

МБУК «АЦБС»
Городская детская библиотека

Конкурс

«Лучший детский библиотекарь»

Тема: «Курс – на инновации»

Проект

«Настенные библиографические игры в детской библиотеке»

г. Алатырь, 2015

«Настенные библиографические игры в детской библиотеке»

Целевая аудитория

Проект рассчитан на детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Цель проекта: развить интерес и любовь к книге, привлечь к чтению, повысить информационную культуру через игру, заполнить и разнообразить интеллектуальный досуг детей. Расширить кругозор детей и словарный запас. Развить качества, обуславливающие творческую читательскую деятельность, умение работать со справочной литературой, каталогами, картотеками.

Игра – необходимая составляющая здорового развития ребёнка. Включаясь в процесс игры, дети учатся жить в символическом мире смыслов и ценностей, они исследуют, экспериментируют, обучаются.

Из опыта работы с детьми разных возрастных категорий, мы сделали вывод, что крайне необходимо применять в своей деятельности игру и её элементы, будь то зрелищное мероприятие, беседа, обзор, список литературы или библиографический урок. Если всё вышеперечисленное содержит элемент игры, то и воспринимается детьми с неизменным интересом, делается более доступным для понимания и лучше запоминается. В своей работе мы стараемся это учитывать.

Такая форма должна стать постоянной в работе с читателями, в силу следующих своих достоинств:

- соответствует общей направленности деятельности библиотеки по воспитанию и развитию творческого отношения к чтению у детей всех возрастов;
- способствует развитию у юных читателей таких необходимых для творческого восприятия текста качеств как, воображение, образное и аналитическое мышление, память;
- способствует формированию у детей читательской и информационной культуры;
- побуждает детей к саморазвитию;
- стимулирует мотивации к чтению;
- раскрывает фонд библиотеки;
- имеет широкую возрастную адресацию: способна охватить учащихся с 1 по 9 классы;
- принять участие в игре могут все желающие в любое удобное для себя время;
- пользуется популярностью у детей;
- имеет большой резерв для дальнейшего своего развития.

Библиографические игры являются не только хорошим развлечением для ребёнка, но и будят его воображение, развивают логическое мышление, учат работать в команде, помогают

быстрой мобилизации интеллектуальных способностей, развитию памяти. Игры развивают способность анализировать и синтезировать полученную информацию, пользоваться всем арсеналом знаний.

Библиографические игры ещё и блестящий способ пропаганды научно - популярной литературы, и не только её. Вообще это способ обратить внимание детей и подростков на те книги, которые в других условиях смогли бы пройти мимо даже читающих детей. Кроме того, подготовка к таким играм – развитие информационной культуры в самом широком смысле слова.

Библиографическая игра, как и дидактическая игра в целом, способна развить одно из ценнейших качеств человеческого ума- его подвижность и гибкость. Другие значимые стороны библиографических (дидактических) игр: они помогают ребёнку усвоить то или иное правило поиска информации, повторить полученные знания в единстве, в системе, что содействует более глубокому усвоению материала, повышению уровня информационной культуры.

Вопроситель- образовательное содержание игр формируется в виде дидактической задачи, однако для детей эта задача не выступает, как правило, открыто, а реализуется косвенным путём через задачу игровую. Увлечение игрой мобилизует интеллектуальные силы ребёнка, а наличие занимательности облегчает выполнение задачи. Дидактические игры имеют строгие правила, то есть в самой игре имеется контролирующее начало, когда ребёнок может самостоятельно проверить успешность своих действий. Следует отметить, что по характеру использования материала и форме существования дидактические игры подразделяются на три группы: 1. Предметные; 2. Словесные; 3. Настольно – печатные.

Мы остановили своё внимание на настольно – печатных превратив их в настенные. Оформление у таких игр должно быть ярким, привлекательным, но важно не допустить "измельчения" элементов. Тексты лаконичные, а значит хорошо читаемые, вопросы и задания очень доступны.

Цели игры:

- Знакомить детей с различной литературой и тем самым расширять их круг чтения.
- Формировать читательскую и информационную культуру.
- Стимулировать мотивации к чтению.
- Способствовать развитию творческой читательской деятельности.

Одной из таких игр является настенная игра – путешествие. Эта игра требует компании игроков, разноцветные фишки и игровое поле. Дети бросают кубик и продвигают фишки на такое количество кружков вперёд по маршруту, сколько по цифре показал кубик. Остановившись на кружке, играющий должен по его номеру найти на вопрос. И только ответив на него с помощью энциклопедических книг, может сделать следующий ход. На маршруте существуют различные препятствия, предполагающие по правилам игры пропуск хода, потерю

очков и возвращение обратно к началу маршрута. Эта игра не надоедает детям, ибо несёт в себе элемент открытий, тайн, и радости от чувства удачи.

Такие игры можно создавать по литературным произведениям. На игровом поле изображается маршрут, ведущий от эпизода к эпизоду произведения. Специфика игр состоит в том, что они требуют не столько готового ответа, сколько правильного пути его нахождения. В игре происходит самообучение, которое ведёт к преобразованию знаний в умения, а умений в навык.

В помощь играющим каталоги и картотеки и выставки книг, в которых содержатся ответы на заданные вопросы.

Проект определяет мероприятия, которые познакомят детей с хорошими и добрыми книгами, расскажут об их авторах, помогут развить интерес к познавательной литературе, развить творческую и познавательную активность, опираясь на их творческие возможности как читателей.

