



Книгоигра:
читаем
не случайно



Дегтярева Светлана Анатольевна





Книгоигры - это интерактивные занятия для школьников, направленные на развитие критического мышления, культуры диалога и многообразия, а также серии «мягких навыков».

Книгоигры - это технология, которая позволяет работать с любой книгой интересно, просто добавив в него элементы игры.

Это возможность через работу с книгами обсудить важные социальные темы и потребности детей или подростков.

КОНТЕНТ



Идея



Методика



Принципы



Практика

❖ Почему книгоигра?



Коммуникативные навыки

Умение работать в команде, аргументировать позицию, сотрудничество, эмоциональный интеллект



Навыки самоорганизации

Совершенствование личного тайм-менеджмента



Креативные навыки

Способность нестандартно мыслить, решать нестандартные задачи, выработать нешаблонные решения



Умение работать с информацией

Поиск явной и неявной информации, анализ, критическое осмысление, интерпретация



Совершенствование навыков читательской грамотности



- 1 Поиск и извлечение прямой и косвенной информации
- 2 Интегрирование и интерпретировать (сообщение) связывать и толковать
- 3 Формулировать вопросы разного типа
- 4 Формулировать связное, обоснованное суждение
- 5 Сравнить, сопоставлять, видеть виды связи, актуализировать на дополнительных примерах

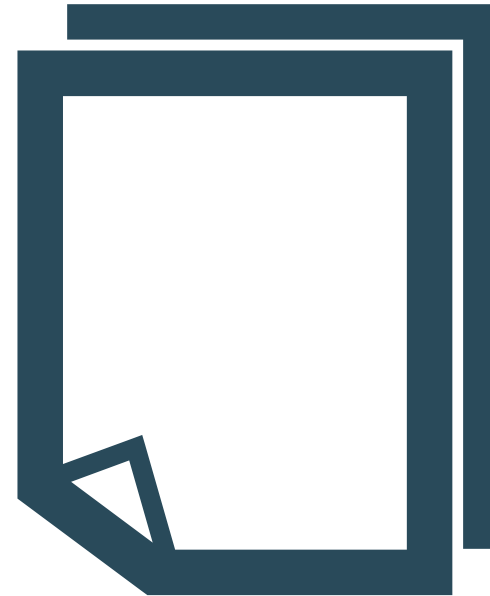
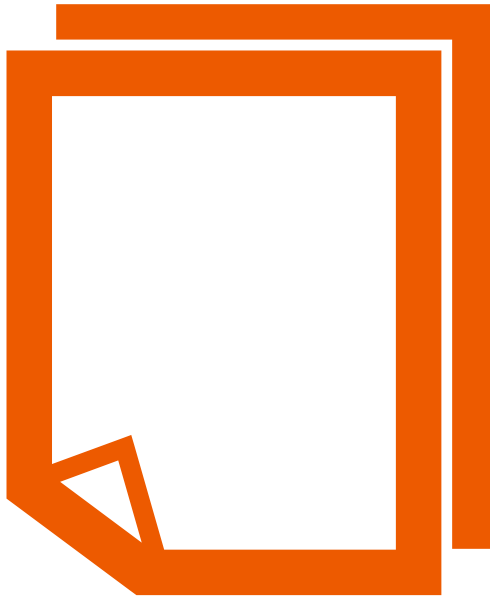
Стратегия

Выберите КНИГУ в зависимости от поставленной задачи /запроса/проблемы

Определите идею, которую будем транслировать участникам

«Соберите» интерактивные методы, которые будут работать на идею

Подготовьте открытые вопросы и пространство для рефлексии





Этап 1

Проектирование



Выбор книги - идеи

01

Е. Носов «Кукла», К. Паустовский «Старик в станционном буфете»

Равнодушие – это ЗЛО или НЕДОСТАТОК?

02

Р. Брэдбэри «Вельд», В.Осеева «Бабка»

Семейные ценности: ВЧЕРА И СЕГОДНЯ...

03

В. Дегтев «Выбор», «Крест»

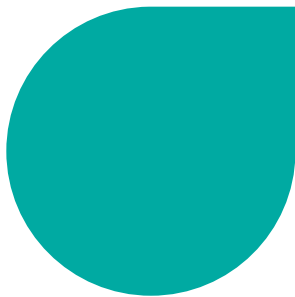
Выбор есть всегда: мой выбор

04

М.Е. Салтыков-Щедрин «Пропала совесть», «Добродетели и пороки»

Почему классика - это навсегда?

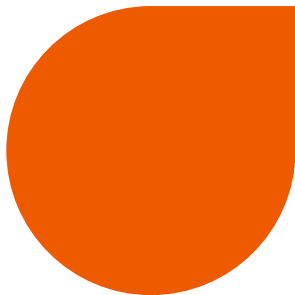




Знакомим участников с историей (выбранной идеей) и героями книги (иллюстрации, выбор понятия)
Например: равнодушие, случайность, доброта, милосердие, семейные ценности, личность, душа, любовь, (оставьте те слова и понятия, которые раскрывают **идею текста**)



Индивидуальная работа или в парах.
Например: предложите участникам выбрать одну ситуацию из книги, прочитать ее и выбрать главную фразу, которая их не оставила равнодушными. Каждый участник или пара презентуют выбранную фразу и объясняют почему выбор пал именно на эту фразу.

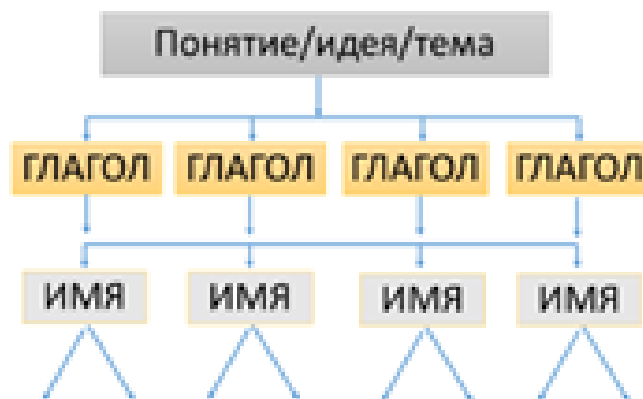


Рефлексия и обратная связь. Работа в пленуме.
Например: Задайте участникам вопрос:
«Что вы берете с собой из сегодняшнего занятия?»
Предложите каждому участнику сказать 1 слово

Интерактивно

Знакомим с интерактивными возможностями чтения.

Денотантный граф - это схема-дерево, которая определенным образом описывает понятие, раскрывая его аспекты.



извлечение

Читаем - находим

анализ

Ветки-глаголы —
основные действия и
отношения, присущие
понятию

интерпретация

Присоединяем веточки-
имена — те понятия и
явления, с которыми
основное понятие связано

Организация книгоигры

Пробный проект

Участники:
педагоги-библиотекари

01 

Выбрать книгу из предложенных

Прочитать текст, подготовить задания, в том числе творческие, «собрать» дополнительные материалы (иллюстрации, биографию автора, мнения)

 02

Предложить книгу, идею

03 

Подготовить предложение к презентации