннях психіки попередніх років дитинства, а також і те, що новий вид діяльності – навчальний – відбиває сформовані та розвинені структурні елементи провідної діяльності дитинства– гри.

У цьому контексті особливого значення набуває проблема розвитку внутрішніх механізмів та потенційних можливостей дитини, які б забезпечували прогресування емоційних, пізнавальних, вольових і соціальних досягнень учня першого класу. Провідного значення в умовах перехідного етапу від дошкільного до шкільного періоду дитинства набувають механізми адаптивної та перетворювальної продуктивної активності, які забезпечують дитині саму можливість переходу до нових задач життєдіяльності.

Аналіз законодавчих документів, що регулюють процес організації навчально-виховної роботи у початковій школі, свідчить, що основна увага приділяється розвитку навчальних умінь та навичок у різних сферах знань, не враховуючи специфіку розвитку учнів шестирічного віку, для яких перший клас школи є перехідним віковим етапом від дошкільного до шкільного віку з багатьма потенційними можливостями щодо творчої реалізації досягнень попередніх років. Аналогічні очікування щодо провідних завдань початкової школи (навчитися різних знань, навичок та умінь) висловлюють батьки, формуючи соціальний запит до початкової школи. Сучасна практика навчально-виховної роботи у школі в особі

керівників освіти, педагогів і батьків часто ігнорує психологічні особливості дитини шестирічного віку та психолого-педагогічний потенціал ігрової діяльності, через це сучасна початкова школа не використовує в повному обсязі розвивальні потенційні сили гри.

Ця ситуація відбиває не лише відому проблему знищення наступності в роботі дошкільних навчальних закладів та початкової школи, а й цікаву для сучасних педагогів та дослідників проблему творчих механізмів психічного розвитку, розвиненість яких могла б сприяти становленню особистості дитини на всіх вікових етапах онтогенезу. Тому феномен гри в життєдіяльності дитини молодшого шкільного віку зазнає все більш ретельного аналізу, іноді критики та відмови.

Запрошуємо прихильників та опонентів гри ознайомитися з деякими фактами та роздумами авторів, що доводять позитивну роль ігрової діяльності в житті школяра.

Аналізуючи провідні види діяльності дітей на початку шкільного життя та вивчаючи роль та місце ігрових засобів у формуванні світоглядних уявлень дитини, вважаємо за необхідне зміну статусу гри в житті шестирічного учня. Гра – це системна, багатокомпонентна діяльність, зумовлена панівною в дитинстві потребою в пізнанні та прагненням до змін, спрямована на її задоволення. Як активна форма пізнання навколишньої дійсності, гра є особливим видом діяльності у період дитинства. Ігрова діяльність – це динамічна система взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання учнем, засвоєння культурно-історичного досвіду і формування дитячої особистості. Специфіка ігрової діяльності полягає в тому, що її продуктивність визначається міжособистісним спілкуванням та активним функціонуванням усіх когнітивних процесів (увага, пам'ять, мислення, уява). Хто з педагогів може свідомо заперечити чи відмовитися від ефективних педагогічних впливів, що притаманні ігровій діяльності?

Актуальність пошуку психолого-педагогічних засобів, що найбільш адекватно відповідають особливостям розвитку дитини початкової школи, виступає додатковим вагомим підтвердженням доцільності педагогічної уваги до гри молодшого школяра. Зміна соціальної ситуації розвитку дитини при вступі до школи та необхідність урахування її індивідуальних особливостей ще більш загострює питання професійної відповідальності щодо створення сприятливих умов розвитку школяра. Урахування психологічних особливостей дитини шестирічного віку є сучасною потребою реформування навчально-виховних заходів школи в ім'я реалізації особистісних інтересів і потреб кожної дитини на початковому етапі становлення її навчальної діяльності. Процес включення шестирічної дитини до шкільного життя потребує активної роботи механізмів адаптації і першокласник активно пристосовується до нових взаєностосунків з дорослою людиною та однолітками у класі, нової діяльності, нових обов'язків та прав, поступово оволодіваючи новою для себе соціальною позицією.

На першому році навчання у школі, коли засвоєння нових для дитини умов соціального життя потребує від неї значних нервових, енергетичних, психологічних витрат, ігрові засоби діяльності активно виконують свою розвивальну функцію. Їх творчий потенціал виконує для школяра величезну конструктивну роль, яку можна було б назвати стимулюючою, оскільки на перехідному етапі до шкільного життя проявляється така характерологічна особливість людини, як чутливість до змін у житті. Її проявом є підвищена чутливість особистості до подій, що на неї впливають. Ігрові засоби забезпечують чутливість до впливів та одночасно в цікавому для дитини виді діяльності розвивають готовність до дій, можливість проявити не лише адаптивну, а й конструктивну творчу активність. Це відбувається тому, що в дитячій грі виявляється особистісне ставлення до світу, нових умов життя, нової діяльності. Особистісне ставлення виступає дійовим вектором прийняття, активного засвоєння знань,

умінь та навичок, розвитку прагнення до самостійного пошуку. А розвинена активність щодо нового лежить в основі успішного освоєння дитиною знань, способів, норм поведінки, форм діяльності.

Розвивальний вплив ігрової діяльності проявляється у тому, що гра не тільки актуалізує адаптивну активність дитини шестирічного віку, що також важливо для процесів соціалізації, а й перетворює адаптивну активність на активність продуктивного типу, яка виступає характеристикою учня як суб'єкта життєтворчості. Маючи розвивальний продуктивний творчий потенціал, ігрова діяльність дитини, за умови рівноправного статусу, який вона має поруч з іншими видами продуктивної діяльності (пізнавальна, образотворча) в особистісно орієнтованій технології, виступає засобом перетворення адаптивної активності на продуктивну. Але це можливе лише за умов реформування навчально-виховних технологій у початковій школі, в яких гра задіяна та соціально схвалена у житті дитини шестирічного віку. Творчі механізми та потенціал гри, що задіяний в навчально-виховній роботі означених технологій, природно виступає могутнім та необхідним для розвитку особистості учня початкової школи засобом, який забезпечує прояв продуктивної активності дитини у пізнанні світу.

Тому пріоритетними завданнями навчально-виховного процесу з дітьми молодшого шкільного віку, зокрема з дітьми шестирічного віку, повинна стати не лише соціалізація школярів, яка розуміється як набуття підростаючою особистістю соціальних рис, засвоєння притаманної даному суспільству культури, з й розвиток творчої продуктивної активності, що виступає характеристикою учня як суб'єкта життєтворчості.

ЗАКОНИ РОЗВИТКУ ДИТЯЧОЇ ГРИ

Піроженко Т. О.,

*доктор психологічних наук, завідувач лабораторії
психології дошкільника Інституту психології
ім. Г. С. Костюка НАПН України*

Я хочу почати нашу розмову про дитячу гру зі слів маленького хлопчика, який, з притаманною дитині безпосередністю, чітко визначив поняття своєчасності. Наша розмова з ним почалась із того, що малюк запропонував морозиво, а дорослий відповів, що зараз не хоче їсти. Малюк здивувався й дуже серйозно сказав: «Їж морозиво зараз, тому що коли ти захочеш, його вже не буде».

Такі філософські дитячі вислови допомагають зрозуміти, що дитинство – не період підготовки до дорослого життя, а цілий світ, який має свої закони розвитку. І щоразу, коли батьки намагаються підпорядкувати світ бажань своїх малюків законам дорослого життя й перетворити їх на свою маленьку копію, хочеться сказати: «Шановні батьки, дайте дітям змогу награтися, щоб у дорослому житті не виникало спокуси звертатися до ігрової терапії для виправлення помилок у засвоєнні ними соціальних ролей та вміння спілкуватись».

Відомо, що дитина, яка не грає, перестає бути дитиною. І якщо зробити екскурс у минуле й простежити на прикладі історію гри, зрозуміємо, що розвиток суспільства та новітніх технологій завжди був пов'язаний з ускладненням іграшки та появою нових форм дитячої гри. Чим вище шабель розвитку цивілізації, тим складніша іграшка й більш розвинута ігрова діяльність дитини, яка завжди була джерелом культури.

І щоразу, коли під час спілкування з батьками стикаєшся з недооцінюванням ролі дитячої гри, виникає бажання поговорити про гру серйозно.

Але більшість дорослих вважають, що розвага не може стати предметом нашої розмови тому, що у грі неможливо навчити чогось розумного. Хочу застерегти від поспішних висновків: ми

часто ставимося до самостійних ігор наших малюків як до забави, а ближче до школи намагаємося весь вільний час зайняти корисними справами, які готують їх до навчання. Ми постійно нав'язуємо дошкільнятам різні дидактичні вправи, від яких вони не знають, куди подітися, купуємо корисні книги з розвитку логіки, мислення, мовлення, пам'яті тощо і навчаємо, навчаємо, навчаємо... Тим самим відбираємо у дітей право на вільну, самостійну гру, в якій розвиток дошкільняти відбувається природним шляхом. Наше бажання бачити свою дитину розвиненою зрозуміле, але не забувайте, що тільки в ігровій діяльності відбувається процес засвоєння досвіду попередніх поколінь.

У творчих іграх, соціальних за своєю природою, походженням і змістом, діти самостійно відтворюють світ дорослих. Ігрова ситуація дає змогу дитині в умовній формі ввійти у привабливий світ дорослих і діяти в ньому відповідно до своїх бажань. У процесі гри діти вступають у реальні та ігрові стосунки, поступово засвоюють правила партнерської взаємодії, морально-етичні норми поведінки, здобувають соціальний досвід. Прояв необхідних ігрових якостей (ввічливості, витримки, відповідальності тощо) сприяє формуванню якостей особистості.

Творча гра завжди виникає за бажанням дитини, але ми не завжди прислуховуємося до бажань наших дітей та не враховуємо їхніх інтересів. У процесі гонитви за найкращим майбутнім забуваємо, що дитинство – найкраща пора в житті людини, бо тут царює гра.

А хіба сьогодні малюки не заслуговують на яскраві спогади про дитинство? Чи наші діти будуть згадувати своє дитинство як постійне навчання, заучування, переписування зошитів? Чи дадуть сьогоднішні – дбайливі, ніжні, лагідні, розумні, поважні батьки – своїй улюбленій малечі право на щасливе дитинство, у якому належне місце займатиме гра?

Ми намагаємось задовольнити запити батьків, учителів і не думаємо, чого хочуть діти, про що вони мріють, чим пишаються, з ким товаришують.

Закликаємо замислитися, чи може науково-технічний прогрес прискорити період пренатального дозрівання людського плоду для того, щоб дитина могла раніше навчитися ходити, говорити, читати, писати і раніше піти до школи? Впевнені, що кожен буде вражений нашим запитанням, адже ми освічені люди й знаємо, які наслідки має дострокове народження для здоров'я немовляти. Вагітність у всі часи існування людства продовжувалася дев'ять місяців, і навряд чи хтось погодиться змінювати закони, за якими розвивається дитина до народження.

Так чому ж ми, дорослі, так наполегливо порушуємо всі існуючі закони розвитку свого маленького дошкільняти? Мабуть тому, що не уявляємо наслідків штучного прискорення розвитку дитини в період, коли відбувається зародження людської особистості, розвиток творчого потенціалу, становлення індивідуальності, усвідомлення себе окремою людиною – усе це відбувається в самотійній грі.

Тож треба зрозуміти дитину, підтримати її бажання пограти, дати право на вільну діяльність, щоб згодом вона не втратила цікавості до процесу пізнання, щоб наші «чомучки» зростали допитливими, творчими, вільними, а головне – здоровими.

Уважно придивіться до дитини, коли вона зосереджено грає, і побачите, як гармонійно вплітаються в сюжет гри знання, які вона отримала в процесі навчання. У грі малюк без роздумів подає вам червону, зелену або жовту машинку; розрізняє легковий, вантажний, пожежний транспорт; знає його функціональні властивості: легкові машини перевозять пасажирів, вантажні авто – цеглу, зерно, меблі тощо, швидка допомога – допомагає хворим людям. І всі ці знання й дії дитина отримала від вас, але відтворює самотійно без допомоги дорослого. Тепер зрозуміло, що для малюка гра зовсім не забава, він живе в грі, задовольняючи своє бажання бути як дорослий. Гра не має поняття часу та простору, її не можна виміряти, бо вона розгортається за своїми законами. І якщо дитина каже: «Хочу гратись!!!» – відкладіть усі свої важливі справи і пограйте разом із нею.

Дайте грі право на існування для успішного засвоєння дитиною соціально-рольового простору, розширення її соціальної компетентності; збереження «морального імунітету» кожного дошкільника, що проявляється у вмінні адаптуватися в умовах постійного розвитку нових динамічних форм існування людства; розвитку кожної окремої особистості як носія суспільної культури. Розвиток особистості людини пов'язують із виникненням та формуванням таких видів діяльності, як гра, праця, навчання. За їх допомогою діти включаються у «взаємовідносини з об'єктивною дійсністю» (В. Котирло). Від народження дитина починає опановувати навколишній світ, засвоює культурно-історичні надбання суспільства, навчається активно діяти і відтворювати навколишнє середовище.

Розвиток психіки людини нерозривно пов'язаний з виникненням і становленням свідомості та особистості дитини у провідних видах діяльності. Так, немовля навчається реагувати на близьких дорослих у процесі емоційної діяльності, потім у процесі комунікативної діяльності з батьками малюк навчається взаємодіяти з предметним світом; поступово трирічна дитина звертає увагу на своїх однолітків та починає опановувати дивовижний світ творчої гри; далі в шкільному віці в процесі навчальної діяльності дитина отримує знання, уміння й навички; досягаючи підліткового віку, засвоює соціальні норми поведінки й визначає своє місце в соціумі; у юнацькому віці людина обирає та опановує професію для успішного входження в трудову діяльність і т. ін.

