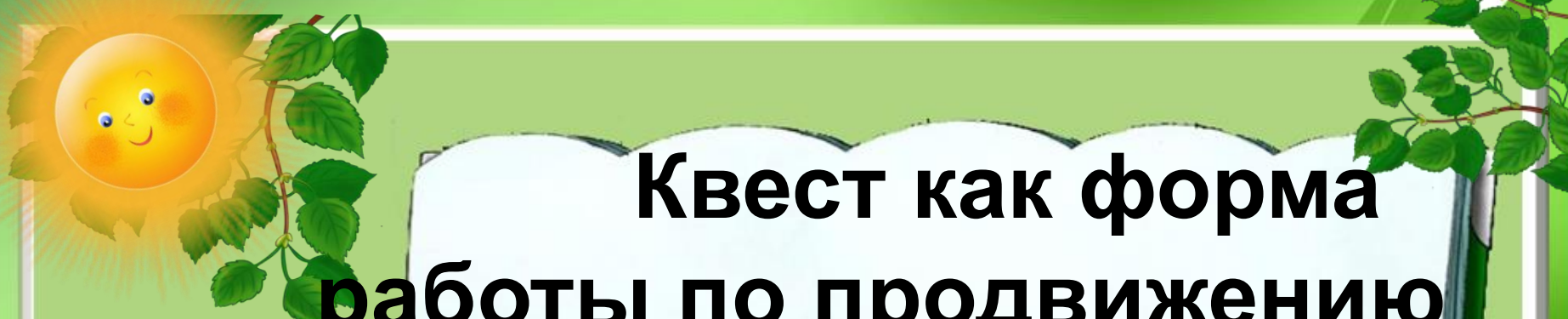




Квест как форма работы по продвижению чтения

Библиотека МБОУ СОШ №3
им. Н. И. Дейнега



Игра-квест

Квест (с англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»). В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Квест в библиотеке

Цель – организация интеллектуального досуга

Задачи:

- найти код-ключ, который поможет перейти к другому заданию
- выполнить задание, чтобы получить баллы или время для суммированной победы.
- получение знания и удовольствия, проверить себя, играть честно, соблюдая правила, выполняя все задания.

Методика организации

- Придумывается тема.
- Намечается сценарий.
- Ведущие детализируют маршруты, предлагают своё развитие сюжета, варианты заданий.
- Задания должны быть многовариантные (на различные возрасты, а также интеллектуальные, познавательные, ориентирующие, активно-развлекательные).
- Желательно не менее 3-х заданий на класс.

Литературный квест

Литературное квестоориентирование — это один из вариантов игры-поиска.

Маршрут литературного квест-ориентирования связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг. Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и развивает память, внимание, сообразительность, воображение, умение логически мыслить, развивает ораторские способности.

Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников. Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и помогает им лучше узнать свою библиотеку.

Этапы работы по организации квестоориентирования

- Отбор книг, чтение книг. При отборе книг следует учитывать поставленную цель, ориентироваться на интересы и потребности участников игры.
- Для чтения должны быть предложены лучшие произведения авторитетных авторов, представителей классической и современной русской и зарубежной литературы.

Квест-игра

Игры-путешествия под руководством библиотекаря и учителя литературы, направлены на решение сразу нескольких задач: проверить знания о жизни и творчестве выдающихся людей, дополнить их интересными сведениями и, что немаловажно, познакомить участников с библиотекой, её ресурсами и услугами через увлекательную форму игры.

Часто современный школьник в лучшем случае знает классическую литературу только в рамках школьной программы. Поэтому ему будут интересны новые факты из жизни писателей. Можно предложить читателям школьникам принять участие в квесте, посвященному биографии и творчеству русских писателе

Квест «Путешествие с гением!»

Игра-квест «Путешествие с гением», связанная с творчеством Ф.М.Достоевского. Команды выполняют задания в разных классах: пример заданий: •определить языки, на которых и зданы произведения писателя и перевести их названия на русский язык; •с помощью электронного каталога ответьте на в опрос: «Кто автор книги —Достоевский и русский психологический роман?». •«Инсценировка какого романа Ф. М. Достоевского была поставлена на сцене такого-то театра в таком-то году?». Каждое задание направлено на получение молодыми читателями новых знаний, но не в традиционной и порядком поднадоевшей форме фронтального опроса, а в новой интересной и креативной форме квеста.

Квест по библиотеке

«Знаем, бывали!»

Литературный квест - это один из вариантов игры-поиска, столь популярной в наше время в подростковой среде. Маршрут литературного квеста связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг. Каждая остановка в маршруте - это отделы библиотеки, где предстоит выполнить свои задания или ответить на вопросы викторины. Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и помогает им лучше узнать творчество писателей, художников.

