**Традиционная форма:** *читательская конференция*

*Читательские конференции* – активный метод массовой работы, который предполагает участие читателей. Процесс проведения конференции зависит от желания присутствующих высказать свою точку зрения, услышать отзывы других, поспорить, отстаивая собственное мнение или, наоборот, согласиться. Читательские конференции дискуссионны, в их основе лежит обсуждение

Читательская конференция (далее – ЧК) – одна из распространенных форм обсуждения книг с читателями. Читательская конференция является комплексным библиотечным мероприятием и посвящается определенной проблеме или теме.

Цель конференции – привлечение к чтению, формирование коллективного читательского мнения, воспитание у ребят умения глубоко анализировать прочитанное, высказывать и защищать собственное мнение, если оно отличается от коллективного.

Важно помнить, что основная функция ЧК и дискуссий - привлекать к чтению, выявлять мнения и оценки широких кругов читателей вне зависимости от их присутствия на итоговом обсуждении. Поэтому неверно оценивать проведение ЧК только по числу присутствующих и выступивших в публичном обсуждении книги или проблемы.

Виды читательских конференций:

1.По произведениям художественной литературы: по одному произведению, по ряду произведений, объединенных одной темой (тематические), по творчеству отдельных

2.Конференции по изданиям специальной литературы (являются своеобразной формой

повышения квалификации в трудовых коллективах).

3. Конференции с привлечением автора – форма встречи с писателем.

4. «Литературные суды» – рекомендуется проводить среди молодежной аудитории в форме ролевой игры. Мероприятие должно быть построено на стимулировании познавательной читательской деятельности участников.

*5. Читательско-зрительские конференции* **–** обсуждение произведения связано с экранизацией его. Обсуждается трактовка режиссером идеи произведения, как выражена авторская позиция и т.д. От библиотекаря, в данном случае. требуется и знание специфики кино.

Зрительские конференции представляют собой массовое воспитательное мероприятие (от 30 и более участников) с просмотром фильма и активным участием зрителей. Просмотр фильмов осуществляется с целью научить зрителя осознанно относиться к своему выбору и собственному образу мышления потому, что именно на их основе находится фундамент его собственной жизни. Поэтому свободный обмен мнениями является основой зрительских конференций: успешность мероприятия будет в большей части зависеть от желания участников высказать свое мнение, принять отзывы других людей, где-то может быть отстоять свое мнение, или просто согласиться с оппонентом.

Основным критерием эффективности зрительской конференции является исправление создавшейся негативной ситуации в жизни человека. В связи с этим фильмы не обязательно должны увлекать или понравится участнику. Они подбираются не узко по проблеме (наркоманы смотрят про наркотики, преступники про тюрьму, имеющие вредные привычки про тех, кто бросил курить, курит или болеет социальными болезнями или раком), а значительно шире. Фильмы необходимо так подбирать, чтобы появилась возможность отреагировать участнику на важные для него эмоциональные ситуации (тематика на практике довольно широкая). В итоге, зритель обычно понимает, почему был ему предложен данный кинофильм, а если этого не происходит, то это может стать предметом специально составленного разговора.

Следующий этап – непосредственно просмотр фильма. Фрагментарное восприятие киноискусства, которое характерно для многих участников, можно преодолеть на основе сравнительного разбора фильма и литературного первоисточника, а также двух фильмов, близких по тематике. Просмотр желательно сопровождать комментариями педагога, иногда просмотр неизвестного фильма прерывается на середине для того, чтобы участники конференции смогли сами продолжить развитие действия одной из его линий, характера героя, киноповествования.

Завершающий этап – само обсуждение фильма (могут высказывать свое мнение все желающие: о том, что запомнилось, что вызвало самое яркое впечатление). При этом важно, в ходе обсуждения фильма уделять внимание главным героям, анализировать свои мысли, чувства, реакции на различные ситуации, которые вызвали у участников персонажи киноленты. Для более глубокого осмысления, анализа и оценки фильма проводятся дискуссии, диспуты, готовятся доклады по предложенным вопросам или по отдельно взятой одной сформулированной теме.

4 Заочные читательские конференции – через средства массовой информации. В данном случае, шире охват аудитории, больше возможности ознакомиться с мнением других читателей в любое

Планируя обсуждение, необходимо определить примерное число его участников. Опыт показывает, что оптимальное число участников 25-30 человек. Расширение аудитории не позволит вовлечь в обсуждение всех участников и снизит эффект мероприятия.

