Мультимедійні ігри, як засіб формування в молодших школярів інтересу до читання

З досвіду роботи бібліотеки Козівського ЗЗСО І-ІІІ ступенів №2

Підготувала бібліотекар
Меленчук Лілія Степанівна

elenaranko.ucoz.ru

«Ігри - це магніт, який притягує різних користувачів бібліотеки, і поза своєю розважальною цінністю, виявився потужним інструментом для поширення грамотності та навчання...»

Лоріен Рой, Президент Американської бібліотечної асоціації (АБА), 2007-2008 рр.

Захопити дитину читанням – завдання не з простих. Соціологічні дослідження доводять: читання книжок сьогодні не вважається популярним, часто воно не належить і до родинних традицій. Тож необхідно зробити перебування дитини в бібліотеці цікавим, щоб це місце асоціювалося у неї не лише зі стелажами книг, а сприймалося як образ місця, де цікаво, де можна себе проявити і реалізувати по-новому. Отже необхідно поряд з традиційними формами бібліотечної діяльності запроваджувати інноваційні форми роботи з користувачами, експериментувати, адаптувати до використання у книгозбірні інтерактивні методи, зокрема ігри.

Гра допомагає активізувати творче мислення, дозволяє дитині бути креативною, формує і розвиває такі якості як: відчуття, сприйняття, пам'ять, мислення, уяву, наполегливість, самостійність тощо.

Чи варто проводити ігрові заходи в бібліотеках?

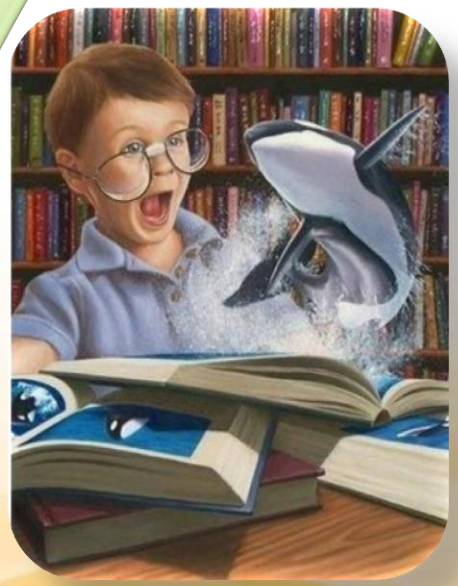
Використання ігрових форм в бібліотечно-інформаційному обслуговуванні читачів шкільних бібліотек допомагає розвивати в дитині пізнавальний інтерес

Ігри стимулюють самостійний вибір книги читачем, адже в ігровій дії діти звертають увагу на різні особливості книги, на різні аспекти, яких вони можуть і не сприймати при самостійному читанні

Відгадуючи героїв книг, визначаючи, з якої книги прочитано уривок, хто автор твору, дитина отримує додаткові мотиви для більш вдумливого та уважного читання

Ігри передбачають різноманітні методики та прийоми: чергування питань та завдань різної складності, щоб кожен учасник, більш чи менш начитаний, зміг знайти відповідь, виконати завдання, щоб усім було цікаво

Використання ігор може підштовхнути до формування пізнавального процесу, може викликати у дитини бажання взяти в бібліотеці книги певної теми



Ранько Е.А.

Мультимедійні ігри, вправи – одна з основних форм роботи бібліотеки

Мультимедійні ігри — такі ігри, у яких гравець взаємодіє з віртуальним середовищем, побудованим комп'ютером. Стан віртуального середовища передається гравцеві за допомогою різних способів передачі інформації (аудіальний, візуальний, тактильний).

Наразі всі комп'ютерні ігри відносяться до мультимедійних ігор. В такий тип ігор можна грати як в поодинці на локальному комп'ютері або приставці, так і з іншими гравцями через локальну або глобальну мережу.

Мультимедійна гра стимулює звертання школярів до художньої, науково-пізнавальної, довідкової літератури, активізує читання, посилює сприйняття та поглиблює навички самостійної роботи з книгою.

Мультимедійні ігри приводять до бібліотеки школярів, які вважають, що вона не може запропонувати їм нічого цікавого

Інтернет-сервіс мультимедійних ігор, дидактичних вправ LearningApps

https://learningapps.org

LearningApps.org

LearningApps.org – є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах різних типів. Це один з найпопулярніших онлайновий сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні навчальні вправи, мультимедійні ігри. Їх потім використовують викладачі, бібліотекарі, студенти, школярі.

ПЕРЕВАГИ

- До переліку мов інтерфейсу додано українську
- Кожен з ресурсів можна використати, змінити під свої потреби, розробити схожий чи зовсім інший модуль. Його можна зберігати в особистому «кабінеті»
- Реєстрація на сайті потрібна тільки для створення власних ігор, вправ
- Можна створити, використовуючи шаблони, багато видів ігор
- Дозволяє використовувати чужі онлайн-ігри, вправи
- Повністю безкоштовний

Ранько Е.А.

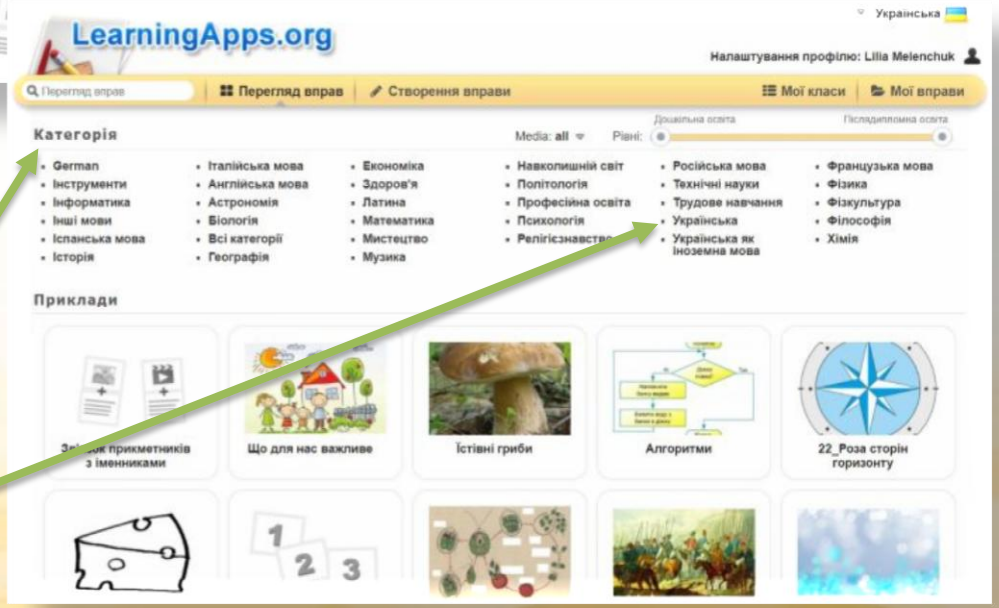
1. Створення акаунту на онлайн-сервісі

Потрібно зайти за посиланням https://learningapps.org/register.php і уважно заповнити всі поля реєстраційної форми. Бажано вказувати достовірні дані, щоб вашим колегам або школярам було зрозуміло, що це ваша авторська робота (на посиланні на гру відображаються автори робіт).

