

МБОУ "Федоровская средняя общеобразовательная школа № 5".

Проект: «Электронные викторины, как форма привлечения читателей в библиотеку».

Выполнила:

Моисеева Татьяна Владимировна,
педагог - библиотекарь.

п.г.т. Федоровский.

2023 г.

Содержание

Введение	2
1.1. Актуальность проекта, проблемы	3
1.2. Цель, задачи проекта	3
1.3. Участники, команда проекта, место реализации	4
1.4. Этапы и сроки реализации проекта	4
1.5. Ожидаемые результаты, выводы	5
1.6. Список литературы	6
1.7. Приложение	7 - 10

Не знаешь, что делать - иди в библиотеку.

(Джоан К. Роулинг «Гарри Поттер и Тайная комната»)

Введение.

Ни для кого не секрет, что сегодня все большее количество детей вырастает, так и не взяв в руки книги. Их литературный опыт в этом случае ограничивается рассказами из Азбуки и хрестоматий, впоследствии – вялыми и малопродуктивными попытками освоить произведения школьной программы в сокращенном варианте. Перед школой как никогда остро стоит проблема формирования интереса к чтению художественной литературы у детей школьного возраста. На сегодняшний день основным предметом чтения становятся стремительно развивающиеся компьютерные технологии, в то время как интерес к книге ослабевает.

Всемирная паутина отбила часть читательской аудитории у библиотек. Решая вопрос привлечения читателей-детей в библиотеку, мы на разных этапах искали и находили свои формы и методы работы. Во все времена именно массовые мероприятия служили своего рода заслоном оттоку читателей, являлись действенной и эффективной формой привлечения читателей в библиотеку. Во-первых, помимо информирования (устного, наглядного, печатного, аудиовизуального) массовая работа включает в себя и рекомендации книг читателям. Во-вторых, формы и методы проведения библиотечных мероприятий выгодно отличаются от школьных уроков. Чередование различных форм внутри одного мероприятия исключает его монотонность. Помимо того, что они информационно насыщенные, они еще и яркие, интересные, запоминающиеся. Уделяя большое внимание массовой работе, цель которой показать детям прелесть чтения, научить любить книгу, мы решаем важнейшую стратегическую задачу: научить хотеть читать, помочь в получении осмысленной информации и знаний. По крайней мере, мы старались, чтобы это было так, чтобы ребенок, впервые посетивший библиотеку, захотел прийти еще, стал ее читателем. Но мало только привлечь ребенка в библиотеку. Нужно еще и удержать его здесь.

Сейчас в повседневную жизнь наших библиотек входят сетевые проекты, телекоммуникационные олимпиады; работа в Интернете с поисковыми системами и другими ресурсами; издательская и проектная деятельность. Организация и проведение различных мероприятий с использованием технических средств, таких как: литературные гостиные с презентациями, школьные проекты, способствует формированию образа библиотеки как современного образовательно-культурного и информационного центра школы. Викторины как традиционная форма массового мероприятия также находят свое развитие в электронной среде.

Новейшие информационные технологии делают наши библиотеки более привлекательными для так называемого «цифрового поколения» и позволяют выполнять библиотекарям свою работу лучше, интереснее, оставляя при этом чтение на первом месте.

1.1. Актуальность проекта: Одной из новых форм работы библиотеки может стать создание электронных викторин. Такая форма работы позволяет создать условия, при которых чтение становится интересным и познавательным для ребенка. А ведь именно в школьном возрасте у ребенка пробуждается интерес к чтению, в его сознании закладываются такие важные понятия, как добро и зло, сочувствие и милосердие. Целенаправленное систематическое чтение ребенка является залогом успешного развития и становления его как личности.

