



Анна Викторовна Купцова,
канд. пед. наук, зав. библиотекой
МОУ «СОШ № 14», г. о. Подольск



Уважаемые читатели! Интерактивная игра-викторина нашего постоянно-го автора Анны Викторовны Купцовой – источник оригинальных авторских идей. Все мы знаем, что сегодня очень много говорят о проектной деятельности в школе, о внеурочной деятельности, ее содержании. Разработанные автором кроссворды, памятки для детей и родителей, задания, вопросы для работы не только с литературными произведениями, но и со справочной литературой, показывают, насколько многогранным и ярким может быть библиотечное событие, организованное талантливым библиотекарем.



Мир произведений Самуила Маршака

Интерактивная игра-викторина

Цель проекта: создать условия, способствующие формированию интереса к произведениям С. Маршака, а также раскрытию творческих способностей учащихся.

Задачи проекта:

1. Используя произведения С. Маршака, углубить знания детей о правилах для школьников («Школьнику на память»), окружающем мире («Весёлое путешествие от А до Я»), происходящих в нём изменениях («Круглый год»), а также формировать нравственные установки («Школьнику на память», «Весёлое путешествие от А до Я», сказка «Двенадцать месяцев»).
2. Формировать у учащихся эмоционально-образное восприятие произведений С. Маршака, используя для этого семейное чтение и совместную с родителями творческую деятельность.
3. Воспитывать у детей познавательный интерес, радость познания окружающего мира и добрые чувства.
4. Приобщать родителей к семейному чтению произведений С. Маршака и совместной с детьми творческой деятельности.

Организаторы проекта:

- *библиотекарь:* организует составление вопросов, творческих заданий и критериев их оценки, проведение и подведение итогов интерактивной игры-викторины; формирует инициативную группу и курирует её деятельность на всех этапах;