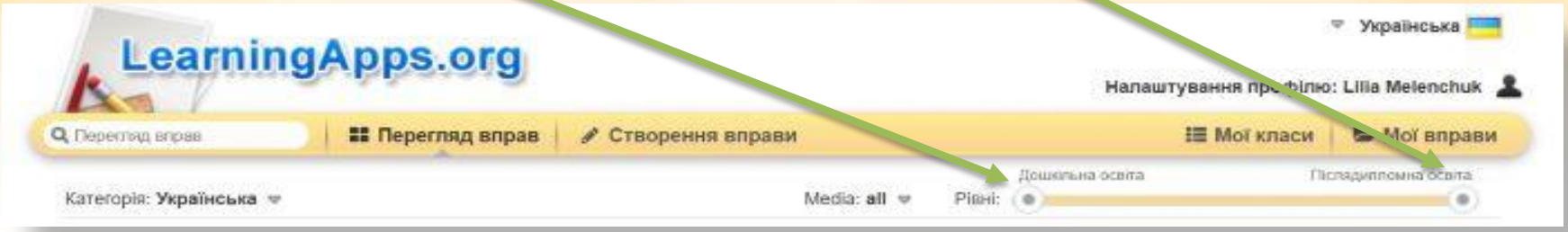
2. Вхід. Перегляд вправ

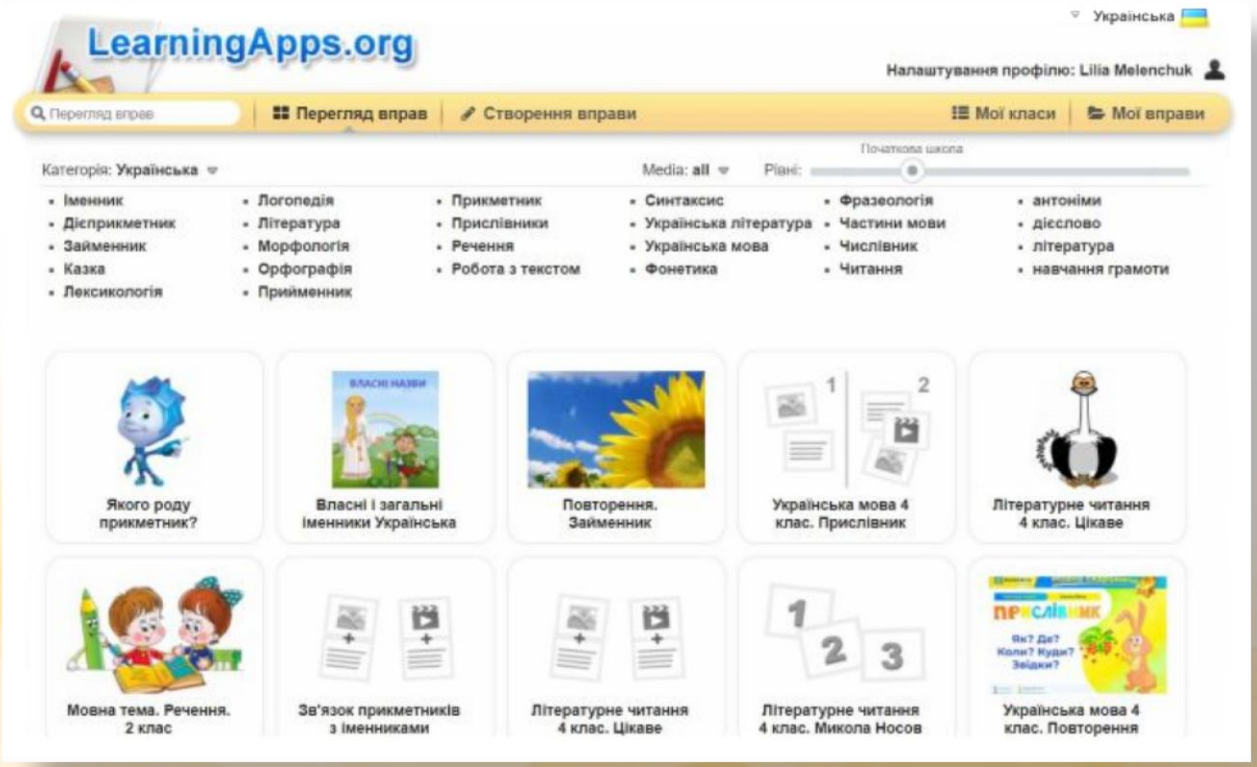
Входимо у свій акаунт.
Перед створенням власних мультимедійних ігор з колекції шаблонів, пропонованих сайтом, краще ознайомитись з галереєю сервісу.
Для цього натискаємо «перегляд вправ».

Тепер ми можемо ознайомитися з роботами колег: обираємо в полі «Категорія» потрібну нам предметну галузь (ці галузі вказують автори при створенні вправи). Свої мультимедійні ігри я відношу до категорії «Українська».



Пошук потрібної вправи можна звузити за допомогою визначення рівня – від дошкільної освіти до післядипломної освіти за допомогою переміщення.



