

Интерактивные викторины для пользователей детских и школьных библиотек

Мультимедийный конспект лекции № 1

1. **Интерактивные викторины как мультимедийный продукт детской и школьной библиотеки**

[ЧИТАТЬ](#)

2. **Назначение и особенности интерактивных мультимедийных викторин.**

[ЧИТАТЬ](#)

Современная библиотека располагает широким ассортиментом информационных продуктов и услуг, доступных как в традиционном режиме, так и удаленным пользователям. Развитие ИКТ обеспечило возможность осуществлять доступ к продуктам и услугам библиотеки дистанционно с помощью сети Интернет.

Это дает возможность создавать уникальные информационные продукты, которые помимо информационной функции позволяют привлекать пользователей, а также помогают формировать и поддерживать имидж библиотеки.



НАЗАД

ДАЛЕЕ

Одной из особенностей современного пользователя является предпочтение виртуального общения реальному, растет популярность удаленного обслуживания.

Наиболее оригинальным продуктом, учитывающим данную особенность пользователя, является **мультимедийная интерактивная викторина**.

Возможности мультимедиа позволяют библиотекам трансформировать популярные традиционные продукты в новый формат, востребованный современным пользователем.

Традиционные викторины, пользующиеся популярностью в библиотеках, переходят в новую форму, становятся динамично развивающимся электронным продуктом.

A blue arrow pointing to the left, containing the text "НАЗАД".

НАЗАД

A blue arrow pointing to the right, containing the text "ДАЛЕЕ".

ДАЛЕЕ

Мультимедийная интерактивная викторина –

Игра, в которой участники отвечают на вопросы и выполняют задания, объединенные общей темой, представляющая собой сочетание анимации, текстовой, графической, аудио, видео информации, обладающая сложной гипертекстовой структурой и навигацией, управляемая в диалоговом режиме.

A blue arrow pointing to the left, containing the text "НАЗАД".

НАЗАД

A blue arrow pointing to the right, containing the text "ДАЛЕЕ".

ДАЛЕЕ

МУЛЬТИМЕДИА



Комбинация текстовой, графической, аудио-, видео- и анимированной информации, реализованная компьютерными инструментальными средствами.

НАЗАД

ДАЛЕЕ

Интерактивность

Возможность управления пользователем мультимедийной информацией в режиме диалога. Например, с помощью манипуляций мыши, клавиатуры и др.



Интерактивность мультимедийной викторины проявляется в **организации взаимодействия с пользователем (участником) и получения им обратной связи в зависимости от совершенного действия.**

НАЗАД

ДАЛЕЕ

Библиотеки активно размещают на своих сайтах различные варианты викторин, но следует отметить, что **не каждая из них является мультимедийным продуктом.**

Например, наиболее часто размещаются викторины, представляющие собой перечень вопросов, ответы на которые пользователь присылает по электронной / традиционной почте. Участие в такой викторине проходит в конкретные сроки, предполагает получение реальных призов и сопровождается пакетом регламентирующей документации. Такая форма викторин не является мультимедийной, **поскольку не имеет соответствующих признаков мультимедийного продукта**, т.е. сочетающего текст, аудио, видео, звук, анимацию, гипертекстовые возможности.

Также к немультимедийным викторинам, мы можем отнести и размещенный перечень вопросов с указанными в скобках правильными ответами. Такие вопросы могут быть использованы для последующего создания мультимедийной викторины.



НАЗАД



ДАЛЕЕ

Пример викторин, не являющихся мультимедийными

КНИЖНАЯ ВИКТОРИНА



 Как называлась знаменитая библиотека древнего мира чудес света?

(Александрийская библиотека.)

 Какую библиотеку возглавлял древнегреческий поэт Каллимах (310-238 гг. до н.э.)?

(Знаменитую Александрийскую библиотеку. Он проделал титаническую работу, составив каталог её книг, который занял целых 120 томов.)

 Известно, что такие крупнейшие библиотеки древности, как Александрийская и Пергамская, были уничтожены огнём. Библиотека ассирийского царя Ашшурбанипала во время осады мидийскими кочевниками города Ниневия тоже попала в пожар, но сохранилась. Почему?