II. Характеристика основных свойств услуги:

Важная задача библиотекаря – научить ребёнка самостоятельному поиску информации, дать систему знаний о справочно – библиографическом аппарате библиотеки, развить у детей поисковые умения и навыки. Для этого существуют различные методики и средства. Проблема появления у детей знаний из информации, сообщаемой взрослыми, и превращения знаний в умения – одна из важнейших в педагогике, но не простых для решения. Перед специалистами стоит задача найти дидактические средства, которые помогут превратить встречу ребёнка с библиотекой и новыми знаниями о ней, её СБА, о поиске полнотекстовых документов, библиографической и фактографической информации в одно из приятных, памятных занятий и функционально полезных времяпрепровождений для детей.

Разработка библиографических игр – одно из перспективных направлений, а главное плодотворное. Библиографическая игра способна развивать одно из важнейших качеств человеческого ума – его подвижность и гибкость. Другие значимы стороны библиографических игр: они помогают ребёнку усвоить то или иное правило поиска информации в СБА библиотеки, алгоритм поиска, повторить полученные знания в единстве, в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению материала, повышения уровня библиографической грамотности.

Одно из достоинств настенной игры в том, что играя в неё обязательно нужны партнёры. В современном мире, когда разобщённость и индивидуализм проникают даже в детскую жизнь, это достоинство трудно переоценить. Ещё одно достоинство игры в том, что эти игры помогают ненавязчиво познакомить детей с обилием полезной информации.

Такие игры доставляют массу удовольствия, подключают эмоции к процессу познания, учат ребёнка общению, развивают логическое мышление, а все вместе обучают способам

решения той или иной информационной задачи, несут, кроме всего, и важную познавательную нагрузку.

III. Условия реализации инновации:

Сроки и этапы реализации проекта:

Проект рассчитан на 2014 – 2015 гг.

1 этап. Организационный.

Разработка проекта, привлечение читателей. Материально – техническая база.

1. Оборудование помещения.
2. Улучшение материально - технической базы;
Пополнение фонда
 - Приобретение оргтехники
 - Приобретение программного обеспечения
 - Приобретение стеллажей и стенов.
3. Разработка и оформление выставок и гр.
4. Реклама.

2 этап. Основной.

Реализация ведущих направлений проекта. Осуществление контроля их реализации.

3 этап. Аналитический.

Подведение итогов и анализ результатов реализации проекта.

Ожидаемые результаты:

- Повышение контрольных показателей библиотеки;
- уход от традиционно – устаревших форм работы;
- повышение престижа библиотеки;
- разнообразить интеллектуальный досуг детей.

Внедрение и фандрейзинговая программа

Финансирование проекта будет, осуществляется из внебюджетных средств (средства полученные путем оказания платных услуг, спонсорских средств и грандов).

Бюджет проекта

СТАТЬИ РАСХОДОВ	ВСЕГО (руб.)
Компьютер	
Процессор INTEL Core i5 4570, LGA 1150, OEM [cm8064601464707s r14e]	7000
Материнская плата GIGABYTE GA-B85M-D3H LGA 1150, mATX, bulk	2500
Модуль памяти KINGSTON KVR13N9S8/4 DDR3- 4Гб, 1333, DIMM, OEM	1600
Жесткий диск 3.5" SEAGATE Barracuda ST1000DM003, 1Тб, HDD, SATA III	2110
Desktop FOX < S601BS+CR> Black-Silver FlexATX 400W (24+4пин) с дверцей	2000
Оптический привод DVD-RW LITE-ON IHAS124-04, внутренний, SATA, черный, OEM	610
Монитор ЖК PHILIPS 223V5LSB (00/01), 21.5", черный	3900
Устройство охлаждения(кулер) ZALMAN CNPS7500-ALCU LED, 110мм	700
Web-камера LOGITECH HD Webcam C270	900

Источник бесперебойного питания POWERCOM Warrior WAR-600A, 600BA	1740
Сетевой фильтр IPPON BK232, 3м, черный входная вилка EURO	240
Комплект (клавиатура+мышь) LOGITECH MK120, проводной, USB, черный [920-002561]	710
Акустическая система 2.0 SVEN 245, портативная, цвет: черный [sp sven 245 black]	390
Программное обеспечение	
Операционная система MICROSOFT Windows 7 Home Premium, 32/64 bit, SP1, Rus, BOX, DVD [gfc-02398]	4950
MICROSOFT Office для дома и бизнеса 2013, 32/64, Rus, BOX, DVD [t5d-01763]	8800
Kaspersky Internet Security Multi-Device Russian Ed. 2-Device 1 year Base Box (KL1941RBBFS)	1600
Периферия	
МФУ HP LaserJet Pro 200 MFP M276nw, формат A4, лазерный, черный [cf145a]	13600
Проектор BENQ MS521P [9h.jav77.14e]	13980
Экран LUMIEN Eco View, 200×200 см, 1:1	4820
Комплект литературы	70000
Канцтовары	1000
Расходы на призы	2000
Напольный выставочный витраж с наклонными полками	9000
Стенды настенные	7000
Витрина книжная напольная	9000
Всего	168150

Комментарии к бюджету

Расходы	Обоснование
МФУ	Для оформления игр, выставок, тиражирования рекламных и информационных материалов.
Компьютер	Необходим для оформления выставок, издания библиографической и рекламной продукции.
Проектор	Проведение массовых мероприятий с использованием интерактивных игр.
Комплект литературы	
Канцтовары	Для оформления настенных игр, красочных стендов и выставочных стеллажей.
Стеллажи и стенды	для размещения игры и оформления книжных выставок.