



Марина Анатольевна Орешко,
заведующая сектором
литературного краеведения,
библиотека–литературный музей
имени Н.Н. Блинова, филиал № 4
МБУК «Центральная городская
библиотека», г. Мурманск



Автор статьи предлагает библиотекарю помощь в проведении мероприятий для детей или подростков школьного возраста, которым уже неинтересно слушать длинные тематические обзоры и смотреть презентации PowerPoint, а хочется проявлять себя, показывать свои способности, принимать участие в соревнованиях. Воспользовавшись несложными онлайн-сервисами и стандартными офисными программами, о которых говорит, библиотекарь может подготовить интересную интеллектуальную игру по творчеству писателя или поэта.

Творчество писателей и поэтов в онлайн-кроссвордах, играх, викторинах, ребусах и пазлах



Школьники хотят быть активными

Провести интересное и запоминающееся мероприятие для читателей в библиотеке всегда непросто. Особенно, если эти читатели – дети или подростки. Им уже неинтересно слушать длинные тематические обзоры и смотреть презентации PowerPoint. Они уже не хотят быть просто пассивными слушателями, им интересно проявлять себя, показывать свои способности, принимать участие в соревнованиях. На помощь библиотекарю могут прийти различные игровые формы: викторины, кроссворды, ребусы, пазлы. Они не только делают информацию интересной и запоминающейся, но и дают школьникам возможность почувствовать себя активными участниками происходящего. Воспользовавшись несложными онлайн-сервисами и стандартными офисными программами, библиотекарь может подготовить интересную интеллектуальную игру по творчеству писателя или поэта.

Игры и викторины в PowerPoint

Несложную игру-викторину библиотекарь может создать на основе презентации PowerPoint. На первом слайде презентации помещают название игры, кнопки навигации (переходы на различные этапы игры) и условия игры (если необходимо). К каждой кнопке прикрепляется гиперссылка на соответствующий слайд с заданием, добавляется анимация (например, «исчезновение») и триггер. Триггер – эффект анимации, срабатывающий после нажатия на объект. Добавление триггера даст эффект нажатой кнопки (текст внутри станет невидимым), таким образом при возврате к титульному слайду будет видно, какие этапы игры уже пройдены.

Для игры создается необходимое количество слайдов с заданиями викторины. Например, на слайдах размещаются портреты писателей, имена которых нужно назвать, и варианты ответов. Участник игры выбирает верный ответ, кликает по нему «мышкой» и узнает свой результат. В случае неверного ответа вариант исчезает и участ-