Цель: развивать любознательность и интерес к чтению книг; обогащать словарный запас учащихся; воспитывать внимательного читателя и любовь к книгам, умение работать в команде.

Эффективность

Повышенный спрос на литературу ,
использованную для игры;

Квест - это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий.

Детские квесты помогают реализовать **образовательные, развивающие, воспитательные задачи**





Квест

(от англ. quest — поиск) —
командная игра, которая развивает не
только быстроту, ловкость, но и эрудицию,
сообразительность и нестандартное
мышление.

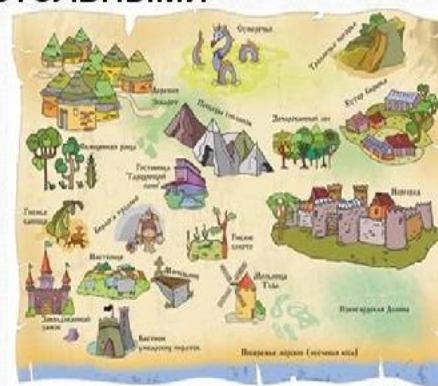
Смысл квеста

заключается в выполнении всевозможных
заданий





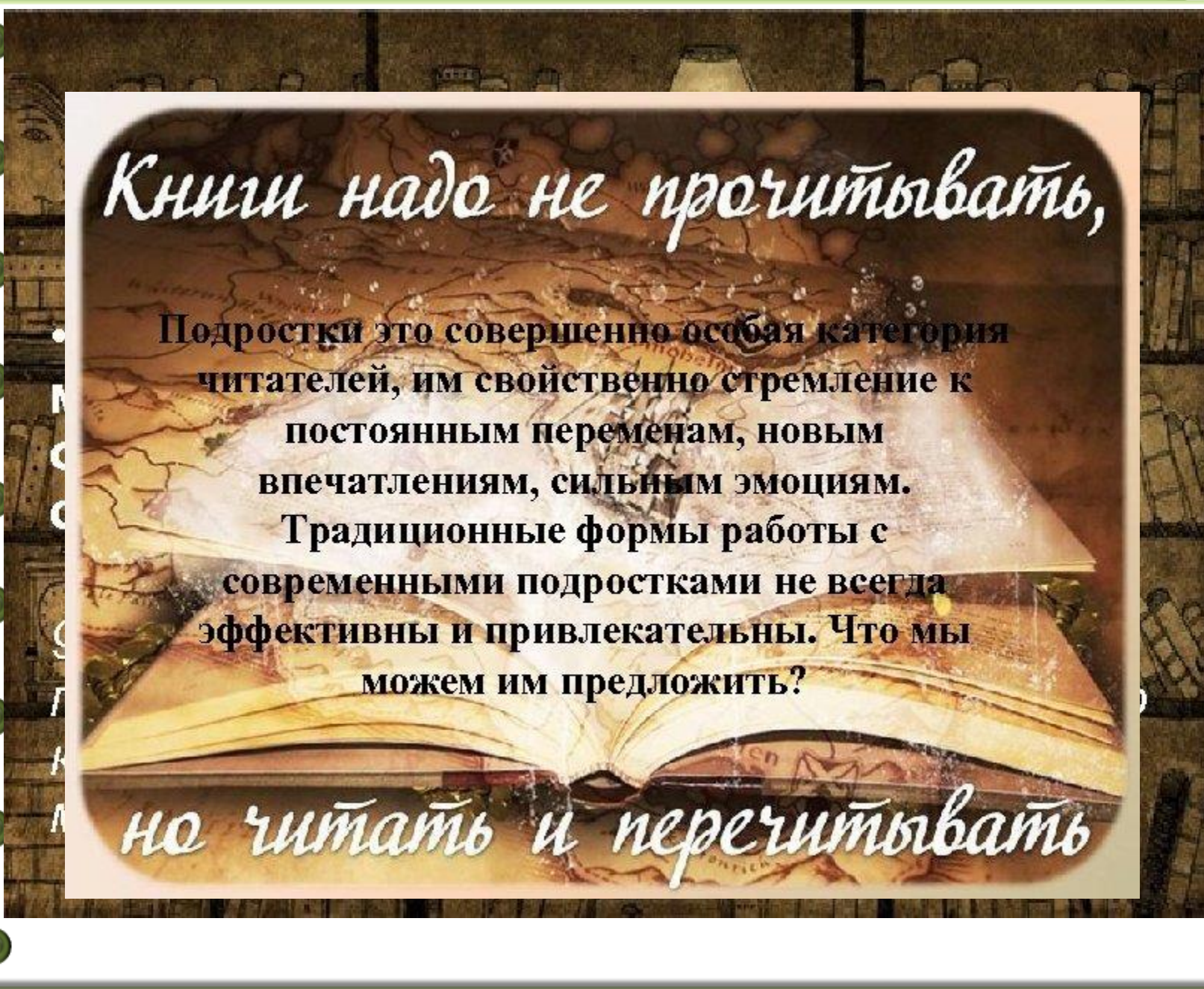
1. Поиск «сокровищ».
2. Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).
3. Помощь героям.
4. Путешествие.
5. Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).



