

**«Создай свою библиографическую игру»**



Методические

рекомендации

по основам создания библиографической игры

2017

**Содержание**

1. От составителя
2. Опыт создания библиотечно-библиографических уроков
3. Программы проведения библиотечных уроков и игр (модель Джефри Маккензи)
4. Список использованных источников
5. Приложение

**От составителя**

Данные методические рекомендации предназначены тем, кто стремится открыть для себя новые и увлекательные формы распространения библиотечно-библиографических знаний. Сквозь призму традиций в пособии освещаются идейные разработки, новшества, превращающие подготовку и проведение библиотечно-библиографических уроков в уникальный опыт.

Предоставлен в основном наиболее интересный и малоизвестный опыт подготовки и проведения библиографических уроков, опубликованный в периодической печати, монографиях, электронных ресурсах удаленного доступа, а также местных методических изданиях. Пособие состоит из двух глав: «Опыт создания библиотечно-библиографических уроков» и «Программы проведения библиографических уроков». Вспомогательный аппарат состоит из от составителя, содержания, списка использованных источников, а также приложения.

**Опыт создания библиотечно-библиографических уроков:**

Наблюдение показывает, что у значительного числа студентов и школьников отсутствуют серьезные навыки поиска информации. Это проявляется порой в неспособности выразить свой информационный запрос, дезориентации не только в справочно-поисковом аппарате, но и в самой библиотеке, неумении составить грамотно список литературы. Читатели зачастую выбирают книги, спрашивая их у библиотекаря за кафедрой; разницу между систематическим и алфавитным каталогами понимают не все, а пользование АПУ вообще минимально. В СБО библиотек консультирование по поиску информации – явление нечастое, и читатели пользуются уже готовой информацией. Поэтому обучение библиотечно-библиографическим знаниям (ББЗ) сегодня остается актуальным. Существует множество форм и методов распространения ББЗ. Такие формы относятся к уже устоявшимся и надежно закрепившим себя на практике. Однако прогресс и творческая фантазия библиотекарей не стоят на месте, поэтому появляются новые формы обучения ББЗ, а традиционные приобретают новые грани.

Формы библиографического обучения. По способу передачи информации:

Наглядные – выставки, плакаты, стенгазеты

Устные – экскурсии, консультации, обзоры, конференции, лекции, устные журналы, уроки, семинары

Печатные - буклеты, путеводители, плакаты, памятки, стенгазеты, Методические пособия

Комплексные - дни (недели, месячники) библиографии

Наиболее популярной устной формой распространения ББЗ являются библиотечно-библиографические уроки – комплекс теоретического обучения с последующими практическими упражнениями. Уроки должны строиться таким образом, чтобы они были интересны, эмоциональны, доступны по содержанию, и предполагали активное участие самих ребят. Практические задания, учащиеся могут выполнять в классе, в библиотеке или дома, индивидуально, в парах или в группах по 3-4 человека. При проведении занятий могут быть использованы как беседа, лекция, практикум, урок творчества, так и конкурсы, викторины, игры. Совершенно новый подход к проведению библиотечно-библиографических уроков, противопоставляющийся традиционному курсу обучения, предложил американский исследователь Джэйми Маккензи. Суть модели состоит в следующем: формой организации ББУ является самостоятельное информационное исследование учеников под руководством библиографа. В основе этой модели лежит метод открытий, когда, решая поставленную проблему, ученики открывают для себя новые знания и умения. Перед учащимися ставится вопрос, например: «Что произойдет, если погаснет Солнце?», «Докажите или опровергните: все собаки - дальтоники». Тема вопроса может исходить из изучаемого предмета. Из поставленного вопроса развиваются периферийные вопросы: «Как появилась жизнь на Земле?», «Из чего состоит Солнце?», «Какую опасность представляет Солнце для Земли?», «Как видят собаки?», «Особенности зрения у дальтоников» и т.д. После постановки всех вопросов, учащиеся определяют, где и как будут искать информацию, при этом важно распределить намеченные задачи и периферийные вопросы между собой. Этот этап предполагает поддержку библиографа, его консультацию по поиску в справочно-поисковом аппарате (СПА) библиотеки. Итоговым результатом становится развернутый устный или письменный ответ на поставленный вопрос. Проведение таких уроков возможно лишь при предварительном знакомстве учащихся с каталогами, справочными и периодическими изданиями, а эффективность достигается только при тесном сотрудничестве библиотекаря и педагога. Особенностью модели обучения Дж. Маккензи является то, что учащиеся «конструируют» собственное знание, основываясь на вопросах, возникших из жизненного опыта. В методических рекомендациях для библиотекарей авторы часто предлагают использовать игровые формы проведения библиотечно-библиографических уроков. Известный библиотековед и педагог Г.С. Ганзикова отмечает, что учиться, веселясь и играя, намного интереснее, чем выслушивать монолог библиотекаря, и предлагает проводить вместо обычных уроков библиографические уроки-сказки или шоу, где музыка, песни, стихи, конкурсы, театрализованные сценки, аукционы объединены единой целью – распространение библиотечно-библиографических знаний. Главные герои этих сказок - Каталожная карточка, Алфавит, Книжный дух, которые в костюмах рассказывают детям о книге, ее истории, особенностях поиска информации в библиотеке. Они помогают читателям легко запомнить, лучше освоить азы библиотечно-библиографической грамотности. Это наполовину урок, наполовину представление, так как театрально инсценированный образ одновременно сочетается с обучением. В конкурсах используют кроссворды, викторины, загадки. Так, на информационно-библиотечном факультете Казанской государственной академии культуры и искусств студентами создаются не только уроки-сказки, но и уроки-детективы, пьесы. Одна из пьес была показана в виде кукольного спектакля на Дне специалиста.

Вышеописанные уроки-сказки /шоу чаще всего проводятся среди младших школьников, для старшеклассников же и студентов наиболее подходящей игровой формой уроков является информина (от сочетания слов «викторина» и «информация»).