Тобто перехід від однієї стадії розвитку до іншої характеризується зміною виду діяльності, на кожному віковому етапі людина опановує відповідний вид діяльності, у якому відбувається диференціація наступних видів діяльності, формування та ускладнення психічних процесів, особистісне зростання людини. Такий вид діяльності називається провідним.

Відомо, що провідним видом діяльності в дошкільному віці є гра, адже в ній розвиваються та проявляються такі новоутворення дошкільного дитинства, як розвиток знаково-символічної функції, активної уяви; засвоєння структури

самостійного виду діяльності; привласнення суспільної поведінки та опанування норм партнерської взаємодії; становлення елементів довільної поведінки, у процесі поступового оволодіння вмінням підпорядковувати свої бажання логіці сюжету та вимогам ігрових правил. Усе це дає дитині змогу навчитися самостійно планувати, виконувати і контролювати власну діяльність.

У процесі ігрової діяльності дитина опановує ігрові навички, які спрямовані на досягнення результату – отримання емоційних, пізнавальних та інших надбань. Малюка цікавить не стільки результат, скільки сам процес гри та спілкування з однолітками.

В іграх не лише проявляються та розвиваються новоутворення дошкільного дитинства, а й відбувається засвоєння форм спілкування з однолітками. Процес опанування навичок спілкування з іншими дітьми або допомагає засвоїти малюкам структуру творчої діяльності, або гальмує розвиток самодіяльної гри.

Отже, розвиток ігрової діяльності передбачає поетапну передачу дітям ігрових умінь та навичок партнерської взаємодії. Так, становлення партнерської взаємодії в дошкільному дитинстві розуміється нами як процес розвитку нових форм спілкування, що характеризується переходом від дії до взаємодії, від відчуття до співчуття, від сприйняття до прийняття, від управління до спільного планування.

Розглянемо гру в процесі її поступового розгортання.

Процес зародження самодіяльних ігор починається в ранньому дитинстві з ігор-«розваг» («Сорока-ворона», «Кую-кую ніжку» та ін.). У таких іграх дитина отримує позитивні емоції від взаємодії з близьким дорослим.

Продовжується у молодшому дошкільному віці і характеризується зародженням «відображувальних» ігор, у процесі яких малюк навчається «приміряти на себе» образи навколишнього предметного світу, вивчає характерні якості предметів.

Поступово дитина вчиться зосереджуватися на предметних діях з іграшками. На цьому етапі іграшка виконує важливу роль— визначає сюжет і характер дій.

Завдання дорослого на етапі зародження ігрової діяльності полягає в тому, щоб проявляти емоційну зацікавленість до спільних з дітьми ігор; використовувати сюжетні іграшки залежно від віку дитини. У ранньому дитинстві дорослий виступає як організатор та ініціатор гри, навчає дитину діяти з предметами в процесі спільної діяльності. Так, роль дорослого полягає насамперед в організації предметно-ігрового середовища, у його зміні й відновленні, стимулюванні дітей до рольової поведінки.

Діти четвертого року життя вже готові грати разом з однолітками. Керування грою на цьому етапі розвитку спільної гри здійснюється через доповнення сюжетних іграшок рольовою атрибутикою, що полегшує вибір і прийняття ролі в спільній грі, збагачує ігрові образи, які складають зміст ролі; внесення дорослими в одноманітно повторюваний сюжет гри «ключових» іграшок, які провокують самостійну зміну сюжетних ліній. На цьому етапі дорослий допомагає у вирішенні конфліктних ситуацій з приводу об'єднання індивідуальних ігрових задумів.

Ігри старших дошкільників безпосередньо пов'язані з формуванням рольової поведінки та поступовим оволодінням ігровими правилами. Діти навчаються діяти в рамках ролі, характер та логіка дій визначається життєвою послідовністю і спонукає дитину відтворювати ігрові дії за зразком. На цьому етапі розвитку спільних ігор дітям дуже важко підпорядковувати свої бажання будь-яким правилам, у таких випадках дорослий допомагає зрозуміти природний зв'язок ролі й тих чи інших форм поведінки, обов'язковість певних рольових розпоряджень. Дорослий або пояснює, тобто робить роль невіддільною від тих правил, із якими вона пов'язана, або вводить рольові вимоги в образ відповідної ролі.

Поступово роль стає центром гри, діти не лише послідовно змінюють ігрові ролі в рамках одного сюжету, а й

використовують поєднані ролі («тато» одночасно також «водій», «мама» – «лікар»). Що доросліші діти, то більш гнучкими стають переходи від однієї ролі до іншої. У старших дошкільників виявляється здатність не програвати дії, а позначати їх – словом, рухом, мімікою, пантомімою. Такий умовний засіб дає змогу дітям дотримуватися внутрішньої логіки ігрових дій, не переходячи до реальності. Але при цьому дорослі мають контролювати збереження зв'язків між ролями. Наприклад, «мама» поклала донечку спати, пішла на роботу і стала «продавцем», але вона не забуває про свою попередню роль і в певний момент повертається з роботи додому. Найчастіше сюжети гри дітей не пов'язані внутрішньою логікою переходів, тоді гра стає фрагментарною.

Пропонуємо розглядати сюжет гри як послідовні, взаємозалежні події, які за змістом аналогічні оповіданню. Спільна діяльність зі складання такого оповідання або розповіді може будуватися за принципом послідовного обміну фрагментами цього оповідання, де кожний з учасників «підхоплює» фрагмент партнера і доповнює його своїм згідно з логікою попередньої сюжетної лінії.

Продовжується процес оволодіння вмінням підпорядковувати свої дії правилам гри. Правила потребують діяти згідно з ролями, які виконують учасники гри. Діти не ігнорують цих «прихованих» правил, а навпаки, реагують на будь-яке порушення логіки рольової поведінки. «Спочатку треба купити квиток, а потім заходити на пароплав», «Лікар спочатку вислуховує хворого, а потім виписує рецепт, а ти не так робиш», – такі репліки часто звучать під час ігор. Це свідчить про те, що діти вимагають від співучасників гри чіткого виконання правил.

Розвиток гри також залежить від того, чи сформовані в дітей навички спільної діяльності. Дитині потрібно не лише усвідомити свій задум, а й зрозуміти задум партнера. У спільній грі виникають ситуації, коли уявлення партнерів про розвиток сюжетної лінії розходяться або учасники гри прагнуть до реалізації ролей, за змістом не пов'язаних між собою. У цьому

разі успіх продовження спільної гри залежить від уміння запропонувати партнерові сюжетну подію, що поєднає за змістом ці ролі, або ж побудувати, послідовно продовжити розвиток сюжетної події, що запропонував партнер.

Отже, розвиток ігрової діяльності передбачає поетапну передачу дітям ігрових умінь та навичок партнерської взаємодії, й на кожному етапі роль дорослого визначається потребами дитини. Дорослий повинен пам'ятати, що його допомога не може порушувати природності дитячої гри, має бути опосередкованою.

ПЕДАГОГІЧНІ ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ІГОР

Яременко Н. В.,

*доцент кафедри педагогіки і психології
Київського обласного інституту
післядипломної освіти педагогічних кадрів*

Будь-які засоби виховання можна використати по-різному. Їх ефективність забезпечується наявністю спеціальних знань та вмінь використовувати ці засоби. Упровадження педагогічних ігрових технологій у практику роботи з дітьми вимагає дотримання певних правил. Уперше ці правила послідовно й обґрунтовано сформулював Я. А. Коменський у «Законі добре організованої школи»:

- Ігри повинні бути такими, щоб учасники звикли їх сприймати як щось другорядне, а не якусь справу.
- Гра повинна сприяти здоров'ю тіла не менше, ніж поживленню духу.
- Ігри повинні бути початком серйозних речей.
- Гра повинна завершуватися раніше, ніж набридне.
- Ігри повинні відбуватися під наглядом вихователів.

За умови суворого дотримання цих правил гра стає серйозною справою: сприяє розвитку здоров'я, відпочинку для розуму, підготовці до життєдіяльності.

Прикрасою гри, за Я. А. Коменським, є рухова активність тіла, життєрадісність духу, порядок, гра за правилами, перемога доблестю, а не хитрістю. Пороками у грі є лінь, в'ялість, недоброзичливість, зазнайство, заздрість, крик, підступність. Ігри негативного статусу взагалі не повинні використовуватись у роботі з дітьми.

Враховуючи правила організації ігор, сформульовані Я. А. Коменським, можна визначити такі педагогічні вимоги до проведення ігор:

- організація дитячих ігор має унеможливити ризик для життя і здоров'я їх учасників;
- смисл ігрових дій повинен збігатися зі змістом поведінки в реальних ситуаціях для того, щоб основний смисл ігрових дій переносився в реальну життєдіяльність;
- у грі діти повинні керуватися загальноприйнятими в суспільстві моральними нормами, що ґрунтуються на гуманізмі, загальнолюдських цінностях;
- діти повинні добре розуміти смисл і зміст гри, правила та умови її проведення, ідею кожної ігрової ролі;
- вибір гри залежить від вікових та анатомо-фізіологічних особливостей дітей, розвитку їх кругозору;
- педагог повинен забезпечити умови, які визначають правильне ставлення дітей до гри;
- не варто навчати дітей одразу багатьох ігор;
- завершення гри має бути результативним, яскравим, емоційним, містити аналіз, захочення переможців;
- потрібно передбачити систему штрафних балів у разі порушення правил гри;
- гру потрібно організовувати і спрямовувати, стримувати, якщо це необхідно, забезпечувати кожному учаснику можливість виявляти ініціативу;

- організовуючи ігри з підлітками та старшокласниками, потрібно спонукати їх до аналізу ігрової діяльності, зіставлення імітації з відповідною сферою реального життя, надавати допомогу у встановленні зв'язку змісту гри зі змістом практичної життєдіяльності чи зі змістом навчального курсу; результатом обговорення гри може бути перегляд її змісту, правил, умов проведення тощо;

- ігри вимагають індивідуального підходу до кожної дитини, тому кожна гра вимагає відчуття міри та обережності;

- дітям властивий азарт і надмірне захоплення окремими іграми на шкоду навчанню, тому в роботі з дітьми потрібно розумно чергувати різні ігри з іншими видами діяльності, які допомагають вирішувати ті чи інші педагогічні завдання.

Основні педагогічні вимоги до ігор та іграшок

Іграшки є об'єктом ігор дітей і водночас важливим педагогічним засобом їх виховання. Кожна іграшка відповідає певному виду гри. Будь-яка іграшка має певний запас ігрових можливостей, наділена розвивальними властивостями, захоплююча. Іграшка повинна сприяти формуванню допитливості, інтересу до навколишнього світу, прояву гуманних почуттів, розвитку художніх смаків, творчих здібностей.

Добираючи іграшки та ігри для дітей різних вікових груп, потрібно враховувати такі якості: функціональність, безпечність, екологічність, естетичність, педагогічні можливості тощо.

Гра, як і іграшка, за своїм змістом повинна бути педагогічною. Вона має позитивно впливати на розвиток емоційно-вольової, інтелектуальної і раціонально-фізичної сфер її учасників. Атрибути, аксесуари та інвентар для ігор повинні бути безпечними, зручними та гігієнічними. Ігри не повинні бути надміру азартними, принижувати гідність учасників навіть тоді, коли вони програли.

Принципи організації ігрової діяльності

Усвідомлено змодельована ігрова діяльність залишається самобутньою, комплексною, профорієнтаційною, корекційною, терапевтичною, тобто розвивальною грою тоді, коли її організатори дотримуються певних принципів.

Добровільність (немає примусу будь-якої форми) **включення дітей в ігрову діяльність.** Авторитаризм суперечить суті гри. Ігрова взаємодія за своєю природою виключає будь-який примус, насилля, натиск. Гра є лабільною за своєю суттю; настроїв гравців – мінливий. Однак саме настрої підтримує в грі їх взаєморозуміння та взаємоповагу. Вільне й абсолютно добровільне залучення дітей до гри гарантує збереження їх ігрового настрою.

Принцип розвитку ігрової динаміки. Він реалізується через правила ігор, які відпрацьовувалися століттями, досягаючи художньої досконалості. Вони можуть стимулювати розвиток ігрового сюжету чи стримувати його, створювати монотонність, одноманітність, повтори, нудьгу. Кожна дитина має свій творчий почерк засвоєння правил гри. Ведучий гри покликаний, зберігаючи її нормативну схему, стимулювати творчість гравців, яка підтримує динаміку гри. Саме їх різний творчий почерк надихає на продовження гри та її розвиток.

Принцип підтримки ігрової атмосфери. В іграх діти самобутні: вони здатні переноситись у придумані умови і положення, переживати пригоди відомих героїв, однак центральне місце все-таки займає їхнє власне «Я». Незважаючи на всі придумані ситуації в іграх, почуття дітей завжди реальні. Підтримка ігрової атмосфери означає підтримку реальних почуттів дітей. Способи підтримки ігрової атмосфери різні: стимулюючий ефект суперництва; умови ігрового спілкування; зняття всіх моментів, які провокують конфлікти; розширення ігрового асортименту різних аксесуарів; проведення тренінгів на невдачу; розширення і збагачення репертуару дитячих ігор; розробка нових ігрових сценаріїв тощо.

