

Игра-путешествие (квест) «В поисках информации»

Выполнила:
Байкова Ольга Сергеевна
Педагог-библиотекарь
МБОУ гимназия № 2

Пояснительная записка

«Знание состоит не столько в запасе сведений, сколько в умении найти нужные сведения в книгах».

Валерий Яковлевич Брюсов

В развитии функциональной грамотности огромная роль отводится «читательской грамотности» под которой понимают — способность человека понимать, использовать, оценивать тексты, размышлять о них и заниматься чтением, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и участвовать в социальной жизни. Мне, как педагогу-библиотекарю, захотелось найти в своей деятельности такие приемы и методы, которые позволили бы читателям библиотеки овладеть и развить эти навыки. Так и возникла идея разработать квест, где главные помощники в поиске информации – это словари, справочники и энциклопедии.

Представленный мной конспект мероприятия – является авторской разработкой.

Форма проведения- игра-путешествие (Квест). Начинается в классе участников квеста (4 «В»), затем все участники квеста перемещаются в кабинет библиотеки.

Участники – обучающиеся 4 «В» класса.

Цель Квеста: формирование умений младших школьников работать с информацией: находить её в тексте, преобразовывать её в нужную форму, преобразовывать информацию из одного вида в другой, сжимать её, работать с информацией из разных текстов, используя словари, справочники и энциклопедии

Длительность – 45 -50 минут.

Оборудование – Для деления на команды- приготовлены эмблемы, цветные клубки ниток (4 штуки по кол-ву команд), заламинированные пазлы (фото энциклопедий формат А4), листы А 4 с заданиями для команд, набор для последнего творческого задания (ватман, поле для кроссворда, клей, ножницы, картинки по теме кроссворда, карандаши, фломастеры)

Сценарий

1. Организационно-мотивационная часть (5 минут)

(Встреча с участниками квеста происходит в их классной комнате, где дети вытягивают эмблемы, происходит разделение на команды)

Педагог-библиотекарь – «Здравствуйте, ребята, приглашаю Вас сегодня в удивительное путешествие (квест). Для путешествия нам нужны команды, вытягивайте эмблемы из коробки и объединяйтесь в команды». (Детям предлагаются в коробке эмблемы 4-х команд: знатоки, умники, почемучки, почитай-ка).

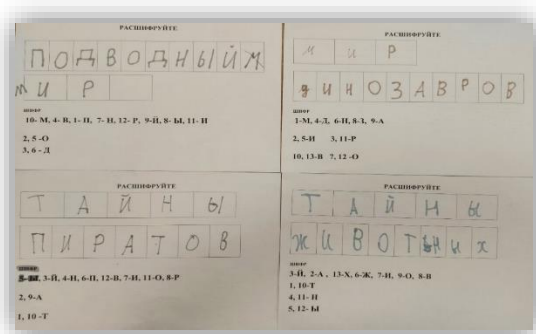
Теперь вам необходимо вытянуть цветной клубок, который вашу команду приведет к месту проведения нашего квеста.

Дети командами наматывают нитку на клубок, который их приводит в библиотеку. В библиотеке приготовлены 4 стола (по количеству команд) со стульями для групповой работы. К каждому столу ведет клубок определенного цвета, который привязан к одному из стульев.

2. Основная часть (40)

Педагог-библиотекарь – Ребята я рада вас приветствовать в библиотеке. Библиотека от греческого biblio – книга и theka – хранилище, что в переводе означает - хранилище для книг. Мне больше нравится представлять, что библиотека - дом для книг, а так как Книга -это главный источник информации, я вас приглашаю отправиться в путешествие «В поисках информации». Готовы? Отправляемся.

1. Первое задание. Каждая команда получает тайное послание, которое они должны расшифровать (шифр прилагается в задании: буквы зашифрованы под цифрами), дети вписывают буквы в подготовленный бланк для ответов и узнают свою тему (1. Подводный мир, 2. Мир динозавров, 3. Тайны пиратов, 4. Тайны животных)



2. Молодцы, команды. Быстро и верно справились с заданием. Теперь вы знаете тему вашей поисковой операции. Второе задание. Вам необходимо собрать пазл, затем найти собранный предмет на полке (для детей подготовлены цветные картинки (фото четырех энциклопедий) по разным темам. Каждая команда получает свою тему. Собрав пазл, команды быстро нашли на полке нужные энциклопедии.



3. Молодцы, ребята. Теперь вы точно справитесь с новым заданием. Посмотрите, у вас в руках энциклопедии. Энциклопедия от греческого – «обучение по всему кругу знаний». (После этих слов педагог-библиотекарь показывает в своих руках Толковый словарь Ожегова). Давайте с вами посмотрим, как в толковом словаре русского языка Ожегова объясняется, что такое энциклопедия. Что нам надо сделать? Ответы детей. Находим толкование слова энциклопедия, проговариваем (1. Научное справочное издание по всем или отдельным отраслям знания в форме словаря. 2. Приведенное в систему обозрение различных отраслей какой-нибудь науки). Ребята, вы поняли, что в ваших энциклопедиях собрана огромная информация по вашей теме, ваша задача, найти ответы на вопросы и вписать их в бланк для ответов. Дети начинают работать с энциклопедией. Все вопросы направлены на поиск букв на страницах энциклопедий, из которых должно получиться слово КРОССВОРД.

к	р	о	с	с	в	о	р	д
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Примеры:

- на странице 22 рассказывается о мелком плотоядном динозавре. Из его названия возьмите первую и последнюю буквы и вставьте в ответ. (СИНОЗАВРОПТЕРИКС)
- Страница 75 Завропелта – самый ранний из известных намвозьмите 7 букву (НОДОЗАВРОВ)

Такие задания (по 9 вопросов) были подготовлены для 4 команд по их энциклопедиям.

4. Поздравляю, ребята. Правильно, это слово - кроссворд. Давайте посмотрим снова в словаре Ожегова. Педагог-библиотекарь зачитывает формулировку из словаря. Кроссворд-это игра-задача, в которой фигура из ряда пустых клеток заполняется перекрещивающимися словами со значениями, заданными по условиям игры. Теперь ваша задача, составить кроссворд из 4-5 слов по вашей теме. Для этого вы можете выбрать другие энциклопедии с полки, взять творческий набор и всей командой приступить к созданию кроссворда.



Во время этого задания педагог-библиотекарь подходит к командам, помогает при возникновении трудностей в поиске информации, составлении кроссворда и поиске значения слов для кроссворда.

3. Заключительная часть (5 минут)

Подведение итогов. Презентация командами своих кроссвордов.

Молодцы, ребята, очень интересные и креативные у вас получились работы. Я надеюсь, что теперь вы сможете и дома с родителями, и со своими друзьями играть в квест «В поисках информации», а также придумать новые квесты.



Список источников:

1. Батова, М. Е. Библиоквест: секреты успеха / М. Е. Батова // Современная библиотека. – 2016. – № 2. – С. 84-87.
2. Долгополова, Н. А. Квест как форма привлечения к чтению и способ жизни в профессии / Н. А. Долгополова // Молодые в библиотечном деле. – 2014. – № 7. – С. 55-64.
3. При разработке пересмотрела материалы мастер-класса «Квест-технологии в образовательном процессе», проведенного коллегами из МБОУ СОШ № 44 г. Сургут 12.02.2021г. и размещенного на сайте нашего сообщества.