

«СОВРЕМЕННЫЕ
«СОВРЕМЕННЫЕ
МЕТОДЫ
МЕТОДЫ
ПОПУЛЯРИЗАЦИИ
ПОПУЛЯРИЗАЦИИ
КНИГИ»
КНИГИ»

*Подготовила библиотекарь
Мангушской ОШ №1 И.В.*

Дерновая



- *В настоящее время в формировании информационной грамотности приоритет отдаётся активным и интерактивным методам обучения, которые направлены на развитие самостоятельного мышления, способности квалифицированно решать нестандартные задачи.*



- *Одним из таких интерактивных методов обучения является квестовая технология. Квест от англ.- поиск - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями и игрой.*



- Слово пришло из компьютерных игр, где квест - разновидность игр, в которых герой проходит по запланированному сюжету, стремясь выполнить ряд заданий, преодолеть препятствия, должным образом использовать предметы игрового мира



- *Разработка концепции квестов как учебных заданий принадлежит американским учёным Берни Доджу и Тому Марчу. В середине 90-х годов прошлого столетия они составили методические рекомендации для создания квестов*



- Свою технологию они обозначили как задание исследовательского типа, для выполнения которого учащиеся используют информацию из Интернет-ресурсов.



- В педагогической литературе встречается следующее определение квест- проекта: проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются различные источники информации.



- В библиотечной среде мы используем термин «библиоквест», под которым подразумеваем активную форму массовой работы, в которой заложена модель развития навыков информационной деятельности, а также формирования положительного эмоционального отношения к процессу чтения.



- В библиотеки квест пришёл совсем недавно, в 2006-2007 годах. Наиболее яркими примерами использования квестовой технологии можно считать квест-ориентирование. Это литературная игра с ориентированием по маршрутным листам,



- Интерактивная игра –путешествие по библиотеке с использованием маршрутного листа-библиоквест «В этом доме там и тут книги разные живут» -открытая библиотечная экскурсия с элементами игры .



Участники библиоквеста делятся на группы и выполняют задания по карточкам, которые «спрятаны» в библиотеке. Игра представляет собой квест-бродилку: по определённым признакам участники ищут книги в открытом доступе; уточняют библиографические данные по каталогу; осуществляют поиск сведений о книге или журнальной статье



В условиях школьной библиотеки можно разработать и провести библиоквест «Приключения в библиотечных джунглях»

Цель: закрепление умения применять информационные знания и навыки в читательской практике; формирование положительной мотивации к самостоятельной информационной деятельности.



БИБЛИОКВЕСТ « ОХОТА ЗА СОКРОВИЩАМИ»

Цель библиоквеста: закрепление и проверка уровня усвоения основных читательских знаний, умений и навыков читателей младшего школьного возраста.



Виды заданий библиоквеста «охота за сокровищами»

Нахождение книги в свободном доступе, определение понятия или определение слова по его значению, поиск значения слова в словаре, уточнение библиографических данных, составление рекомендательного мини-списка, поиск определённой информации в книге, практическое задание, работа с выставкой



СТРУКТУРА БИБЛИОКВЕСТА

- Введение
- Задание
- Порядок работы и необходимые ресурсы
- Оценка
- Заключение
- Использованные материалы, комментарии



Возможные виды квестовых заданий

- Ответы на викторину, тест
- Отзывы
- Рефераты, эссе
- Обзор
- Социологическое исследование
- Рекомендательный список
- Презентация
- Рецензия
- Аудио-, видеофрагменты
- База данных



КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ВЫПОЛНЕНИЯ КВЕСТА

- Понимание задания
- Полнота раскрытия темы
- Изложение аспектов темы
- Изложение стратегии решения проблемы
- Логика изложения информации
- Слаженная работа в группе
- Распределение ролей в группе
- Авторская оригинальность
- Степень самостоятельности работы группы
- Грамматика, подходящий словарь, отсутствие ошибок правописания и опечаток
- Стиль и качественные характеристики презентации (использование цвета, анимационные эффекты, расположение информации на слайде)
- Культура речи, манера держаться перед аудиторией, ответы на вопросы, деловые и волевые качества докладчика



МЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ КВЕСТОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

- Развитие читательских компетенций
- Тренировка и развитие навыков информационной деятельности
- Способ формирования мотивации
- Междисциплинарность
- Развитие творческого потенциала
- Развитие коммуникативных умений



Библиоквесты обладают значительным потенциалом в развитии читательских компетенций, являются действенным способом формирования мотивации, а также подразумевают использование ИКТ.



Библиоквест в последние годы набирает обороты. В школьной среде он получил уже заслуженную оценку и признание. И в библиотечно-библиографическом обслуживании школьников эта форма работы нашла своё место.