Проблема заключается в том, чтобы вызвать у подрастающего поколения интерес к чтению и вернуть в ранг активных читателей. Решение этих проблем достигается через использование новых, соответствующих времени, форм привлечения к чтению, дающих возможность выйти за рамки традиционных библиотечных мероприятий. На помощь приходят информационные технологии, которые идеально подходят для того, чтобы, вписавшись в процессы передачи знаний и информации, повысить эффективность работы библиотеки, в том числе и по привлечению обучающихся к чтению. Библиотекам для этого надо быть, по меньшей мере, интересными для читателей в эпоху всеобщей компьютеризации. В нашей школе в последние годы произошла активная компьютеризация школьной библиотеки с выходом в Интернет, которая подняла работу библиотеки на качественно новый уровень, что позволяет нам реализовать данный проект.

1.2. Цель проекта: повышение уровня читательской культуры школьников и роста их читательской активности. Так же данный проект направлен на то, чтобы с помощью электронных викторин стимулировать детей больше читать, при этом учиться анализировать прочитанный текст, для ответа на вопросы викторины.

1.3. Задачи проекта:

- внедрить новые формы информационных услуг для юных пользователей с использованием новейших технологий;
- создать благоприятные условия для формирования интереса к постоянному общению с книгой через электронные викторины;
- привлечь учащихся к регулярному посещению библиотеки.

Основная идея проекта будет реализовываться через создание электронных викторин по сказкам.

1. Выбор писателей, по сказкам которых будет реализован проект. Основным принципом, на который мы ориентировались, это то, что сказки избранных писателей должны заканчиваться

победой добра и справедливости. Дети, читая, должны не только развивать свои мыслительные способности, но и получать правильное этическое представление о мире и своих действиях в нем. Так, в виде викторины, мы помогаем детям понять, что хорошо, и что плохо, как следует поступать в разных жизненных ситуациях, а так же — в каких случаях нельзя мириться с несправедливостью или тем, что обижают слабых. Поэтому, для реализации проекта выбраны сказки К. И. Чуковского, А. С. Пушкина, П.П. Ершова, Г. Х. Андерсена и Ш. Перро.

2. Выбрать сказки и разработать по ним электронные викторины. Объем сказки должен позволять разбить ее на 10 частей такого объема текста, чтобы дети могли прочесть его на одном слайде презентации. Все электронные викторины индивидуальные, рассчитаны на ребенка.

1.3. Участники проекта: обучающиеся 1-4 классов начальной школы.

Команда проекта: разработчик и исполнитель: педагог - библиотекарь – Моисеева Татьяна Владимировна.

Место реализации: МБОУ «Федоровская средняя образовательная школа № 5, библиотека.

1.4. Этапы и сроки реализации проекта.

1. Подготовительный этап:

- проведение социологического опроса учащихся 1-4 класса на тему: «Нужны ли, электронные викторины в школьной библиотеке?» (Приложение 1);
- разработка электронных викторин по сказкам писателей (Приложение 2);
- разработка буклета «Инструкция по работе с электронной викториной» (Приложение 3);
- разработка бланка ответов (Приложение 3);
- разработка пригласительных билетов (Приложение 4).

Срок реализации проекта: январь-февраль 2023 год.

2. Основной этап:

- совместная деятельность с учащимися и педагогами.
- информирование их о новой электронной викторине на сайте школы;
- книжная выставка «Сказка – мудростью богата», посвящена детским писателям юбилярам;
- цикл обзоров серии книг «Добрые сказки»;
- заполнение дневника посещения электронных викторин.

Срок реализации проекта: март-май 2023 год.

3. Заключительный этап:

- оценка эффективности проведенной работы;
- выявление уровня приобщения детей к чтению художественной литературы;
- награждение участников викторины.

Срок реализации проекта: октябрь 2023 год.

Предполагаемые результаты проекта:

- приобщить детей к современным цифровым технологиям и повысить их информационную культуру;
- стимулировать развитие интереса к данной форме работы;
- привлечение в школьную библиотеку новых читателей.

1.5. Ожидаемые результаты проекта:

Обучающихся в начальной школе с 1-4 класс составляет 415 человек. Учащиеся посещают школьную библиотеку не регулярно. Ссылаются на то, что у них есть книги дома. Когда проводится техника чтения, то выявляется что у многих она очень низкая. Поэтому цель наших электронных викторин, развить интерес к чтению. В начале нашего проекта, мы провели социологический опрос учащихся, в количестве 100 человек. По результатам социологического опроса можно сказать, что учащиеся нуждаются в таких викторинах. (Приложение 1).

