

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



з досвіду роботи
бібліотеки
Козівського ЗЗСО
I-III ступенів №2

Підготувала бібліотекар
Меленчук Лілія Степанівна





«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 стелажми 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?

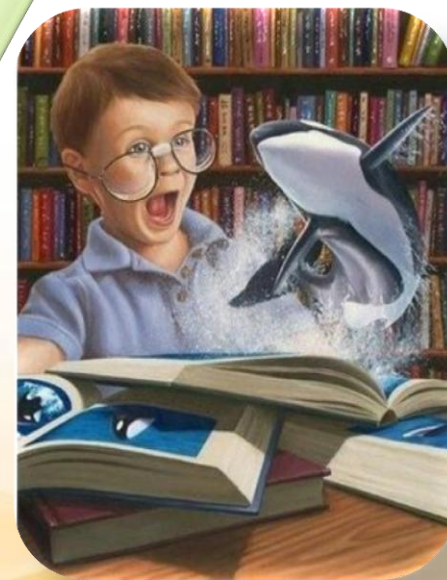
Використання ігрових форм в бібліотечно-інформаційному обслуговуванні читачів шкільних бібліотек допомагає розвивати в дитині пізнавальний інтерес

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



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 поодиночку 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

LearningApps.org

Українська

Перегляд вправ

Перегляд вправ

Створення вправи

Ресстрація

Що таке LearningApps.org?

Показати довідку

LearningApps.org

<https://learningapps.org>



The logo for LearningApps.org, featuring the text "LearningApps.org" in a blue, sans-serif font with a white outline and a drop shadow. To the right of the text is a circular icon with a blue top half and a yellow bottom half, representing the Ukrainian flag. The logo is set against a background of a white notepad with a red pencil and a yellow highlighter.

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

До переліку мов інтерфейсу додано українську

Кожен з ресурсів можна використати, змінити під свої потреби, розробити схожий чи зовсім інший модуль. Його можна зберегти 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

ПЕРЕВАГИ





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).

LearningApps.org

Українська

Пошук Перегляд вправ

Перегляд вправ

Створення вправи

Реєстрація

Створити новий обліковий запис

Логін:

Пароль:

Повторити пароль:

Електронна скринька:

Не обов'язково:

Ім'я:

Прізвище:

Код безпеки:

Створити обліковий запис

Надіслати форму Ви погоджуєтесь із [нашими юридичними умовами використання](#) на [learningapps.org](#)