БУК ТРЕЙЛЕР



НОВОЕ РОЖДЕНИЕ ЛЮБИМОЙ КНИГИ

БУКТРЕЙЛЕР – это короткий видеоролик, который включает в себя особенно яркие и узнаваемые моменты книги, визуализирует ее содержание.

С помощью **БУКТРЕЙЛЕРА** можно воплотить в жизнь самые смелые творческие идеи и рассказать всему миру о своей любимой книге.



ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ:

- Выбираем **тему БУК**трейлера...
- Придумываем **творческое решение** будущего видеоролика: определяем **жанр** и **стиль БУК**трейлера...
- Пишем **план-сценарий** и **собираем необходимые материалы**: фото, видео, рисунки, картинки, подбираем музыку, звуки, записываем закадровый текст...
- **Монтируем**. Это могут быть как простые монтажные программы: *PowerPoint*, *Windows Movie Maker*, так и профессиональные: *Adobe Premiere Pro* ...
- **Обсуждаем, вносим последние изменения**

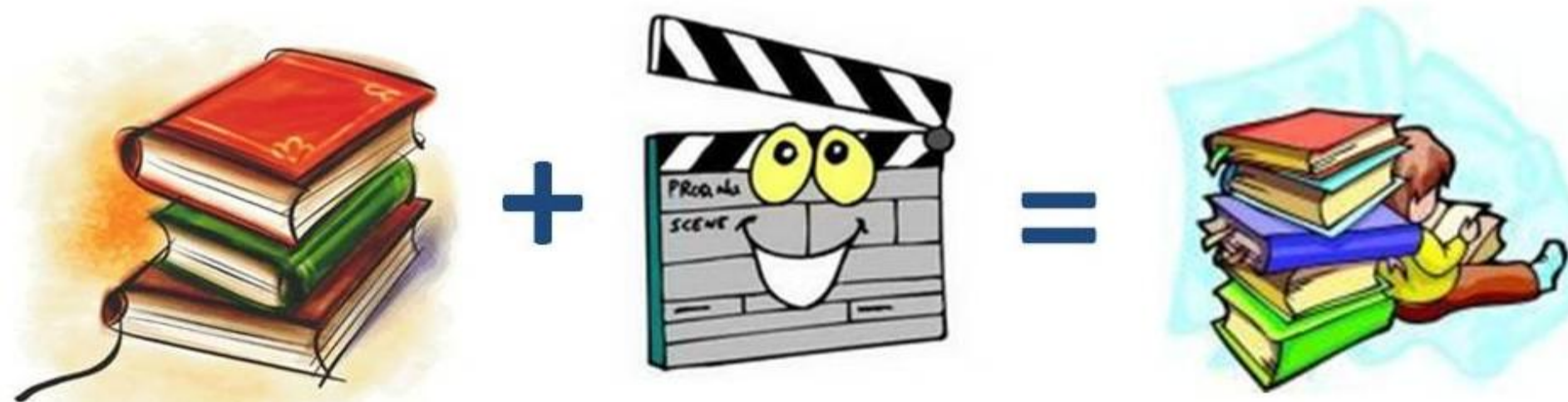


ТЕМА:

С помощью **БУК**трейлера можно рассказать:

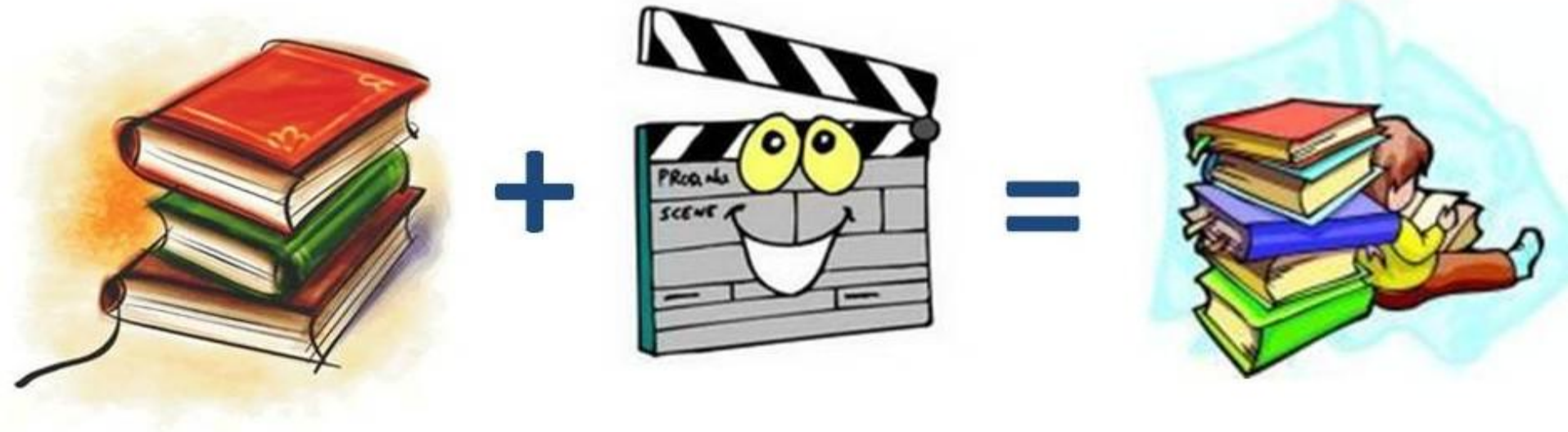
- **О любимой книге, любимом литературном произведении: трилогии, романе, рассказе, стихотворении, поэме, сказке;**
- **О любимом писателе: самые интересные и яркие факты из биографии;**
- **О любимой стране: рассказ о городе, поселке, деревне, самых необычных и уникальных местах, памятниках архитектуры и искусства;**