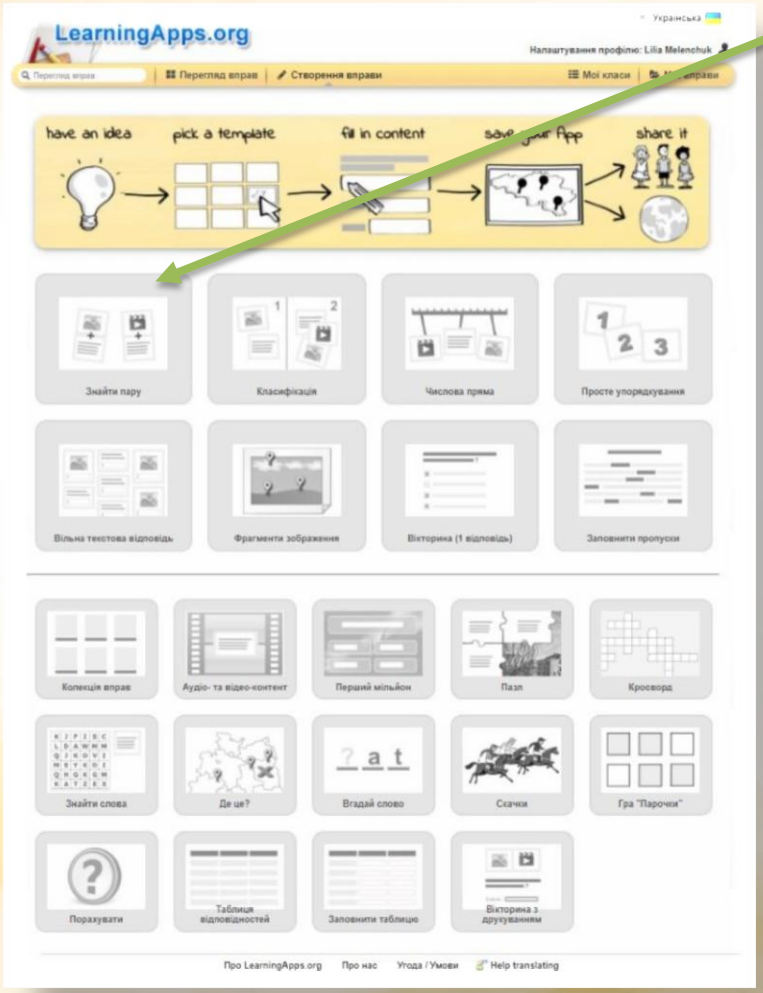


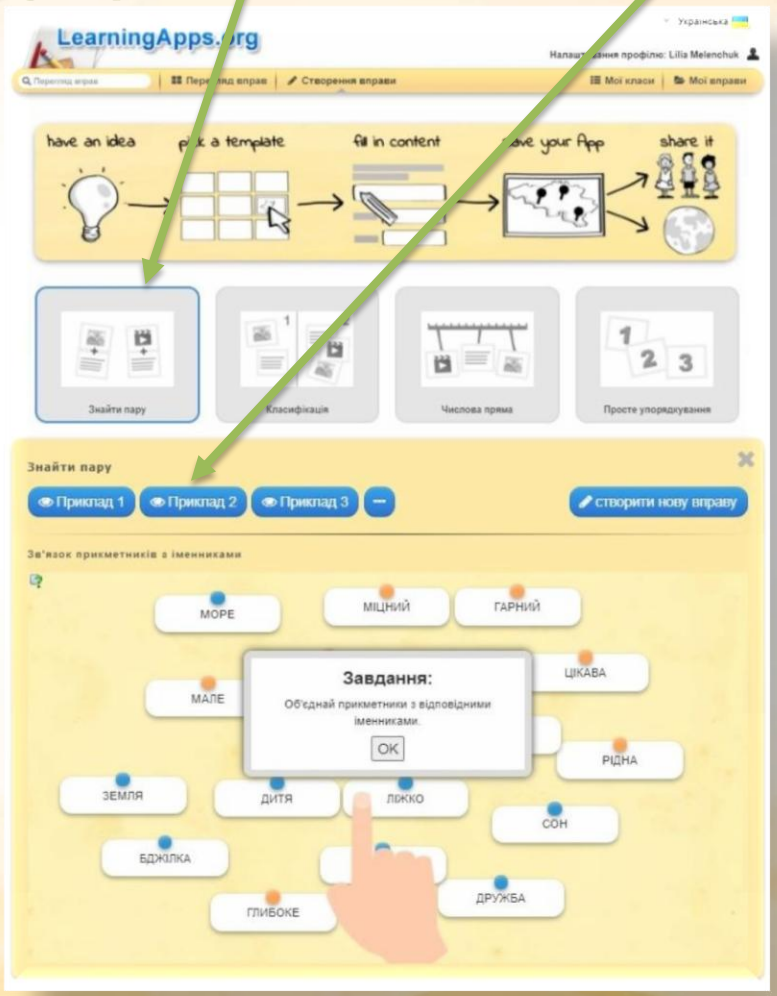
Ось, що показує нам сервіс, коли ми оберемо категорію «Українська» і рівень «Початкова школа».

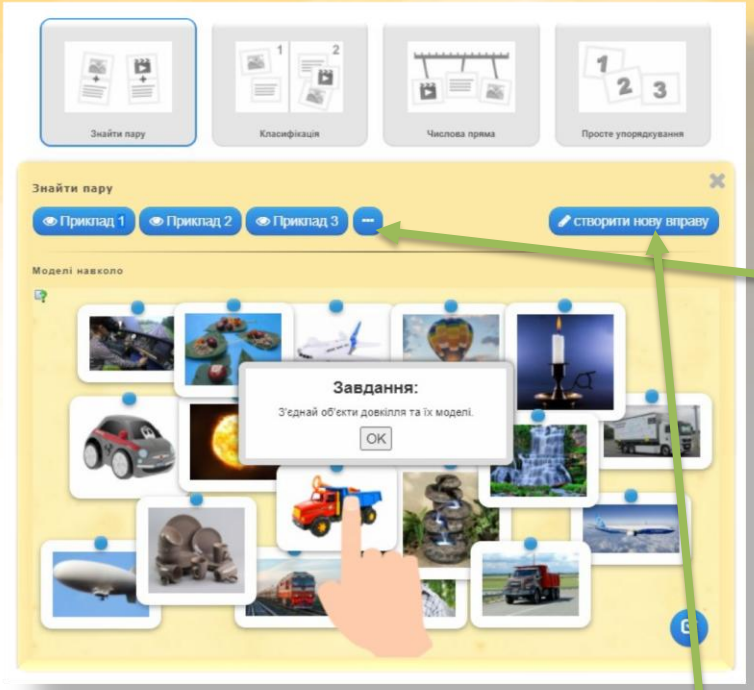
У розкритому переліку вправ вибираємо ту, що зацікавила.

3. Створення гри, вправи

Із запропонованого списку назв шаблонів можна обрати той, що зацікавив. У полі перегляду можна переглянути приклади і короткий опис такого типу вправ.

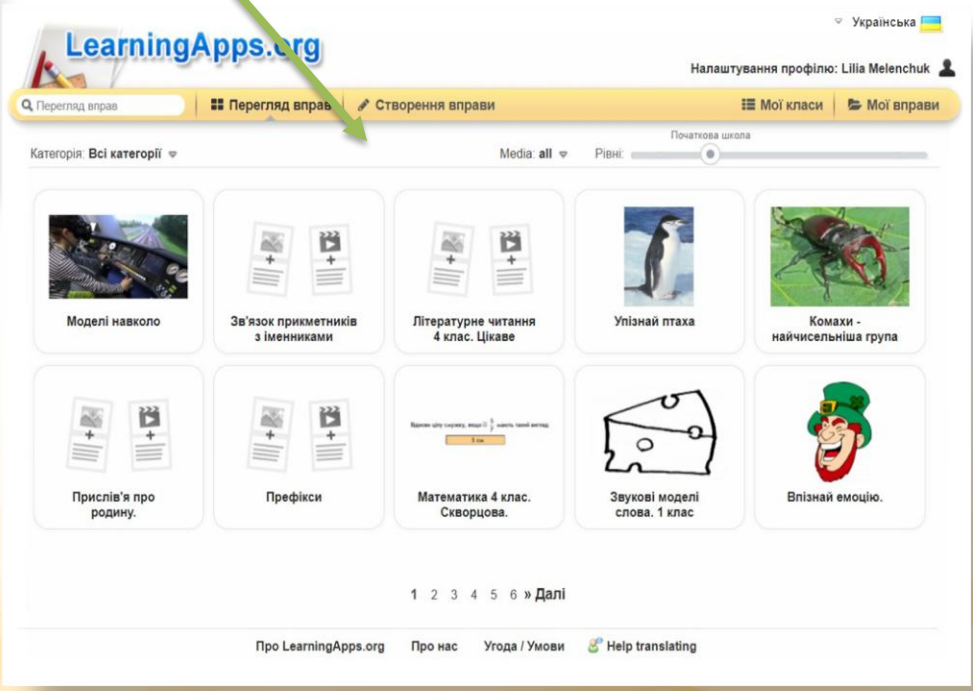






Для перегляду всіх вправ форми «Знайти пару» треба клацнути по кнопці з трикрапкою.

Програма відкрила для нас всі створені вправи даного формату.



Для створення власної гри потрібно натиснути на «Створити нову вправу».