*Информина*- это библиотечная игра-соревнование, посвященная определенной теме. Игра позволяет выявить уровень умения пользоваться СБА, способность составлять библиографическое описание издания, навыки грамотного поиска информации в Интернете. Обычно проводится в два тура: индивидуальный конкурс (письменные ответы каждого участника на вопросы) и вечер-конкурс команд (соревнования по библиографическому поиску, викторина и т.д.). В ходе подготовки игры разрабатывается сценарий, формируются команды факультетов, жюри. Вопросы составляются по знакомым для студентов информационным источникам с учетом профиля их обучения. Интересен опыт проведения информины муниципальных и школьных библиотек г. Петрозаводска. В 2006 г. ими был разработан конкурс- информина «Лучший путешественник в мире информации» для учащихся 7-8 классов школ города. Этот конкурс превзошел все ожидания и по количеству участников, и по качеству подготовки детей, и по представленным конкурсным заданиям. Информина была организована в три тура. В первом отборочном туре среди школьников проводилась электронная викторина по умению грамотно использовать справочники, словари и энциклопедии. В результате в каждой школе выявились победители – команда из 3-5 человек, которые и должны были представлять свою школу. Второй тур проходил уже на базе муниципальных библиотек, где участникам было предложено выполнить три задания: самостоятельно найти информацию, как в каталогах, так и в Интернете, представить журнал и заинтересовать им жюри и своих сверстников, а также пройти викторину по знаниям о СБА. В период подготовки практически каждая команда получила консультации школьных библиотекарей. По результатам второго тура в финал вышли 11 школьных команд города. В третьем туре – самом сложном – конкурсанты представляли обзор художественной литературы по выбранной теме с разработанной электронной презентацией. В отличие от первых двух туров тему команды выбирали из десяти предложенных Оргкомитетом конкурса. В их числе – «Мой край Карелией зовется», «Книги о Великой Отечественной войне», «Советуем почитать младшим школьникам», «Книги о путешествиях и приключениях» и пр. Необходимо отметить, что все участники информины очень сознательно подошли к конкурсу: были разработаны девизы, эмблемы команд, а также их презентации. В настоящее время библиотекари, творчески перерабатывая, внедряют разнообразные телеигры и телешоу в библиотечную практику. Примером могут служить «библиографическая рулетка» и «информационная биржа». «Библиографическая рулетка» - позволяет давать задания, как по поиску информации, так и на выявление уровня эрудиции, причем эту игровую форму можно использовать по любой теме. Игра проходит в три раунда, между которыми, в отличие от популярных телеигр («Что? Где? Когда?»), включали не рекламу, а обзоры литературы и периодики. Ответы оценивали по пятибалльной системе, болельщики за каждый правильный ответ получали в копилку команды по одному баллу. Каждой игре предшествовали библиотечно-библиографические уроки, когда будущие участники приобретали навыки пользования справочной литературой, каталогами, картотеками, АПУ. После длительной и тщательной подготовки назначалась дата проведения игры, из наиболее подготовленных учеников отбиралась команда из семи членов, а остальные – попадали в группы болельщиков. Чтобы эти ребята не были пассивными, для них специально разрабатывались вопросы, на которые они могли ответить, если их команда не справлялась с заданиями. Всего в игре участвовали две команды по семь человек от класса. В центре устанавливался стол с рулеткой, поделенной на два поля – синего и коричневого цветов. В синем поле лежали конверты с вопросами на библиографическое разыскание (например: «Подберите литературу к теме «Казань в годы Великой Отечественной войны»). Важно было не только правильно ответить на вопрос, но и указать из каких источников были почерпнуты сведения. В коричневом поле располагались задания, рассчитанные на эрудицию команд. Для болельщиков вопросы были сложнее, так как они могли советоваться между собой. На ответ коричневого поля давалось одна минута, синего – около пяти - десяти. Так как рулетка носила краеведческий характер, был подготовлен краеведческий мини-фонд, в котором участники могли найти ответы. Если же рулетка имеет другую тематику, то фонд должен соответствовать поставленной теме.

 *«Информационная биржа»* - это одна из новых, современных форм уроков, которая максимально приближена к настоящим торговым биржам. Биржа с экономической точки зрения – это организованный рынок, на котором осуществляется оптовая купля-продажа ценных бумаг, валюты, товаров по образцам. В библиотечной практике товаром в «купле-продаже» выступает библиографическая информация. Товаром являлась информация о печатном источнике (книге, журнале, газете). Роль брокеров выполняли учащиеся, которые сами искали товар, изучали его и рекламировали (продавали). Председательствовали на торгах библиотекари и учителя. Для участия в работе информационной биржи старшеклассники проходят подготовку. С помощью библиотекарей они узнают, что такое информационный поиск, информационно-поисковая система, готовят информацию к торгам, т.е. учатся правилам составления библиографического описания и аннотации документа.

*«Брокерские конторы»* – объединения читателей по интересам – самостоятельно или с помощью педагога отбирают для торгов самую интересную информацию. День для «продажи» информации назначается собранием «брокеров» по согласованию с администрацией школы, библиотекарем. Поскольку торговля осуществляется по образцам, необходимо подготовить выставку литературы по профилю «конторы». Она может включать книги, статьи, библиографические источники. Отдельно можно расставить издания, которые будут предлагать «брокеры». Глава «брокерской конторы» открывает торг рассказом о характере «товара». Таким товаром выступала фантастика; брокеры рассказывали о роли этого жанра в развитии науки, жанровых особенностях и т.д. Затем часть «брокеров» выступают со своими «предложениями»: в течение трех-четырех минут следует интересно, ярко передать содержание рекламируемого издания; в кратком виде обязательно необходимо отметить новизну своей информации, раскрыть смысл, показать доступность, занимательность и полезность предлагаемой публикации. Опыт позволил сделать вывод, что более продуктивно проходят те информационные торги, которые объединяют участников по читательским, «профессиональным» интересам и обязательно по возрасту. Соревновательный азарт будет особенно заметен, если в «торгах» участие примут группы параллельных классов. «Библиографические торги» - это, по существу, конкурс устных отзывов о прочитанном. Подобное мероприятие выявляет умение ясно, образно рассказать о книге, составить о ней мнение, дать оценку не только содержанию, но и авторскому стилю, качеству полиграфического оформления. Подготовка «биржи» требует совместных усилий педагогов, родителей и самих учащихся; школы должны наладить контакты с муниципальными библиотеками. И «библиографическая биржа» и «библиографическая рулетка» проводятся с целью закрепления пройденного материала и лучшего усвоения теоретических знаний учащимися. Одно из перспективных и плодотворных направлений в творческой деятельности библиотекарей является разработка новых библиографических игр. Настольные библиографические игры делают занятия не только не скучными, но чрезвычайно увлекательными. Сегодня каждый творчески настроенный библиотекарь может придумать и оформить свою игру или даже комплекты игр с помощью картона, красок, клея и т.п. Библиографические игры относятся к классу дидактических игр, то есть разрабатываемых педагогами в целях воспитания и обучения детей. Библиографическая игра способна развивать подвижность и гибкость человеческого ума. Другие значимые стороны библиографических игр: они помогают ребенку усвоить то или иное правило поиска информации в СБА библиотеки, повторить полученные знания в единстве, в системе, связях, что содействует более глубокому усвоению материала, повышению уровня библиографической грамотности.

*Настольно-печатные игры*

Следует также отметить, что по характеру использования материала и форме существования дидактические игры подразделяются на три группы: 1) предметные; 2) словесные (устные) и 3) настольно-печатные.

Сейчас мы остановим внимание лишь на настольно-печатных играх. Это игры, основанные на подборе картинок по принципу сходства (лото, домино), и также игры типа «Лабиринт» и «Трудное путешествие». Последние называют ещё «играми-бродилками». Вот как их особенности охарактеризованы в журнале «Игра и дети»:

«Бродилки» азартны. Они дают волю эмоциям, но и учат их сдерживать.

Это-игры по правилам. А научить детей соблюдать очередность, договоренность, следовать установленным правилам очень непростая задача.

Да, действительно, наверное, не найдется такого взрослого, который бы не любил играть в детстве в настольно-печатные игры. И что всегда лучше всего помнится, спустя годы? Вспоминается, что была хорошая компания друзей, был кубик, разноцветные фишки или фигурки персонажей-участников игры, и сама игра, таящая массу неожиданностей. Было игровое поле с картинками и дорожками, на которых стоят в кружочках цифры, а путь вперед или назад указывают стрелки. И конечно, буря эмоций, переживаний, радость от удачного хода, ненадолго огорчение, если проиграл, и желание всё начать сначала.

И еще одно достоинство настольно-печатных игр надо выделить, оно особо отмечается и ценится психологами, педагогами. Эти игры помогают ненавязчиво познакомить детей с обилием полезной информации, она хорошо запоминается, потому что прочно вписывается в общий ряд подлинных событий из бытия ребенка. Конечно, в детстве мы над этим не задумывались. А вот сейчас, когда уже что-то пытаемся создавать для детей самостоятельно, в том числе в библиотеках, об этом важно помнить.

