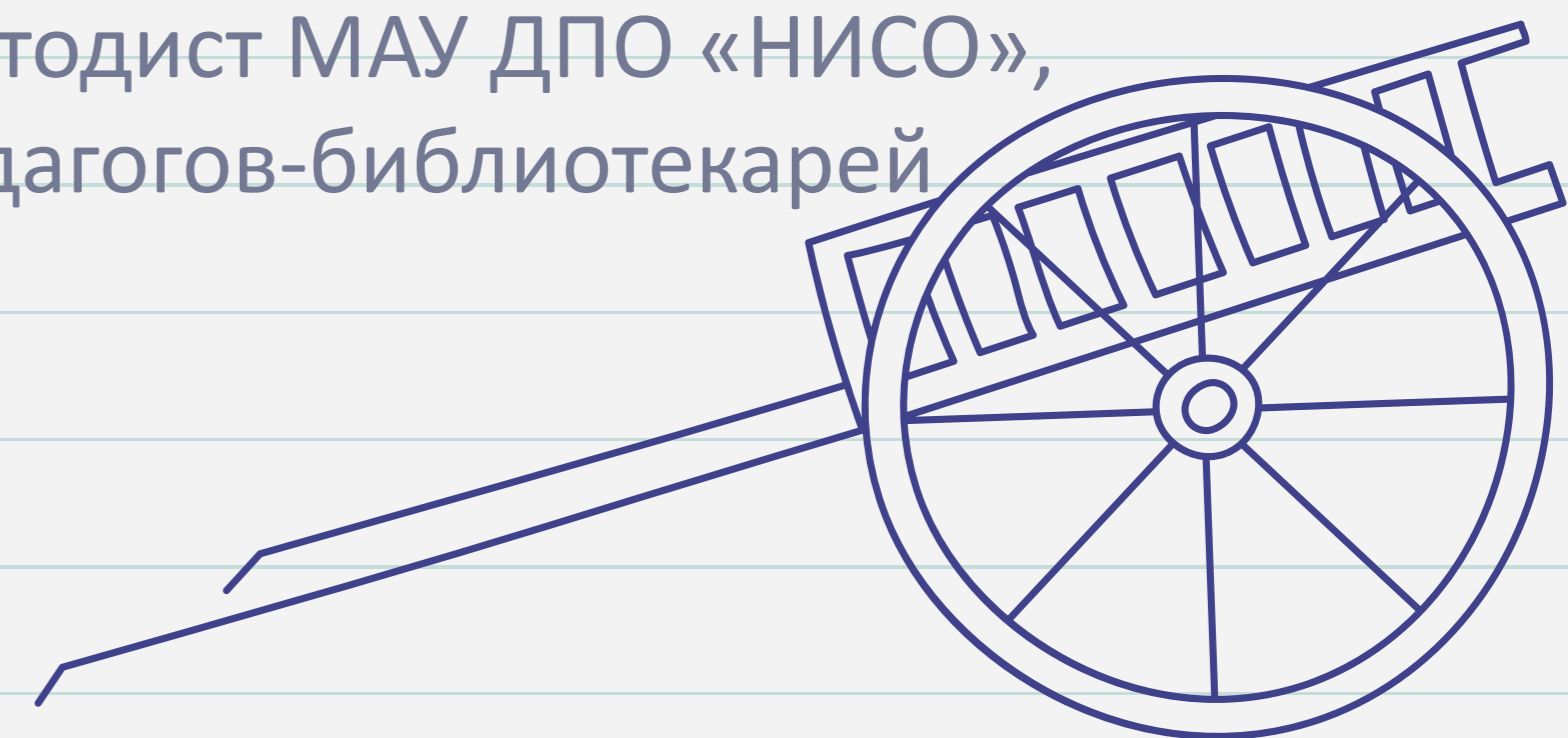