4. Приклад створення онлайн-гри, вправи

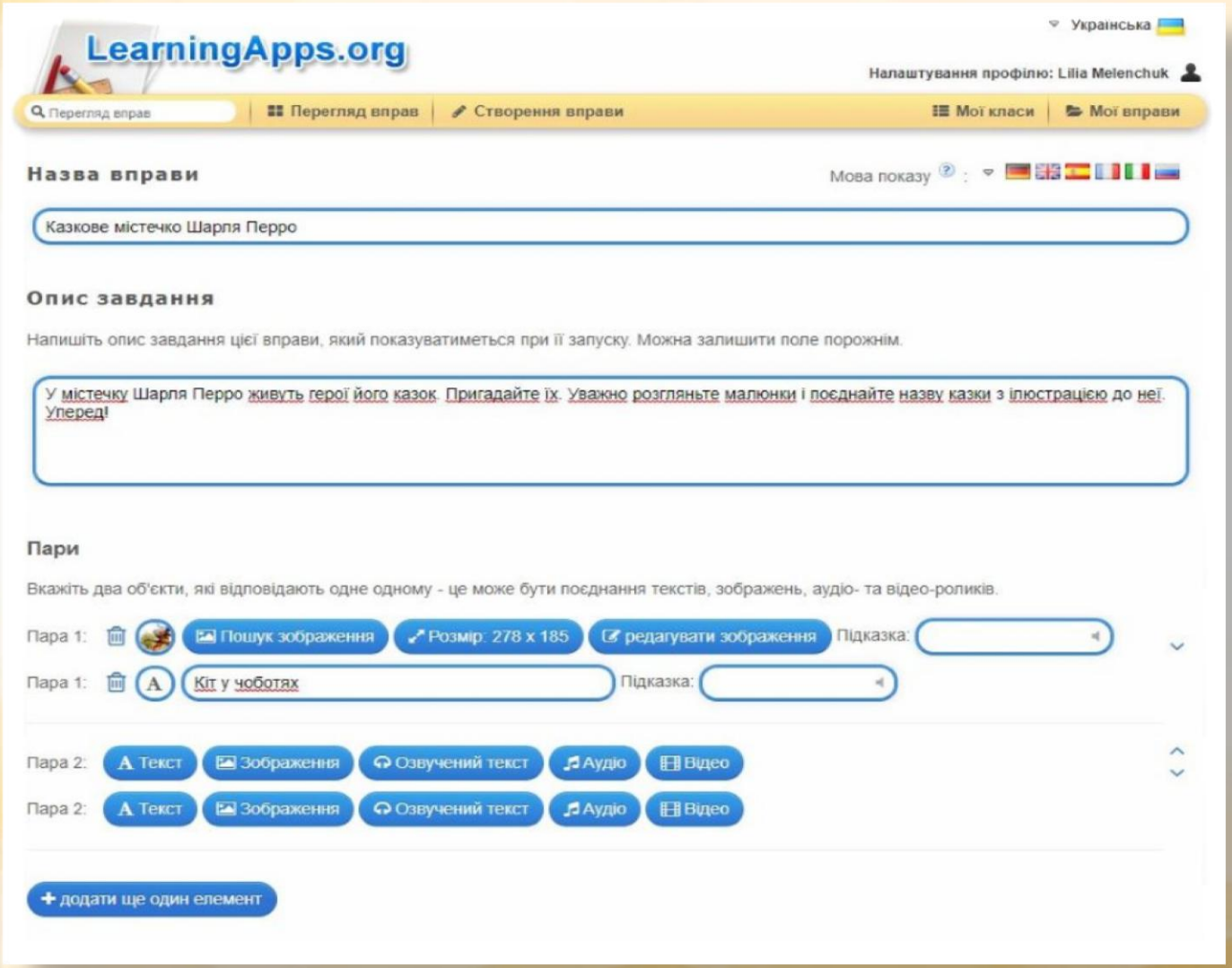
Отже, створюємо гру. Для цього відкриваємо форму шаблону «Знайти пару» і заповняємо, обираючи потрібні елементи. Необхідно дати назву грі та описати завдання до неї. Гра буде для молодших школярів за казками Шарля Перро.

Це перша пара, яка складається з зображення і назви казки. Кожна нова пара об'єктів додається опцією «Додати ще один елемент».

Такий вигляд має шаблон, коли вказано назву, додано опис завдання. При натисканні на «Зображення» відкривається діалогове вікно «Вибрати зображення».

Зображення вже знаходиться на «робочому столі» комп'ютера. Натискаємо на це віконечко і завантажуємо зображення.

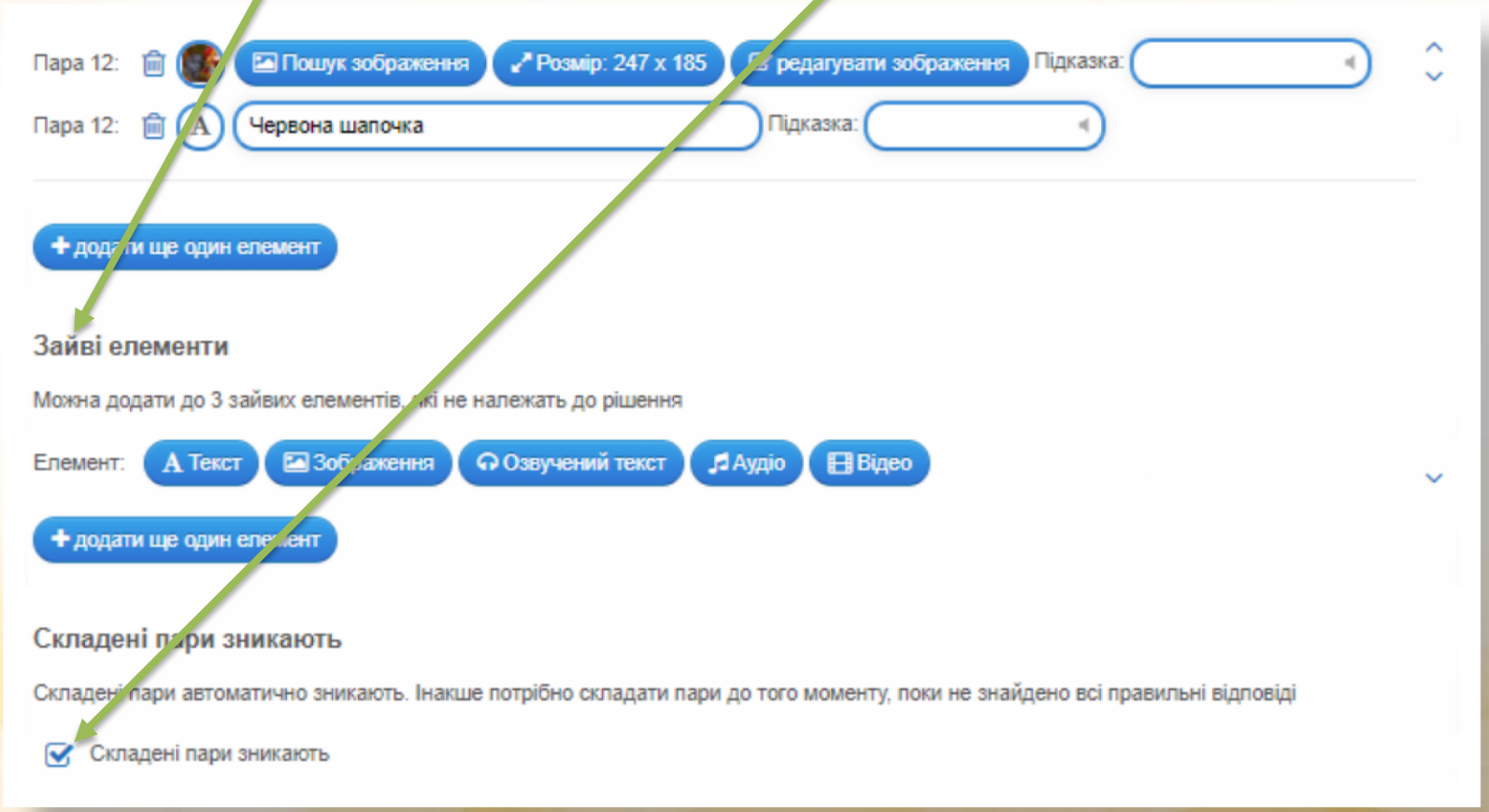
Перша пара створена. Завантажено зображення і вказано назву казки. Таким чином, додаючи ще елементи, створимо стільки пар, скільки нам потрібно (всього на сервісі їх 20).