Методика подготовки и проведения читательской конференции

1 Выбор книги.

2 Определение категории участников, выбор места проведения.

3 Привлечение к участию в конференции литературоведов, преподавателей

литературы, классных руководителей, представителей средств массовой

информации (газеты, радио, телевидения), писателей, поэтов, представителей СМИ.

4 Пропаганда произведения, литературы о нем и о творчестве автора.

5 Разработка вопросов к читательской конференции.

6 Подготовка аудитории к мероприятию.

7 Фиксация читательской конференции

Успех конференции в немалой степени зависит от ее подготовки. Вся подготовительная работа – рекомендательные индивидуальные беседы, обзоры, книжные выставки, отзывы читателей о прочитанных книгах и т. п. – призвана вызвать познавательную активность читателей.

Участники хорошо подготовленной конференции выступают заинтересованно, их выступления вызывают эмоциональную реакцию слушателей, желание включиться в обсуждение вопросов.

Высказывать свои суждения, осмысливать, а не пересказывать прочитанное побуждают проблемные вопросы.

Важный этап в подготовке читательской конференции – разработка вопросов. Характер вопросов определяется не только спецификой произведения, но и особенностями восприятия книги читателями. Важно, чтобы вопросы активизировали воображение читателей, вызывали желание размышлять. Каждый последующий вопрос должен быть логически связан с предыдущими и с высказываниями читателей. Только в этом случае читатели смогут самостоятельно сделать выводы.

**Активная форма:** *деловая игра.*

Активные формы обучения - это формы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. Активное обучение предполагает главным образом не изложение преподавателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а самостоятельное овладение учащимися знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

Игра известна еще с древнейших времен как способ проверки знаний и умений применять их на практике.

Деловые игры становятся наиболее эффективными формами подготовки специалистов. Они вводят слушателей в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность к критической оценке действующего производства, к умению находить решение по его совершенствованию и являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы учащихся по приобретению профессиональных знаний и навыков.

*Деловая игра* - форма обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Предназначена для отработки профессиональных умений и навыков. В деловой игре развертывается практико-ориентированная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание, технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов.

Деловые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которые интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дают возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем.

*1.Классификация деловых игр*

1. «По времени проведения:

– без ограничения времени;

– с ограничением времени;

– игры, проходящие в реальное время;

– игры, где время сжато.

2. По оценке деятельности:

– балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;

– оценка того, кто как работал, отсутствует.

3. По конечному результату:

– жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;

– свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

4. По конечной цели:

– обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;

– констатирующие – конкурсы профессионально мастерства;

– поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения

5. По методологии проведения:

– луночные игры – любая салонная игра (шахматы, «Озеро», «Монополия») –

– игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;

– ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;

– групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии;

– имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях;

– организационно-деятельностные игры (Г.П. Щедровицкий) — не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

– инновационные игры (В.С. Дудченко) — формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;

– ансамблевые игры (Ю.Д. Красовский) — формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества В основе структуры деловой игры лежат имитационная и игровая модели. Они могут рассматриваться как основные элементы при конструировании деловой игры.

*2.Структура*

Основными компонентами имитационной модели являются:

1) цели;

2) предмет игры;

3) графическая модель взаимодействия участников;

4) система оценивания.

Основные компоненты игровой модели:

1) цели;

2) комплект ролей и функций игроков;

3) сценарий;

4) правила игры.

Цели делятся на педагогические и игровые и зависят от конкретной игры.

Предмет игры – предмет деятельности участников игры, в специфической форме замещающий предмет реальной профессиональной деятельности. Он представляет собой перечень процессов или явлений, воссоздаваемых (имитируемых в деловой игре и требующих выполнения профессионально компетентных действий).

В деловой игре сохраняется последовательность технологических этапов:

1 этап – подготовка к игре. Принципиальным отличием деловой игры является разработка оперативного сценария. Она предполагает:

Определение целей и задач, прогнозирование результатов.

Разработку игрового контекста- выбор актуальной для участников игры ситуации.

Разработку правил игры (определение ролей игроков, экспертов, определение процедуры оценивания, определение правил поведения).

Разработку плана игры.