В ходе проекта происходит развитие интереса к чтению текстов с экрана монитора. Читая текст и разыскивая в нем ответ на вопрос, дети учатся быстро зрительно «окидывать» взглядом весь массив представленной информации в попытке навскидку отыскать ответ. Через викторину возможно привлечение внимания к конкретному произведению. Таким образом, дети развивают свою аналитико-синтетическую деятельность, что в дальнейшем, при выполнении заданий в школе, помогает им быстрее анализировать поступающую информацию и выявлять главное. Это основной навык, который помогает эффективно учиться в школе. Ещё в результате этого скорость чтения у учащихся увеличилась.

Выводы: данный проект позволил выполнить все поставленные цели и задачи: активизировалась читательская активность, учащиеся стали чаще посещать библиотеку. Для «цифрового подрастающего поколения», конечно интересней сидеть за компьютером. В результате информационные технологии является неотъемлемой частью нашей жизни.

Список использованных источников:

1. Креативные формы работы современной библиотеки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://lib-avt.ru/kollegam/kreativnye-formy-raboty-sovremennoy-biblioteki> – Заголовок с экрана.
2. Новые термины и интересные формы массовой работы в библиотеке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://novichokprosto-biblioblog.blogspot.com/2017/06/blog-post.html> – Заголовок с экрана.
3. Рыжикова Т.И. «Библиотека – открытый мир». Новые формы библиотечной работы, привлечение читателей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bounb.eao.ru/publications/lib-bulletin/1-39-2012%3Fstart%3D7> – Заголовок с экрана.
4. Читать для детей известные сказки великих писателей... [Электронный ресурс]. – Режим доступа: skazki.rustih.ru/avtorskie-skazki/.

Опросник

Уважаемый юный читатель!

Ответьте пожалуйста на вопрос «Нужны ли в школьной библиотеке электронные викторины?»

Вариант ответа выбираете только один.