Принцип взаємозв'язку ігрової та неігрової діяльності. Незважаючи на те, що гра використовується переважно як засіб розваги, відпочинку, зміни діяльності, як корисне й цікаве проведення часу, для педагогів важливим є перенесення основної суті ігрових дій на реальний життєвий досвід дітей. У цьому контексті вивіреною є народна аксіома: що отримаєш на дозвіллі, те знадобиться в житті. Співвідношення ігрового та неігрового компонентів спроектовано на поступову заміну гри працею. Якщо мета діяльності має для дітей достатньо яскравий і захоплюючий зміст, діяльність не потребує підтримки у засобах гри. Як «прискорювач» багатьох процесів розвитку дитини, гра повинна відступати на другий план там, де сама діяльність є значущою і не потребує ігрової форми. Саме тому ідеалізувати гру потрібно обережно, бо надмірне захоплення нею може мати й негативні наслідки.

Принцип переходу від простих ігор до складних ігрових форм. Світ дитячої гри зазнав серйозних змін у змісті, формах, тривалості в часі, вікових інтересах тощо. В історії культури людей ігри існували здавна і будуть існувати вічно. Деякі з них не втратили своєї привабливості протягом багатьох століть, деякі зникли безповоротно, деякі зазнали змін, «пристосувалися» до сучасності. Існують ігри на все життя. Перехід дітей від простих ігор до складних стихійний. Затримка дитини у сфері одновимірних ігор є небезпечною. Необхідний рух до більш складних моделей гри, які дають дітям можливість самим обирати лінії поведінки, що розширюють сферу встановлення контактів, сприяють можливості презентувати, реалізувати й утверджувати себе.

ДОДАТКИ



ІГРИ НА ДОПОМОГУ БІБЛІОТЕКАРЯМ

ІГРИ ДЛЯ «ПІЗНАЙКІВ» (1–3 РОКИ)

Цикл розвиваючих ігор за методикою Марії Монтессорі

Мета: тренувати пальчики та кисті рук, розвивати творчі здібності.

Обладнання: різні крупи (горох, квасоля, гречка, пшоно, манка), глибокі непрозорі миски.

Місце проведення: «Квартал розумників».

Ігри за методикою відомого італійського педагога Марії Монтессорі з крупами спрямовані на роботу дитячих пальчиків та розвиток рук, що безпосередньо пов'язано з мовним та інтелектуальним розвитком дитини. Розвиваючим середовищем в цих іграх виступають: пшоно, гречка, рис, горох, манка, квасоля, миски, ложки, піднос. Все це потрібно поставити в одному місці з матеріалами для пересипання, в місці доступному для дитини.

Гра 1. Пересипання круп. Тренер насипає на спеціальний піднос з бортиком різноманітні крупи та пропонує малятам пересипати крупу ложкою з миски в миску або з чашки в чашку, або просить дитину насипати її порівну в три маленькі склянки. Тренер показує маляті, як правильно тримати ложку (не в кулаці, а трьома пальчиками). Також тренер показує, як пересипати крупу через лійку.

Гра 2. Сортування круп. Тренер насипає на спеціальний піднос з бортиком різноманітні крупи, пропонує дитині розкласти крупинки в різні посудини: у першу – гречку, в другу – кукурудзу, в третю – горох. Ця гра розвиває пальчики і грона рук дитини, а також формує мислення, адже сортування – це і розумова операція.

Гра 3. Малювання на манці. Тренер насипає на піднос з високим бортиком манку тонким шаром і показує маляті як можна пальчиками малювати все, що хочеться (лінії, хвилі, прості геометричні фігури). З малятами трьох років на манці можна вчитися писати букви і цифри.

Гра 4. Пошук іграшки в крупі. Потрібно взяти велику глибоку миску, насипати в неї багато квасолі, пшона або гороху, глибоко «закопати» дрібні предмети (наприклад, маленьких іграшкових звіряток) та запропонувати дитині відшукати їх. Такі заняття розвивають навички розрізняти предмети за формою, розміром та вагою, а також роблять масаж для ручок.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/15KLBMC>)

Гра «Гудзики в мішечку»

Мета: розвивати тактильні навички.

Обладнання: жилка, різноманітні гудзички

Місце проведення: «Квартал розумників».

Хід заняття

Усі діти сідають за столик, а тренер показує їм «чарівний мішечок», наповнений гудзиками різних розмірів і кольорів. Пропонує малюкам на дотик визначити, що в мішечку. Малеча, не заглядаючи у мішечок, дістає гудзички спочатку більші, а потім менші (чи навпаки). І з допомогою батьків та тренера нанизує їх на жилку. Проявляючи творчість, діти виготовляють буси з гудзичків, використовуючи наповнення «чарівного мішечка». Під час цієї гри можна провести конкурс, хто зробить довші чи яскравіші буси. Граючи з гудзиками, дитина тренує пальчики та одночасно розвиває кмітливість і освоює поняття великий-маленький.

(Зростаємо разом.– 2011.–№ 5.– С. 8)

Інтерактивна гра з використанням звукоімітації

«Чий це голос?»

Мета: ознайомити дітей з тваринами, вивчити їх голоси за звукоімітацією.

Обладнання: іграшкові тварини (жаба, мишка, корова, кіт), комп'ютер, інтерактивна дошка, коробка, ширма (замість іграшок можна використати картинки).

Місце проведення: «Ігровий майдан».

Заняття 1

Хід заняття

Заняття можна проводити там, де вам зручно: за столом, на дивані, на килимі. В гості до дитини прийшли (приїхали на машині) звірі. «Подивимося, хто до нас прийшов? – Правильно, молодець, це киця! – Як киця каже? Мяу-мяу....(правильно)». Аналогічно обіграємо інших тварин.

«А тепер пограємо у гру – звірі будуть ховатися від тебе і кликати, а ти маєш відгадати, хто тебе кличе». За ширмою ховаємо тварин.....«Ква-ква»..... «Чий це голос? – Правильно, це жабка».

Також разом з дітьми можна переглянути презентацію «Як розмовляють тварини».

Заняття 2

Мета: розрізнити дорослих тварин від дитинчат за звукоімітацією.

Хід заняття

Заняття проводимо аналогічним чином, як і попереднє, тільки цього разу присутні дорослі тварини і їх дитинчата.

(За матеріалами сайту <http://pochetu4ka.ru/load/9-1-0-81>)

Гра «Збудуй піраміду»

Мета: розвивати увагу, зорову пам'ять та вміння правильно диференціювати предмети за формою та виглядом.

Обладнання: розкладна піраміда.

Місце проведення: «Ігровий майдан».

Практично в кожній дитячій кімнаті серед безлічі різноманітних іграшок є різнобарвна дерев'яна або пластмасова пірамідка. Це тому, що вона за всіх часів була обов'язковою складовою «джентльменського набору» розвиваючих іграшок.

Чим же корисна піраміда? Вона збагачує сенсорний досвід дитини. Граючись, малюк знайомиться з основними кольорами, формою кільця, вчиться оперувати поняттями «малий – середній – великий», розвиває сенсомоторну координацію.

Хід гри

Разом з дитиною треба роздивитися піраміду, розібрати її, а потім спробувати скласти її знову: спочатку від найменшого до найбільшого, а потім навпаки.

(Зростаємо разом.– 2011.–№ 5.– С. 10)

Виготовлення аплікацій

Мета: набуття навичок виготовлення поробок з паперу, картону та інших матеріалів.

Обладнання: кольоровий папір, клей, ножиці.

Місце проведення: майстерня «Умілі ручки».

Користь занять аплікацією для дитини: розвиває конструкторське мислення – створення цілого з деталей; формує естетичний смак та художню уяву; допомагає вивчити кольори і геометричні форми; розвиває дрібну моторику і тактильні відчуття, особливо якщо використовуються й інші матеріали (крупа, тканина, соломка, сухі квіти); знайомить з технологією виконання аплікації; виховує наполегливість в отриманні бажаного результату і вміння працювати.

Хід заняття

1. Роздати дітям заздалегідь підготовлені елементи аплікацій:

- метелик (тулуб, крильця, кружечки різної величини);
- Рибка (тулуб, голова, губи, три різних плавники, очі, кружечки різної величини);
- квітка (пелюстки, стебло, серединка, листочок);
- сонечко (крильця, голова, очі, кружечки однакових розмірів);
- хатинка (дах, стіна, двері, вікно, димохід)

2. Навчити малюків користуватися пальчиковим клеєм.

3. Ознайомити з послідовністю наклеювання елементів аплікації на аркуш паперу.

4. Виготовити аплікацію.

(Власна розробка Тернопільської ОДБ)

Показ казки у ляльковому театрі. Українська народна казка «Курочка Ряба»

Мета: розвивати зв'язне мовлення, увагу, пам'ять та аудіовізуальні навички малюків.

Обладнання: книжка з казкою, яку показуємо; настільний ляльковий театр.

Місце проведення: «Казковий двір».

Хід заняття

Тренер розмовляє з дітьми: «Давайте ми з вами почитаємо казочку. Мабуть, діти, ви вже знайомі з цією казочкою, але сьогодні ми будемо не просто читати, але й показувати казку, і ви будете мені в цьому допомагати».

Перший раз тренер розкажує і показує казку сам, потім розкажує і показує її разом з дитиною.

- Як кудахкала курочка? – Ко-ко-ко.
 - Як дідусь і бабуся стукали по яечку? – Тук-тук (тренер показує руками і просить дитину: зробити два кулачки і постукати один до одного).
 - Як пищала мишка? – Пі-пі-пі.
 - Як плакали дід і баба? – Ай-ай-ай (тренер з дитиною показує, як хитали головою дід і баба і як витирали сльози – потерти кулачком очі).
 - А як зраділи, коли курочка сказала, що знесе нове яечко? – Посміхнулись, похлопали в долоньки.
- (За матеріалами сайту <http://pochetu4ka.ru/load/9-1-0-103>)*

Слухняний олівчик та чарівні долоньки

Мета: розвивати зорове сприйняття, увагу та дрібну моторику рук.

Обладнання: комп'ютер, інтерактивна дошка, сенсорний монітор.

Місце проведення: «Інтернет-куточок».

Заняття з образотворчого мистецтва – важливий компонент естетичного виховання малюків. Малювання впливає на формування різних сторін особистості дитини,

воно тісно пов'язане з пізнавальним процесом, який включає пригадування зорового сприйняття образу предмета. Велике значення має малювання для виховання, розвитку в дитини художніх, творчих здібностей. Малювання, також, відіграє значну роль у формуванні мовлення дитини, адже стимуляція роботи дрібної моторики, тобто рухи пальчиками, пришвидшує процес постановки мови.

Хід заняття

Тренер ознайомлює малюків з інтерактивною дошкою та сенсорним монітором та показує їм, як правильно ними користуватися. Діти вчаться малювати на інтерактивній дошці та розфарбовувати розмальовки на сенсорному моніторі.

(Власна розробка Тернопільської ОДБ)

Гра «Боулінг»

Мета: розвивати моторику рухів.

Обладнання: дитячий набір для гри в боулінг.

Місце проведення: «Ігровий майдан».

Хід заняття

Дитина разом з тренером розставляє кеглі для гри в боулінг, а потім спеціальним м'ячиком намагається збити їх всіх одночасно.

(Власна розробка Тернопільської ОДБ)

ІГРИ ДЛЯ «ЧОМУСИКІВ» (4–6 РОКІВ)

Ліплення фігурок з пластиліну

Тема: Павлик-равлик, ящірка.

Мета: розвивати дрібну моторику рук та удосконалювати творчі вміння дітей у процесі зображення тварин у техніці ліплення.

Обладнання: пластилін, стека, дощечка, ганчірка, ілюстрації равлика та ящірки.

Місце проведення: майстерня «Умілі ручки».

Хід заняття

I. Ліпимо Павлика-равлика:

Перед виконанням роботи тренер знайомить дітей з казкою «Найлагідніше сонце».

1. Скачуємо шматочок пластиліну в кульку.
2. Розкачуємо кульку між долонями так, щоб один кінець качалочки був тоншим за інший.
3. Скачуємо качалочку в «котушку», починаючи з тоншого місця, і в нас готова хатинка.
4. Скачуємо ще один шматочок пластиліну в кульку.
5. Розкачуємо наступну кульку, так само як попередню, один кінець піднімаємо вгору – це наш равлик.
6. Прикріплюємо до равлика хатинку.
7. На голівці пальчиками витягуємо різки та носик.
8. Скачуємо два маленьких шматочки пластиліну іншого кольору в кульки.
9. Припліскуємо їх у вигляді гудзичків.

Равлик

Лізе, лізе равлик по моріжку,
Виставляє равлик довгі різки,
А на спині в равлика хатинка,
Заболить у тебе, равлик, спинка!
Ні, не важко равлику, не важко,
Бо легка хатинка-черепашка.
Та зате, як поруч небезпека,
Равлику додому недалеко:
В черепашку зразу може влізти, -
І вже пташці равлика не з'їсти!

(Наталя Забіла)

II. Ліпимо ящірку:

1. Від шматка пластиліну відриваємо чотири маленькі однакові шматочки. Скачуємо в кульки їх і великий шматок, що залишився.

2. Велику кульку розкачуємо, надавши виробу видовженої форми. Із заокругленого боку формуємо голівку ящірки.

3. З маленьких кульок виліплюємо лапки. Прикріплюємо їх знизу до фігурки ящірки.

4. Мокрим пальчиком згладжуємо готовий виріб.