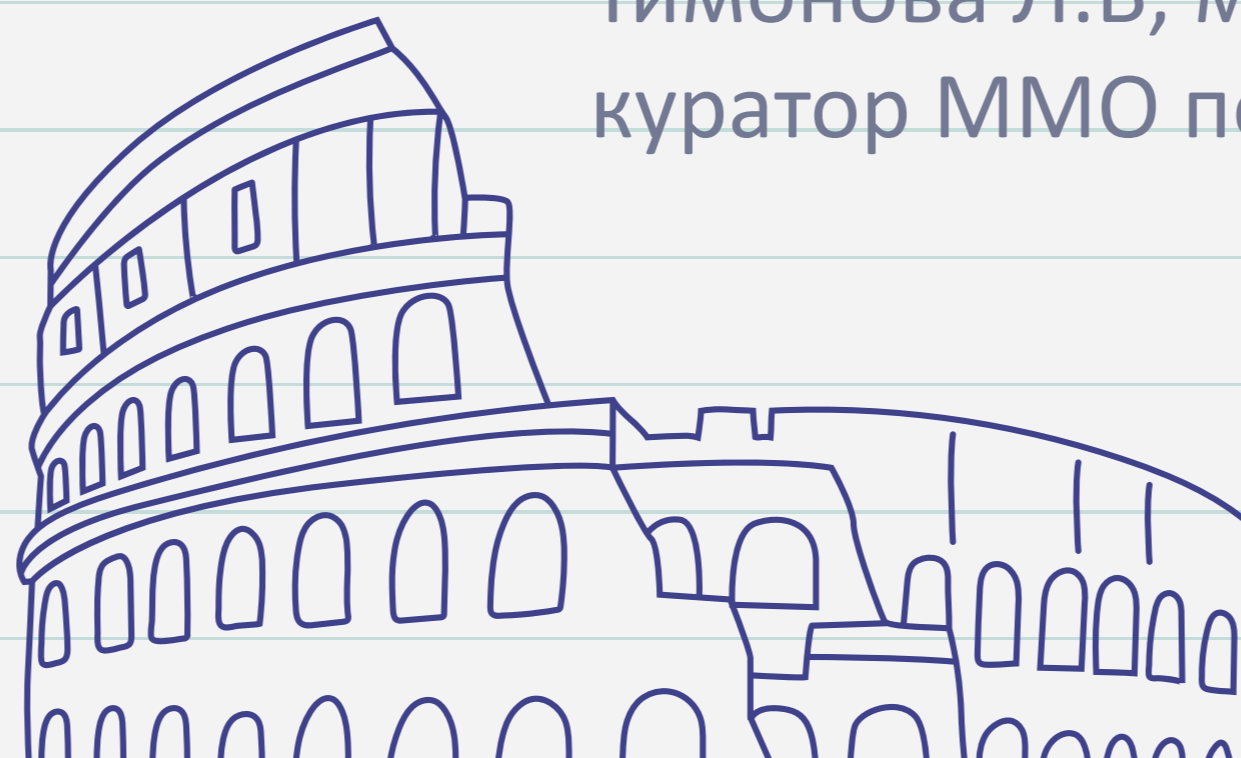