2. Вхід. Перегляд вправ

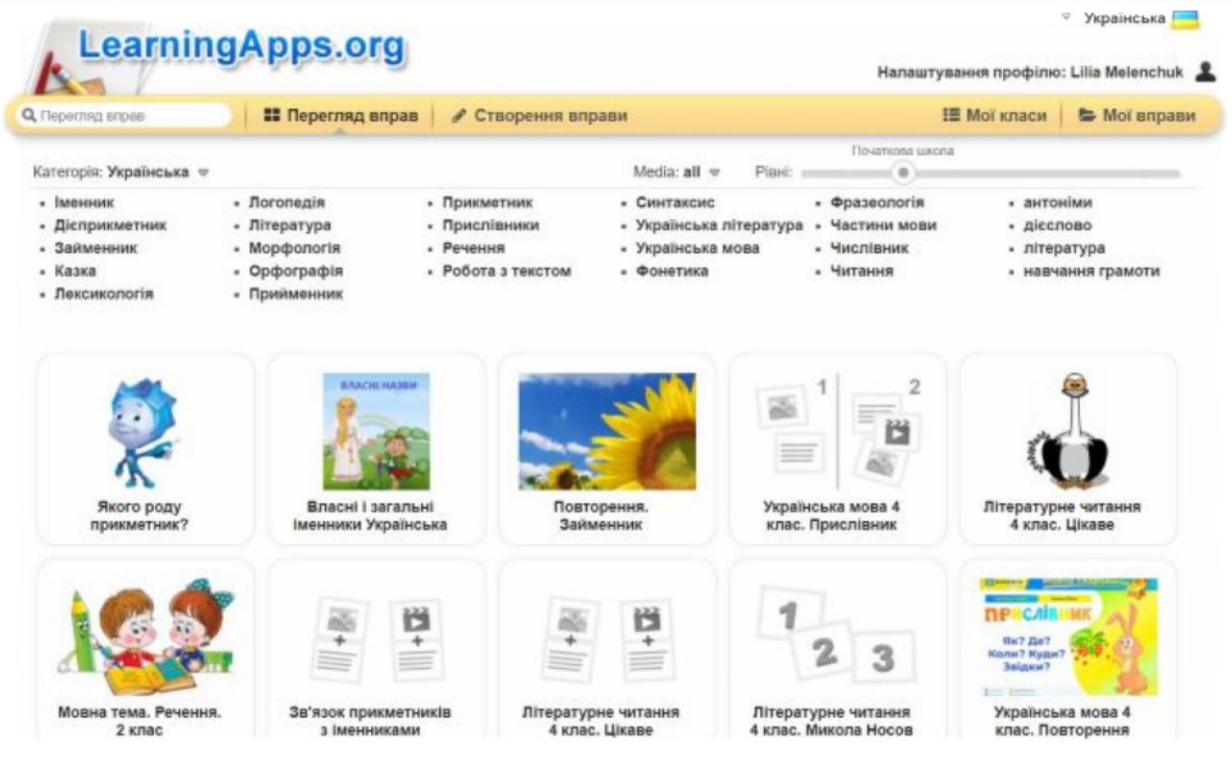
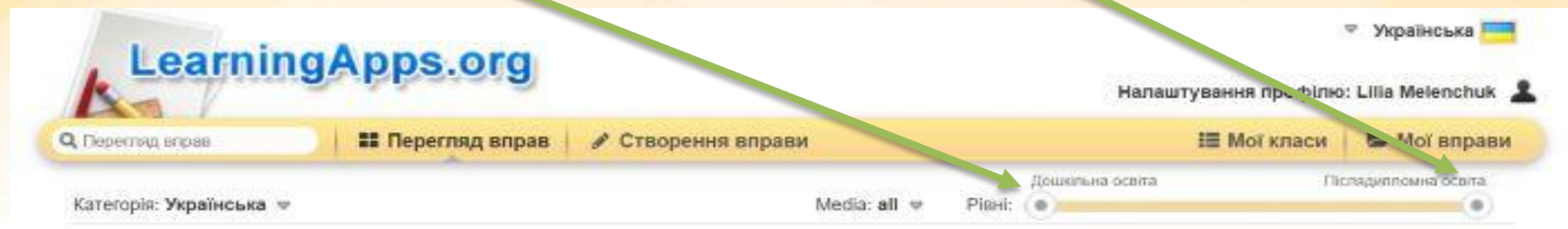


Входимо у свій акаунт. Перед створенням власних мультимедійних ігор з колекції шаблонів, пропонуванних сайтом, краще ознайомитись з галереєю сервісу. Для цього натискаємо «перегляд вправ».

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 звужити 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.