5. Стекою промальовуємо очі та кігтики на лапках.

Ящірка

Мала ящірка на зріст.

В неї довгий тонкий хвіст.

Добре бачить, гарно чує,

На комах дрібних полює.

Швидко бігає вона:

Шусть – і вже її нема.

В теплий сонячний деньок

Лізе грітись на пеньок.

Там довго вигрівається,

А коли дощ – ховається.

(Джміль.– 2007.– № 2.– С. 28–29)

Рольова гра «Побавимось у лікарів»

Мета: ознайомити дітей зі світом професії лікаря, а також розвивати рухову активність під час гри, покращувати моторні навички, спритно виконувати прості фізкультурні вправи.

Обладнання: світлина із зображенням ворона (або відповідна іграшка) та набір юного лікаря.

Місце проведення: «Ігровий майдан».

Хід гри

Тренер розповідає, що із вороном сталася неприємна пригода – він поранив крило. Йому тепер боляче і він не може літати. Тренер пропонує надати хворому швидку медичну допомогу. Діти, використовуючи набір юного лікаря, допомагають ворону. Коли стан його покращується, тренер просить вихованців показати ворону фізичні вправи, які допоможуть йому скоріше відновити сили і знову стати таким

спритним, як раніше. Малята виконують запропоновані рухові вправи.

Рухлива гра «Зарядка для ворона»

1. Вихідне положення – основна стійка. Діти максимально розводять руки в сторони, потім різко піднімають їх вгору та опускають вниз, уздовж тулуба. Вправа повторюється 4–5 разів.

Щоб ти, ворон, спритним став,
Крильцята в сторони розстав,
Угору – в сторони – униз,
Вони міцніють вже – дивись!

2. Вихідне положення – стоячи прямо, ноги нарізно. Присісти, руки витягнути вперед. Повернутися у вихідне положення. Повторити 4–5 разів.

Ніжки теж слід розім'яти.
Слухай, радять що малята:
Не лілуйся, присідай,
М'язи ніжок укріплай!

3. Стрибки на обох ногах вперед, руки розставлені в сторони. Вправа виконується впродовж 20–30 секунд.

Хай ворон залюбки
Розпочне свої стрибки
По стежинці, по двору, –
Звеселяє дітвору.

4. Легкий біг навшпиньках із змахуванням руками. Вправа виконується впродовж 20–30 секунд.

Ворон зміцнів, і ще мить, –
Він, дивіться, вже летить!
Ой, які легкі крильцята,
Гарно небом мандрувати!

Після закінчення рухових вправ діти стають в коло і в спокійному темпі водять хоровод.

(За посібником: Планування роботи за сферами життєдіяльності: весна. 5–6 років / ред..В. Л. Сухар.– Харків: Ранок, 2010.–208 с.)

Віртуальна гра «Знайди букву»

Мета: вчити розрізняти букви, порівнювати форми букв і знаків, знаходити вивчені букви, розвивати мислення і самостійність у виконанні завдань, виховувати уважність.

Обладнання: комп'ютер, інтерактивна дошка, кубики з літерами, настінна абетка, абетка-пазли.

Місце проведення: «Інтернет-куточок».

Хід заняття

Тренер знайомить дітей із правилами гри: малята повинні розглянути на інтерактивній дошці ліворуч букви, праворуч – значки, фігури, лінії, серед яких є одна з букв українського алфавіту. Порівнюючи форми букв, що зліва, із значками, розміщеними справа, дитина повинна знайти букву і доторкнутись до неї. Перед її зором постає малюнок предмета, назва якого починається з букви, яку було натиснуто. Вимовляючи слово, акцентуємо увагу дитини на першій букві слова. Таким чином буква асоціюється з відповідним малюнком, як і в звичайних вправах на вивчення абетки.

Сайт «Читаліно» (www.chitalino.com.ua) пропонує добірку ігор, які допоможуть дітям засвоїти абетку і навчитись читати: «Знайди «правильне слово», «Складаємо слова», «Трискладові слова», «Слова по групах», «Вчимося читати текст» та ін.

Заняття-гра «Рулетка з числами»

Мета: знайомити дітей з числами та позначенням їх на письмі.

Обладнання: комп'ютер, інтерактивна дошка, магнітна дошка.

Місце проведення: «Інтернет-куточок».

Хід заняття

Інтерактивне навчання – технологія майбутнього: знання даються легко, невимушено і в ігровій формі. Діти на простих прикладах вчать правила додавання і віднімання. На сайті

«Самоучка» спеціально розроблені програми, розраховані на розвиток математичних здібностей дітей і на здобуття ними потягу до знань.

Заняття розпочинається повторенням вивчених раніше цифр і переглядом відеопрезентації «Веселий рахунок». Наступним кроком є гра «Лічба» на інтерактивній дошці.

Гра «Лічба»

Вправа призначена дітям, які тільки починають вчитися рахувати, і допоможе навчити дитину встановлювати взаємовідповідність між кількістю предметів і числом та позначати число предметів цифрою.

Сині кружечки на малюнках показують, що рахувати можна в будь-якому порядку, але не можна пропускати при лічбі жодного предмета.

Перша сторінка вправи знайомить з числами, друга – закріплює вміння ставити цифру у відповідність до числа предметів.

Гра «Ріпка»

Ця вправа направлена на закріплення знань про порядок чисел при рахунку і позначення їх цифрами.

Герої казки «Ріпка» мають номерні знаки – цифри: дідусь – 1, бабуся – 2, внучка – 3, Жучка – 4 і т. д. Дітям треба поставити героїв казки в правильному порядку (від 1 до 10) і, при правильному рішенні, вдасться витягнути ріпку.

Гра «Мозаїка»

Ця вправа допомагає закріпити знання про порядок чисел при рахунку і позначення їх цифрами.

Великий квадрат поділений на десять різних за формою частин, що схожі на мозаїку. Кожна фігура має свою цифру від 1 до 10. Щоб зробити цю мозаїку яскравою, треба натискати на дошці цифри в правильному порядку. Якщо все вірно, мозаїка заграє різнобарвними кольорами.

Використовуючи наповнення сайту «Самоучка», можна пограти в ігри «Ялинка», «Білка», «Півник», «Світлофор», «Злови число» та багато інших. Вони не тільки навчають дітей рахувати, додавати, віднімати і також розвивати логіку мислення, уважність, пам'ять.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/11ClFyR>)

ІГРИ ДЛЯ РОЗУМНИКІВ (7–10 РОКІВ)

Відеоігри «Анаграма» і «Ребус»

Мета: розвивати логіку дітей.

Обладнання: комп'ютери, інтерактивна дошка.

Місце проведення: «Інтернет-куточок».

Хід заняття

Анаграма – переставляння літер або складів у слові, завдяки чому витворюється нове значення, прочитуване у зворотному напрямку (тік – кіт), постають псевдоніми (Симонов – Номис) чи слова (мука – кума, літо – тіло). Винахідником анаграм вважають грецького поета і граматака Лікофрона (3 ст. до н. е.).

Суть гри: відгадати слово, подане у вигляді перемішаних букв.

Правила складання анаграми:

1. Слово-відповідь повинно складатись тільки з тих букв, які надані.
2. У слові-відповіді надані букви повинні зустрічатись стільки разів, скільки їх було у завданні.
3. Відповідь повинна бути загальним іменником однини у називному відмінку. Виключенням є слова, які вживаються тільки у множині, наприклад, ножиці, штани.
4. Відповідь не повинна бути зменшувальним словом.
5. Слова, які пишуться з апострофом, потрібно писати без апострофа.
6. Слова, які пишуться через дефіс, потрібно писати без дефіса.

7. Якщо Вам вдалось скласти декілька варіантів з анаграми – пишiть їх у відповідь.

Приклади анаграм:

ШАТКРОФНМА – ІНФОРМАТИКА; АВЕБРУАРТАІ – АБРЕВІАТУРА; КУМА – МУКА; ТІК – КІТ; ЛІТО – ТІЛО.

АБРЕВІАТУРА – ВЕРБА, РУТА, РІТА, ВІТЕР, ВІТА, БРАТ, УРА, ІРА, ВАТА, ВІРА, АРТУР, РЕБРА, РАБ, ТАРА, АРА, ТРАВА, ЕРА, АРАБ, АРАРАТ, ТУР, ВАТРА, ВАРТА, ТРУБА, БАР.

(За матеріалами сайтiв: <http://bit.ly/15GZHуF>, <http://bit.ly/ZOEJWr>)

Ребус – загадка, в якій слова, що розгадуються, зображено у вигляді комбінації малюнкiв з літерами та іншими знаками.

Правила ребусоскладання:

1. Назви всіх предметiв, що зображені у ребусі, читаються тільки в називному відмінку.

2. Досить часто предмет, зображений в ребусі, може мати не одне, а два чи більше назв, чи може мати одне загальне та одне конкретне значення, наприклад, «авто» та «машина», «квітка» та «рослина» і т. п. Вибирати необхідно те, що підходить за логікою. Вміння визначити й правильно назвати зображений на малюнку предмет є однією з головних труднощiв при розгадуванні ребусiв.

3. Досить часто назва якогось предмета не може бути використана повністю, необхідно відкинути на початку чи в кінці слова одну чи декілька букв. У таких випадках застосовується умовний знак – кома. Якщо кома стоїть ліворуч від малюнка, то це значить, що від його назви необхідно відкинути першу букву (ліворуч від малюнка кому часто зображують перевернутою у верхньому кутку), якщо праворуч від малюнка – то останню. Якщо стоять дві коми, то відповідно відкидають дві літери і т. д.

4. Якщо предмети чи літери зображені один в одному, то їх назви читаються з додаванням прийменника «в» або «у».

5. Якщо якась літера складається з іншої літери (багато разів повтореної), то читають з додаванням прийменника «з».

6. Якщо за якоюсь буквою чи предметом знаходиться інша буква чи предмет, то читати необхідно з додаванням прийменника «за».

7. Якщо одна фігура чи літера зображена під іншою, то читати необхідно з додаванням прийменників «на», «над», «під».

8. Якщо по якій-небудь літері написана інша, то читають з додаванням прийменника «по». Якщо одна буква лежить біля іншої, притулена до неї, то читають з додаванням прийменників «біля», «у», «коло».

9. Якщо у ребусі зустрічається зображення предмета, перевернуте догори ногами, то назву його зазвичай потрібно читати з кінця, або інколи це робиться просто заради ускладнення ребусу.

10. Якщо зображено предмет, а біля нього (чи на ньому) написана, а потім закреслена літера, то це значить, що цю літеру необхідно виключити зі слова, зашифрованого малюнком. Якщо ж над закресленою літерою знаходиться інша, то це значить, що потрібно нею замінити закреслену. Теж саме роблять, коли між двома літерами стоїть знак рівності чи перехідні стрілочки. Закреслені (замінені) літери зазвичай використовують для виключення (заміни) їх із (у) середини слова.

11. Якщо закреслена літера(и) стоїть як незалежна фігура, то її потрібно читати з додаванням частки «не».

12. Якщо поряд з малюнком (чи над ним, чи під ним) стоять цифри, то це значить, що літери закодованого зображення слова читаються в тому порядку, який вказаний цифрами. Також вони вказують на те, чи всі літери слова потрібно читати, чи ні. Закреслені (відсутні) цифри вказують на відсутність певних літер.

13. Якщо малюнки «рухаються» один від одного або один до одного, то слід використовувати прийменники «до» або «від». Якщо ж яку-небудь фігуру в ребусі зображають, що

ніби біжить, лежить, летить, сидить і т. п., то до назви цієї фігури потрібно додати відповідне дієслово в теперішньому часі (біжить, лежить, летить, сидить і т. д.).

14. Досить часто в ребусах окремі склади «до», «ре», «мі», «фа», «ля», «сі» зображають відповідними нотами.

Це, по суті, і всі основні правила для тих, хто хоче спробувати себе у ребусоскладанні чи їх розв'язуванні. Однак, процес ребусотворчості може передбачати синтез всіх наведених принципів творіння ребусів та створення нових правил зрозумілих для більшості за логікою побудови.

(За матеріалами сайтів: <http://bit.ly/ZkRVqy>, <http://bit.ly/ZMMHAg>)

Рухливі ігри «Займи місце»

Мета: розвивати спритність та уважність дітей.

Місце проведення: «Ігровий майдан».

Учасники сидять у колі. Порожніх стільців немає. Ведучий стоїть у центрі. Ведучий: «Мені подобаються люди, що... мають русявий колір волосся». Всі, у кого русявий колір волосся встають зі своїх місць і намагаються знайти нове місце (на своє назад сідати не можна). Також і ведучий намагається знайти собі нове місце. Оскільки гравців є на одного більше, ніж стільців, хтось залишиться в колі. Він стає ведучим і продовжує: «Мені подобаються люди, що сьогодні... на сніданок їли хліб». Знову, ті хто їли хліб, встають, намагаються знайти нове місце і т. д. Продовження до «Мені подобаються люди, що...» можна придумувати які завгодно. Переможців і переможених немає. Гра продовжується, поки всі не втомляться.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/11C84rd>)

«Дракон»

Мета: розвивати спритність та моторику рухів.

Місце проведення: «Ігровий майдан».

Діти шикуються в колону, тримаючи за плечі один одного. Вони зображують дракона. Перший у колоні – це голова дракона,

останній – хвіст. По команді ведучого дракон починає рухатися. Завдання «голови» – зловити «хвіст». А завдання «хвоста» – втекти від «голови». Тулуб дракона не має розриватися, тобто гравці не мають права відчіплювати руки. Тільки «голова» зловила «хвіст» – вона сама стає «хвостом».