Итак, настольно-печатные игры доставляют массу удовольствия, подключают эмоции к процессу познания, учат ребенка общению, готовят его к встрече с трудностями, к их преодолению, и даже учат проигрывать, но при этом не терять надежды на успех в следующей игре, неизвестно по счету какой. Эти игры не надоедают детям, потому что заключают в себе элемент открытий, тайн, секрета: играющие никогда не знают, как дальше развернутся события, и кто на этот раз будет победителем. И хоть раз испытать это чувство - чувство радости от удачи, успеха удается всем.

Все эти достоинства характерны не только для типичных и привычных для многих игр-бродилок, которые покупаются детям в магазинах, но и для настольных библиографических игр, которые создаются библиотекарями. Одни из них развивают логическое мышление, другие пробуждают азарт и интерес к процессу познания, а все вместе быстро и без мук обучают способам решения той или иной информационной задачи. Несут они на себе, кроме всего, и важную познавательную нагрузку: знакомят детей с представителями животного и растительного мира, с назначением предметов быта, видами искусства, с техникой, географией и многими другими областями знаний, нужных человеку.

К настольно-печатным играм мы можем отнести, кроме библиографических игр-путешествий, библиографическую викторину-кроссворд, библиографическое лото, библиографическое домино и другие игры. Библиотечный опыт создания настольно-печатных игр обогащается, но всё-таки таких игр в отдельно взятой библиотеке и в библиотеках в целом пока мало. Национальной детской библиотекой республики Коми еще в 1991 году было издано методическое пособие, описывающее первую библиографическую настольно-печатную игру, разработанную студенткой-дипломницей ПГИИК Т. Здебской.

Называлась она «Почемучка», предназначалась учащимся младшего школьного возраста.

Цель игры - привить навык работы с первыми энциклопедическими словариками, пробудить интерес к справочной литературе в целом. Эта игра, как и обычные настольные игры, состояла из игрового поля, кубика, фишек.

На игровом поле были расположены страны и города: «Лесное царство», «Солнечное царство- космическое государство», «Небесное царство - голубое государство», «Царство Нептуна», «Овощеград». Играть могли несколько человек. Дети бросали кубик и продвигали фишки на такое количество кружков вперед по маршруту, сколько по цифре показал кубик. Остановившись на кружке, играющий должен был по его номеру найти вопрос (вопросы заранее пишутся на карточках и нумеруются). И только ответив на него с помощью энциклопедических книг, мог сделать дальнейший ход. На маршруте были различные препятствия, предполагающие по правилам игры пропуск хода, потерю всех набранных очков и возвращение к началу маршрута.

Можно придумывать и другие варианты игр, создать их модели. «Звезда Африки» помогала совершить путешествие по данной части света подросткам, и во время этого путешествия надо было ответить по справочной литературе на вопросы о пустыне Сахаре и озере Чад, о водопаде Виктория и Драконовых горах, узнать, что такое Танжер, Тимбукту, Кейптаун, какие страны находятся на границе с Египтом, Конго и т.д. Можно было выбрать разный маршрут путешествий: вокруг Африки на морском судне, по территории Африки пешеходный маршрут или на любом виде транспорта. Теперь, прочитав описание настольных библиографических игр, их специфических особенностей, намного легче представить, сколь многочисленными, разнообразными могут быть их виды и разновидности. Здесь действительно большой простор для педагогического творчества библиотекаря.

Если нет времени на оформление игрового поля, нет способностей к рисованию, можно купить готовую настольно-печатную игру и преобразовать её в игру библиографическую.

Такие игры выпускают московская фирма «Эгри», издательство «Астрель» совместно с издательством АСТ и другие фирмы. Стоят они недорого. Географическая приключенческая настольная игра «Вокруг света», в которой могут участвовать 2-4 игрока, предлагает совершить увлекательное путешествие по морям и океанам, познакомиться с расположением основных частей света, островов, материков, а на пути путешественников поджидают нежданные встречи с пиратами, штормами, опасными айсбергами и многие другие опасности. Игровое поле красочно оформлено. Все правила игры указаны по ходу маршрута: Пираты, три хода назад. Попутный ветер, три хода вперед. Бермудский треугольник, пропусти два хода.

А если проставить в кружочках цифры и придумать вопросы, которые позволят совершить не только приключенческое, но и познавательное путешествие, то преграды станут легко преодолимыми. С этой же целью удачно можно использовать игровые вкладки в детские журналы («Читай-ка» в этом журнале и вопросы в играх будут литературные, Веселые картинки, и др.), журналы для родителей (Игра и дети и др.). Подойдет для библиографической игры игровое поле для шашек или шахмат. И всё-таки, если есть желание и время, то, конечно, целесообразно от идеи до воплощения сделать все самому: придумать и нарисовать игровое поле, использовать волчок со стрелкой или традиционные фишки, кубик. Поле может быть не только квадратным, прямоугольным, но и круглым. Круглое поле может быть разделенным на множество секторов, каждый из которых имеет свой номер и цвет (например, красный, желтый, зеленый). Номер сектора указывает на номер карточки с вопросом, при этом карточка должна быть такого же цвета. А цвет становится символом, условно обозначающим различные уровни сложности вопросов. Красный самые трудные вопросы, но помогающие заработать наибольшее количество баллов. Желтые вопросы средней трудности. Зеленый легкие вопросы, но и баллов в этом случае игрок получает намного меньше, чем тогда, когда отвечает на вопросы с красной символикой. Таким образом, мы поставим ребенка в ситуацию выбора. Кто-то из ребят выберет задания более трудные, кто-то легкие. Ведь игра это и способ проверки самого себя, формирование характера, когда риск оправдан. Поиск ответа на трудный вопрос, конечно, предположительно тоже должен инициировать исполнение более сложных умственных операций, поиск может быть многоступенчатым, не по одному источнику.

В процессе определения педагогического замысла игры и его реализации интересно поэкспериментировать над формой и содержанием игры и попытаться разработать материалы для библиографических паззлов, библиографического пасьянса, различных моделей библиографических лото.

Лото, как показывает наш опыт и подсказывает интуиция, могут связывать воедино иллюстрацию и эпизод из книги, сведения об авторе книги, ее точном заглавии, художнике-иллюстраторе, других книгах этого автора, а также художника. Такое библиографическое лото может нацеливать на выполнение заданий по установлению наличия изданий в библиотеке путем обращения к каталогам и их поиске на книжных полках. Здесь для ребенка, как и в играх-путешествиях, нелишними окажутся опоры-подсказки, и они могут быть самыми разнообразными. Их придумыванию надо тоже уделить внимание, потребуются затраты времени и творческих усилий. Например, собирание частей картинки в паззлах параллельно и одновременно может стать собиранием слов в предложение, подсказывающего путь поиска ответа в определенной части СБА. Или всё это даст возможность ребенку узнать, кто автор рисунков. Задание сравнить Буратино Л. Владимирского и Буратино других художников-иллюстраторов способно стать мостиком к книгам о деревянных человечках или мостиком к творчеству А. Толстого, творчеству К. Коллоди, к поиску биографических сведений об авторах и библиографических данных об их произведениях. И соответственно послужить началом выполнения ряда других не менее интересных поисковых заданий.