# **Школьная библиотека – пространство развития: формирование функциональной грамотности и ценностных ориентиров у подростков через внеурочную деятельность**

Круглый стол в рамках работы РМО школьных педагогов-библиотекарей Дзержинского и Калининского районов г.Новосибирска

Тимонова Л.В, методист МАУ ДПО «НИСО»,  
куратор ММО педагогов-библиотекарей

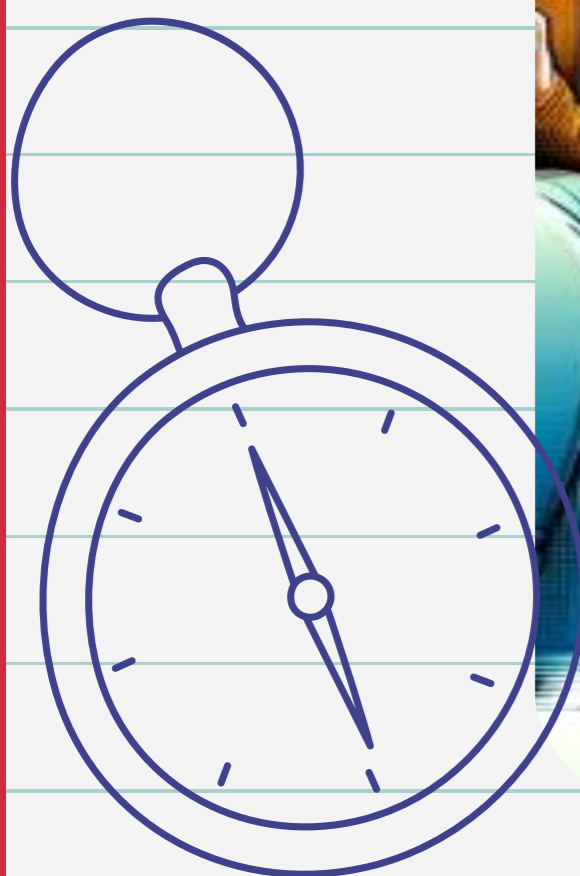




## Поколение Альфа: «Цифровые аборигены»

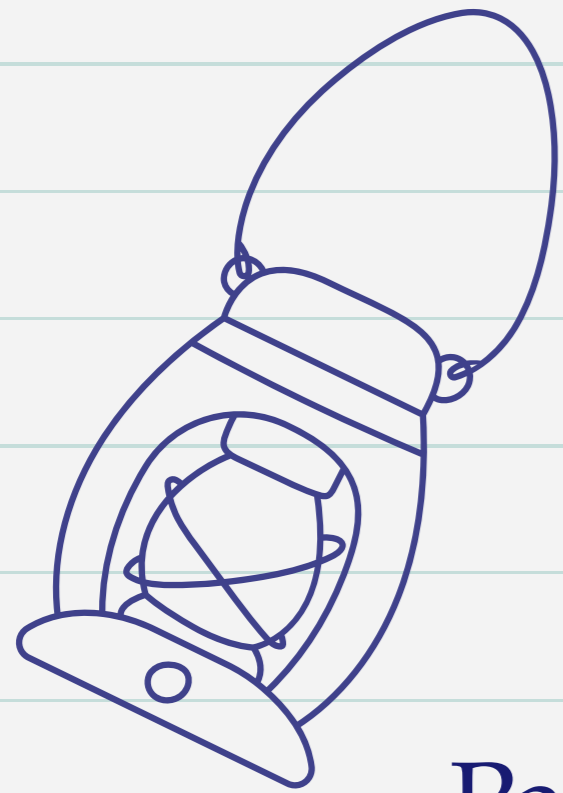
• *Ключевые слова:*

- *технологии как «продолжение себя»,*
- *многозадачность;*
- *визуальная коммуникация;*
- *игровые форматы;*
- *«книжное» мышление*