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/XWLSYf>)

«Їстівне – неїстівне»

Мета: розвивати кмітливість та швидку реакцію у дітей.

Місце проведення: «Ігровий майдан».

Всі учасники гри стають у коло. Ведучий називає будь-який предмет і одночасно кидає м'яча кому завгодно із гравців. Якщо був названий їстівний продукт, то м'яча потрібно ловити, якщо ж неїстівний – то ловити його забороняється. Якщо гравець помилився, він вибуває з гри, а той гравець, що ловить чи не ловить м'яча за умовами гри, сам називає предмет чи продукт. Переможцем стає останній гравець, який не припустився помилки.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/11koEdl>)

«Все навпаки»

Мета: розвивати увагу та координацію рухів.

Місце проведення: «Ігровий майдан».

Усі учасники гри стають у коло і, уважно слухаючи команди ведучого, виконують все навпаки: якщо ведучий підніме руку, всі повинні її опустити, якщо він розведе долоні, всі – зводять, він швидко махне справа наліво, всі – зліва направо тощо. Експерт стежить за правильністю рухів усіх учасників і визначає кількість помилок. Переможців і переможених нема.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/11C97aI>)

Гра «Хто більше запам'ятає?»

Мета: розвивати у дітей логічне мислення, пам'ять, увагу, кмітливість.

Місце проведення: «Квартал розумників».

Хід заняття

Гра-розминка «Систематизація»

Вправа спрямована на розвиток уміння систематизувати слова за певною ознакою.

- Скажіть, чим ваші матусі наповнюють пироги?
- Так, правильно, ягодами.
- Відгадайте загадку:

Червоніє зелен-сад,
намистинки скрізь висять,
як достигнуть – їх їдять,
тільки кісточка летять. (*Вишні, черешні*)

- Скажіть, які ягоди ви знаєте?
- Зараз я буду називати слова, якщо серед них ви почуєте слово, що позначає ягоду, то лясніть в долоні.

Слова для гри: капуста, суниця, яблуко, помідор, баклажан, перець, гранат, авокадо, ківі, груша, смородина, малина, морква, полуниця, картопля, кавун, кріп, чорниця, брусниця, слива, журавлина, абрикос, порічки, агрус, ожина, шовковиця, кабачок, апельсин.

- Тепер трішки ускладнимо гру. Я буду називати слова, якщо почуєте слово, що відноситься до ягід, лясніть один раз, якщо до фруктів – два рази.

Слова можна використовувати ті ж самі, можна придумати інші.

Основна гра «Хто більше запам'ятає?»

Учасники гри сидять у колі. Перший учасник називає будь-яке слово, наприклад, олівець. Наступний повинен повторити це слово і назвати будь-яке своє, наприклад, ліс. Третій учасник повторює вже два попередні слова: олівець і ліс, називає своє і т. д. Таким чином, в кінці гри залишається переможець, який володіє найкращою пам'яттю. Гру можна починати кілька разів.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/ZMNHEw>)

Літературний аукціон «Хто більше знає?»

Мета: розвивати кмітливість та логіку мислення у дітей.

Обладнання: книги для «продажу», дзвіночок, молоток, різноколірні квіточки.

Місце проведення: «Квартал розумників».

Хід заняття

Літературний аукціон – це гра, в якій використовується основний принцип аукціону: виграє той, чия правильна відповідь на запитання буде вказана останньою.

Для проведення гри необхідно:

- підготувати книжки для «продажу», що викликають особливе зацікавлення саме у тій читацькій аудиторії, з якою проводиться захід;
- підібрати запитання, які будуть запропоновані учасникам аукціону.

Гру проводить «головний аукціоніст». Його атрибути – дзвіночок і молоток. Перед оголошенням кожного нового завдання для акціонерів звучить дзвін. Завдання можуть бути різними, але обов'язково передбачити достатньо велику кількість правильних відповідей.

Наприклад, називається прізвище відомого письменника. Гравці один за одним повинні називати його твори. Після правильної відповіді «аукціоніст» повільно рахує до трьох. Той з гравців, хто останнім дає правильну відповідь, вважається переможцем і отримує право «купити», тобто взяти, книгу, яка його цікавить.

Правила аукціону: відповідає лише той, хто підняв руку, вигуки з місця не зараховують, одержує найвищу кількість балів (10) той, хто був найактивнішим. За правильні відповіді лічильна комісія дає різноколірні квіточки, які по завершенню обмінюються на призи.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/17ikxmd>)

І тур. «В яких казках живуть ці звірі?»

Довгі ноги, сіра шуба,

Ще й клюкасті зуби,

По лісу ганяє,

Зайчат лякає. (Вовк: «Рукавичка», «Сірко», «Вовк і семеро козенят», «Колобок», «Лисичка-сестричка і Вовк-панібрат», «Вовк і чапля», «Собака і вовк», «Пан Коцький», «Кравець та вовк»...)

Плавала, купалася,

Сухенькою зосталася. (Качка: «Кривенька качечка», «Лис і качки», «Про горду качку», «Качка і бузьок на мандрівці», «Золота качка»...)

Він із казки, він із пісні,

В нього зубки, як залізні.

Капустину він гризе,

Зветься звір на букву З. (Заєць: «Хитрий заєць», «Заєць та їжак», «Як заєць ошукав ведмедя», «Як вовк та заєць покумалися», «Колобок»...)

Я руда, низького зросту,

Хитра й довгохвоста,

На курей я дуже ласа,

В них смачненьке м'ясо. (Лисиця: «Колобок», «Фарбований лис», «Лисиця з лисенятами та ледачий чоловік Нехайло», «Лисиця та їжак», «Лисичка-суддя», «Про котика та півника»...)

З рогами, а не бик,

Молоко дає, а не корова,

Кору обгризає, кошиків не плете. (Коза: «Коза-дереза», «Вовк і семеро козенят», «Коза в заячій хаті», «Цап та коза»...)

Годинника не має,

А час знає. (Півень: «Про півника та курочку і про хитру лисичку», «Казка про дідового півника і бабину курочку», «Півник і двоє мишенят», «Котик і півник», «Хитрий півень»...)

II тур. Які твори написали ці письменники?

Шарль Перро: «Червона Шапочка», «Попелюшка», «Хлопчик-Мізинчик», «Кіт у чоботях», «Синя Борода», «Чарівниці», «Красуня із зачарованого лісу», «Химерні бажання», «Ріке-Чубчик», «Осляча шкура», «Спритна принцеса».

Ганс Крістіан Андерсен: «Гидке каченя», «Дикі лебеді», «Дюймовочка», «Квіти маленької Іди», «Кресало», «Льон», «Непохитний олов'яний солдатик», «Нове вбрання короля», «Оле-Лукойє», «П'ятеро з одного стручка», «Принцеса на горошині», «Русалочка», «Свинопас», «Снігова королева», «Соловей», «Циганська голка», «Що не зробить старий – все гаразд», «Ялинка».

Астрід Ліндгрен: «Пеппі Довга панчоха», «Малий і Карлсон, що живе на даху», «Міо, мій Міо», «Брати Лев'яче Серце», «Расмус-волоцюга», «Книжка про Лотту з Бешикетної вулиці», «Пригоди Еміля з Льонеберги», «Роня, дочка розбійника», «Домовичок Нільс Карлсон», «Сонячна галявина».

Тарас Шевченко: «Садок вишневий коло хати», «Тече вода з-під явора», «Думи мої, думи мої» «Сон», «Мені тринадцятий минало», «І виріс я на чужині» «Якби ви знали, паничі», «Катерина», «Гайдамаки».

Леся Українка: «Конвалія», «Вишеньки», «Хотіла б я піснею стати», «Лісова пісня», «Лелія», «Метелик», «Біда навчить», «Давня казка», «Казка про Оха-чудотвора», «Про велета».

Всеволод Нестайко, «Тореадори з Васюківки», «В Країні Сонячних Зайчиків», «Робінзон Кукурузо», «Вітька Магеллан», «Одиниця з обманом», «Пригоди Грицька Половинки», «Пригоди журавлика», «Незвичайні пригоди у лісовій школі», «Чудеса в Гарбузянах». «П'ятірка з хвостиком», «Скринька з секретом», «Чорлі», «Ковалі Щастя, або Новорічний детектив», «Чарівні окуляри».

III тур. Бліц-турнір

1. Хто живе в хатинці на курячих ніжках? – (Баба Яга)
2. Який орган у людини називають мотором? – (Серце)
3. У чиє царство потрапив Кай? – (Снігової Королеви)
4. Що росте вниз головою? – (Бурулька)
5. Як у казках називають лисицю? – (Сестричка)
6. Що загубила на балу Попелюшка? – (Черевичок)
7. Де живе Карлсон? – (На даху)
8. Скільки пальців на руці? – (П'ять)
9. Як звали внучку Діда Мороза? – (Снігуронька)
10. Що потрібно людям, котрі погано бачать? – (Окуляри)
11. Чим чистять зуби? – (Щіткою)
12. Що росте на клумбах? – (Квіти)
13. Для чого людині гребінець? – (Розчісувати волосся)
14. Дитина, якій ніхто не може догодити? – (Вереда)
15. Їдальня для птахів? – (Годівничка)
16. Мишка Джері, а кіт ... – (Том)
17. Білий кінь у чорну смужку? – (Зебра)
18. Дерево, на якому голки замість листя? – (Ялинка)
19. Ніс у слона? – (Хобот)
20. Що їдять із нагоди Дня народження? – (Торт)
21. Одяг для пальців? – (Рукавички)
22. Транспорт на двох колесах? – (Велосипед)
23. Весь час умивається, ніколи не втирається? – (Кіт)
24. У саду ростуть фрукти, а на городі? – (Овочі)
25. У народі його називають «утирач»? – (Рушник)
26. Найперша пісенька? – (Колискова)
27. Інструмент для письма? – (Ручка)
28. Вона замість носа у сніговика? – (Морква)

29. Чоловічок із мотором? – (Карлсон)

30. Що носять олені на голові? – (Роги)

(Власна розробка Тернопільської ОБД)

Інтерактивна година «Безпека в інтернеті»

Мета: ознайомити дітей з основами інформаційної безпеки в інтернеті.

Обладнання: комп'ютери, інтерактивна дошка, історії-комікси та матеріали із сайту «Онляндія» (<http://bit.ly/ZfCUpV> у зв'язку із закінченням проекту «Онляндія» інформацію можна знайти на сайті Microsoft «Партнерство в освіті» зареєструвавшись через аккаунт у Facebook).

Місце проведення: «Інтернет-куточок».

Хід заняття

Для знайомства дітей з безпечною роботою в інтернеті, ознайомимо їх із сайтом «Онляндія», де представлено матеріали для дітей, їхніх батьків та вчителів: інтерактивні ігрові сценарії, короткі тести, готові плани занять.

Дітям повідомляється про те, що ні в якому разі не можна при реєстрації на певному сайті залишати реальну інформацію про себе та батьків, писати адресу чи номери телефонів, а також про поведінку у мережі.

У розділі «Основи безпеки в інтернеті для дітей 7–10 років» знайомимо дітей з питаннями інформаційної безпеки, прочитавши їм історії-комікси.

Перша історія «Безмежний ліс» про дев'ятирічного Миколку, який вчиться користуватися комп'ютером та електронною поштою. Читачі дізнаються про те, що таке інтернет і що в ньому можна робити. Крім того, в історії розповідається про те, що в інтернеті є речі, від яких слід захиститися.

«Нові друзі Ганнусі» – це продовження історії «Безмежний ліс». Головною героїнею є двоюрідна сестра Миколки, Ганнуся. В історії йдеться про публічний характер інтернету, етикет в інтернеті, публікацію зображень та авторські права.

Батькам пропонуються буклети «Безпека дитини в інтернеті. 7 правил для батьків», а для безпечного користування інтернетом вдома кожна дитина отримує пам'ятку з переліком правил користування у мережі.

Щоб перевірити знання дітей з інформаційної безпеки, пропонуємо їм відповісти на контрольні запитання, які є в кінці розділу.

Інтернет-вікторина «Чомусик» (для дітей 8–10 років)

Мета: розвивати ерудицію дітей; сприяти розвитку логічного мислення, пізнавальних здібностей та інтересів, уваги, пам'яті; формувати навички толерантного спілкування; виховувати почуття дружби, взаємодопомоги.

Обладнання: комп'ютер, інтерактивна дошка, картки-жетони із зображенням сонечка із книгою, спеціально розроблена вікторина «Чомусик», яка знаходиться у розділі «Розгадуємо» на сторінці «Для дітей» сайту бібліотеки (<http://bit.ly/144pgtr>), додаткові запитання на окремих аркушах, дошка для запису балів, медалі для переможців.

Місце проведення: «Інтернет-куточок».

Хід заняття

Привітання учасників гри. Ознайомлення з правилами та умовами проведення інтернет-вікторини «Чомусик».

Умови та правила вікторини:

- У вікторині беруть участь дві команди по п'ять учасників.
- Інтернет-вікторина проводиться у три тури.
- Головне завдання гравців – якнайшвидше дати правильну відповідь.
- За правильну відповідь гравець або команда отримують 1 картку-жетон із зображенням сонечка із книгою, що дорівнює 1 ігровому балу.
- Бали підраховуються впродовж гри. Котра команда набере найбільшу кількість балів, та і буде переможцем.

Розминка-гра «Так чи ні». Відповідають усі учасники вікторини, бали не нараховуються.