Только, моделируя эти задания, не следует забывать, что у библиографических игр иные цели по сравнению с играми литературными. Литературные игры позволяют проверить или развить интерес к литературному произведению, творчеству писателя, одним словом, помогают расширять или проверять читательскую эрудицию. Библиографические игры учат и должны учить, прежде всего, поиску информации. Они не требуют сразу готового ответа. Его нужно найти.

Поэтому хотелось бы особо отметить ещё раз следующее: подсказкой должен быть не готовый ответ на вопрос, а путь поиска правильного ответа (называется источник или несколько источников, из которых один верный, указываются страницы в источниках, вспомогательный указатель или тематическая рубрика в нем и т.п.). Принимают ответ ребята, играющие в настольно-печатную игру, лишь тогда, если он подтверждается текстом источника. А источником в данном случае может быть любой структурный элемент библиотечного справочно-библиографического аппарата, предназначенного детям. Не исключено, что впоследствии такие подсказки уже не потребуются. Но в самом начале, усваивая различные способы решения информационных задач через настольно-печатную игру, ребенок может прибегать к ним неоднократно.

В отличие от библиографических КВН, турниров и других игр, настольно-печатные игры - это коробка с крышкой. В коробке игровое поле, комплекты карточек и прочая атрибутика игры, а на крышке название игры, занимательная аннотация к ней, на обороте правила. В коробку может быть вложена также книжка-инструкция для детей с указанием маршрутов поиска и верными ответами по существу вопросов, подтверждаемыми источниками. По ней дети имеют возможность проверить правильность своих ответов. Но и другое развитие событий тоже нужно учитывать. Игра ни в коем случае не должна превращаться в сплошные мучения, если ребенок не сразу находит ответ. И эта книжка тоже будет ему опорой-подсказкой. Разработчик игры, безусловно, может подготовить запасную рабочую книжку и для себя. И, естественно, свою книжку, шпаргалку? библиотекарь не выдает детям во время игры. Однако в любой момент сам он уже готов что-то подсказать, подправить поиск с ошибками, направить его в правильное русло и не затратить на эту помощь много времени.

Несколько коробок с настольными играми, красочно оформленных, необходимо положить на видном месте в читальном зале библиотеки поближе к стеллажу со справочными и библиографическими изданиями, к каталогам и картотекам. Школьники, зная об этом, могут приходить в библиотеку только для того, чтобы поиграть в ту или иную настольную библиоигру. Многократно повторяя игровые действия (должно быть несколько комплектов вопросов, чтобы не наскучили, но построенных по одному и тому же принципу), дети будут заниматься информационным самообразованием. Вот тогда, как показывает опыт библиотекарей, которые уже разрабатывали подобные игры, и как убеждают наблюдения за играющими ребятами, и происходит активизация процесса самообучения в игре, ведущего к преобразованию знаний в умения, а умений в навыки.

Тематика игр, разумеется, не должна быть однообразной. Игры можно посвящать творчеству писателей, школьным предметам, новым наукам, выдающимся ученым, историческим и государственным деятелям, фактически любым темам, но значимым для интеллектуально-творческого и эстетического развития ребенка. Информационное самообразование в игровой деятельности? это верный и надежный путь к настоящему образованию.

*Методы медиаобразования библиографических игр*

В создание библиографических игр широкие возможности открывают компьютерные технологии. Для детей предлагается создавать программы по аналогии с компьютерными играми. Так, например, если при поиске ребенок принимает правильное решение, собачка спокойно движется по экрану, если нет, то она «опрокидывается на спину и смеется». Наиболее оптимальный вариант использования компьютерных возможностей при подготовке ББУ – это создание обучающих видеофильмов. Видеофильм позволяет остановить или повторить просмотренный сюжет, что особенно важно при закреплении материала. Кроме того, обучение посредством видеофильма позволяет проводить его вне стен библиотеки, в удобное время и индивидуально для каждого читателя. С педагогической точки зрения также лучше, если после просмотра фильма дети могут поговорить об увиденном с библиотекарем, вместо того, чтобы, как часто бывает, не обдумав, пропустить их мимо себя. С помощью программы Microsowt Office PowerPoint можно создать слайд-фильм. Такие слайды могут сопровождаться звуком, музыкой, а также содержать кинофрагменты. Разработка модели компьютерных слайд-фильмов предусматривает соблюдение ряда принципов: Динамика предъявления текста задается либо заранее при разработке слайд-фильма, либо в процессе демонстрации; компьютерный слайд-фильм предназначен для сплошного просмотра; ученику предлагается определенная логика изучения материала; задается ритм прохождения материала и имеются специальные аудиовизуальные средства управления восприятием материала. Также широко применяет при подготовке библиотечно-библиографических уроков методы медиаобразования. Разработанные ими уроки состоят из трех частей. Первая часть начинается с показа слайд-фильма. Вторая часть – это демонстрация мини-плакатов, составленных из фрагментов слайд-фильма, третья часть – предоставление набора различных элементов для проведения практических занятий. Все это позволяет сделать уроки более мобильными и повторно обратиться к пройденному материалу, уже не воспроизводя фильм. Всегда можно провести занятие по отдельно взятому разделу урока или занятие, посвященное конкретному изданию, как в групповом, индивидуальном, так и в самостоятельном порядке. Преимущество видеофильмов и слайд-фильмов заключается, в первую очередь в том, что, обладая всеми возможностями телевидения можно в игровой форме ознакомить учащихся с библиотекой, ее справочно-библиографическим аппаратом, а также крупным планом показать элементы библиографического описания, процесс поиска информации и его результаты большому количеству обучающихся. По вопросам формирования библиотечно-библиографической грамотности у учащихся разного возраста в библиотечной и педагогической литературе опубликовано немало программ и методических рекомендаций. В данных методических материалах приведены лишь наиболее интересные и уникальные, с точки зрения опыта работы библиотек, которые превращают скучный урок в увлекательное мероприятие.

**Программы проведения библиотечных уроков и игр (модель Джефри Маккензи)**

Занятие по теме: «Научно-познавательная литература /справочная литература».

Цели: формирование навыков и умений работы со справочной и научно- популярной литературой; формирование навыков работы с текстом.

Задачи:

• научить составлять план для поиска информации;

• научить сужать тему для поиска информации;

• научить ставить вопросы к теме;

• ознакомить с методикой составления схем.

Оборудование: карточки с вопросами, словари, справочники, энциклопедии, научно-популярные издания, листы бумаги, карандаши, фломастеры.

Ход урока.

Работа над темой рассчитана на 3-4 часа и включает несколько этапов. Библиотекарь предлагает ребятам сделать газету или рукописную иллюстрированную энциклопедию «Мир вокруг нас» для младших школьников, которая пополнит фонд библиотеки. Темой может служить любое явление, событие или часть окружающего мира — рыбы, животные, лес, растения, картины, одежда, транспорт и проч. Можно сузить тему, ограничив ее региональными рамками. Работа над «статьями» энциклопедии может быть, как индивидуальной, так и групповой. Преимущество работы в группах состоит в том, что это позволяет учитывать индивидуальность и склонности ребенка, распределяя задания таким образом, чтобы каждый мог проявить себя в области, которая является для него интересной — в письме, в иллюстрациях и т.п.

Работа включает несколько этапов:

1 этап, подготовительный.