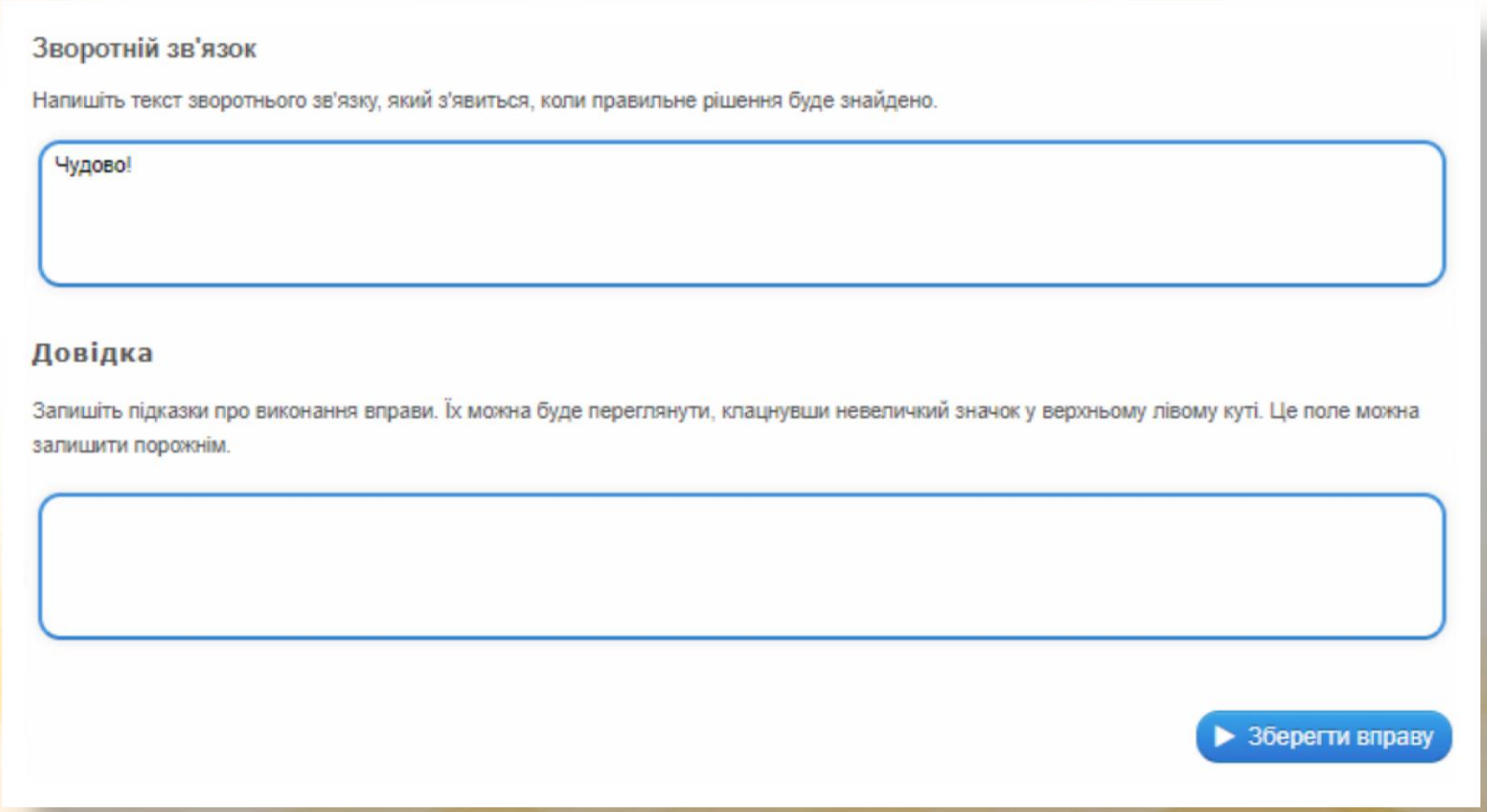
Зверніть увагу: можна додавати текст, зображення, звук і відео. Також пропонуються опції для редагування зображень і відео безпосередньо у додатку.

Для того, щоб ускладнити завдання, можна «Додати зайві елементи», які не належать до рішення.

Ставимо галочку біля опції «Складені пари зникають». Тоді складені пари автоматично зникатимуть, інакше потрібно складати пари до того моменту, поки не знайдено всі правильні відповіді.

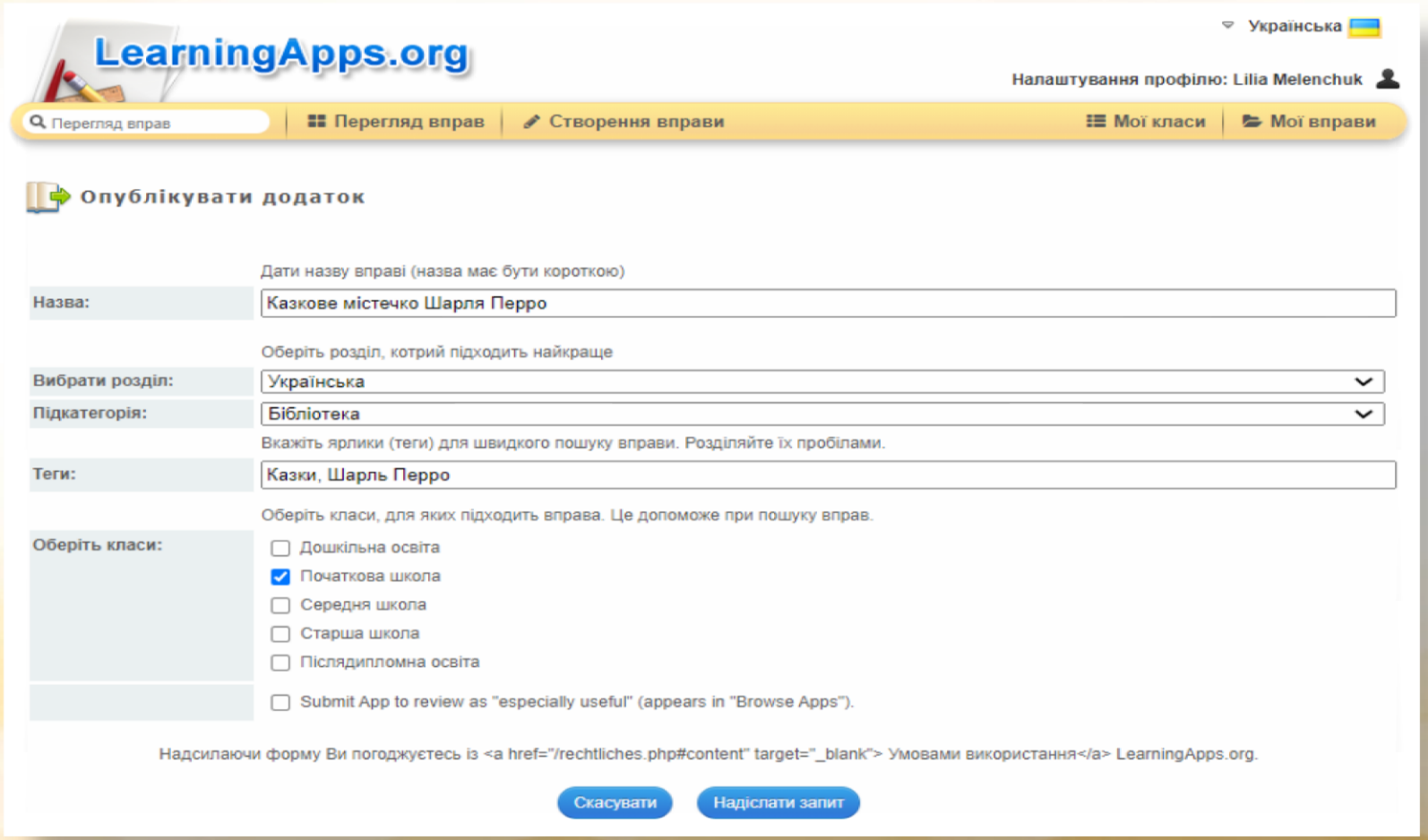


Пишемо текст зворотнього зв’язку, який з’явиться, коли правильне рішення буде знайдено. Наприклад, «Чудово!». Якщо потрібно, пишемо підказки про виконання вправи. Їх можна буде переглянути, клацнувши невеличкий значок у верхньому лівому куті. Це поле можна залишити порожнім.
Попередній перегляд. Після перегляду вправи, можемо повернутися до редагування або зберегти вправу.