Сценарий деловой игры является основным документом для её проведения. Созданная для его разработки группа специалистов разбирает: каждый этап, фрагмент, содержание, эпизоды, четко определяет цель, готовится инструкция игрокам и экспертам, определяется полный комплект ролей, время игры, место игры, рекомендуется вводный материал или лекцию, обсуждается порядок использования технических средств.

В сценарии должны быть отражены основные этапы, операции и шаги игры. Сценарий должен включать описание содержания противоречия или конфликта, что является реализацией принципа проблемности.

Роли в игре заимствуются из реальности (учитель, завуч и т.п.), иногда задаются искусственно (скептик, «внутренний голос»). Должно быть указано оптимальное, минимальное и максимальное количество участников игры. Различают роли социальные, обусловленные местом индивида в системе общественных отношений (профессиональные, социально-демографические и др.), межличностные (лидер, ведомый, отверженный и др.), роли официальные и стихийные.

Правила игры содержат ограничения, касающиеся ряда аспектов игры. Требования к правилам игры сводятся к следующим положениям:

правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур или их элементов, ролей и функций преподавателя-ведущего, системы оценивания;

правил не должно быть слишком много, не более 5—10, они должны быть представлены аудитории на плакатах или с помощью технических средств;

характер правил должен обеспечивать воспроизведение реального и делового контекстов игры;

правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями игрокам.

2 этап – введение в игру. Предполагает постановку перед участниками игры деловой проблемы, указания целей, условий, регламента, распределения ролей, формирование групп, проведение инструктажа, консультаций, ответов на вопросы участников игры.

3 этап – проведение игры. Игра протекает в соответствии со сценарием. Изменять ход игры нельзя. Только ведущий может корректировать действия участников игры.

4 этап – анализ результатов. Включает в себя выступление экспертов, подведение итогов игры, анализ результатов игры ее участниками.

В деловой игре совместное обсуждение результатов игры, анализ приобретенного опыта приобретают особое значение. В ходе обсуждения участники игры делятся своими впечатлениями, информацией о трудностях и приобретенном опытекоманд, состоящих из руководителей служб».

*3. Педагогические цели деловой игры*

*дидактические:*  
– закрепление системы знаний в области конструирования деловой игры;   
–выработка системных умений по конструированию и методическому описанию игры;   
– обмен опытом создания деловой игры;   
– совершенствование навыков принятия коллективных решений;   
–развитие коммуникативных умений разного рода.       
*воспитательные:*– порождение творческого мышления;   
– выработка установки на практическое использование деловой игры:   
–  воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми;   
–  преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного    обучения.

*4. Какая польза для детей от участия в деловых играх?*

Во-первых, ребенок начинает ориентироваться в профессиях. Участвуя в различных играх, школьник начинает ориентироваться в большом количестве профессий современности, и может сделать осознанный выбор будущей профессии.  
Во-вторых,  дети учатся оценивать себя и свои способности. Существует очень много различных деловых игр направленных на оценивание своих компетенции, на умение работать в команде, на развитие у детей качества предпринимателей, креативного мышления и много других способностей. Такая оценка происходит непринуждённо во время игры, без стрессов для детей, так как стресс сопровождается любой оценкой качеств. Дети будут знать свои сильные и слабые стороны, пробелы в знаниях и при возможности смогут их развивать. Деловая игра учеников старших классов может подтолкнуть к выбору профессии, а для младших школьников поможет в выборе профильного класса.

Какие знания можно получить в процессе деловой игры:

–правильному сотрудничеству и конкуренции;  
–правильному ведению переговоров;  
–управлять конфликтами;  
–управлять эмоциями в конфликтах;  
– работать в команде.

*5. Роль деловой игры в образовании*

Деловая игра способствует возникновению интереса, сосредоточению внимания слушателей на учебном материале. Она в единстве реализует образовательную, воспитательную, развивающую, коммуникативную, диагностическую, релаксационную функции. Игровая форма обучения в обычном своём проявлении является преимущественно групповой формой организации обучения.

В дидактике средней и высшей школы разрабатываются различные концепции игровых форм обучения, согласно которым в качестве эффективного средства активизации познавательной деятельности обучающихся признана имитационно-символическая игра истинно человеческая деятельность. Применение игровой формы обучения в общеобразовательной и профессиональной подготовке выросло сейчас из предмета научных дискуссий в наиболее перспективное направление реальной активизации учебного процесса в XXI веке.