Перед тем как начать работу, библиотекарь подчеркивает, что статьи для энциклопедии должны быть краткими, но емкими. Поэтому необходимо внимательно отбирать информацию. Это можно сделать, составив примерный план отбора. Библиотекарь предлагает образец 6того, как можно работать, взяв для примера статью «Птицы». Для того чтобы инициировать постановку вопросов школьниками, библиотекарь спрашивает учащихся, что они знают о птицах. Выслушав их ответы, он задает новый вопрос «Что бы вы хотели узнать о птицах?» или «Как вы думаете, а что было бы интересно узнать ученикам о птицах?» По мере того, как ребята задают вопросы, библиотекарь записывает их на доске. Нужно быть готовым к тому, что вопросы могут быть самыми различными. «Любят ли птицы свою маму? Где они спят? Дерутся ли они между собой? Почему они не умеют разговаривать?» После того, как вопросы записаны на доске, библиотекарь предлагает их сравнить, посмотреть, есть ли среди них похожие, подчеркивая, что вопросы могут быть главными, основными, которые обобщают ключевые точки темы и требуют, в свою очередь, дополнительных вопросов, или предлагают несколько ответов.

Например, для темы «Птицы» обобщающие вопросы могут быть следующими:

• Какие бывают птицы?

• Где они живут (обитают)?

• Чем они питаются?

• Как они передвигаются?

• Какое место занимают в природе?

• Как общаются?

Библиотекарь составляет на доске кластерную диаграмму, которая включает вопросы, поставленные школьниками, можно составить диаграмму, которая перечисляет характеристики предмета или явления.

2 этап, эвристический.

Класс делится на небольшие группы (по 3-4 человека), группы получают карточки с названием статьи, которую они должны подготовить. Каждая группа должна поставить вопросы к своей теме и составить схему, аналогичную той, которую класс составлял совместно. На этом этапе библиотекарь следит за работой команд, вмешиваясь и помогая, если это необходимо. После того, как составление схем закончено, группы представляют свои схемы классу. Это поможет им увидеть свои недостатки, откорректировать их или, наоборот, убедиться в том, что они отразили в своих схемах все, что хотели.

3 этап, поисковый.

 После того, как схемы откорректированы, библиотекарь напоминает об особенностях использования научно-популярной или справочной литературы, ее отличиях от художественной. Он предлагает школьникам заранее подготовленные книги. Учащиеся ищут ответы на свои вопросы и работают над статьей. Библиотекарь должен заранее оговорить размер статьи, ограничив его одной страницей текста.

4 этап, презентационный.

Представление материала. Каждая группа представляет свою статью, кратко характеризуя основные положения.

5 этап, рефлексивный.

 Размышления школьников о сложностях работы.

Примерные вопросы для рефлексии:

• Достигли ли вы поставленной цели?

• Что нового вы узнали во время работы над заданием?

• Какими критериями вы пользовались при отборе информации?

• Какие из предложенных источников вы предпочли не использовать? Почему?

• Какие трудности вызвала самостоятельная работа?

• Что было самым сложным при подготовке задания?

После этого все статьи сшиваются в общий «том» и выставляются на книжную выставку. Достоинством таких занятий является то, что учащиеся учатся понимать, что каждое явление или событие является сложным, включающим в себя различные аспекты. Они осознают, что для того чтобы найти и выбрать информацию, надо уметь формулировать задачи поиска. Постановка вопросов помогает формулировать информационную лакуну, или информационную потребность. Рисование схем помогает закреплять с помощью зрительного восприятия как алгоритм работы с информацией, так и полученные знания. Однако такое занятие рассчитано на 3-4 урока. Если у библиотекаря нет возможности работать с ребятами более 1-2 уроков, можно изменить задание. В этом случае работа будет строиться следующим образом:

1 этап, подготовительный.

Библиотекарь вместе с классом ставит вопросы и составляет схему (как в 1 варианте).

2 этап.

Класс разбивается на маленькие команды (по 3-4 человека), и каждая команда получает задание найти ответ на один из главных вопросов и кратко, в двух-трех предложениях его сформулировать. Библиотекарь предлагает заранее подобранную литературу, где дети ищут ответы на поставленные вопросы.

3 этап.

Представление найденного материала в виде говорящей словарной статьи, когда каждая группа по очереди предлагает свой ответ.

4 этап.

Если ответы не дали полной картины, библиотекарь предлагает поставить еще вопросы, на которые нужно ответить. В конце занятия библиотекарь ставит перед ребятами вопросы, которые помогают им проанализировать процесс работы:

a. Какой из этапов работы был самым интересным?

b. Что было самым трудным?

c. Достигли ли поставленной цели?

d. Хотели бы вы поработать над аналогичным проектом?

Занятие по теме: «Поиск информации».

Цель: формирование навыков и умений информационно-поисковой

деятельности.

Задачи:

• помочь усвоить алгоритм информационного поиска;

• научить использовать знания в практической деятельности;

• совершенствовать умения работать в команде.

Форма организации учебного процесса: групповой проект. Работа над проектом рассчитана на 4 часа и включает несколько этапов.

1 этап. Библиотекарь ставит перед учащимися цели, которые заключаются в том, чтобы найти и обработать информацию, на основе которой можно рассчитать необходимые условия для организации и содержания в их населенном пункте зоопарка (ботанического сада, бассейна, музея и пр.) и знакомит школьников с особенностями поиска информации в библиотеке. Школьники вместе с библиотекарем методом мозгового штурма выбирают животных, которые будут жить в их зоопарке. Составляется стратегический план, определяющий основные направления деятельности школьников, который служит отправной точкой для составления заданий. После этого класс разбивается на группы, и каждая группа получает собственное задание, например, подготовить аналитическую записку «условия ухода за животными»; рассчитать средства, необходимые на кормление животных; рассмотреть условия обитания животных, предусмотреть «конструирование вольера» и т.д.

2 этап. Каждая группа работает с источниками информации и ищет ответы на поставленные вопросы. В конце этапа происходит обсуждение найденной информации, ее корректировка.

3 этап. Каждая группа должна оформить результаты своих открытий. Поскольку проект общий, оформление должно происходить в едином стиле. Это может быть презентация виртуального зоопарка, «докладная записка» муниципалитету, «Правила поведения в зоопарке», «Памятка для посетителя зоопарка» и пр. Результаты работы рекомендуется предложить на суд школьников. Включение индивидуальных заданий, предоставление максимальной самостоятельности в работе позволяют учитывать интересы, склонности, индивидуальные особенности стилей ученика, что является основополагающим фактором для повышения мотивации к обучению.

**«Предъявите ваш читательский билет».**

Опыт ЦДБ г. Санкт-Петербурга (Библиографическая игра по образцу игры «Кто хочет стать миллионером?» для учащихся средних классов)

Правила игры: Играющий может пользоваться справочным фондом (один раз); помощью одноклассника (один раз); может убрать 2 неверных ответа (один раз).

Организаторы должны продумать систему призов за набранные очки.

Участники отборочного тура садятся за столы, всем даны одинаковые наборы карточек.

ОТБОРОЧНЫЙ ТУР I

Задание:

 Перечислите данные библиографических записей в порядке их написания на каталожной карточке:

год издания;

автор;

заглавие;

место издания.

Ответ:

автор;

заглавие;

место издания;

год издания.

Первый участник, правильно расставивший карточки, продолжает игру.

Вопросы для игрока 1.

1. (100 очков) На какой срок выдаются книги на дом из библиотеки?

А. Навсегда.

Б. На год.

В. На месяц.

Г. На один день.