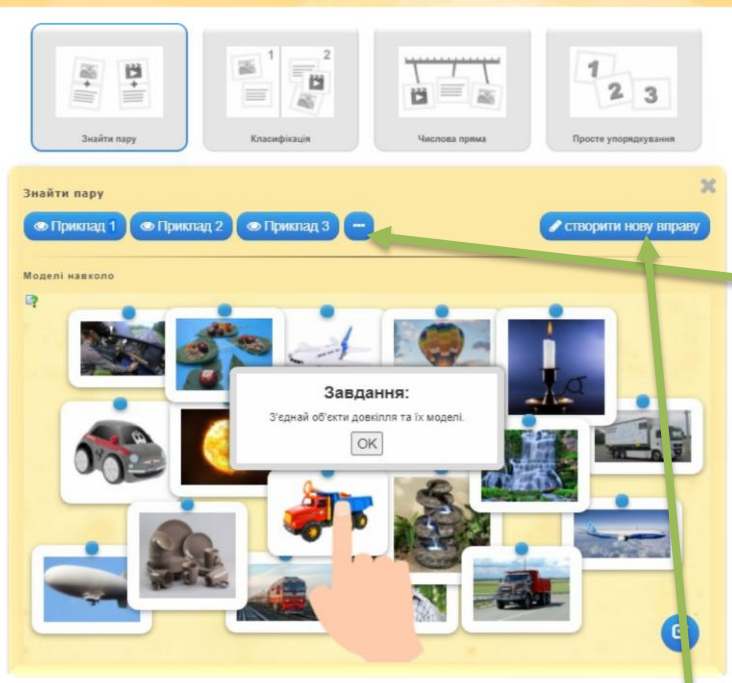


3. Створення гри, вправи

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

The screenshot shows the LearningApps.org homepage. At the top, there is a navigation bar with the logo and user profile information. Below it, a process flow diagram illustrates the steps: 'have an idea' (lightbulb), 'pick a template' (grid), 'fill in content' (pencil), 'save your App' (save icon), and 'share it' (share icon). The main area displays a grid of activity templates, including 'Знайти пару' (Find pairs), 'Класифікація' (Classification), 'Числова пряма' (Number line), 'Просте упорядкування' (Simple ordering), 'Вільна текстова відповідь' (Free text answer), 'Фрагменти зображення' (Image fragments), 'Вікторина (1 відповідь)' (Quiz), and 'Заповнити пропуски' (Fill in the blanks). A bottom section contains more templates like 'Коліція вправ' (Collection of exercises), 'Аудіо- та відео-контент' (Audio and video content), 'Перший мільйон' (First million), 'Пазл' (Puzzle), 'Кросворд' (Crossword), 'Знайти слова' (Find words), 'Де це?' (Where is this?), 'Вгадай слово' (Guess the word), 'Слічка' (Slither), 'Гра "Парочки"' (Pairs game), 'Порукувати' (Crossword), 'Таблиця відповідностей' (Correspondence table), 'Заповнити таблицю' (Fill in the table), and 'Вікторина з друзів' (Quiz with friends).

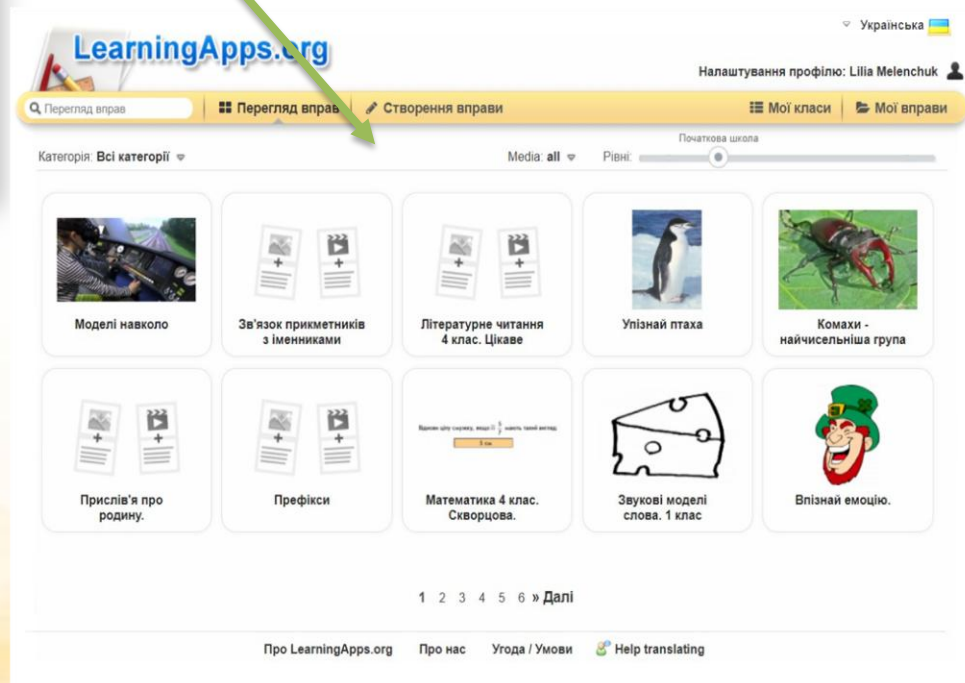
This screenshot shows the 'Знайти пару' (Find pairs) activity template selected. The top navigation and process flow are identical to the previous screenshot. The main area shows the 'Знайти пару' template selected. Below it, there are three preview examples: 'Приклад 1', 'Приклад 2', and 'Приклад 3'. A button 'створити нову вправу' (create new exercise) is visible. The preview window shows a task: 'Зв'язок прикметників з іменниками' (Association of adjectives with nouns). The task is to connect adjectives to nouns. The adjectives are: МОРЕ, МІЦНИЙ, ГАРНИЙ, МАЛЕ, ШКАВА, РІДНА, ЗЕМЛЯ, ДИТЯ, ЛЮДЬКА, СОН, БІДЖІЛКА, ГЛИБОКЕ, ДРУЖБА. A hand icon is shown clicking on the 'ЛЮДЬКА' (PERSON) tile.