- Скажи, співає сом пісні? (Hi)
- Чи вміє плавати гусак? (Так)
- Чи може стати у вогні вода холодним льодом? (Hi)
- Червоний мак в січневу пору квітне? (Hi)
- А крокодили на сосні свої будують гнізда? (Hi)
- Чи може вище гір літак у вишину злетіти? (Так)
- 7. Якщо не їстиме три дні, верблюд ходити зможе? (Так)
- 8. До розбишак і забіяк чи є в людей повага? (Hi)
- 9. Коли розсердиться їжак, слона він вбити може? (Hi)
- 10. Ріка біжить у долині, чи є у неї ноги? (Hi)

Добре розім'ялись! Починаємо гру. Бажаю всім успіхів і перемоги!

Заходимо на сторінку «Для дітей», що на сайті бібліотеки (<http://dity.odp.te.ua>), відкриваємо розділ «Розгадуємо» та вибираємо інтернет-вікторину «Чомусик».

I тур. Учасникам пропонують 18 запитань та 4 варіанти відповідей на кожне запитання. По одному учаснику з кожної команди по черзі підходять до інтерактивної дошки та вибирають запитання і правильну відповідь із чотирьох запропонованих варіантів.

Запитання

1. Яка рослина з червоними плодами стала символом України?
 - 1) шипшина;
 - 2) **калина**;
 - 3) горобина;
 - 4) малина.
2. У подібі якої істоти зустрілась Івану-царевичу його майбутня дружина?
 - 1) корови;
 - 2) мавпи;
 - 3) крокодила;
 - 4) **жаби**.
3. Скільки літер в українському алфавіті?
 - 1) 29;
 - 2) 35;

- 3) **33**;
4) 40.
4. О якій порі року святкуємо Різдво Христове?
1) навесні;
2) улітку;
3) **узимку**;
4) восени.
5. Як звали сестру Кия, Щека і Хорива в оповіданні Наталі Забіли «Древній Київ?»
1) Ярославна;
2) **Либідь**;
3) Почайна;
4) Іванна.
6. З чого виростають рослини?
1) плода;
2) кореня;
3) квітки;
4) **насіння**.
7. Що належить до живої природи?
1) **рослини**;
2) сонце;
3) зорі;
4) вода.
8. Як називались човни запорозьких козаків?
1) галери;
2) пироги;
3) фрегати;
4) **чайки**.
9. Скільки десятків у числі 70?
а) дев'ять;
б) п'ять;
в) **сім**;
г) три.
10. Що казкові царі пропонують майбутньому зятеві за дочку?
1) півконя;

- 2) *півцарства*;
 - 3) півбудинку;
 - 4) півдвора.
11. Яке з чисел не ділиться на 2?
- 1) 18;
 - 2) 14;
 - 3) 12;
 - 4) **9**.
12. До якого з цих міст, за народним висловом, «язик доведе»?
- 1) Харкова;
 - 2) Тернополя;
 - 3) *Києва*;
 - 4) Луцька.
13. Яке з чотирьох чисел є найменшим?
- 1) 99;
 - 2) 19;
 - 3) 39;
 - 4) **9**.
14. Якої з цих казкових тварин не було серед Бременських музикантів?
- 1) осел;
 - 2) кіт;
 - 3) собака;
 - 4) *миша*.
15. Як називають сім'ю бджіл або інших комах?
- 1) отара;
 - 2) *рій*;
 - 3) табун;
 - 4) череда.
16. Що називається квадратом?
- а) *чотирикутник, у якого всі сторони рівні*;
 - б) чотирикутник, у якого всі кути рівні;
 - в) трикутник;
 - г) шестикутник.

17. Що, згідно з приказкою, особливо швидко росте після дощу?

- 1) борги;
- 2) ноги;
- 3) волосся;
- 4) **гриби.**

18. Як називається результат дії віднімання?

- 1) сума;
- 2) **різниця;**
- 3) добуток;
- 4) частка.

Підсумок I туру. Підраховується кількість жетонів, які отримала кожна команда. Кількість балів, що набрали команди, записується на дошці.

II тур. Командам потрібно відповісти на 10 запитань. Правильна відповідь – 1 бал. Варіантів відповідей немає. Відповідає та команда, учасник якої першим підніме руку.

Запитання

1. З якої миски не можна наїстися? (*З порожньої*)
2. Яке місто є столицею України? (*Київ*)
3. Як називається страва з будь-якої крупи? (*Каша*)
4. Чим укрите тіло птахів? (*Пір'ям*)
5. З якої рослини на Україні виготовляють цукор? (*Цукровий буряк*)
6. Що плетуть павуки, щоб зловити свою жертву? (*Павутиння*)
7. Скільки місяців триває літо? (*Три*)
8. Як називається овоч, від якого плачуть? (*Цибуля*)
9. Як називається крісло, в якому сиділи правителі королівств? (*Трон*)
10. Як називається машина, що рухається за допомогою натискування на педалі? (*Велосипед*)
11. Без чого не обходиться іменинний стіл? (*Без торта*)
12. Як називається переносний комп'ютер? (*Ноутбук*)
13. Пекуча трава? (*Кропива*)
14. Як називається наш герб? (*Тризуб*)

15. Що можна побачити із заплющеними очима? (*Сон*)
Підсумок II туру. Кількість балів, що набрали команди, записується на дошці.

III тур. Подорож сторінками улюблених казок «Впізнай казку». Командам потрібно відповісти на запитання. Правильна відповідь – 1 бал. Варіантів відповідей немає. Відповідає та команда, учасник якої першим підніме руку.

1. До школи прямує хлопчак дерев'яний,
Чомусь потрапляє у цирк полотняний.
Відома ця книжка тобі, чи не так?
В пригодах яких побував цей хлопчак? (*«Пригоди Буратіно (Пінноккіо)»*)
2. Хто моторчик свій заводить?
З даху в гості хто приходить?
І на свято він дібрався,
Скажем дружно: «Здрастуй, ... (*Карлсон!*)» (*«Малий і Карлсон, що живе на даху»*)
3. Багатьом був невідомий,
Нині з кожним подружив,
З казки в кожного удома
Хлопчик-цибулінка жив.
Дуже просто, мелодійно
Він зветься... (*Цибуліно*). (*«Пригоди Цибуліно»*)
4. Він веселий і незлобний,
Цей хороший дивачок.
З ним господар, хлопчик Робін,
І тваринка — П'ятачок.
До прогулянок він ласий,
Є на мед чутливий нюх.
Зветься плюшевий ведмедик,
Всім відомо – ... (*Вінні-Пух*). (*«Вінні-Пух та всі-всі-всі»*)
5. Має він великі вушка
Та і з крокодилем дружить.
З Геною знімається в кіно,
Діти знають всі його давно...

- Не літає, бо не пташка,
Не повзає, як черепашка.
Хто це, діти? – (Чебурашка). («Крокодил Гена та його друзі»)
6. З принцем довго танцювати
Обіцяла королю.
«Ба! Дванадцята!» – тікати,
Черевики з кришталю
Десь на сходинках згубила,
Бо, як вихор, пролетіла.
Принц почав її шукати.
Як дівчиноньку ту звати? («Попелюшка»)
7. Чоловічок цей маленький
Ключ шукає золотий.
Гострий, довгий, дерев'яний –
Всюди ніс встромляє свій. («Золотий ключик»)
8. На городі що за черга?
Дід і баба тут стоять.
Тягнуть щось поперед себе
І не витягнуть ніяк. («Ріпка»)
9. Хто кругленький і смачненький
Із віконця скік та скік,
Втік від баби і від діда
До лисички на язик? («Колобок»)
10. В'ється річка невеличка,
Хлопчик у човні сидить.
З берега матуся кличе,
Щоб обідом пригостить. («Телесик»)
11. Що за хатка,
що в ній тісно миші,
зайчикові, вовкові,
ведмедеві, жабці і лисиці? («Теремок»)
12. Обізвалась бараболя,
а за нею і квасоля:
– Іще живі, ще здорові
всі родичі гарбузові! («Ходить гарбуз по городу»)

13. Підробив він голосок,
Став на маминім співати,
Здогадалися малята:
– Вовк – не наша мати! («Вовк та семеро козенят»)

14. Маленьке, сіреньке,
Біди наробило,
Щось біле, кругленьке,
Хвостиком розбило. («Курочка Ряба»)

15. У червонім капелюсі
Йшла дівчинка до бабусі.
З пиріжками поспішала,
Вовка в лісі пострічала. («Червона шапочка»)

Підсумок III туру і всієї гри. Бали записуються на дошці.
Визначаються переможці. Вручаються нагороди.

(Власна розробка Тернопільської ОБД)

Інтернет-мандрівка «Сторінками Вікіпедії»

Мета: розвивати ерудицію дітей, сприяти розвитку пізнавальних здібностей та інтересів, уваги, пам'яті.

Обладнання: комп'ютер, інтерактивна дошка.

Місце проведення: «Інтернет-куточок».

Хід заняття

Тренер розповідає дітям, що таке Вікіпедія, про її мету та історію створення, знайомить із головною сторінкою сайту. Разом з тренером учасники пробують користуватись інтернет-довідником, шукаючи відповіді на найрізноманітніші запитання.

Спілкування з учасниками гри:

Чому потрібно наповнювати українську частину Вікіпедії?

- щоб створити ще один український острівець в океані інтернету;
- щоб самим більше дізнатись або систематизувати свої знання;
- щоб допомогти один одному вдосконалювати знання української мови, грамотність, вміння чітко та логічно висловлювати свої думки;

- щоб знаходити друзів за інтересами.
(За матеріалами сайту <http://uk.wikipedia.org>)

Цікаві вправи з анімованою клавіатурою «Друкуємо швидко»

Мета: ознайомити учнів із клавіатурою, із розташуванням клавіш на ній; навчити дітей друкувати швидко і без помилок; розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять.

Обладнання: комп'ютер, інтерактивна дошка, програма «Клавіатурний тренажер», відеоігри із використанням клавіатури.

Місце проведення: «Інтернет-куточок».

Хід заняття



- Клавіші керування
- Функціональні клавіші
- Буквено-цифрові клавіші
- Навігаційні клавіші
- Цифрова клавіатура
- Індикатори

Розпочинаємо знайомство із клавіатурою (демонстрація і розповідь про групи клавіш з допомогою Smart-дошки).

1. Клавіатура – це основний спосіб введення

інформації в комп'ютер, який використовується як для написання листів, так і для введення цифрових даних. Але чи знаєте ви, що з клавіатури можна також керувати комп'ютером? Вивчивши лише кілька простих клавіатурних команд (інструкцій для комп'ютера), можна працювати ефективніше.

2. Як упорядковані клавіші?

На малюнку показано, як ці клавіші розташовані на типовій клавіатурі. Вигляд вашої клавіатури може бути іншим.

Клавіші на клавіатурі можуть бути поділені на кілька груп за функціями:

- **Літери (букви та цифри).** Це клавіші букв, цифр, знаків пунктуації та символів, як і на звичайній друкарській машинці.
- **Службові клавіші.** Ці клавіші використовуються окремо або у поєднанні з іншими клавішами для виконання певних дій. Найчастіше використовуються службові клавіші CTRL, ALT, Windows та ESC.

- **Функціональні клавіші.** Використовуються для виконання спеціальних завдань. Вони позначені F1, F2, F3 і так далі, до F12. Залежно від програми, функціональність цих клавіш може змінюватися.

- **Клавіші навігації.** Ці клавіші використовуються для переміщення по документах, веб-сторінках, а також для редагування тексту. До них відносяться клавіші зі стрілками, HOME, END, PAGE UP, PAGE DOWN, DELETE та INSERT.

- **Цифрова клавіатура.** На цифровій клавіатурі зручно швидко вводити цифри. Клавіші згруповані у блок, як на звичайному калькуляторі.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/11kqLhn>)

Практична робота дітей

Розпочинаємо роботу із клавіатурним тренажером.

Суть десятипальцевого методу полягає в тому, що задіяні всі пальці обох рук. Вони розташовані на середньому ряду, на відрізках ряду «фіва» і «олдж», і для друку переміщається тільки один палець вгору, вниз або убік.



Для початку потрібно запам'ятати, яка клавіша де знаходиться. Саме запам'ятати, а не визубрити.

Намагатимемось уникати помилок. Швидкість набору сильно падає через постійні помилки та їх виправлення. Їх зазвичай роблять через втому, незручну позу, зайву квапливість. Отож, спробуйте сісти рівно й нікуди не поспішати.

Сконцентруємо увагу на розташуванні клавіш, правильному положенні рук, розстановці пальців, правильній осанці.

Початкові вправи розраховані для роботи двох вказівних пальців і великого для пробілу зі словами, що не містять більше, ніж 4 літери.

Вибираємо по черзі вправи із запропонованого списку, починаючи з першої і так далі за принципом наростаючої складності. Виконуємо 10 вправ.

(За матеріалами сайту <http://bit.ly/15H348U>)

Фізкультхвилинка.

Акуратно потягнулись,
До сусіда повернулись,
Раз – нагнулись,
Два – нагнулись.
Три разочки ми присіли,
І за комп'ютери присіли.

Вправи для розминки верхніх кінцівок

1. Ми творили, ми трудилися (*стискання пальців рук*),
Наші пальчики втомилися,
А щоб гарно набирати,
Треба пальці розім'яти.
Раз, два, три, чотири, п'ять (*струшування кистями рук*)–
Будем знову працювати.
2. – Де ваші долоні? (*діти показують руки, складають в кулачки*).
– Тут-тут-тут!
А в долонях пальчики живуть (*розкривають кулачки і показують пальчики в русі*).