2. (200 очков) Кто или что полнее всего может раскрыть книжный фонд библиотеки по какой-либо теме?

А. Библиотекарь.

Б. Справочники.

В. Друг.

Г. Систематический каталог.

3. Назовите самый древний способ передачи информации.

А. Рисуночное письмо (пиктограмма).

Б. Берестяное письмо.

В. Узелковое письмо (кипу).

Г. Критское письмо.

4. (400 очков) Какие страницы имели самые первые древние книги?

А. Глиняные.

Б. Оловянные.

В. Деревянные.

Г. Стеклянные.

5. (500 очков) Кто изобрел бумагу?

А. Американцы.

Б. Японцы.

В. Китайцы.

Г. Корейцы.

6. (600 очков) Кто был первым печатником на Руси?

А. Иван Федоров.

Б. Дмитрий Донской.

В. Андрей Рублев.

Г. Александр Невский.

7. (700 очков) Какой из перечисленных журналов вы посоветуете почитать

малышам?

А. «До 16 и старше».

Б. «Веселые картинки».

В.«Пульс».

Г. «Мы».

8. (800 очков) Чем руководствуется библиотекарь при расстановке книжного

фонда?

А. Мнением читателей.

Б. Настроением.

В. Системой.

Г. Внешним видом книги.

9. (900 очков) Сколько писателей под фамилией «Толстой» вошли в

отечественную историю литературы?

А. 1.

Б. 2.

В. 3.

Г. 4.

10. (1000 очков) Что или кто не входит в состав справочного аппарата

библиотеки?

А. Энциклопедии.

Б. Каталоги.

В. Библиотекари.

Г. Рекомендательные картотеки.

11. (1100 очков) Какой словарь не существует?

А. Орфографический.

Г. Ортопедический.

В. Орфоэпический.

Г. Толковый.

12. (1200 очков) Вам необходима свежая информация о последних достижениях

в биологии, например, о клонировании. Куда вам стоит обратиться?

А. К систематической картотеке статей.

Б. К Большой советской энциклопедии.

В. К систематическому каталогу.

Г. К алфавитному каталогу.

ОТБОРОЧНЫЙ ТУР II

Задание:

Укажите в правильном порядке этапы взаимоотношений читателя и библиотеки.

Запись в библиотеку;

возврат книг;

выбор книг;

запись книг.

Ответ:

запись в библиотеку;

выбор книг;

запись книг;

возврат книг.

Вопросы для игрока 2.

1. (100 очков) Кто обслуживает читателей в библиотеке?

А. Библиотекарь.

Б. Лекарь.

В. Аптекарь.

Г. Знахарь.

2. (200 очков) Как относятся библиотекари к задолжникам?

А. Вручают грамоту.

Б. Начисляют штраф за несвоевременный возврат книг.

В. Выдают новые книги.

Г. Забывают.

3. (300 очков) Из чего изготавливали свитки древние египтяне?

А. Из бумаги.

Б. Из ткани.

В. Из папируса.

Г. Из бересты.

4. (400 очков) Как называли первый славянский алфавит?

А. Кириллица.

Б. Никитица.

В. Иваница.

Г. Петровица.

5. (500 очков) Из чего делали пергамент?

А. Из кожи молодых животных.

Б. Из пчелиного воска.

В. Из красной глины.

Г. Из хвойного дерева.

6. (600 очков) Кто изобрел книгопечатание?

А. Иоганн Гутенберг.

Б. Марко Поло.

В. Витус Беринг.

Г. Джон Харрис.

7. (700 очков) Что из предложенных терминов не является частью книги?

А. Титульный лист.

Б. Фронтиспис.

В. Форзац.

Г. Форпост.

8. (800 очков) Какое из этих изданий можно читать выборочно?

А. Роман.

Б. Энциклопедию.

В. Пьесу.

Г. Поэму.

9. (900 очков) К какому словарю нужно обратиться, чтобы узнать происхождение фразы, например: «Не в своей тарелке»?

А. К орфографическому.

Б. К словарю синонимов.

В. К этимологическому.

Г. К фразеологическому.

10. (1000 очков) Что не является справочным изданием?

А. Энциклопедия.

Б. Справочник.

В. Словарь.

Г. Журнал.

11. (1100 очков) К какой отрасли знания относится история?

А. Филологические науки.

Б. Общественные науки.

В. Технические науки.

Г. Естественные науки.

12. (1200 очков) Вам необходимо узнать, кто автор романа. Чем вы

воспользуетесь?

А. Картотекой заглавий художественных произведений.

Б. Алфавитно-предметным указателем.

В. Алфавитным каталогом.

Г. Спросите у библиотекаря.

ОТБОРОЧНЫЙ ТУР III

Задание:

Расставьте фамилии писателей в алфавитном порядке:

Л. Н. Толстой;

Ф. М. Достоевский;

М. Ю. Лермонтов;

И. С. Тургенев.

Ответ:

Ф. М. Достоевский;

М.Ю. Лермонтов;

Л. Н. Толстой;

И. С. Тургенев.

Вопросы для игрока 3.

1. (100 очков) Какой дешевый материал для письма использовали в Древней

Руси?

А. Папирус.

Б. Ткань.

В. Бересту.

Г. Воск

2. (200 очков) Кто научил грамоте славян?

А. Кирилл и Мефодий.

Б. Михаил Ломоносов.

В. Минин и Пожарский.

Г. Дмитрий Менделеев.

3. (300 очков) К какой категории библиотек относится наша библиотека?

(Ответ зависит от места проведения игры).

А. Школьная.

Б. Ведомственная.

В. Научная.

Г. Массовая.

4. (400 очков) Кто из царей провел последнюю реформу русского алфавита?

А. Петр I.

Б. Николай II.

В. Иван Грозный.

Г. Александр I.

5. (500 очков) Исключите из этого списка один лишний журнал.

А. «Юный натуралист».

Б. «Юный техник».

В. «Муравейник».

Г. «Свирель».

6. (600 очков) Какой эмблемой в старину обозначали библиографию?

А. Звезда.

Б. Человек с книгой.

В. Раскрытая книга.

Г. Золотой ключ.

7. (700 очков) При каком царе в Москве была открыта печатная изба?

А. При Иване Грозном.

Б. При Екатерине II.

В. При Петре I.

Г. При Александре I.

8. (800 очков) Если вас интересует происхождение слова, вы обратитесь к...

А. Большой советской энциклопедии.

Б. Словарю иностранных слов.

В. Толковому словарю.

Г. Этимологическому словарю.

9. (900 очков) Какой документ надо предъявить при записи в городскую

библиотеку?

А. Паспорт.

Б. Сберкнижку.

В. Дневник.

Г. Проездной билет.

10. (1000 очков) На вопрос, есть ли конкретная книга в библиотеке, ответит...

А. Алфавитно-предметный указатель.

Б.Систематический каталог.

В. Алфавитный каталог.

Г. Автоответчик.

11. (1100 очков) Чему соответствует левый боковой шифр на каталожной

карточке?

А. Месту книги на полке.

Б. Году издания книги.

В. Телефону библиотеки.

Г. Адресу библиотеки.

12. (1200 очков) Чтобы найти литературу по гидробиологии, куда надо сначала

обратиться?

А. К алфавитно-предметному указателю.

Б. К систематической картотеке статей

В. К профессору.

Г. К энциклопедии.

ОТБОРОЧНЫЙ ТУР IV

Задание:

Расположите фамилии писателей в порядке их дат жизни:

Н. В. Гоголь;

А.С. Пушкин;

А. П. Чехов;

М. Ю. Лермонтов.