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 заповнюємо, обираючи потрібні елементи. Необхідно дати назву грі та описати завдання до неї. Гра буде для молодших школярів за казками Шарля Перро.

The screenshot shows the LearningApps.org interface for creating a 'Find the pair' game. The page is in Ukrainian. At the top, there is a search bar and navigation tabs: 'Перегляд вправ', 'Перегляд вправ', and 'Створення вправи'. The user's profile is 'Лілія Меленчук'. The language is set to 'Українська'. Below the navigation, there are sections for 'Назва вправи' (Game Name) and 'Опис завдання' (Task Description). The 'Назва вправи' field contains the text 'Не вказано назву'. The 'Опис завдання' field is empty. Below these fields, there is a section for 'Пари' (Pairs) with the instruction: 'Вкажіть два об'єкти, які відповідають одне одному - це може бути поєднання текстів, зображень, аудіо- та відео-роликів'. There are two rows of buttons for selecting objects: 'Пара 1:' and 'Пара 2:'. Each row has five buttons: 'Текст', 'Зображення', 'Озвучений текст', 'Аудіо', and 'Відео'. At the bottom, there is a button '+ додати ще один елемент'.

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 завантажуюмо зображення.

LearningApps.org Українська

Налаштування профілю: Lilia Melenchuk

Перегляд вправ | Перегляд вправ | Створення вправи | Мої класи | Мої вправи

Назва вправи: Казкове містечко Шарля Перро

Мова показу: [Flags]

Опис завдання: Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

У містечку Шарля Перро живуть герої його казок. Пригадайте їх. Уважно розгляньте малюнки і поєднайте назву казки з ілюстрацією до неї. Уперед!