(Она состояла из глиняных дощечек.)

 После появления христианства для библиомантии использовали Библию, до неё – «Энеиду» Вергилия, а ещё раньше – книги Гомера. Что такое «библиомантия»?

(Гадание по книге.)

Электронная викторина «Многогранный мир библиотеки» посвященная Общероссийскому Дню библиотек

Большесосновская центральная библиотека приглашает принять участие всех желающих в электронной викторине «Многогранный мир библиотеки», посвященной Общероссийскому Дню библиотек. Ответы следует присылать на электронный адрес центральной библиотеки biblio-sosn@mail.ru до 20 мая 2011 года.

Участникам викторины необходимо указать фамилию, имя, отчество, адрес и контактный телефон.

Победителей викторины ждут призы.

1. Что такое библиотека?
2. В какой стране впервые появилось слово «библиотека»?
3. Над входом одной из древних библиотек была надпись «Аптека для души». Кому принадлежала эта библиотека?

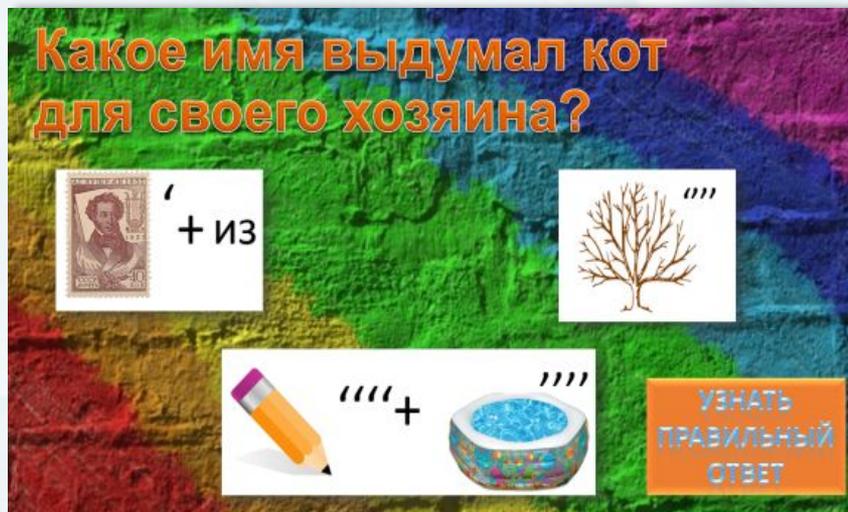
НАЗАД

ДАЛЕЕ

Наиболее распространенными форматами, в которых реализуются мультимедийные интерактивные викторины, являются html, flash и ppt .

Такие викторины предполагают выбор варианта ответа из предложенных с последовательным переходом к последующему вопросу.

Возможности мультимедиа позволяют создавать викторины не только в форме «вопрос-ответ», но и разработать интерактивную игру с литературными персонажами, поисками предметов, ребусами, кроссвордами и другими способами взаимодействия с пользователем.



НАЗАД

ДАЛЕЕ

Помимо вопросов с предложенными вариантами ответов, в мультимедийной викторине могут быть предложены и иные виды заданий, например, кроссворды и ребусы. Вопрос к викторине может быть составлен с использованием музыкальных и видеофрагментов. Предлагаемые варианты ответов также могут быть выполнены в виде иллюстраций, что позволяет представить задание в форме игры.

