



С.В. КОРЕНЕЦ,

ведущий библиотекарь отдела электронного обслуживания, государственное учреждение культуры «Областная детская библиотека им. И.А. Крылова», г. Ярославль

От книги — к компьютеру, от компьютера — к книге

Проблема привлечения детей к чтению, возвращения им радости общения с книгой, высокой (да не побоимся этого слова!) литературой стоит на повестке дня любой библиотеки. Уж только совсем равнодушный не высказался на эту тему. А читатель наш юный (массовый) по-прежнему идет в библиотеку в основном за программными произведениями, игнорируя потуги библиотекарей завлечь его красочными выставками, восторженными презентациями книжных новинок, различными «массовыми мероприятиями». Только проявит еще интерес к творческому конкурсу, да и то — осторожно. **Но узнав, что в библиотеке можно посидеть за компьютером, сразу живо откликается.**

И вот он уже наш! Теперь он становится завсегдатаем «Крыловки» (так ласково называют нашу библиотеку в народе). Он и не подозревает, на какие уловки и приемы мы готовы пойти, чтобы удержать его в стенах нашей библиотеки до взрослого состояния, какими замечательными книгами мы хотим его окружить, как мечтаем сделать из него настоящего книгочея и гордиться тем, что вырастили незаурядную личность! И надежду на то, что «невозможное — возмож-

но», дает успешное осуществление программы, где наш читатель совмещает работу с книгой и компьютером.

О том, какие «сюрпризы» мы готовим нашим читателям, я и хочу рассказать.

Отдел электронного обслуживания Ярославской областной детской библиотеки им. И.А. Крылова функционирует недавно — с 1 января 2009 года. Его создание как структурной единицы — это не дань моде, а необходимость, продиктованная реалиями нашей жизни. Детские библиотеки все активнее осваивают пока еще новое для них информационное пространство. Воплощением данного пространства становятся медиатеки с их идеей комплексного объединения различных носителей информации, что дает возможность пользователю перейти от компьютера и мультимедиа к журналам и книгам. Именно эту задачу — с помощью имеющихся электронных средств привлечь детей к чтению, содействовать развитию любознательности, сделать процесс получения знаний интересным — ставит перед собой наш отдел. Результатом наших усилий стало создание электронных викторин «Книги-юбиляры», «Литературные забавы» и участие совместно с отделом обслуживания читателей среднего и старшего школьного возраста в программе «Летнее чтение».

Идея создания электронной викторины родилась еще в 2008 году. Среди прочих мероприятий в рамках Недели детской книги читателям была предложена викторина «Книги-юбиляры». Ребята могли найти ответы на вопросы викторины как с помощью ресурсов Интернета, так и книг в читальном зале библиотеки, а правильные ответы внести в электронную форму. Было предложено три задания: два — направленные на развитие логического мышления и умения сопоставлять факты, события, даты; третье — творческое. К примеру, на слайде «Географический» приводились сведения (текстовые и графические) по географии и истории, а также биографические данные об авторе, сопоставляя





которые можно было отгадать автора и название произведения. Та же задача ставилась и в разделе «Биологический». Только здесь предлагалось отгадать авторов и произведения, включавшие названия растений.

Третье задание, творческое, называлось «Тест на сообразительность». На слайде был размещен коллаж с зашифрованными названиями книг. Предлагалось составить из имеющихся фрагментов названия двух сказок, двух приключенческих и одного авантюрного произведения. В результате читатели должны были скомпоновать иллюстрации к книгам «Маленький принц», «Мойдодыр», «Пятнадцатилетний капитан», «Остров сокровищ», «Двенадцать стульев». Это задание особенно понравилось ребятам, ведь они могли самостоятельно создавать картинки, что намного увлекательней, чем отвечать на вопросы!

После завершения «Недели детской книги» участники игры неоднократно интересовались продолжением подобных викторин.

Поэтому было решено разработать новую игру. Ею стала электронная викторина «Литературные забавы». Она изначально была рассчитана на читателей среднего школьного возраста и проводилась в рамках школьной программы.

Основная задача викторины — в игровой форме привлечь детей к более внимательному чтению изучаемой литературы. Викторина состояла из 3 туров, каждый из которых был приурочен к юбилею писателя (поэта): 240-летию со дня рождения И.А. Крылова, 200-летию со дня рождения Н.В. Гоголя и 210-летию со дня рождения А.С. Пушкина.

Соответственно датам туры проходили в феврале, апреле и июне. Подготовка каждого складывалась из двух этапов. На первом этапе разрабатывались и оформлялись задания как в традиционном формате (в виде печатных программ с заданиями), так и в электронном виде — в форме презентации. За две недели до начала каждого тура детям раздавались программы с заданиями и списком произведений, которые следовало прочитать.

Вторым этапом было непосредственно проведение викторины. В течение определенного времени детям предоставлялась возможность само-



стоятельно перевести в электронную форму ответы на предложенные задания, а также выполнить дополнительные, которые не указывались в программах, но составлялись также с учетом списка предложенной литературы. Выполнение заданий носило игровой характер: перемещение объектов или надписей, разгадывание кроссвордов и ребусов на время и т.п.