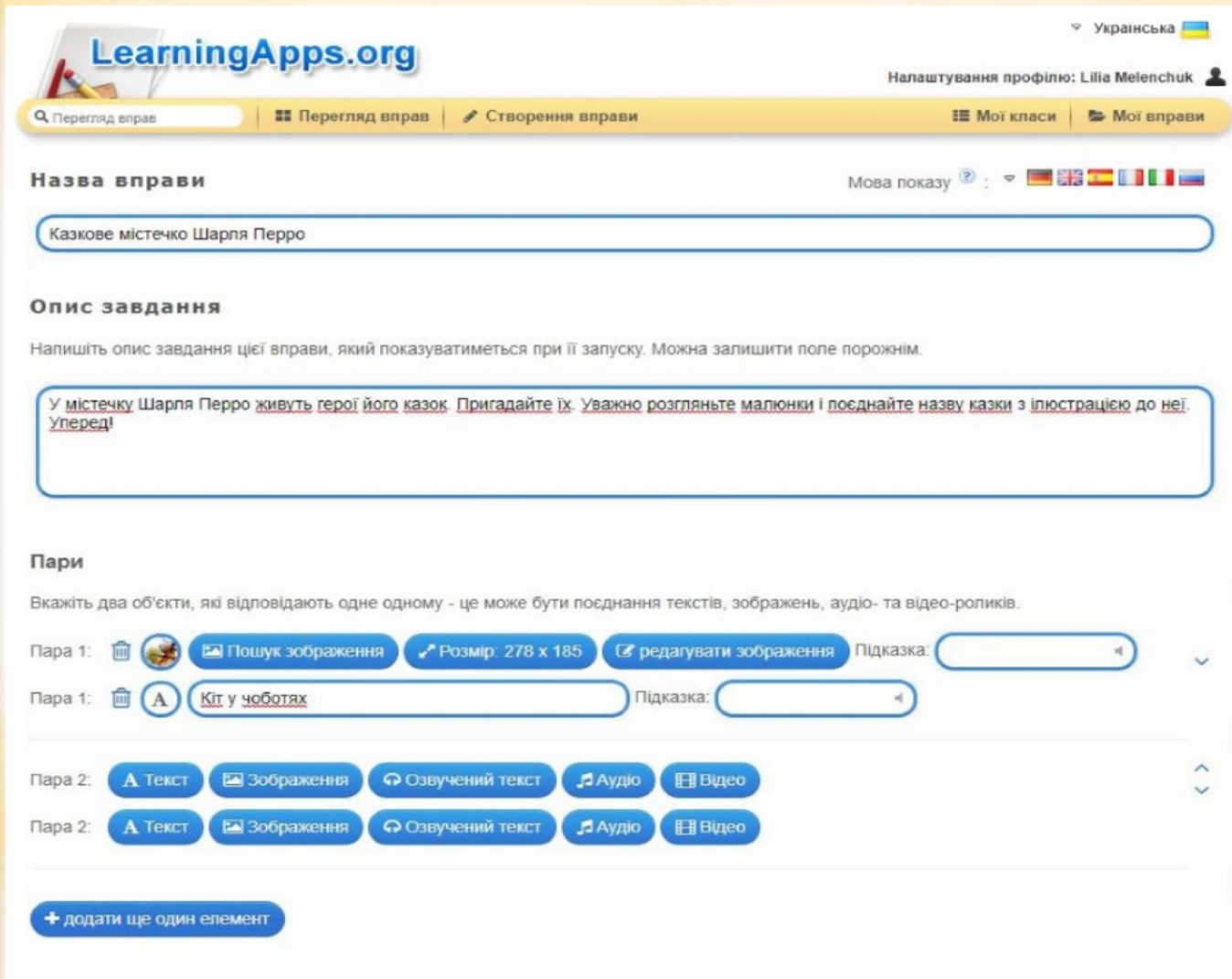
Пари: Вкажіть два об'єкти, які відповідають одне одному - це може бути поєднання текстів, зображень, аудіо- та відео-роликів.

Пара 1: [Icons] | Пошук зображення | Розмір: 0 x 0 | редагувати зображення | Підказка: [Dropdown]

Вибрати Зображення...

- Використайте зображення з Pixabay, Wikipedia та Flickr (Зуважте авторське право) | Шукати Зображення
- URL: [Input] | Копіювати веб-адресу зображення у цей елемент. | Використати Зображення
- Перетягніть зображення сюди або клацніть для вибору.

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).



The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a navigation bar with the logo, a search bar, and menu items like 'Перегляд вправ', 'Створення вправи', 'Мої класи', and 'Мої вправи'. The user's profile is set to 'Lilia Melnychuk' and the language is 'Українська'. The main section is titled 'Назва вправи' and contains a text input field with the value 'Казкове містечко Шарля Перро'. Below it is the 'Опис завдання' section with a text area containing the instruction: 'У містечку Шарля Перро живуть герої його казок. Пригадайте їх. Уважно розгляньте малюнки і поєднайте назву казки з ілюстрацією до неї. Уперед!'. The 'Пари' section shows two pairs of items. Pair 1 consists of an image icon and a button 'Пошук зображення' with a dropdown menu showing 'Кіт у чоботях'. Pair 2 consists of buttons for 'Текст', 'Зображення', 'Озвучений текст', 'Аудіо', and 'Відео'. A '+ додати ще один елемент' button is at the bottom.