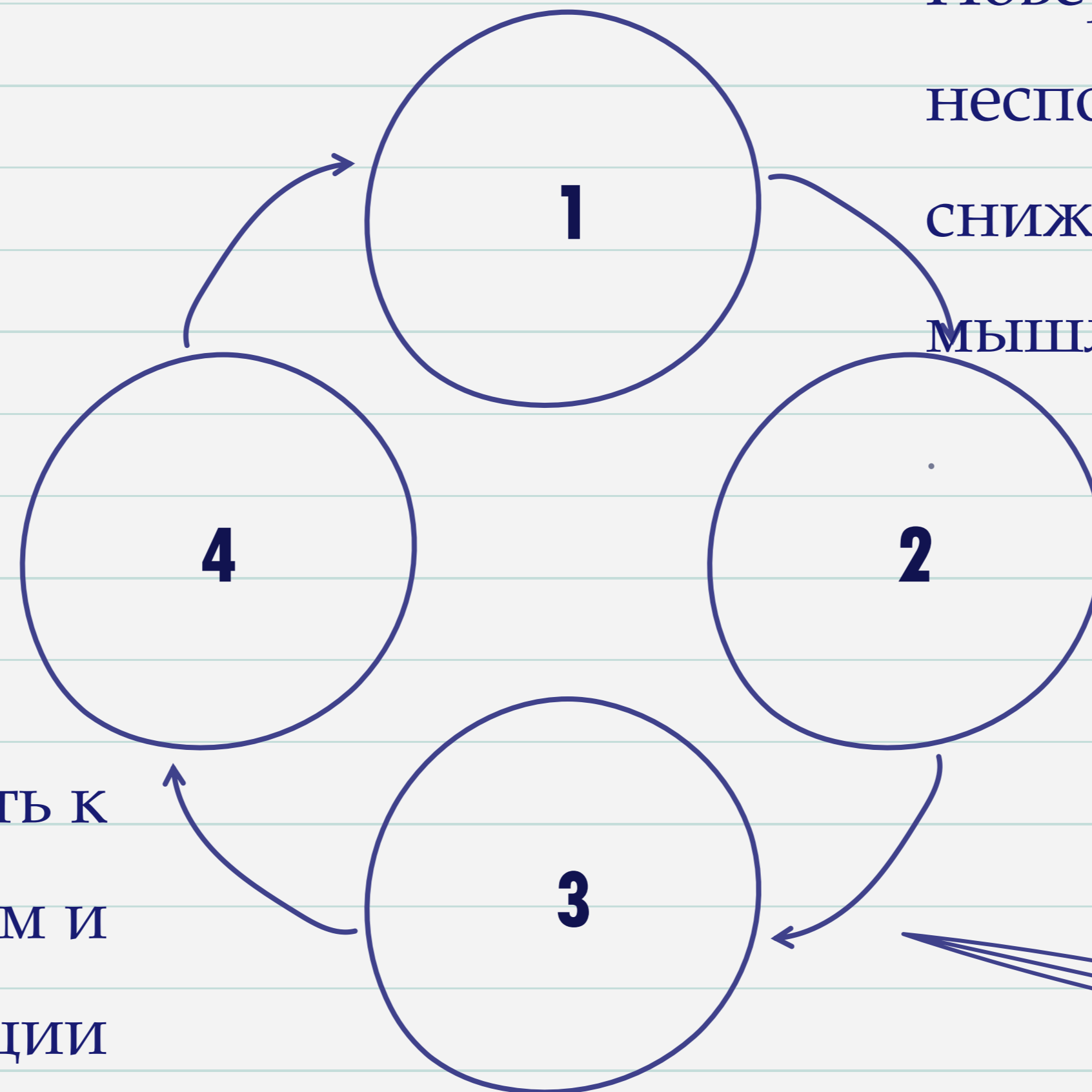
# Риски и последствия

(данные исследований PISA, PАО)



Разрыв между  
школьным чтением  
и реальной жизнью

Уязвимость к  
манипуляциям и  
дезинформации



Поверхностное чтение,  
неспособность извлекать смыслы,  
снижение глубины и системности  
мышления

Оскудение речи, неумение  
аргументировать,  
им сложно удерживать  
внимание на длинных  
текстах