В первом туре — «Смеемся вместе с Крыловым» — задания в основном были рассчитаны на внимательность и сообразительность. Об этом говорят и их названия: «Капризные басни» (определить

название басни по предложенной цитате и правильно разместить ее), «Скрытые оговорки» (найти как можно больше несоответствий между картинкой и предложенной цитатой), «Раскрываем заговор» (творческое задание — правильно сгруппировать картинки).

Второй тур викторины — «Ходи гоголем» — был приурочен к юбилею Н.В. Гоголя. Основой для заданий послужили тексты двух произведений: «Ночь перед Рождеством» и «Сорочинская ярмарка». Сначала участники игры совершили виртуальную экскурсию, в ходе которой им предлагалось вспомнить произведения Н.В. Гоголя с предложенными описаниями украинских пейзажей. Затем следовал конкурс «Необыкновенный завтрак», он предлагал традиционные украинские кушанья, для определения которых необходимо было разгадать кулинарный кросс-





сворд. Ответы на вопросы «Кто что ел?», «Чем угощали?», которые задавали гоголевские персонажи, следовало найти в тексте произведений.

Задание «Сорочинская ярмарка» было оформлено в виде красочной рекламы: «Покупайте товар — не простой, а загадочный. Мы задаем вам вопросы — вы на них отвечаете (выбирайте один из вариантов ответа). Кто догадается — тому денежки дадим». Читателям предлагалось выбрать правильные ответы и переместить рисунки на слайдах по своему усмотрению. Наиболее активное обсуждение у игроков вызвал вопрос: «Сколько персонажей повести “Ночь перед Рождеством” оказалось в мешках в доме у Солохи (назовите их и число мешков)?». Читатели были очень азартны: бегали за книгами, устраивали чтение вслух, спорили. В результате было найдено правильное решение — три мешка и четыре персонажа. Вопрос «Что кузнец Вакула обещал Оксане?» также предполагал внимательное прочтение повести. Как варианты ответов детям были предложены: «Сундук», «Зеркало», «Черевички», «Карета». Победители конкурсов на этой необычной ярмарке в соответствии с условиями получали «денежки» (очки).

Третий тур викторины — «Ай да Пушкин» — проводился летом, в каникулярное время, поэтому имел более легкую, игровую форму и носил скорее развлекательный, нежели познавательный характер. Задания его в основном базировались на содержании сказок А.С. Пушкина. Как и в предыдущих турах, некоторые из них предполагали активное участие детей в работе со слайдами. В задании «Сказку эту поведаю я свету» предлагалась грамота с текстом, составленным из «нарезки» из пушкинских сказок. Участникам игры предлагалось, передвигая маркеры с названиями сказок, определить принадлежность каждой цитаты. Другое задание — «Кто ты? Выдь да покажись!» — также предусматривало знание популярных произведений, их персонажей и умение логично рассуждать.

Проведение электронной викторины «Литературные забавы» строилось таким образом, что подключиться к участию в ней было возможно с любого тура. За каждый тур начислялось определенное количество баллов, и чем активнее читатель проявлял себя в игре, тем больше у него было шансов стать одним из победителей. Ребята участвовали в викторине с большой заинтересованностью, рассказывали о ней друзьям и на сле-

дующий тур приходили уже целыми группами. Это приводило к незапланированным литературным состязаниям: кто быстрее, правильно и точно ответит на все вопросы. Организация этого нестандартного мероприятия показала, как можно привлечь детей в библиотеку и что работу с компьютером можно совместить с чтением книг.

Каждое лето в ОДБ им. И.А. Крылова традиционно осуществляется программа «Летнее чтение». В нынешнем году программа предусматривала как чтение книг, так и участие в электронной викторине. Произведения, включенные в эту игру, были отмечены специальным маркером в списках для чтения. Желающие получили программы с условиями викторины. Для читателей 5–6 классов были выбраны: «Рассказы о животных» Э. Сетон-Томпсона и «Пятнадцатилетний капитан» Ж. Верна. Для читателей 7–8 классов — «Всадник без головы» М. Рида и «Земля Санникова» В. Обручева.

Задание по произведениям Э. Сетон-Томпсона представляло собой шараду. Заменяя буквы в предложенных словах, нужно было получить название животного — персонажа одного из перечисленных произведений: «Королевская Аналостанка», «Мальчик и рысь», «Арно». Книга «Пятнадцатилетний капитан» стала основой для ответа на вопрос: «Какие представители фауны позволили понять путешественникам, что они оказались в Анголе, а не в Боливии?». Отвечая на него, игрокам необходимо было выделять или удалять изображенных на слайде животных. «Всадник без головы» стал основой для нескольких кроссвордов. Кое-кто из читателей, увидевших фильм, решил, что ответить на поставленные вопросы не составит особого труда. Однако задания были составлены с таким расчетом, чтобы ответы можно было найти только в книге. Работа по книге «Земля Санникова» носила игровой характер — перемещение, компоновка картинок с применением текста произведения или энциклопедий.

Хотелось бы отметить особенность этой викторины: она построена таким образом, что позволяет в дальнейшем часть вопросов разместить на сайте нашей библиотеки. Тогда дети смогут участвовать в викторине удаленно, что будет стимулировать их дальнейший интерес к книгам и нашей библиотеке.

Теперь мы уверены, что наш читатель завтра снова придет в «Крыловку», и по дороге в наш отдел заглянет на абонемент порыться на книжных полках: что там новенького?

