



Анастасия Петровна ГАНИНА,
заведующая школьной
библиотекой муниципального
образовательного учреждения
«Средняя школа № 12
с углубленным изучением
отдельных предметов»,
г. Жуковский, Московская область

Загадка Уильяма Шекспира

Библиотечный квест для подростков



Актуальность

С развитием современных информационных технологий: телевидения, интернета, мультимедийных проектов, – актуальной становится проблема «живого чтения» детей и подростков. Что надо сделать, чтобы привлечь детей и молодежь нового поколения к чтению? Какими способами и средствами добиться того, чтобы поход в библиотеку стал приятным и привычным делом? Деятельность библиотек должна быть направлена на изучение интересов пользователей и соответствовать креативности нового мышления. В библиотеке, наряду с традиционными формами просветительской деятельности, используются новые интерактивные формы работы с пользователями. В результате такой деятельности пользователь активнее взаимодействует с библиотекой. Библиотека ставит следующие задачи при использовании интерактивных форм деятельности: содействие повышению общего образовательного и культурного уровня пользователей; развитие информационной культуры; привлечение внимания читателей к библиотеке; повышение интереса к чтению у детей и подростков.

Дефицит информационной культуры – одна из самых актуальных проблем. Сегодня важным навыком становится умение ориентироваться в огромном количестве информационных ресурсов. Требуются специальные знания о том, как вести поиск необходимой информации, и умение критически ее анализировать. Таким образом, необходимо формировать у пользователей навык работы с информационными ресурсами. Одним из средств формирования таких навыков может стать командная игра-квест (другие названия: бродилка, библиопробег).

Игра-квест будет интересна тем, кто:

- любит читать и искать ответы на вопросы;
- любит тайны и загадки, ребусы и головоломки;
- любит активный отдых;
- жаждет новых впечатлений;
- умеет доверять своей команде и работать в команде;
- способен проявить свои таланты;
- хочет проверить, на что он способен.