Працювали пальчики – не лінувалися:

Набирали, друкували, малювали (*імітують швидкий набір на клавіатурі 10 пальцями, малювання*).



Працювали, працювали –
зупинилися,

Тому, що стомилися
(*повільно опускають руки на стіл*).

Щоб закріпити вивчений матеріал пропонується гра «Збери клавіатуру», яка чудово підходить як клавіатурний тренажер для дітей. Всі клавіші потрібно поставити на свої

місця за мінімальний час. Гра перевіряє не те, з якою швидкістю дитина друкує, а те, наскільки пам'ятає взаємне розташування клавіш «фіва» і «олдж» на відрізках середнього ряду.

(За матеріалами сайту nabiraem.ru/games/keyboard/)



Ще одна гра-клавіатурний тренажер **«Паркан»**.

Щоб вівця, яка біжить, не врзалась у паркан, необхідно набирати слова, що з'являються. Кожне слово можна набрати кілька разів поспіль, від цього кількість очок збільшується. Якщо при цьому допустити помилку, множник обнулюється, і слово доводиться набирати заново. Проскочити паркан овечка може тільки в тому випадку, якщо слово набране повністю.

(За матеріалами сайту nabiraem.ru/games/fence/)

Вправи для очей

1. Повільно переведіть погляд вгору – вниз, потім навпаки. Повторити три рази.

2. Міцно зажмурте очі, рахуючи до трьох, потім відкрийте очі і подивіться вдалину, рахуючи до п'яти. Повторити 4–5 разів.

Очі щоб відпочивали,
Дивимось ми вліво – вправо.
Потім блимаєм очима.
І знову ними вправо – вліво.

Закріплення знань дітей. Підсумок заняття.

Заняття наближається до кінця. Перевіримо, як ви засвоїли тему заняття.

- Що розташовано на поверхні клавіатури? (*Клавіші*)
- У якій формі згруповано клавіші на цифровій клавіатурі? (*У формі калькулятора*)
- Скільки букв на одній клавіші? (*Дві букви*)

Загадка

Сотня клавіш, різні знаки

Спершу учні – небораки,
А тепер раз-два і готово –
Відстукали слово.
Ось де пальцям фізкультура,
І це все – (клавiатура).
(За матеріалами сайту <http://bit.ly/ZqPl3n>)

Майстер-клас із виготовлення витинанок

Тема: листівки-витинанки із сюрпризом.

Мета: навчити виготовленню витинанок, розвивати творчі здібності дітей.

Обладнання: картон або цупкий папір, кольоровий папір, ножиці, клей, пензлик, кольорові олівці та фломастери.

Місце проведення: майстерня «Умілі ручки».

Хід заняття

У нашому житті є багато свят і просто приємних подій. І так хочеться всім тим, кого ми любимо, зробити чудовий подарунок від душі і приємний сюрприз водночас.

Гарним доповненням до вашого подарунку стане оригінальна вітальна листівка-витинанка.

Нам знадобляться наступні матеріали та інструменти: картон або цупкий папір, кольоровий папір, ножиці, клей, пензлик, кольорові олівці та фломастери.

1. Листівка-витинанка «Веселі хороводи»

Змайструємо листівку-витинанку із хороводами фігурок сніговичків, зайчиків, ведмедиків, метеликів, квітів та ялинок.

1. Приготуємо картон або кольоровий цупкий папір розміром 21×15 см.

2. Складаємо навпіл по ширшій стороні білий або кольоровий папір розміром 10×15 см. Згинаємо навпіл зовнішні сторони і відгинаємо краї до центрального згину. Вийшла невеличка гармошка.

3. Малюємо силуети звіряток чи ялинок.

4. Вирізаємо фігурки, не розгортаючи. Не обрізаємо до кінця деталі на згинах, щоб вийшов суцільний ланцюжок.

5. Розгортаємо гармошку і розмальовуємо деталі.

6. Змащуємо клеєм із зовнішньої сторони першу і останню фігурку. Клеїмо до листівки витинанку так, щоб лінії згину листівки і центральних фігурок співпали.

7. За бажанням можна приклеїти хмарки, травичку, сонечко, квіти.

8. Із зовнішньої сторони листівки красиво пишемо напис «Вітаю!» чи «З днем народження!».

2. Листівка-витинанка «Листівка з гармошкою»

1. Листок цупкого білого чи кольорового паперу розміром 21×15 см згинаємо навпіл.

2. Всередину клеїмо фігурку зайчика чи ведмедика, вирізаних із кольорового паперу, та розмальовуємо.

3. Із кольорового паперу розміром 10×20 см робимо гармошку. Для цього відігнемо смужку паперу шириною 1 см.

4. Перевернемо папір і знову відігнемо таку ж смужку. Так повторюємо поки не отримаємо гармошку.

5. Змащуємо клеєм одну сторону гармошки і складаємо навпіл. Притискаємо і чекаємо поки висохне клей.

6. Приклеюємо гармошку до листівки так, щоб згини співпали.

(Грушина, Л. В. Открытки с сюрпризом [Текст] : [Весёлые хороводы; Открытки с гармошкой] / Л. В. Грушина // Мастерилка. – 2007. – № 2.)

ТРЕНІНГ ДЛЯ БІБЛІОТЕКАРІВ

Тема тренінгу:

«Інноваційні послуги для дітей у храмі знань та інформації»

Інноваційні методи роботи у «Бібліомістечку» вивчались під час: лекцій, лекцій-консультацій, міні-лекцій, майстер-класів, роботи в малих групах тощо.

Лекція «Форми і методи проведення тренінгу»

План:

1. Ознайомлення з поняттям «тренінг».
2. Методичні поради щодо підготовки тренінгу.
3. Форми і методи проведення тренінгу.

Під час лекції можна застосувати мультимедійну презентацію, яка б наочно проілюструвала:

- визначення поняття «тренінг»;
- характеристику форм і методів інноваційного навчання.

Обговорення виступу можна провести у формі діалогу.

Лекція-консультація «Адвокаційна діяльність бібліотеки як запорука успіху реалізації проекту»

План:

1. Визначення поняття «адвокація» («адвокасі»).
2. Взаємозв'язок адвокації та інновацій.
3. Види адвокаційної діяльності під час реалізації проекту.

Обговорення консультації здійснюється у формі діалогу.

Міні-лекція «Інноваційні послуги для дітей в роботі бібліотек в умовах інформаційного суспільства»

План:

1. Необхідність запровадження інноваційних форм і методів у роботу дитячих бібліотек.
2. Ознайомлення з досвідом роботи бібліотек зарубіжних країн із запровадження інноваційних форм роботи з дітьми.
3. Відеопрезентація сайту проекту Storyville публічної бібліотеки округу Балтимор (штат Меріленд, США).

Презентація «Бібліомістечко» – майданчик для розвитку дітей»

Тренери проводять короткий екскурс ігровими зонами «Бібліомістечка» та знайомлять учасників навчання зі структурою та діяльністю відділу обслуговування дошкільників та учнів 1–4 класів.

Практичне заняття:
**Майстер-клас «Нові кроки обласної бібліотеки для дітей у
формуванні світогляду дитини»**

Мета заняття – ознайомити учасників навчання з видами інноваційної діяльності відділу обслуговування дошкільників та учнів 1–4 класів та поділитись набутим досвідом. Сформувати навички підготовки інтерактивних заходів з урахуванням вікових особливостей дітей.

План:

1. Аналіз проведеної роботи у «Бібліомістечку».
2. Ознайомлення з інноваційними формами роботи, які застосовуються у «Бібліомістечку».
3. Презентація занять, проведених у «Бібліомістечку» для різних вікових категорій: від 1 до 3 років; від 4 до 6 років та від 7 до 10 років.

Робота в малих групах

Тренер знайомить учасників із завданнями та інформує про порядок їх виконання.

Завдання:

1. Обрати тему заходу для однієї із трьох вікових категорій.
2. Розробити методику проведення заходу.
3. Презентувати виконану роботу.

Учасники, розділившись на три групи, працюють над виконанням поставлених завдань та їх презентацією.

Після обговорення презентацій усіма учасниками тренери аналізують виконану роботу, дають оцінку, підбивають підсумки.

**Міні-лекція «Бібліотечний веб-сайт як інструмент
партнерства та співробітництва»**

План:

1. Презентація бібліотечного веб-сайту.

2. Структура бібліотечного веб-сайту.
3. Значення веб-сайту в партнерстві з іншими бібліотеками.
Обговорення лекції здійснюється у формі діалогу.

Майстер-клас «Безпека дітей в інтернеті»

Мета заняття – ознайомити учасників тренінгу з основами інформаційної безпеки в інтернеті, надати можливість самостійного пошуку інтерактивних ігор у мережі.

План

1. Обґрунтування проблеми захисту дітей в інтернеті.
2. Що дозволено і не дозволено в інтернеті: правила для дітей.
3. Шість правил для батьків – розумних користувачів інтернету.

Робота в малих групах

Тренер знайомить учасників із завданнями та інформує про хід їх виконання.

Завдання:

1. Пошук безпечних інтернет-сайтів для дітей.
2. Оволодіння навичками пошуку інтерактивних ігор для дітей.
3. Презентація результатів роботи кожного учасника.
Оцінка ефективності запропонованих ігор.

Учасники, розділившись на три групи, працюють над виконанням завдань та їх презентацією.

Обговорення презентацій усіма учасниками. Тренери аналізують виконану роботу, дають оцінку, підбивають підсумки.

СЛОВНИЧОК ВЖИВАНИХ ТЕРМІНІВ

***Адаптивна активність** – активність, спрямована на пристосування дитини до нових умов життя.*

***Гра** – діяльність, яка має мотиви, мету, результат; у дошкільному дитинстві творча сюжетно-рольова гра розглядається як провідний вид діяльності, адже в ній створюється зона найближчого розвитку, проявляються та розвиваються психічні процеси та новоутворення дошкільного віку, відбувається оволодіння соціальним простором через спілкування з дорослим та однолітками.*

***Дидактична гра** – творчий засіб навчання, виховання і розвитку здібностей, що спрямовані на розвиток спостережливості, уваги, пам'яті, мислення, мовлення, сенсорної орієнтації, кмітливості і винахідливості.*

***Дидактична тематична гра** – гра, яка розпочинається та відбувається з ініціативи дорослого. У роботі з розвитку ігрової взаємодії дітей така гра організовується з метою надання нових знань, розвитку ігрових умінь, виховання навичок спілкування.*

***Ігрова діяльність** – на основі психолого-педагогічних теорій та концепцій ігрової діяльності визначено, що термінологічне словосполучення «ігрова діяльність» є родовим стосовно поняття «гра». Отже, гра – це конкурентний прояв індивідуальної та колективної ігрової діяльності дитини, яка має конкретно-історичний, багатовидовий, креативний і багатофункціональний характер.*

Ігрова програма – це комплекс ігор різни видів, об'єднаних єдиною темою з метою втілення певної ідеї та реалізації конкретних педагогічних завдань, гармонійно й логічно взаємопов'язаних сюжетом.

Інтерактивне навчання – це, в першу чергу, діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія («контакт») викладача (тренера) та слухача (слухачів), для ефективності такої взаємодії – особливу увагу слід приділити «входженню в контакт», та «виходу з контакту», тобто початку навчання та підбиттю підсумків.

Майстер-клас – це практична вправа (метод практичної роботи), під час проведення якої тренер («майстер») безпосередньо на очах у слухачів розв'язує певну виробничу ситуацію, вирішує виробниче завдання, застосовує методичні прийоми.

Моделювання – конструювання нового, якого немає в практиці; створення наукового передбачення, яке розкриває взаємозв'язки між компонентами того, що вивчається.

«Мозковий штурм» – це практична вправа (метод практичної роботи), під час проведення якої усі учасники можуть вільно (без критики і оцінювання з боку ведучого та інших учасників) висловлювати будь-які свої думки, навіть абсурдні та фантастичні, щодо поставленого питання або проблеми.

Провідний вид діяльності – вид діяльності, у якому відбувається виокремлення наступних видів діяльності, формування та ускладнення психічних процесів, особистісне зростання людини.

Проектна діяльність – конструктивна діяльність особистості, спрямована на вирішення життєво значущої проблеми, досягнення кінцевого результату в процесі цілевизначення, планування і здійснення проекту. Проектна діяльність належить до унікальних способів людської практики, пов'язаної із передбаченням майбутнього, створенням його ідеального образу, здійсненням та оцінкою наслідків реалізації задумів.

Професійний тренінг – це запланований процес, призначений надати або поновити фахові знання та навички і перевірити ставлення до проблеми, ідеї, поведінки з метою їхньої зміни чи оновлення.

Психологічні дослідження – це такі дослідження, під час яких вивчаються психічні процеси і явища; розвиток психіки взагалі і людини зокрема; природне і соціальне буття людини в їх єдності; людина в її цілісності.

Робота в малих групах – це практична вправа (метод практичної роботи), яка полягає в організації виконання певних завдань групами з кількістю учасників від 3 до 5 осіб. Робота малих груп завершується презентацією колективної роботи й обговорення її результатів у великій групі.

Робота по колу – це практична вправа (метод практичної групової роботи), під час проведення якої кожен з учасників навчання по черзі має можливість самопрезентації, викладу власних думок, щодо розв'язання певних ситуацій тощо.

Рольова гра – це практична вправа (метод практичної роботи), під час проведення якої учасники, виконуючи ролі в заданих умовних ситуаціях, набувають певних знань і відпрацьовують необхідні навички.