Или анонсировать интересную выставку, спектакль и т.д.



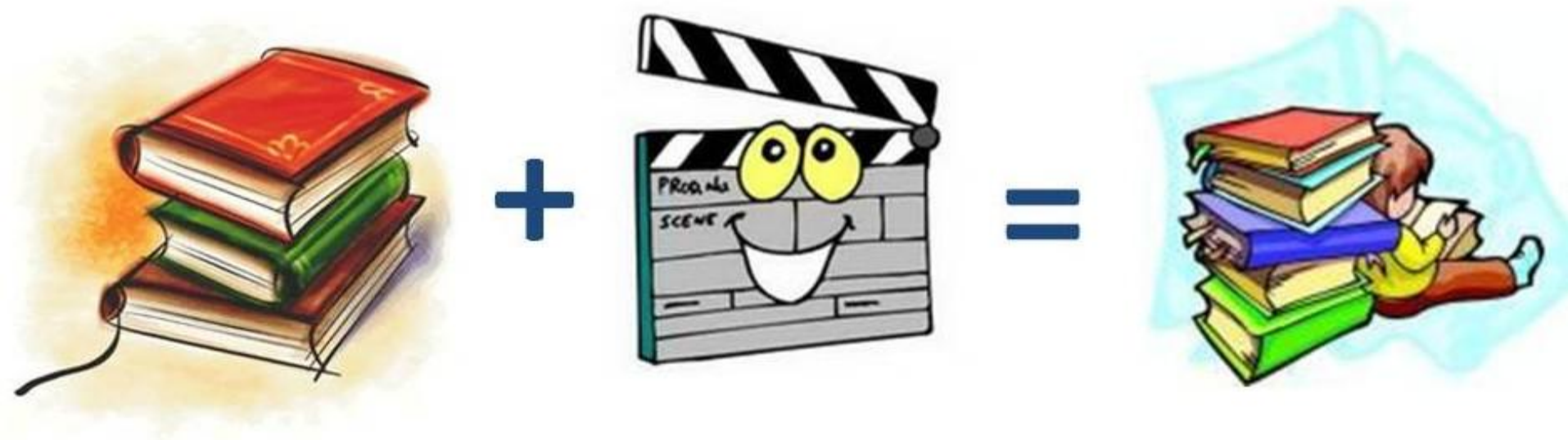
ЖАНР И СТИЛЬ:

- **Слайд-шоу;**
- **Интерактивные плакаты по книгам;**
- **Постановочный, игровой видеоролик;**
- **Мультипликационный видеоролик и т.п.**



СЦЕНАРИЙ:

Пишем небольшой **план** своего **будущего БУКтрейлера** (10-15 предложений). **Указываем** в нем **главную мысль, идею** ролика. Не стоит забывать об основных **принципах драматургии: завязке, кульминации, развязке** – это поможет усилить эмоциональное восприятие зрителей.



МОНТАЖ

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

0+

1. **Хронометраж до 3 минут;**
2. **Значок о возрасте** аудитории в начале ролика (не более 16+) **в течение 5 секунд;**
3. **Логотип** в начале ролика;
4. **Указать используемые в ролике видео- и аудио- материалы,** если они защищены авторским правом (**Название – автор – студия – год**).
5. **В ролике не допустимы оскорбления, нецензурные выражения, порнография.** Также запрещены материалы разжигающие расовую, межнациональную или религиозную рознь, нарушающие законы и носящие антисоциальный характер.



Оригинальное оформление книги часто становится основным мотивом буктрейлеров. Например, один из самых ярких промо-роликов, посвященный книге М Булгакова «Мастер и Маргарита»





М.А. БУЛГАКОВ

«Мастер и Маргарита» - «Вечный роман»



Можно сделать выводы, что «вторую жизнь» книге может дать не только ее полнометражная экранизация, а просто эффектный буктрейлер.