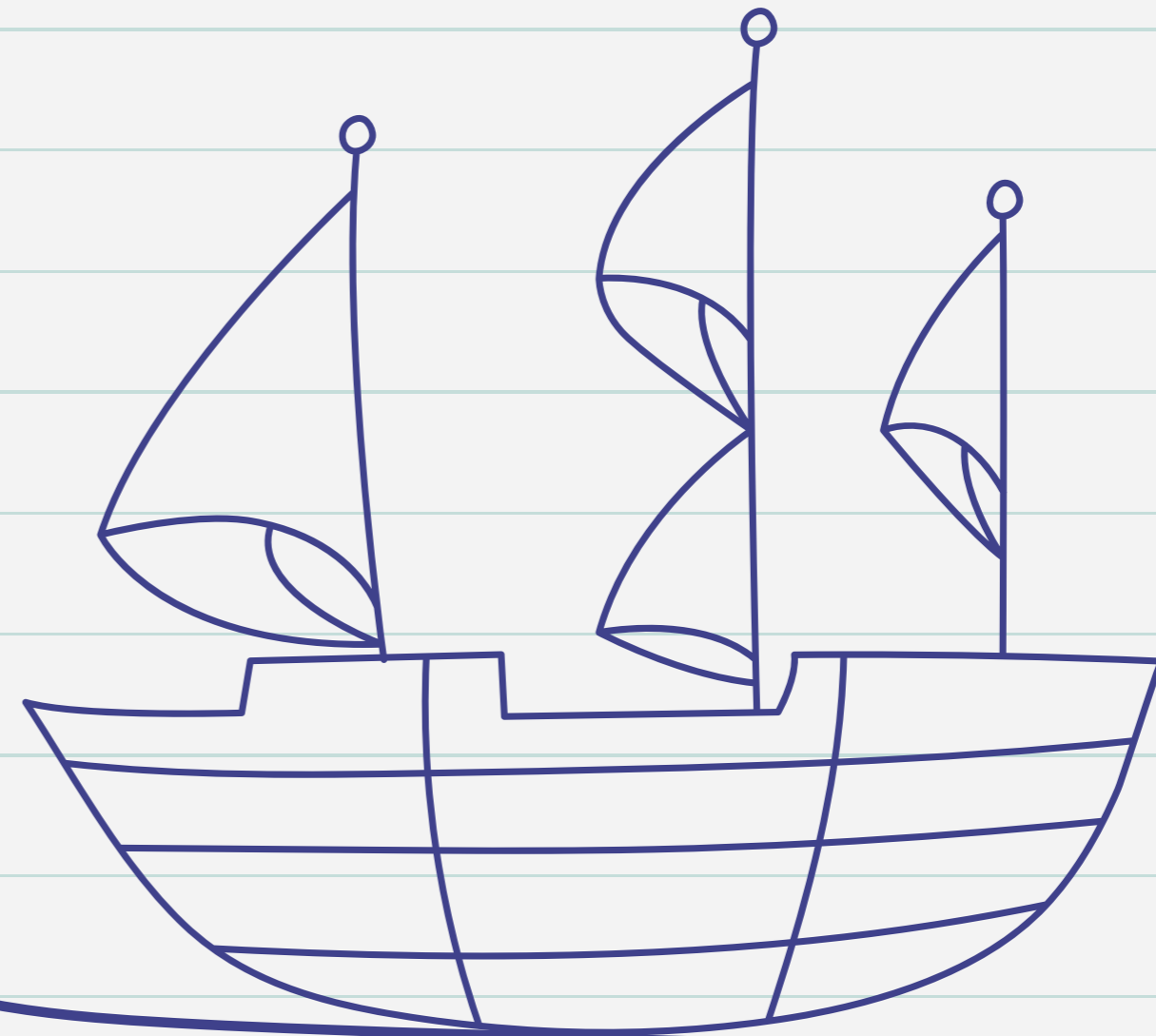
## Потенциал и выводы: «Не бороться, а использовать!»

- Развивать «медленное» мышление поверх «клипового».
- Использовать геймификацию, командную работу, проекты.
- Учить критически мыслить и работать с информацией.