Ответ:

А.С. Пушкин (1799-1837)

Н. В. Гоголь (1809-1852)

М.Ю. Лермонтов (1814-1841)

А. П. Чехов (1860-1904).

Вопросы для игрока 4.

1. (100 очков) Как называется стол библиотекаря?

А. Кафедра.

Б. Парта.

В. Прилавок.

Г. Верстак.

2. (200 очков) Человек какой профессии не работает в библиотеке?

А. Библиограф.

Б. Связист.

В. Библиотекарь.

Г. Методист.

3. (300 очков) Какой документ выдают в библиотеке вновь записавшемуся

читателю?

А. Справку.

Б. Читательский билет.

В. Рецепт.

Г. Каталожную карточку.

4. (400 очков) Где печатают книги?

А. В лаборатории.

Б. В типографии.

В. В издательстве.

Г. В пекарне.

5. (500 очков) Человек какой профессии не участвует в создании книги?

А. Наборщик.

Б. Брошюровщик.

В. Переплетчик.

Г. Телеграфист.

6. (600 очков) Как называется отдел в библиотеке, где книги выдают на дом?

А. Прецедент.

Б. Фермент.

В. Абонемент.

Г. Дерматоген.

7. (700 очков) Как называют древнюю рукопись?

А. Манускрипт.

Б. Бестселлер.

В. Фолиант.

Г. Дайджест.

8. (800 очков) В каком месте на каталожной карточке указывается шифр книги?

А. В левом верхнем углу.

Б. В правом верхнем углу.

В. В левом нижнем углу.

Г. В правом нижнем углу.

9. (900) Как называют закладку в подарочных изданиях?

А. Лассо.

Б. Лансье.

В. Ляссе.

Г. Лякросс.

10. (1000 очков) К какому словарю нужно обратиться, чтобы узнать о

происхождении слова?

А. К этимологическому.

Б. К орфоэпическому.

В. К орфографическому.

Г. К фразеологическому.

11. (1100 очков) Как называется лист бумаги, скрепляющий обложку и

книжный блок?

А. Форзац.

Б. Фосфат.

В. Формат.

Г. Фальцет.

12. (1200 очков) Какой энциклопедии в мире не существует?

А. «Большой Брокгауз».

Б. «Большой Манчестер».

В. «Большой Ларусс».

Г. «Британика».

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Агафонова, Л. А. Что такое библиотечный каталог? / Л. А. Агафонова // Читаем, учимся, играем. – 2007. – Вып. 8. – С. 62-66

 2. Антипова, В. Б. Нетрадиционные модели проведения библиотечных уроков / В. Б. Антипова // Школьная библиотека. – 2006. - № 4. – С. 32-39

3. Барейчева, Р. Новое в обучении читателей пользованию библиотекой / Р. Барейчева. – Режим доступа: http://www.kitaphane.ru/issues/bv5\_6.shtml

 4. Библиографическая работа в библиотеке: организация и методика: учебник / Под ред. О. П. Коршунова. – Москва: Книжная палата, 1990. – 256 с.

5. Библиотечные уроки. Обучение школьников основам библиотечно-библиографических знаний. – Москва: Глобус; Панорама, [2007]. – 160 с. – (Школа). – Вып. 2

 6. Ганзикова, Г. С. Настольные библиографические игры в инновационной деятельности библиотекарей / Г. С. Ганзикова // Школьная библиотека. – 2006. - № 3. – С. 23-29

 7. Гусева, Е. Е. Мультимедиа в школе: методика библиотечно-библиографических уроков / Е. Е. Гусева. – С. 21-25

8. Илдаркина, Е. В. Библиотечные уроки: копилка коллективного опыта / Е. В. Илдаркина // Школьная библиотека. – 2008. - № 1. – С. 56-57

 9. Кашурникова, Т. М. Основы информационно-библиографической грамотности учащихся: Методические рекомендации для библиотекарей / Т. М. Кашурникова. – Москва: Русская школьная библиотечная ассоциация, 2007. – 128 с. – (Профессиональная библиотека школьного библиотекаря). - Прил. к журналу «Школьная библиотека». - Серия 1, Вып. 11

 10. Коровина, И. А. От уроков ББЗ к библиографическому общению / И. А. Коровина // Библиография. – 1995. - № 5. – С. 34-37 11. Кучина, В. В. Соревнование всезнаек / В. В. Кучина // Читаем, учимся, играем. – 2006. – Вып. 3. – С.22-23

12. Лоцманова, В. И. Чтобы воспитать информационную культуру… / В. И. Лоцманова // Библиография. – 1994. – № 2. – С. 40-45

13. Максимова, Н. М. Краеведческая библиографическая рулетка / Н. М. Максимова // Библиография. – 1996. - № 4. – С. 58-60

14. Некрасова, Н. Через библиотеки – к будущему. Информина – 2007 «Лучший путешественник в мире информации» / Н. Некрасова // Новая библиотека. – 2007. - № 6. – С. 29-31

 15. Основы информационной культуры: сценарии / Мин-во культуры и молодежной политики Самарской обл.; СОЮБ. – Самара, 2005. – Вып. 1 16. Печникова, Н. И. Наши помощники / Н. И. Печникова // Читаем, учимся, играем. – 2006. – Вып. 9. – С. 49-51

 17. Рязанцева, Т. В. Фактографический поиск и алгоритм его выполнения / Т. В. Рязанцева. – Режим доступа: http://festival.1september.ru/articles/528039/

18. Справочник библиотекаря. – СПб: Профессия, 2000. – 432 с. –(Библиотека).

19. Сухарева, Е. И. Урок информационной грамотности "Поисковая работа с помощью нетрадиционных носителей информации (CD и DVD обучающих дисков) / Е. И. Сухарева. – Режим доступа: http://festival.1september.ru/articles/526010/

 20. Черткова, Л. И. Предъявите ваш читательский билет / Л. И. Черткова // Читаем, учимся, играем. – 2006. – Вып. 3. – С. 18-21.



**«От информации к эрудиции»**



Самара 2016 г.

**Библиографическая игра: «От информации к эрудиции»**

1-Е ЗАДАНИЕ

Первая часть игры: Информация

Чтобы быть информированным и эрудированным нужно хорошо учиться. А чтобы хорошо учиться нужно много знать. А чтобы много знать куда нужно приходить как можно чаще?

Конверты с заданиями

1-команда. Информация. Узнайте значение этого слова и его происхождение.

2-команда. Эрудиция. Узнайте значение этого слова и его происхождение.

2 ЗАДАНИЕ

Задание для обоих команд: Перечень каких-либо предметов (книг, экспонатов, товаров), составленный в определенном порядке. Что это. Ответ: Каталог

На каталоге лежат два конверта с заданиями:

Обоим командам даётся 1-ая часть ребуса

3 ЗАДАНИЕ

Угадайте, из какого художественного произведения эта цитата и кто её автор. Громко говорить название не надо. Эта информация понадобится вам для работы со следующим заданием.

1-я команда. «С Пушкиным на дружеской ноге. Бывало, часто говорю ему: «Ну что, брат Пушкин?» — «Да так, брат, — отвечает, бывало, — так как-то все…» Большой оригинал.»

Угадайте, из какого художественного произведения эта цитата и кто её автор. Громко говорить название не надо. Эта информация понадобится вам для работы со следующим заданием.