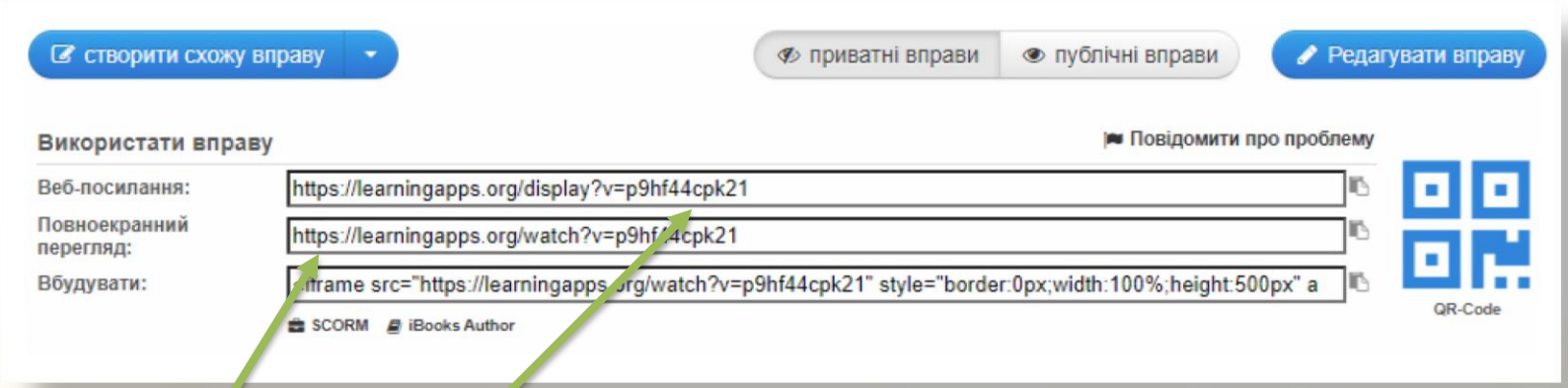
Гра «Казкове містечко Шарля Перро» створена. Автори завжди мають можливість використовувати функцію «повернутись та виправити».

Ресурс створено і автоматично він має приватний доступ. Результат своєї роботи можна запропонувати іншим користувачам за допомогою опції «Публічні вправи». Потрібно заповнити запропоновану форму та, після відправки вправи, дочекатися відповіді розробника сервісу. Після перевірки прийде відповідь про можливість публікації і вона стане доступною в каталозі для всіх користувачів.



5. Використання посилань, вбудовування вправи в онлайн-середовищі

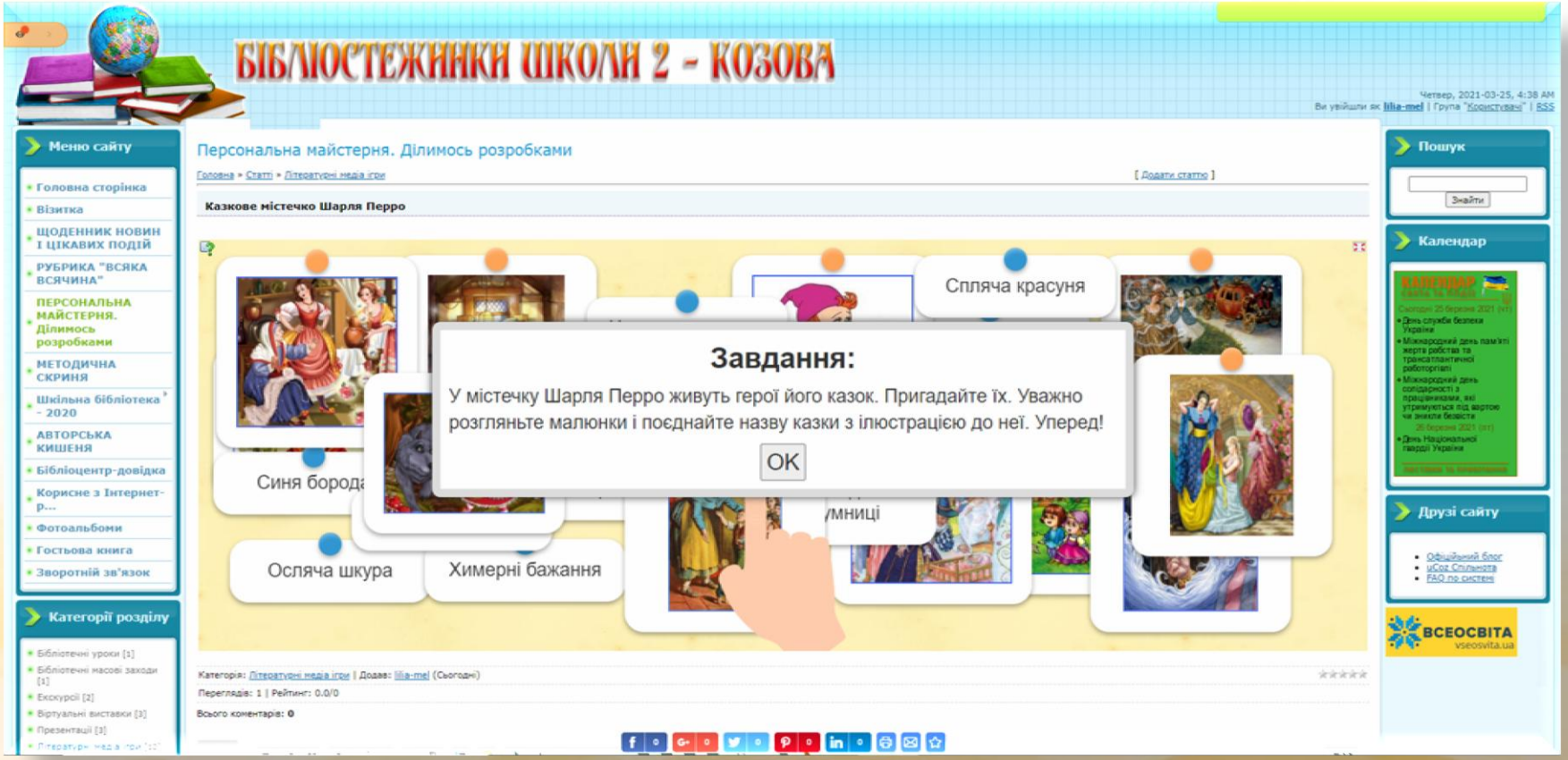
Після збереження вправи у власному «кабінеті» з'являється повідомлення про можливість її використання.