Самодіяльна гра – дитяча гра, яка вмотивована бажанням дитини, розпочинається за ініціативою малюка, відбувається без втручання дорослих. До таких ігор належать сюжетно-рольові та режисерські.

Сюжетно-рольова гра – творча гра дошкільників, яка має самостійний, творчий, колективний характер. Вона не є засобом набуття нових знань, швидше за все служить механізмом переведення знань із рівня зовнішнього ознайомлення на рівень збагачення досвіду дитини. Такі ігри акумулюють механізми та правила діяльності, її зміст і форму, які дитина має присвоїти, зробити своїм надбанням упродовж дошкільного дитинства. Гра є важливим засобом оволодіння правилами взаємодії з однолітками, бо в ній дитина активно відтворює стосунки між людьми.

Технологія – це порядок проведення експерименту, чітке правило уведення незалежних методів і засобів у життєдіяльність дітей, окреслення додаткових умов.

Узагальнення – це логічний процес переходу від одиничного до загального. Результатом узагальнення є поняття, судження, закони, теоретичні висновки.

Хепенінг – різновид мистецтва дій, форма акції, вистави, під час якої митці залучають глядачів до гри, сценарій якої намічений тільки приблизно.

Список використаної літератури

1. Альбрехт, О. І. Граючи, готуємось до школи / О. І. Альбрехт, О. А. Бондаренко, В. В. Вострікова, Т. М. Тележнікова. – Донецьк : БАО, 2005. – 176 с.
2. Артемова, Л. В. Вчися граючись [Текст]: навколишній світ у дидактичних іграх дошкільнят : для вихователів дитячих садків та батьків / Л. В. Артемова. – К. : Томіріс, – 1995. – 112 с.: іл.
3. Бех, І. Д. Виховання особистості [Текст]: сходження до духовності : наук. видання / І. Д. Бех. – К. : Либідь, 2006. – 272 с.
4. Бурова, А. П. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку [Текст] / А. П. Бурова. – Тернопіль : Мандрівець, 2010. – 256 с.
5. Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі [Текст] : посібник для батьків / Ін-т психології ім. Г. С. Костюка НАПН України ; «Київстар» ; [І. В. Литовченко, С. Д. Максименко, С. І. Болтівець та ін.]. – К. : Аванпост – Прим, 2010. – 48 с.
6. Ільїна, Н. А. Ростити дитину. Як? [Текст]: пер. з рос. / Н. А. Ільїна, Д. В. Хорсанд. – Харків : Основа, 2008. – 398с. : іл.
7. Карасьова, К. Ігровий простір дитини [Текст] / Катерина Карасьова, Тамара Піроженко. – К. : Шк. світ, 2011. – 128 с.– (Б-ка «Шк. світу»).

8. Карасьова, К. Світ дитячої гри [Текст] / Катерина Карасьова, Тамара Піроженко.– К. : Шк. світ, 2012. – 128 с. – (Б-ка «Шк. світу»).

9. Малишко, М. В. Монтессорі – ключ до світу [Текст] : методичний посібник для працівників дошк. закладів, вчителів початкових класів / М. В. Малишко. – Тернопіль : Мальва – ОСО ; К. : Сеста, 1998. – 48 с.

10. Острів безпеки у світі небезпек: на допомогу бібліотерапевту [Текст] / Львівська обласна бібліотека для дітей ; упоряд. Л. А. Лугова, Ю. В. Стадницька. – Львів, 2012.– 160 с.

11. Планування роботи за сферами життєдіяльності [Текст]: весна. 5–6 років / ред. В. Л. Сухар. – Харків : Ранок, 2010. – 208 с. – (Дошк. освіта).

12. Читаючі нації створюють читаючі діти : зарубіж. досвід/ Держ. закл. «Нац. б-ка України для дітей» ; авт.-уклад. Н. І. Безручко. – К., 2011. – 44 с.

13. Шуть, М. Майстерність проведення гри [Текст] / Микола Шуть. – К. : Шк. світ, 2007. – 128 с. – (Б-ка «Шк. світу»).

14. Яременко, Н. В. Класному керівнику: як провести ігри [Текст] / Ніна Яременко ; упоряд.: Л. Шелестова, Н. Чиренко.– К. : Шк. світ, 2009. – 128 с. – (Б-ка «Шк. світу»).

Література на допомогу бібліотекарю

1. Антонова, О. Комп'ютер – не іграшка! [Текст] / О. Антонова // Зростаємо разом. – 2010. – № 8. – С. 14–15; № 10. – С. 44; № 11. – С. 12–13.

2. Бардашевська, А. Дитяча бібліотека в інфраструктурі програми «Бібліоміст»: досвід співпраці та можливості для розвитку [Текст] / А. Бардашевська // Світ дитячих бібліотек. – 2011. – № 3. – С. 18–19.

3. Белібова, Т. Розвивайся та відпочивай разом з бібліотекою [Текст]: [з досвіду роботи центр. міс. б-ки для дітей ім. Ш. Кобера і В. Хоменка м. Миколаєва] / Т. Белібова, І. Ярошевська // Світ дитячих бібліотек. – 2010. – № 1. – С. 8–10.

4. Бобрівець, М. Ключ Монтессорі – до дитячої душі [Текст]: [нетрадиційна методика виховання дітей] / М. Бобрівець // Вільне життя. – 2009. – 4 грудня. – С. 5.

5. Виховання з урахуванням темпераменту [Текст]: [дитина–холерик, сангвінік, флегматик, меланхолік] // Розкажіть онуку. – 2009. – № 19–20 (жовтень). – С. 119–120; № 21–22 (листопад). – С. 116; № 23–24 (грудень). – С. 8; 2012. – № 1 (січень). – С. 102.

6. Вітко, М. А. Ігровий комплекс для розвитку творчого мислення [Текст] / М. А. Вітко // Обдарована дитина. – 2011. – № 4. – С. 38–47.

7. Гордієнко, А. Американський світ – очима бібліотекаря [Текст] / А. Гордієнко // Світ дитячих бібліотек. – 2011. – № 4–5. – С. 21–23.

8. Горофало, Д. Досвід публічних бібліотек США з організації обслуговування дітей та підлітків [Текст] / Д. Горофало // Світ дитячих бібліотек. – 2009. – № 4. – С. 26–27.

9. Дерев'яно, Л. Мультимедійна дошка – для спільної гри [Текст] / Л. Дерев'яно, О. Коваленко // Дитячий садок. – 2012. – Ч. 3 (січень). – С. 14–15.

10. Єрменчук, А. Логіка для малят [Текст]: [є добірки завдань] / А. Єрменчук // Палітра педагога. – 2011. – № 4. – С. 12–19.

11. Збірка-вкладка «Сторінки для тих, хто навчає і виховує дитину вдома» [Текст] // Розкажіть онуку. – 2009. – № 21–22 (листопад). – С. 119–134.

12. Інтелектуальні ігри [Текст] // Початкове навчання та виховання. – 2009. – № 2–3. – (Спецвипуск).

13. Карасьова, К. Дитяча гра – основний чи провідний вид діяльності? [Текст] / К. Карасьова // Дитячий садок. – 2012. – Ч. 29–31 (серпень). – С. 9–11.

14. Кашпрук, О. Є. Вправи та ігри на розвиток творчого потенціалу дошкільника [Текст] / О. Є. Кашпрук // Обдарована дитина. – 2012. – № 1. – С. 49–53; № 2. – С. 35–40.

15. Кобел, Т. О. Гра – творча діяльність дитини [Текст]: [добірка рухливих ігор] / Т. О. Кобел // Розкажіть онуку. – 2011. – № 3 (лютий). – С. 54–56.

16. Коваленко, О. Комп'ютерні ігри та вправи для дошкільників: за чи проти? [Текст] / О. Коваленко // Дитячий садок. – 2012. – Ч. 3 (січень). – С. 9–10.

17. Комаровський, Є. Страшний лікар [Текст]: [взаємини дитини і медицини: що і як можна відтворити в рольових іграх] / Є. Комаровський // Зростаємо разом. – 2010. – № 7. – С. 18–20. – (Будь здоровим!).

18. Кривошапка, Т. І. Вправи на емоційне та фізичне розвантаження під час навчальних занять [Текст] / Т. І. Кривошапка // Обдарована дитина. – 2011. – № 7. – С. 46–50.

19. Левченко, І. Библиотеки Хельсинки: опыт для подражания [Текст] / И. Левченко // Шкільна бібліотека. – 2010. – № 5. – С. 17–18. – (Опыт зарубежных коллег).

20. Лоза, С. Ігротерапія як засіб педагогічного впливу на особистість дитини з психофізичними вадами [Текст] / С. Лоза // Освітнянин. – 2008. – № 3. – С. 23–25.

21. Маркова, С. Свято інтелекту [Текст]: розвага для всієї родини, або пізнавальний «квест» для юних ерудитів / С. Маркова // Зростаємо разом. – 2011. – № 5. – С. 20–21.

22. Міхалків, І. Веселі ігри [Текст] / І. Міхалків // Розкажіть онуку. – 2011. – № 19–20 (жовтень). – С. 85–87. – (Гімнастика розуму).

23. Панченко, О. В. Розгадайте ребуси! [Текст]: вправи для дітей 7–9 років / О. В. Панченко, М. Панченко // Обдарована дитина. – 2011. – № 7. – С. 62–63. – (Клубок – Клуб обдарованих і кмітливих).

24. Пилипець, Т. Мультицентр «Флешк@»: інноваційний підхід заради нових традицій [Текст] : [з досвіду роботи центр. міс. б-ки ЦБС для дітей м. Львова] / Т. Пилипець // Світ дитячих бібліотек. – 2010. – № 2. – С. 14–16.

25. Полуніна, С. М. Вікторина-конкурс «Скарбничка спостережливих та допитливих» [Текст] / С. М. Полуніна // Початкове навчання та виховання. – 2010. – № 14 (травень). – С. 17–19.

26. Поліняк, К. Мовленнєві розваги [Текст]: збірка дидактичних ігор для дітей ст. дошк. віку / К. Поліняк // Розкажіть онуку. – 2012. – № 3–4 (лютий). – С. 111–116.

27. Пол-Чайковська, Д. Бібліотечна планета 11 [Текст]: [із досвіду роботи міської публічної бібліотеки м. Ольшин, Польща] / Д. Пол-Чайковська // Шкільна бібліотека. – 2012. – № 7–8. – С. 41–44. – (В гостях у зарубіжних колег).

28. Разом із Знайкою [Текст]: [добірка ігор із розвивальними іграшками] // Зростаємо разом. – 2011. – №5. – С. 10–11.

29. Романюк, О. Найдемократичніші бібліотеки у... королівстві [Текст]: [досвід Данії] / О. Романюк // Бібліотечний форум України. – 2011. – № 2. – С. 31–36.

30. Савченко, О. Вивчення особистості молодшого школяра як передумова успішної організації його навчальної діяльності [Текст] / О. Савченко // Початкова школа. – 2012. – № 3. – С. 1–6.

31. Самсоненко, Л. М. Театр мови в початковій школі [Текст]: [є театралізовані та дидактичні ігри] /

Л. М. Самсоненко // Розкажіть онуку. – 2012. – № 19–20 (жовтень). – С. 8–26. – (З досвіду).

32. Селезньова, Ж. Тренінгові заняття – найефективніша форма роботи з підлітками [Текст] / Ж. Селезньова // Світ дитячих бібліотек. – 2011. – № 2. – С. 14–15.

33. Семененко, Н. Л. «Поле чудес» [Текст]: інтелектуальна гра / Н. Л. Семененко // Початкове навчання та виховання. – 2011. – № 14–15 (травень). – С. 37–38.

34. Скидан, Т. Працюємо творчо, думаємо логічно, розвиваємо мислення [Текст] : інтелектуально-розвивальна гра для батьків із дітьми / Т. Скидан, Л. Домнюк // Психолог. – 2005. – № 11 (березень). – С. 19–22.

35. Теплюк, А. Математичні варіації [Текст] : [добірка комп'ютерних ігор для логіко-математичного розвитку дітей дошк. віку] / А. Теплюк, О. Коваленко // Дитячий садок. – 2012. – Ч. 3 (січень). – С. 10–14.

36. У світі форм і величин. У світі простору і часу [Текст]: [добірка ігор-занять] // Розкажіть онуку. – 2012. – № 1–2 (січень). – С. 125–128.

37. У світі чисел та цифр. У світі людей [Текст] : [добірка цікавих занять] // Розкажіть онуку. – 2011. – № 23–24 (грудень). – С. 101–106.

38. Чен, Н. В. Дидактична гра – основа розвитку уяви та фантазії [Текст] / Н. В. Чен // Мистецтво в школі. – 2012. – № 1. – С. 3–6. – (Методична сторінка).

39. Шиловський, Г. Про те, як правильно розвивати інтелект дитини [Текст] / Г. Шиловський // Зростаємо разом. – 2011. – № 4. – С. 4–7. – (Діалоги з психологом).

40. Яременко, Н. В. Методика організації ігрової діяльності у години дозвілля [Текст] / Н. В. Яременко // Позакласний час. – 2008. – № 10. – С. 7–22.

«Бібліомістечко» – майданчик для розвитку дітей

Навчальний посібник

Відповідальна за випуск	Новіцька Н. С.
Упорядники	Колопенюк М.Д., Чайківська Н. А.
Редагування	Башун О. В.
Верстання та комп'ютерний дизайн	Наконечна М. Й.