2-я команда. «Счастливые часов не наблюдают.»

 «Карету мне! Карету!»

 «И дым Отечества нам сладок и приятен!»

 «Господствует ещё смешенье языков:

 Французского с нижегородским?»

4 ЗАДАНИЕ

Задание для обоих команд:

Сочетание полочного индекса и авторского знака – условного обозначения фамилии автора или первого слова заглавия документа – является шифром хранения документа, т. е. условным обозначением места хранения документа в фонде. Найти в каталоге, а затем в фонде книгу, которую вы угадали в предыдущем задании. В ней вы найдете следующее задание.

Вторая часть ребуса

5 ЗАДАНИЕ

1 команда

Угадай в какой книге нужно искать следующее задание?

Самый знаменитый студент за последние сто лет. Первый волшебник, которому удалось противостоять убивающему проклятью «Авада Кедавра». Героически сражался с темным лордом и его последователями Пожирателями смерти. Единственный, кому удавалось остаться живым после шести поединков с Тёмным Лордом и кто, в конце концов, победил его.

2 команда

Угадай в какой книге нужно искать следующее задание?

Моряк, несправедливо заключённый в тюрьму. После побега становится богатым, знатным и знаменитым под именем…

6 задание

Задание даёт возможность вспомнить устаревшие выражения и расширить свой лексикон.

Задание для обоих команд: Выберете слово из «Толкового словаря Даля», которое считаете незаслуженно забытым (ОБЯЗАТЕЛЬНО ЕГО ОПРЕДЕЛЕНИЕ) и представьте доклад: пару строк, о том почему хотите вернуть именно это слово. От вашей находчивости и

Третья часть ребуса

7 задание. Книга

Задание для обеих команд. Называем составные части книги по очереди. Побеждает та команда, которая даст больше правильных ответов.

А вы знаете, как называются составные части книги?

1.Корешок

2.Наклейка на корешке

3.Бинт

4.Тиснение

5. Книжный блок

6. Отстав

7. Подвертка

8. Авантитул

9. Форзац

10. Титульный лист

11.Фронтиспис

Вторая часть игры: Эрудиция

8 задание «ЛИТЕРАТУРНЫЙ ВЕРИФИКАТОР»

 Напишите: верите вы или нет, что... Каждая команда получает вопросы и письменно очень быстро на них отвечает и сдает ведущему.

1.А. С. Пушкин называл фамилию генерала, который стал мужем Татьяны Лариной?

Ответ: Нет.

2.Девичья фамилия Анны Карениной — Обломовская?

Ответ: Нет, Облонская.

3. Андромеда, которую Персей освободил от злой участи быть съеденной морским чудовищем, была негритянкой?

Ответ: Да, она ведь была дочерью эфиопского царя.

4. Ольга Ларина вышла замуж за гусара?

Ответ: Нет, за улана.

5. В честь героя Дефо назвали географический объект?

Ответ: Да, есть два острова недалеко от берегов Чили под названи­ем Робинзон Крузо и Александр Селькирк.

6.Имя слуги Атоса означало вид стрелкового оружия?

Ответ: Нет, Мушкетон был слугой Портоса, у Атоса был слуга по имени Грима.

7.Когда Конан-Дойль сочинял «Записки о Шерлоке Холмсе», дома 211 по Бейкер-стрит еще не было?

Ответ: Да.

8.За школьные сочинения А.П. Чехов получал только «пятёрки».

(Нет, он никогда не получал за школьные сочинения выше «тройки»)

9. Однажды М. Е. Салтыков-Щедрин за сочинение, написанное им вместо дочери, получил «двойку». (Да, к тому же ещё с припиской: «Не знаете русского языка!»)

10. Он – поэт, она – поэтика. (Нет, она – поэтесса. А поэтика – это учение поэтическом творчестве)

Четвертая часть

9 задание

В названии известных произведений все слова заменили на противоположные им по смыслу. Попробуйте восстановить зашифрованные таким образом истинные названия.

1 КОМАНДА

1. «В небе»

2. «Галатея»

3. «Солнце и рубль»

4. «Ангел»

2 Команда

5. «Золотой путник»

6. «Московские романы»

7. «Птица-император»

8. «Лесной баран»

10 задание Конкурс капитанов – «Книжное лото»

 Наступило время самого сложного задания нашей сегодняшней встречи. И, конечно же, мы поручаем его самым отважным и мужественным – нашим капитанам.

Вам предстоит правильно разложить карточки с именами литературных героев по конвертам. В каждом конверте должно быть не менее шести карточек. Тот, кто из вас быстрее своего соперника справится с заданием, тот и выведет свою команду вперёд.

 Всё понятно без вопросов,

Все вопросы впереди,

Эстафета капитанов,

Капитаны, выходи!

• Роман «Анна Каренина».

Нужные карточки:

Вронский, Алексей Кириллович

Каренин, Алексей Александрович

Кознышев, Сергей Иванович

Левин, Константин Дмитриевич

 Облонский, Степан Аркадьевич

Щербацкая Екатерина (Кити)

* повесть «Собачье сердце».

Нужные карточки:

Шарик

Полиграф Полиграфович Шариков

Филипп Филиппович Преображенский

Иван Арнольдович Борменталь

Зинаида Прокофьевна Бунина

Дарья Петровна Иванова

Швондер

• Роман «12 стульев».

Нужные карточки:

Остап Бендер

Ипполит Матвеевич Воробьянинов

Отец Фёдор Востриков

Александр Яковлевич

Мадам Грицацуева

Элла Щукина

• Пьеса «Бесприданница».

Нужные карточки:

Харита Игнатьевна Огудалова

Лариса Дмитриевна

Мокий Пармевыч Кнуров

Василий Данилыч Вожеватов

Юлий Капитоныч Карандышев

Сергей Сергеич Паратов

 (Пока капитаны выполняют задание, их команды на время заполняют карточку с вопросами.)

1.Литературный псевдоним какого знаменитого писателя совпадает с названием большого европейского города? (Джек Лондон.)

2. Каким эпиграфом начинается повесть «Капитанская дочка» Александра Сергеевича Пушкина? («Береги честь смолоду»)

3. Что такое «белый стих»?

4.Три карты, обладающие магическим действием в «Пиковой даме»? (Тройка, семерка, туз)

 5.О каком русском писателе повествует роман Юрия Николаевича Тыньянова «Смерть Вазир-Мухтара»? (Об Александре Сергеевиче Грибоедове)

6.После выхода в свет какого романа Жюля Верна французское Географическое общество выступило с инициативой принять единую систему измерения времени? («Вокруг света за восемьдесят дней»)

7. В романе югославского писателя Милорада Павича «Хазарский словарь» один из героев, сатана, воплотившийся на земле, говорит, что все жители этой области Румынии рождаются поэтами, живут ворами, а умирают... Кем? (Вампирами)

8.В романе Умберто Эко «Имя розы», посвященном жизни средневекового монастыря, говорится о мучительной «монашьей судороге». Поражает она не всех монахов, а только тех, кто работает в библиотеке. Какую часть их тела сводила судорога? (Пальцы руки, которой они переписывали книги)

Пятая часть: команды получили все части ребуса и собирают его. Которая из них, отгадает зашифрованное слово вперед, та получает главный приз и выигрывает эту игру.

Награждение команды.

**Литературно-библиографическая игра-ребус «От информации к эрудиции»**

Составитель: Сизехина Екатерина Владимировна, ведущий библиограф отдела обслуживания