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.

Пара 12: Пошук зображення Розмір: 247 x 185 редагувати зображення Підказка:

Пара 12: Червона шапочка Підказка:

[+ додати ще один елемент](#)

Зайві елементи

Можна додати до 3 зайвих елементів, які не належать до рішення

Елемент: [Текст](#) [Зображення](#) [Озвучений текст](#) [Аудіо](#) [Відео](#)

[+ додати ще один елемент](#)

Складені пари зникають

Складені пари автоматично зникають. Інакше потрібно складати пари до того моменту, поки не знайдено всі правильні відповіді

Складені пари зникають

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.

Зворотній зв'язок

Напишіть текст зворотнього зв'язку, який з'явиться, коли правильне рішення буде знайдено.

Чудово!

Довідка

Запишіть підказки про виконання вправи. Їх можна буде переглянути, клацнувши невеличкий значок у верхньому лівому куті. Це поле можна залишити порожнім.

▶ Зберегти вправу

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

The screenshot shows the LearningApps.org interface for the game "Казкове містечко Шарля Перро". The page features a grid of story cards with titles like "Спляча красуня", "Спритна принцеса, або пригоди розумниці", "Чарівниці", "Хлопчик-Мізинчик", "Червона шапочка", "Синя борода", "Чоботи", "Лялька, або болевий дровичок", "Прянична хатинка", and "Химерні бажання". Each card includes a small illustration. A central dialog box titled "Завдання:" contains the text: "У містечку Шарля Перро живуть герої його казок. Пригадайте їх. Уважно розгляньте малюнки і поєднайте назву казки з ілюстрацією до неї. Уперед!". A hand icon points to the "OK" button in the dialog. The interface includes a search bar, navigation tabs, and a footer with sharing options and a QR code.

LearningApps.org Українська

Налаштування профілю: Lilia Melenchuk

Перегляд вправ | Перегляд вправ | Створення вправи | Мої класи | Мої вправи

Казкове містечко Шарля Перро

2021-03-25 (2021-03-24)

Завдання:
У містечку Шарля Перро живуть герої його казок. Пригадайте їх. Уважно розгляньте малюнки і поєднайте назву казки з ілюстрацією до неї. Уперед!

OK

створити схожу вправу | приватні вправи | публічні вправи | Редагувати вправу

Використати вправу | Повідомити про проблему

Веб-посилання: <https://learningapps.org/display?v=p9hf44cpk21>




Повноекранний перегляд: <https://learningapps.org/watch?v=p9hf44cpk21>

Вбудувати: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=p9hf44cpk21" style="border:0px;width:100%;height:500px" a`


SCORM | iBooks Author

QR-Code

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.

Українська 
Налаштування профілю: Lilia Melenchuk 

🔍 Перегляд вправ 🗪 Перегляд вправ ✎ Створення вправи ☰ Мої класи 📁 Мої вправи

 ➔ **Опублікувати додаток**

Дати назву вправі (назва має бути короткою)

Назва:

Оберіть розділ, котрий підходить найкраще

Вибрати розділ: ▼

Підкатегорія: ▼

Вкажіть ярлики (теги) для швидкого пошуку вправи. Розділяйте їх пробілами.

Теги:

Оберіть класи, для яких підходить вправа. Це допоможе при пошуку вправ.