Назовите с какого мультфильма этот музыкальный фрагмент

«Летучий корабль» «Летучий Шар»

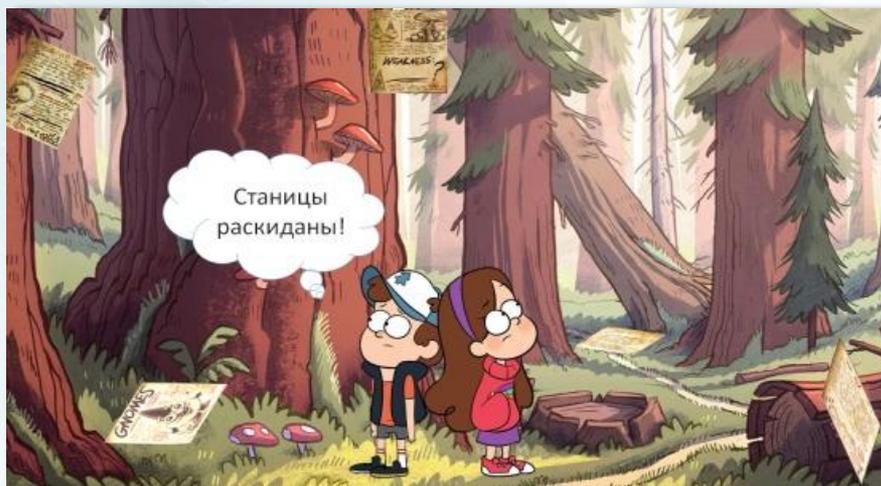
«Летучий Голандец»

Назад Вперед

НАЗАД

ДАЛЕЕ

Мультимедийные возможности могут быть реализованы и через использование элементов комикса как сочетания рисунков или анимации с кратким текстом, повествующих в диалоговой форме какую-либо историю и предлагающих в игровой форме решить задания викторины.

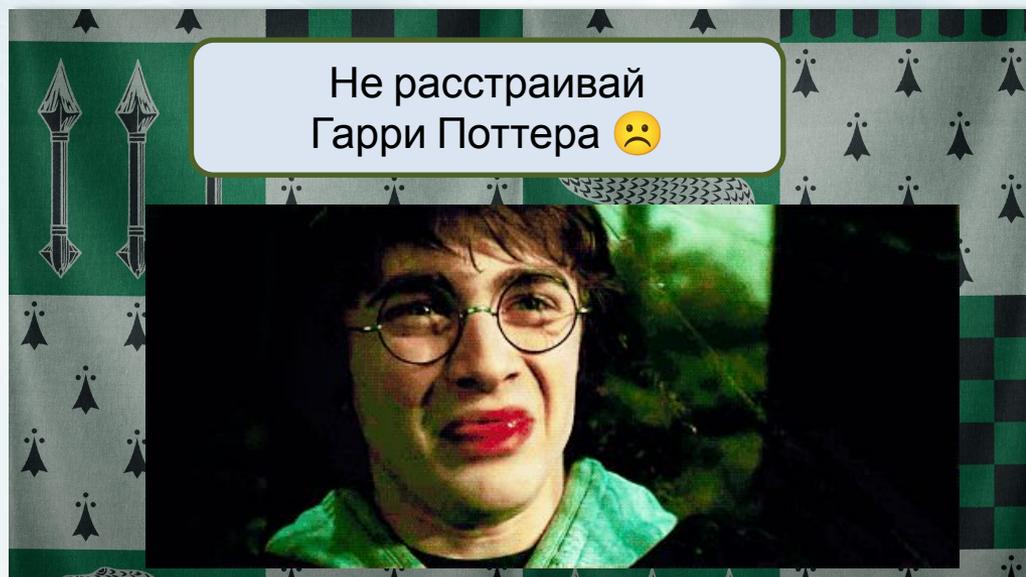


НАЗАД

ДАЛЕЕ

Отзывы к ответам пользователей также могут быть дополнены иллюстрациями, видеофрагментами и анимацией, звуковым сопровождением.

Неверный ответ предполагает как возврат к вопросу, для выбора другого варианта ответа, так и переход к следующему вопросу и просмотр правильного варианта.



НАЗАД

ДАЛЕЕ

Электронная среда позволяет осуществлять **оперативную обратную связь с пользователями.**

Например, возможна организация диалога между пользователями, размещение публичных или частных отзывов и комментариев к викторине, что позволяет оценить сложность составленных вопросов и организовывать новые викторины с учетом их интересов.