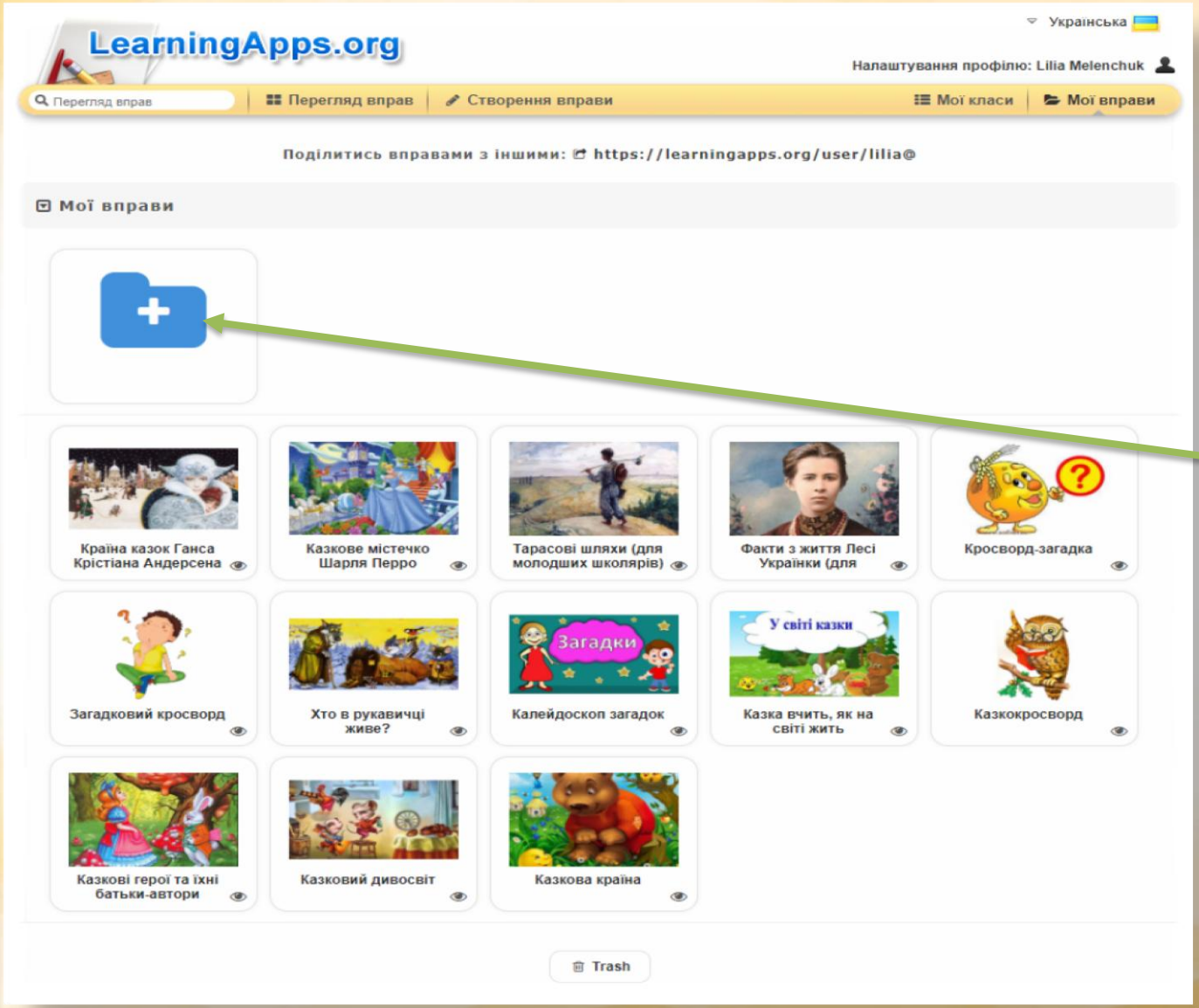
Посилання на демонстрацію вправи можна подавати у двох режимах: звичайному (з відображенням вікна LearningApps) та у повноекранному режимі (вікно вправи розгортається на весь екран автоматично).

Щоб вбудувати вправу на інший онлайновий сервіс, треба скопіювати її NTML-код, поданий у полі «Вбудувати:», а потім перейти в потрібний сервіс (наприклад, блог чи сайт), обрати режим роботи з NTML-кодами сторінки і вставити скопійований код в потрібне місце.

Ось такий вигляд має вбудована гра на сайті.

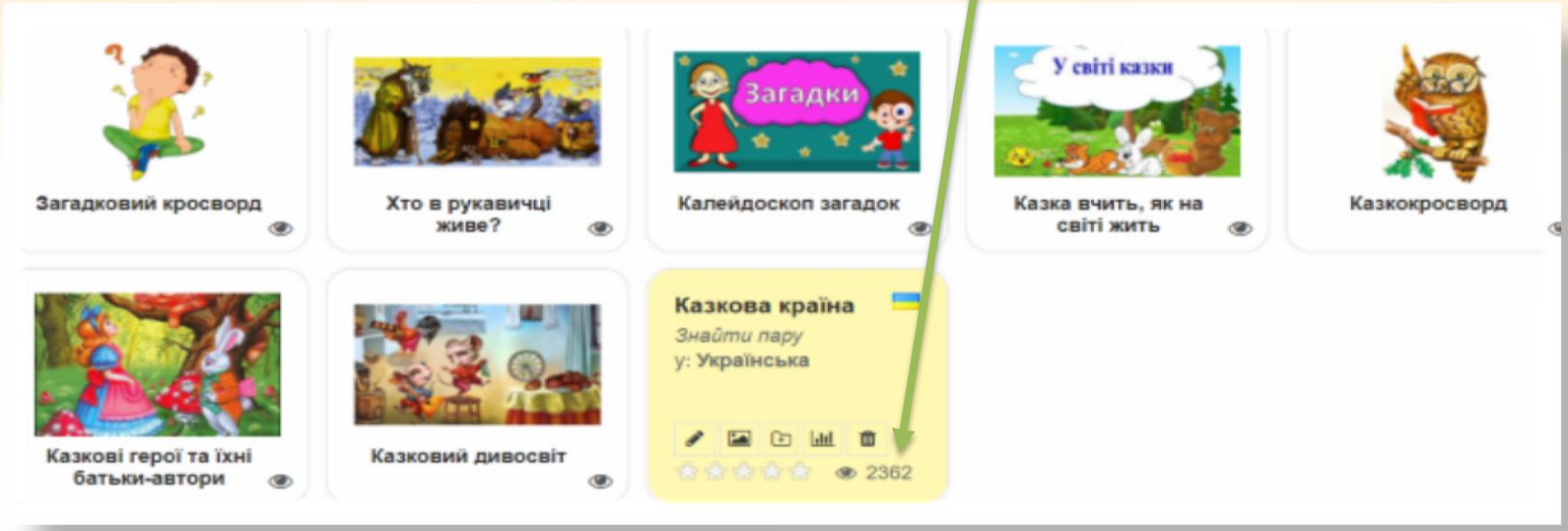


6. Мої вправи. Особистий «кабінет»



У цій закладці зберігаються вправи, які виконав автор. Для систематизації вправи можна створювати папки. Достатньо клацнути на папці та дати їй назву, а потім перетягнути в неї відповідні вправи.

Вправи на сайті подаються у зручному візуальному режимі сітки зображень, навівши на які вказівник миші можна побачити тип вправи та її рейтинг (залежить від кількості переглядів та оцінок користувачів).

