

УДК 371

**Г. Г. Бехер.**факультет математики, информатики, физики и технологии,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: д-р пед. наук, доц. Г. А. Федорова

## Игровые технологии в работе школьного библиотекаря

**Аннотация.** В статье акцентирована проблема снижения интереса к чтению среди школьников. Представлена роль игровых технологий, реализованных с помощью интернет-сервиса Kahoot в продвижении к чтению в школьной библиотеке. Отражен рост процентного соотношения до и после применения игр в деятельности школьной библиотеки.

**Ключевые слова:** школьная библиотека, интерес к чтению, игра, игровой интернет-сервис, kahoot.

**В** Федеральном законе «О библиотечном деле» выделяют три основные функции, свойственные современным библиотекам: информационная, культурная и просветительская [3, с. 1]. Роль школьной библиотеки сегодня значима, так как организованная в данном подразделении школы деятельность помогает подрастающему поколению стать духовно богаче. Еще в прошлом веке В. А. Сухомлинский в своей книге писал: «Одна из самых важных педагогических проблем современной школы — дать ученику, жизнь в мире книг» [4, с. 98]. Это высказывание В. А. Сухомлинского актуально и сегодня, ведь именно через чтение мы развиваемся духовно, приобщаемся к культуре, развиваем навыки информационно-поисковой деятельности, — это всё то, что записано во ФГОС.

Одной из наиболее актуальных проблем в XXI в. является чтение, вернее то, что люди стали мало читать. Наиболее серьезной проблемой чтения специалисты считают чтение детей и подростков. За последние годы, к сожалению, изменилось отношение к нему и в обществе в целом. Работая в школе и наблюдая за учащимися, отмечаем, что читающими являются только учащиеся начальной школы и учащиеся старшего звена.

Учащиеся среднего звена читают очень мало: все программные произведения у них есть в учебниках-хрестоматиях, а дополнительную литературу берут нечасто, ссылаясь на отсутствие времени. Чуть больше читают старшеклассники, но предпочитают в основном программные произведения, да и то в кратком содержании. В качестве популярной цели чтения в разговоре учащиеся указали «для подготовки к урокам». Поэтому большое внимание школьные библиотеки уделяют продви-

жению чтения через различные формы наглядной и массовой работы: книжные выставки, викторины, брейн-ринги и т. д. Еще в конце прошлого века в работу библиотек вошла такая форма массовой работы, как игра.

Следует отметить, что долгое время игровая технология воспринималась как нечто вспомогательное. В последние годы различные игры, в том числе с применением игровых интернет-сервисов, приобретают всё более массовое распространение в деятельности школьных библиотек.

М. В. Колгина отмечает, что «в наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок для подростков и молодежи» [2, с. 26]. Э. К. Аметова рассматривает несколько разновидностей игр: «инновационные, организационно-мыслительные, интерактивные» и т. д. [1, с. 22]. Практически все эти виды применяют в своей работе школьные библиотекари. Тем более, что различные интернет-сервисы позволяют сейчас создавать интересные интерактивные игры, содержащие аудио-, видео- и фотоматериал, что позволяет привлечь внимание детей к самой игре и к книгам, по которым игра составлена. Это могут быть онлайн-игры, флеш-карточки и т. д.

Анализ серии игр, созданных в онлайн-сервисе kahoot, по программным произведениям русской литературы в 9-х классах позволяет заметить рост количества правильных ответов. Таблица демонстрирует, как менялось процентное соотношение правильных и неправильных ответов от игры к игре. Это говорит о том, что чтение детей стало более глубоким, осознанным.

## Рост количества правильных ответов, %

	Оценка «2»	Оценка «3»	Оценка «4»	Оценка «5»
Игра 1	24	44	20	12
Игра 2	16	32	32	20
Игра 3	8	20	40	32

Данный игровой интернет-сервис дает возможность создать интересную «живую» викторину, индивидуальную или командную. Есть возможность создавать игры по разным предметам: литературе, географии, истории, биологии, физике, математике и т. д. Можно вставить картинки, формулы и т. д., установить время на ответ от нескольких секунд до минуты.

Для проведения викторины нужен лишь экран, ПК и интернет. При создании викторины определяются варианты ответа и время для ответа на вопрос. Каждому ответу соответствует свой цвет. Отмечается правильный ответ. Перед началом игры библиотекарь (учитель) со своего компьютера на экран выводит PIN-код. Учащиеся со своего компьютера или телефона заходят на сайт kahoot, вводят код игры. Далее система выдает каждому из игроков имя (никнейм). После того, как все участники игры зайдут в приложение, учитель запускает игру. Вопросы викторины, варианты ответов и таймер времени появляются на экране. У учащихся на мобильном телефоне или компьютере, если они используются в данный момент, высвечивается

игровое поле из четырех цветов. Игроки выбирают цвет, который на их взгляд соответствует правильному ответу. Система сама отмечает правильный или неправильный ответ каждого игрока и составляет баллы. В конце игры каждый из игроков может увидеть то количество баллов, которое он набрал в ходе игры, какие ответы были правильными или нет. Таким образом, интернет-сервис kahoot позволяет учителю проверить знания учащихся и поставить оценку (всем участникам игры), а учащимся показывает правильный ответ, что дает возможность увидеть свою ошибку.

За 2020/21 учебный год в школьной библиотеке Лицея № 145 города Омска было проведено 20 таких игр, что благотворно повлияло на развитие интереса к чтению учащихся.

Анализ процентного соотношения читателей библиотеки и общего количества учащихся показывает, как увеличилось количество читателей за последний год по лицейю в целом — с 25,4 % в 2019/20 учебном году до 31,5 % в 2020/21 учебном году, в том числе:

- 1–4-й класс — с 28,2 до 35,2 %;
- 5–7-й класс — с 11,2 до 12,8 %;
- 8–9-й класс — с 20 до 21,2 %;
- 10–11-й класс — с 70,9 до 96,1 %.

Таким образом, применение игр в работе школьного библиотекаря благотворно влияет на продвижение чтения.

1. *Ахметова Э. К.* Воспитательно-развивающий потенциал игровых технологий обучения в образовании // Проблемы современного педагогического образования. — 2021. — № 71-2. — С. 21–23.

2. *Колгина М. В.* Игровые технологии в социокультурной практике библиотек // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. — 2017. — № 8-2. — С. 25–28.

3. Российская Федерация. Федеральный закон «О библиотечном деле» от 29 декабря 1994 г. № 78-ФЗ (ред. от 11 июня 2021 г.) // Кодексы и законы : правовая навигационная система. — URL: <https://www.zakonrf.info/doc-13476453/> (дата обращения: 29.09.2021).

4. *Сухомлинский В. А.* Как воспитать настоящего человека: (Этика коммунистического воспитания). Педагогическое наследие / сост. О. В. Сухомлинская. — М. : Педагогика 1990. — 288 с.