И один из самых эффективных способов, на мой взгляд, сделать чтение интересным- вовлечь молодежь в захватывающую игру, представив чтение элементом приятного досуга. Одной из привлекательных форм игры, где поиск информации превращается в увлекательное приключение, является

квест.



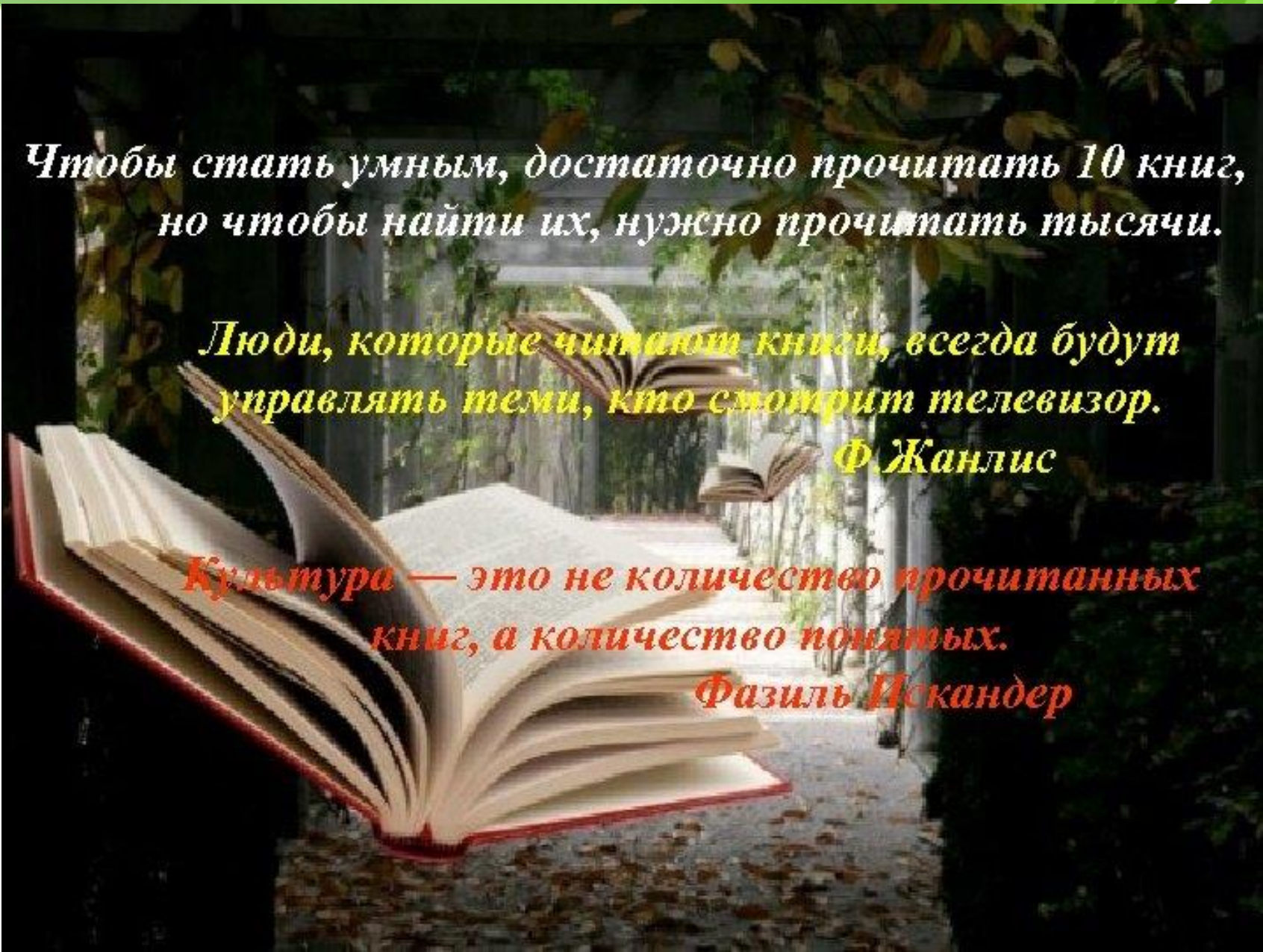
The background of the slide features a detailed illustration of an open book. The left page of the book displays a historical map with various geographical features and labels. The right page shows a cityscape with several buildings and a prominent tower. The entire scene is set against a dark, textured background that resembles a book cover or a piece of aged parchment. The text is overlaid on this background, with the top and bottom lines in a stylized script and the middle paragraph in a bold, sans-serif font.