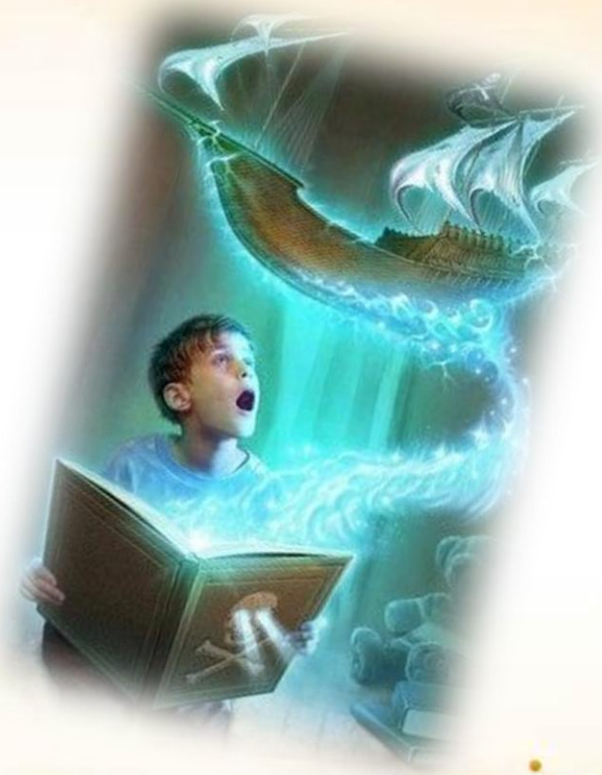


Дуже важливо, що користуватися створеними продуктами може кожний. Є можливість використовувати розробки своїх колег з величезного банку вправ користувачів сервісу та ділитися своїми авторськими продуктами.

Створені ігри образні, барвисті, і легко запам'ятовуються. Бібліотекар може працювати з групами читачів безпосередньо при зустрічі або давати можливість пройти гру самостійно вдома, надсилаючи посилання, що дуже доречно при використанні дистанційного навчання.

Посилання на створені ігри
(повноекранний перегляд)

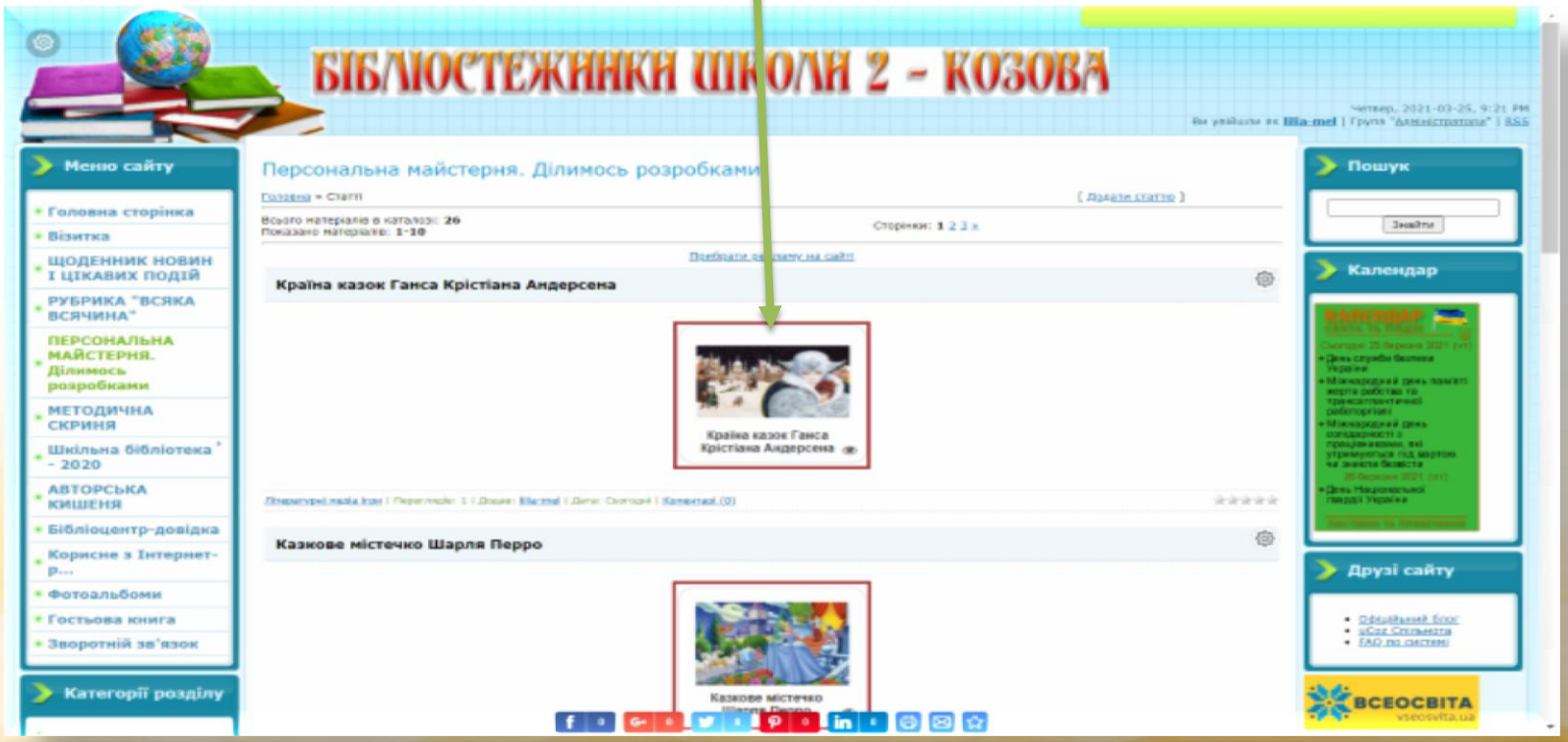
1. Казкова країна
2. Казковий дивосвіт
3. Казкові герої та їхні батьки-автори
4. Казкокросворд
5. Казка вчить, як на світі жить
6. Калейдоскоп загадок
7. Хто в рукавичці живе?
8. Загадковий кросворд
9. Кросворд-загадка
10. Факти з життя Лесі Українки
11. Тарасові шляхи
12. Казкове містечко Шарля Перро
13. Країна казок Ганса Крістіана Андерсена



САЙТ

Використання мультимедійних ігор на веб-сторінках робить їх наочними, легкими для сприйняття. Завдяки спеціальним модулям, вбудованим у браузер, аудіо- та медіафайли можуть відтворюватися прямо у його вікні.

Розроблені ігри (як і інші авторські роботи) розміщую на власному сайті «Бібліостежинки школи 2 – Козова» (http://melenchuk.ucoz.net). Гру можна пройти одразу на сторінці сайту (вона там вбудована). Також можна перейти за посиланням (натиснувши на зображення) на повноекранний перегляд.



Учені зробили висновки, що використання мультимедійних технологій значно підвищує зацікавленість дитини у навчанні, робить процес засвоєння нових знань й уявлень про довкілля більш швидким і різнобічним, сприяє вдосконаленню і закріпленню набутого матеріалу, розвиває логічне мислення, покращує пізнавальну активність.

З власного досвіду можу стверджувати, що використання мультимедійних ігор, презентацій, фільмів, відео фрагментів сприяє підвищенню зацікавлення дітей до читання, до перегляду книг, виставок, відвідування бібліотеки. Школярі краще йдуть на контакт, а першокласники після участі в першій медіа грі прибігають до бібліотеки кожної перерви. Це найкраща нагорода для мене – бібліотекаря!