Оберіть класи:

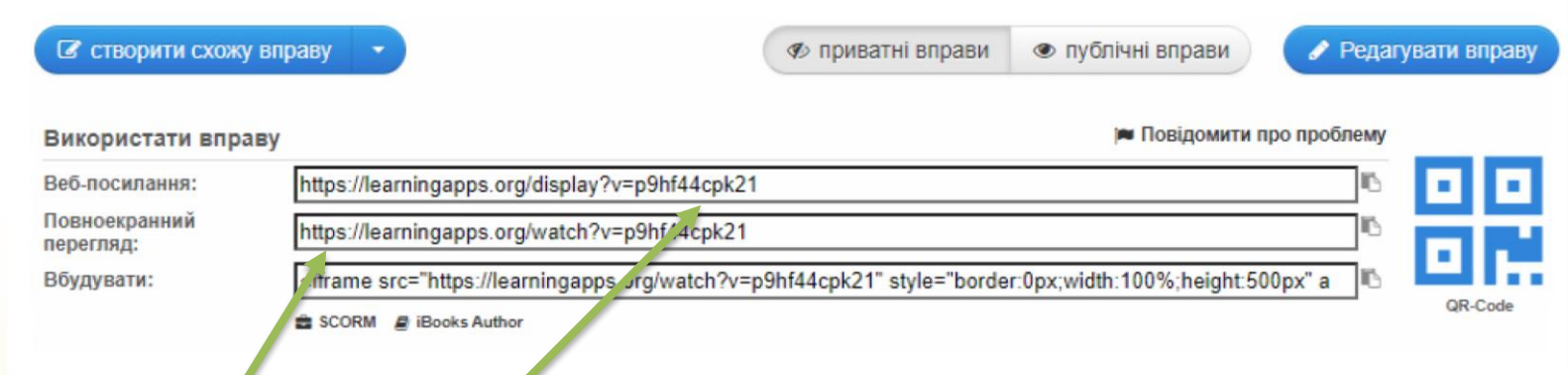
- Дошкільна освіта
- Початкова школа
- Середня школа
- Старша школа
- Післядипломна освіта
- Submit App to review as "especially useful" (appears in "Browse Apps").

Надсилаючи форму Ви погоджуєтесь із [Умовами використання](/rechtliches.php#content) LearningApps.org.

Скасувати Надіслати запит

5. Використання посилань, вбудовування вправи в онлайн- середовищі

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



The screenshot shows the 'Використати вправу' (Use practice) section of the LearningApps interface. At the top, there are three buttons: 'створити схожу вправу' (Create similar practice), 'приватні вправи' (Private practices), and 'публічні вправи' (Public practices). To the right is a 'Редагувати вправу' (Edit practice) button. Below these is a 'Повідомити про проблему' (Report problem) link. The main section contains three input fields for sharing links, each with a copy icon to its right. The first field is labeled 'Веб-посилання:' and contains the URL 'https://learningapps.org/display?v=p9hf44cpk21'. The second field is labeled 'Повноекранний перегляд:' and contains 'https://learningapps.org/watch?v=p9hf44cpk21'. The third field is labeled 'Вбудувати:' and contains an iframe code: '<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=p9hf44cpk21" style="border:0px;width:100%;height:500px" a'. Below the third field are icons for SCORM and iBooks Author. To the right of the input fields is a QR code with the label 'QR-Code' below it. Two green arrows point from the text below to the first and second input fields.

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 онлайнвий 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.

Четвер, 2021-03-25, 4:38 AM
Ви увійшли як [libra-mel](#) | Група "Знаєшшівші" | [Вийти](#)

БІБЛОСТЕЖНИКИ ШКОЛИ 2 - КОЗОВА

Персональна майстерня. Ділимося розробками

Головна • Статті • [Персональні майстерні](#) [Додати статтю]

Казкове містечко Шарля Перро

Спляча красуня

Завдання:
У містечку Шарля Перро живуть герої його казок. Пригадайте їх. Уважно розгляньте малюнки і поєднайте назву казки з ілюстрацією до неї. Уперед!