Книги надо не прочитывать,

Подростки это совершенно особая категория читателей, им свойственно стремление к постоянным переменам, новым впечатлениям, сильным эмоциям.

Традиционные формы работы с современными подростками не всегда эффективны и привлекательны. Что мы можем им предложить?

но читать и перечитывать



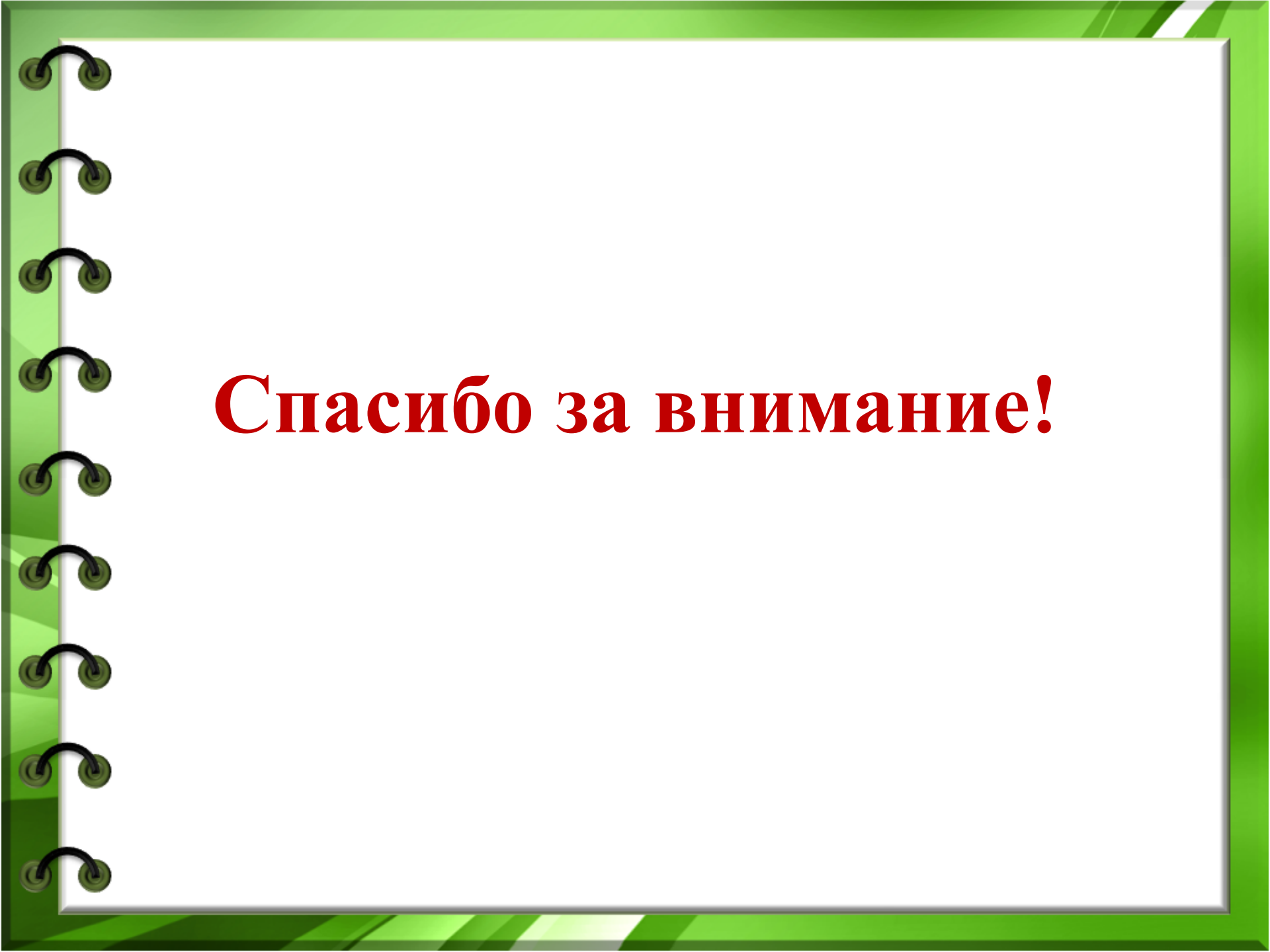
*Чтобы стать умным, достаточно прочитать 10 книг,
но чтобы найти их, нужно прочитать тысячи.*

*Люди, которые читают книги, всегда будут
управлять теми, кто смотрит телевизор.*

Ф. Жанлис

*Культура — это не количество прочитанных
книг, а количество понятых.*

Фазиль Искандер

A spiral-bound notebook with a green cover and a white page. The spiral binding is on the left side. The text "Спасибо за внимание!" is written in red on the white page.

Спасибо за внимание!