Диалоги пользователей посредством обсуждения викторины могут стать основой формирования групп по интересам. Интерактивность позволяет реализовать возможность публикации литературного творчества пользователей.



НАЗАД

ДАЛЕЕ

Основным преимуществом викторины является возможность в игровой форме проверить и повысить свои знания по определенной теме. Посредством викторины можно организовать обратную связь с пользователем, проанализировать его читательские предпочтения, проводить различные опросы и конкурсы.

Назначение викторины:

- возможность пользователя в игровой форме проверить и повысить знания по определенной теме;
- организация обратной связи с пользователем;
- анализ читательских предпочтений;
- проведение опросов и конкурсов.

A blue arrow pointing to the left, containing the text "НАЗАД".

НАЗАД

A blue arrow pointing to the right, containing the text "ДАЛЕЕ".

ДАЛЕЕ

Наиболее активно используют викторины в своей работе библиотеки, ориентированные на работу с детской и молодежной аудиторией.

Игровая форма представления информации является актуальной для данной возрастной категории, использование динамичных изображений и звукового сопровождения вызывают интерес и позволяют удерживать внимание пользователя.

Через викторину возможно привлечение внимания к конкретному произведению, а ее применение в учебном процессе позволит лучше усвоить содержание образовательной программы.



НАЗАД

ДАЛЕЕ

Достоинства мультимедийных викторин:

- осуществление оперативной связи с пользователем;
- размещение отзывов и комментариев;
- формирование читательских групп по интересам;
- публикация творчества читателей;
- возможность их длительного или постоянного функционирования;
- многофункциональность (возможность использования во время мероприятий библиотеки);
- легкость трансформации в другой информационный продукт.



НАЗАД

ДАЛЕЕ

Интерактивным викторинам также присущи **достоинства мультимедийных продуктов:**

- позволяют привлекать пользователей;
- возможность использования в обучающих целях;
- формирование имиджа библиотеки;
- раскрытие содержания фонда;
- повышение комфортности библиотечного обслуживания.

← НАЗАД

ДАЛЕЕ →

Ресурсное обеспечение процесса подготовки мультимедийной интерактивной викторины

Создание мультимедийных викторин не предполагает наличие дорогостоящего оборудования и значительных кадровых затрат. Подготовка может осуществляться одним человеком, обладающим минимальными знаниями программного обеспечения. Их разработка доступна и для небольших библиотек, не имеющих достаточного финансового обеспечения.

Документные ресурсы	Фонд библиотеки
Кадровые ресурсы	Основные: библиотекарь, обладающий знанием программной среды, в которой создается викторина Дополнительные: дизайнер, программист, редактор
Программное обеспечение	ОС: MS Windows 7 и выше; MS Office Power Point, MS Office Word, Экранная камера, Video Pad Video Editor, iSpring Pro Wondershare PPT to Video, Snagit, Adobe Photoshop, Adobe Flash, Internet explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome и др.
Техническое обеспечение	Pentium 4 или Athlon; видеокарта; 100 Мб ОЗУ и выше;
Финансовое обеспечение	Оплата труда исполнителям, оплата электроэнергии, оплата сетевого трафика

НАЗАД

ДАЛЕЕ

Типичные ошибки при создании интерактивной викторины:

- 1) отсутствие отзыва с правильным ответом в случае неверного ответа;
- 2) отсутствие комментариев после ответа на вопрос и / или после завершения всей викторины;
- 3) отсутствие красочного оформления викторины, привлекающего внимание, викторина представляет собой текстовый перечень вопросов с перечислением вариантов ответов;
- 4) избыток анимационных эффектов, отвлекающий от чтения вопроса;
- 5) ошибки в навигации при помощи кнопок перехода, например, после отзыва, что ответ верный, кнопка «далее» не переходит к следующему вопросу, а отправляет на слайд с демонстрацией комментария на неверный ответ.



НАЗАД



ДАЛЕЕ

Благодарю за внимание!

**Интерактивные викторины
для пользователей детских
и школьных библиотек**

Мультимедийный конспект лекции № 1



В НАЧАЛО



ВЫХОД