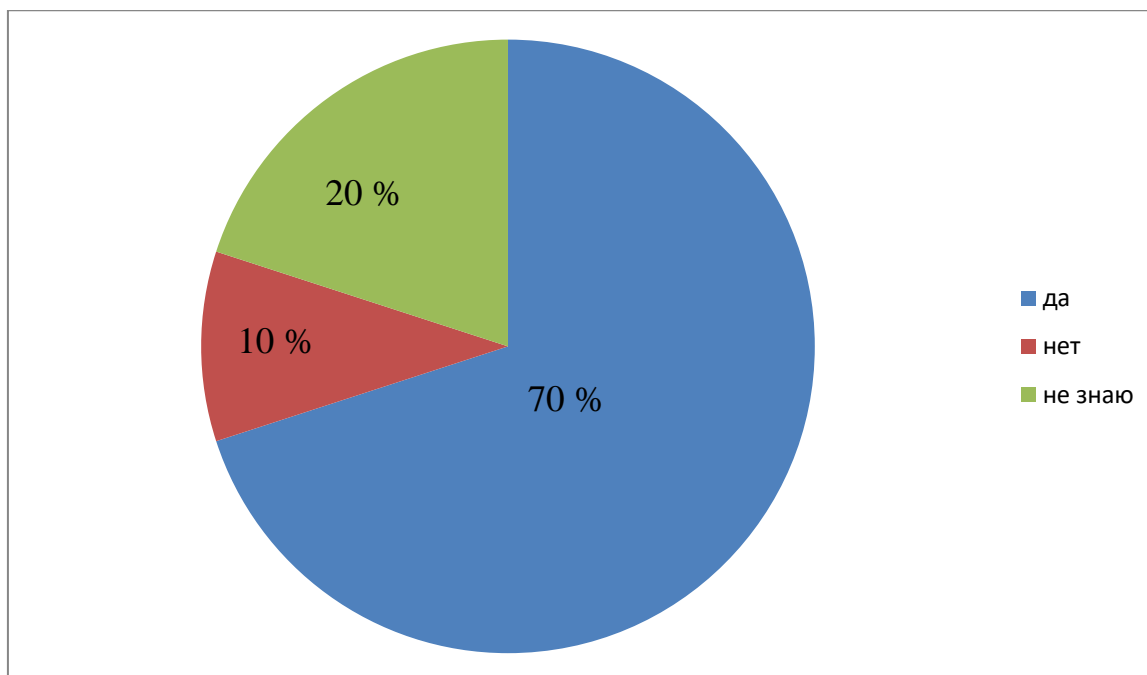
а) да _____

б) нет _____

в) не знаю _____

Спасибо за участие.

В социологическом опросе принимало участие 100 человек. Вот какие результаты у нас получились. Вариант ответа «да» - 70%, «нет» - 10%, «не знаю» - 20%.



Приложение 2

Паспорт массового мероприятия

Название мероприятия	«Принцесса на горошине»
Форма мероприятия	Электронная викторина по сказке Г.Х.Андерсена
Читательская аудитория	Учащиеся 1- классов.
Целевое назначение	Электронные викторины позволяют преподнести детям в привычной форме любую необходимую информацию. Отвечая на викторины, дети учатся быстро просматривать и анализировать зрительно большие объемы информации, выделяя главное.
Дата проведения	В течение апреля 2023 года
Место проведения	Читальный зал школьной библиотеки
Содержание викторины	Вопросы и ответы викторины: 1. Выбрал ли какую-нибудь принцессу принц в своем путешествии и почему? Ответ: нет, хотел настоящую принцессу и не был уверен. 2. Кто пошел открывать ворота, когда разыгралась буря? Ответ: король. 3. Сколько перин и тюфяков уложила королева поверх горошины? Ответ: 20 и 20. 4. Как спалось принцессе на новом месте? Ответ: ужасно. 5. Куда попала горошина после испытаний? Ответ: в кунсткамеру.
Средства рекламы мероприятия	Пригласительный билет, информация на сайте школы
Анализ проведенного мероприятия	Читая сказку по частям - разбитую на несколько (чаще всего - десять) слайдов, дети не так боятся большего объема информации, который им предстоит освоить.

	<p>Читая текст и разыскивая в нем ответ на вопрос, представленный в верхней части слайда, дети учатся быстро зрительно «окидывать» взглядом весь массив представленной информации в попытке навскидку отыскать ответ. Таким образом, дети развивают свою аналитико-синтетическую деятельность, что в дальнейшем, при выполнении заданий в школе, помогает им быстрее анализировать поступающую информацию и выявлять главное. Это основной навык, который помогает эффективно учиться в школе.</p>
Автор	Моисеева Татьяна Владимировна, педагог - библиотекарь

Приложение 3.

Буклет «Инструкция по работе с электронной викториной»

Уважаемый юный читатель!

Ознакомьтесь с инструкцией по работе с электронной викториной.

1. Берете бланк ответов у библиотекаря, заполняете его.
2. На экране монитора находите папку с названием сказки.
3. Викторина состоит из слайдов, выбираете показ слайдов.
4. Слайд переключается при помощи мышки или курсора вверх, вниз.
5. Читаете и ответ записываете в бланк ответов.
6. Бланк сдаете библиотекарю, она его проверяет.
7. Получаете бланк ответа с результатом.

Бланк ответов

<p>Класс _____</p>
<p>Фамилия, имя. _____</p>
<p>Дата посещения: _____</p>
<p>Ответы: Сл.1. _____</p>
<p>Сл.2. _____</p>
<p>Сл.3. _____</p>
<p>Сл.4 _____</p>

Приложение 4.

Пригласительный билет.

В библиотеке вас ждут викторины:

«Принцесса на горошине» электронная викторина по сказке Г.Х.Андерсена,
Приходите, принимайте участие в викторинах, зарабатывайте призы. Викторина
проводится весь апрель.