OK

Синя борода

Осляча шкура

Химерні бажання

Категорія: [Персональні майстерні](#) | Додав: [libra-mel](#) (Сьогодні)

Переглядів: 1 | Рейтинг: 0,0/0

Всього коментарів: 0

Офіційний блог
iSCoE Спільнота
FAQ по системі

ВСЕОСВІТА
vseosvita.ua

6. Мої вправи. Особистий «кабінет»

LearningApps.org

Українська

Налаштування профілю: Lilia Melenchuk

Перегляд вправ | Перегляд вправ | Створення вправи | Мої класи | Мої вправи

Поділіться вправами з іншими: <https://learningapps.org/user/lilia@>

Мої вправи

+

- Країна казок Ганса Крістіана Андерсена
- Казкове містечко Шарля Перро
- Тарасові шляхи (для молодших школярів)
- Факти з життя Лесі Українки (для)
- Кросворд-загадка
- Загадковий кросворд
- Хто в рукавичці живе?
- Калейдоскоп загадок
- У світі казки
- Казкокресворд
- Казкові герої та їхні батьки-автори
- Казковий дивосвіт
- Казкова країна

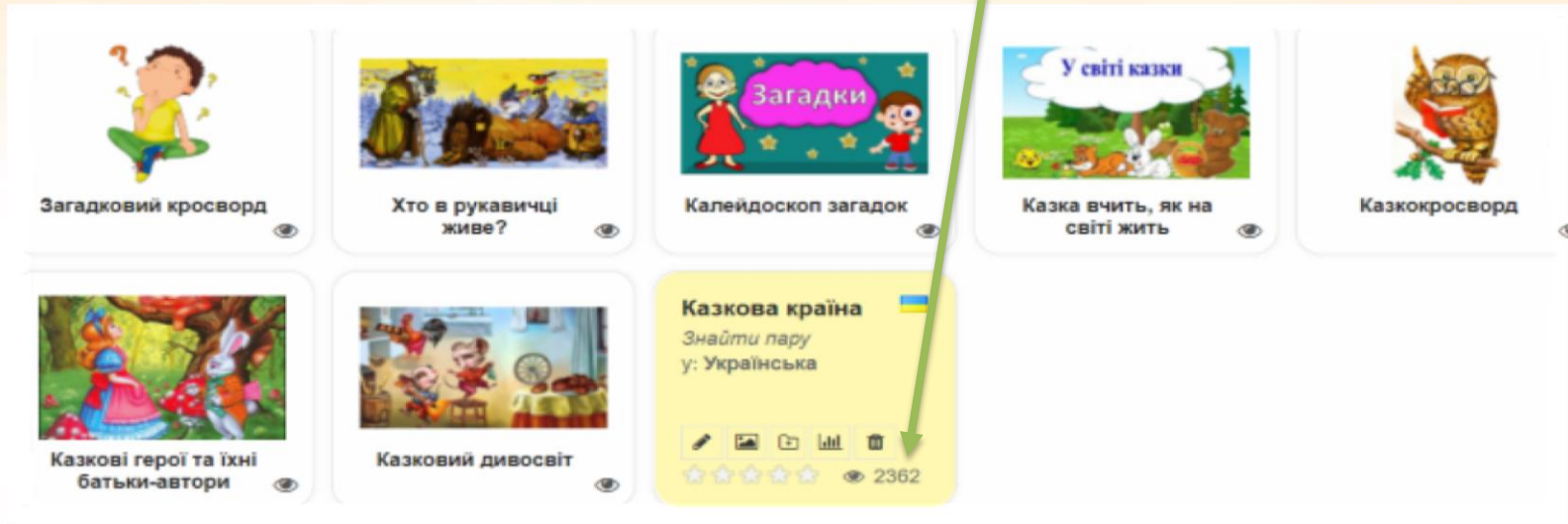
Trash

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 жити
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.

БІБЛІОСТЕЖИНКИ ШКОЛИ 2 - КОЗОВА

Четвер, 2021-03-25, 9:21 PM
Ви увійшли як **lisa-med** | Група "Адміністратор" | **SSS**

Персональна майстерня. Ділимося розробками

Сторінки: 1 2 3 >

Країна казок Ганса Крістіана Андерсена

Казкове містечко Шарля Перро

ВСЕОСВІТА

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!

