# Массовое игровое мероприятие. Коммуникативный этап

Автор: Н.А. Дабарская

 Каждому, кто работает с детьми, известно, что готовый сценарий – это лишь материал, в который необходимо вдохнуть свою любовь и внести своё видение. Поэтому любой сценарий может быть изменён в соответствии с конкретными условиями, применительно к конкретным детям, может быть сокращён или разделён на два занятия, если насыщенность материала позволяет это сделать.

Игра среди форм массовых мероприятий отличается сложностью в организации и проведении. Требует от библиотекаря определённых режиссёрских навыков.

Во время проведения игры усилия организаторов направлены на то, чтобы у участников возникла игровая деятельность. Возникновение феномена игровой деятельности фиксируется при помощи следующих критериев:

1. возникновение у участников игровой мотивации, направленной не столько на получении определённого результата, сколько непосредственно на процесс игры (переживание удовольствия от игры и коллективного творчества, азарт интеллектуального соревнования);

2. осуществление участниками действий по самоопределению в игровых ситуациях

(принятие целей и задач игры, понимание игрового сюжета, нахождение своего места в игре);

3. включение участников в игровой процесс (проявление таких способностей, как воображение, импровизация);

4. проявление людьми игрового темперамента (повышение их активности, работоспособности, проявления артистичности)

В случае если игровая деятельность по тем или иным причинам не возникает, участники, как правило, начинают действовать формально, без личного интереса и внутренней мотивации. Внешне это проявляется в пассивности игроков, их безразличии.

Выделяются специальные условия, реализация которых с наибольшей вероятностью может обеспечить возникновение у участников игровой деятельности:

1. построение игры на основе актуальной для участников темы (проблемы);

2. наличие условия адекватности игровой формы умственным и личностным особенностям участников;

3. наличие у игроков психологической готовности к участию в игре, желание «поиграть», отношение к игре не как к чему-то бесполезному, но как к некоему интересному, захватывающему и развивающему действу;

4. опора на механизм «психологического заражения». Ведущий сам должен быть очень активным, заинтересованным в игре.

Если игра предусматривает деление детей на команды, то желательно:

1. сделать команды равными по количеству участников. Исключения составляют случаи, когда дети сами согласны на количественное неравенство между их командой и командой соперников.

2. предложить детям выбрать капитана команды (даже если такая роль и не предусматривается сценарием). Это позволит упорядочить отношения в команде, так как функции капитана: назначать отвечающего или выполняющего какое-либо задание; в случаях, когда на поставленный вопрос у команды нет единства во мнениях, принимает решение о правильном ответе; следит за дисциплиной в команде.

 Не важно, будут команды смешанными или дети разделятся на девочек и мальчиков. Нельзя насильно переводить какого-либо ребёнка из одной команды в другую, если он на это не согласен. Настроение ребёнка будет испорчено, и возможно, он не захочет вступить в игру.

Старайтесь гасить отрицательные реакции у детей в ходе игры. Если появляются какие-либо вопросы, недовольство, сомнения в справедливости оценивания соперников, нужно сразу же кратко, но строго и чётко прояснить ситуацию, объяснить, почему так, а не иначе был оценен конкурс.

Часто среди участников игры оказывается один или несколько детей, резко выделяющихся своей молчаливостью и видимой безучастностью к игре. «Рекомендуем в этом случае придерживаться следующей тактики. Вначале ведущий несколько раз (ненавязчиво и осторожно!) приглашает ребёнка включиться игру, проявить активность. В некоторых случаях такого внешнего толчка оказывается достаточно. В противных случаях применяется тактика выжидания: опыт показывает, что ребёнок может сначала молчать, но потом (может быть даже и не на этой встрече) сам по себе или в ответ на просьбу ведущего и других игроков включается в игровой процесс». Здесь важно быстро отреагировать на это действие ребёнка похвалой. (Вопросы психологии. – 1995. – № 1. – С. 44)

Обычно игра длится около (но не более) часа (для младших школьников - 35-40 мин, для средних и старших школьников - 45-50 мин.), поэтому ведущие должны обеспечить высокий темп, а составители – позаботиться об оптимальном чередовании заданий разных типов.

Необходима своевременная фиксация моментов, препятствующих успешному протеканию игры - игровой усталости и игровой фрустрации (фрустрация – состояние подавленности, тревоги, возникающее у человека в результате крушения надежд, невозможности осуществления идей). Появление у игроков игровой фрустрации часто вызывается излишне жёстким и директивным стилем управления игрой со стороны главного организатора. В этом случае участники теряют ощущение своей значимости в игре и стремление влиять на игровые события.

В библиотечной игре не должно быть побеждённых (хотя счёт может быть далеко и не равным и команда, набравшая большее количество баллов бурно порадуется этому при поддержке ведущего). НО! При подведении итогов игры обратите внимание детей на то, что все участники её – победители: ведь их знания пополнились, закрепились. Важно, чтобы все участники игры – и победители и проигравшие – ушли из библиотеки в хорошем настроении, с желанием снова сюда придти, поучаствовать в новых мероприятиях, т. е. чтобы появилась (если дети впервые в библиотеке), сохранилась положительная установка на библиотеку. Именно поэтому важно отметить всех участников игры.

Сверхзадача массового мероприятия. Мы проводим его, чтобы потом (либо сразу же под впечатлением, либо очень даже не скоро, по какой-то возникшей у него ассоциации) наш читатель (он мог быть и непосредственным участником, а мог быть и зрителем) захотел прочитать, перечитать, почитать «вглубь, вширь, вдаль» литературу в связи с предметом разговора.

 Помните! Пользование библиотекой можно рассматривать как самостоятельную автономную деятельность в читательской структуре: она отличается и мотивационной, и операционной сторонами и способна превратиться в мощный стимулятор читательской деятельности в целом (Концепция ЦГДБ им. С.Т. Аксакова).

**Список использованной литературы**

1. Андреева М. Литературная игра в школе // Библиотека в школе. – 2001. - № 3. – С. 16-17

2. Бражников А. И. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению / А. И. Бражников. – М. : Чистые пруды, 2006. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Библиотекав школе». Вып. 6(12)).

3. Заика Е. В. Об организации игровых занятий для развития мышления, воображения и памяти школьников // Вопросы психологии. – 1995. - № 1. – С. 41-45

4. Рудишина Т. Зачем мы мучаем себя?! // Библиотека в школе. – 2000. - № 12. – С. 8-10

5. Самоукина Н. В. Организационно-обучающие игры в образовании / Н. В. Самоукина. – М. : Наролное образование, 1996. – 112 с.