# Цель внеурочной деятельности

Превратить чтение из обязанности в инструмент для увлекательной совместной деятельности, творчества и социального признания среди сверстников



# Художественная книга – метапредметный ресурс



**01** Развитие интереса и кругозора

**02** Развитие образного мышления

**03** Формирование навыков смыслового чтения (искать, понимать, оценивать)

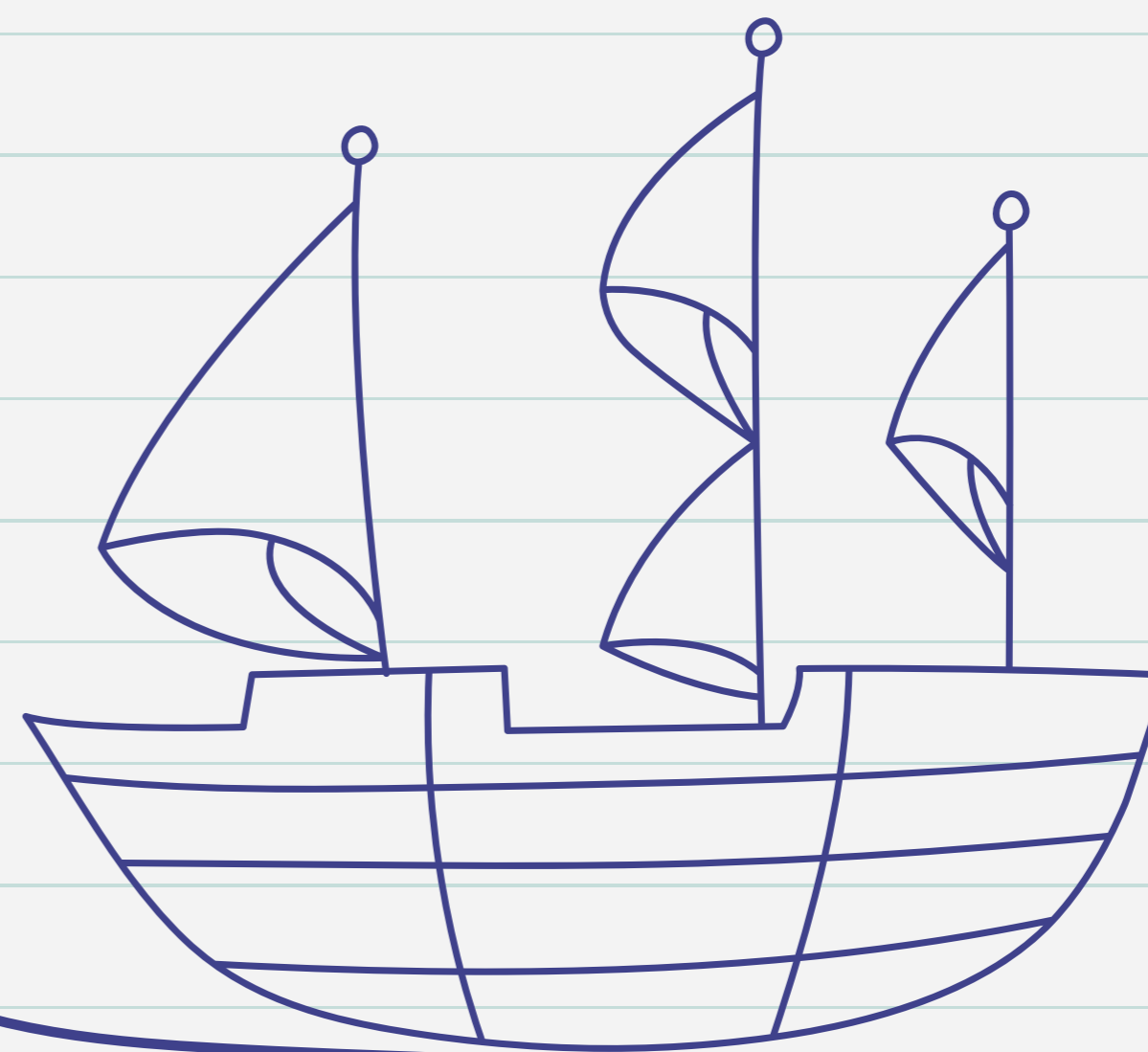
**04** Воспитание личности

# Ценности. Что воспитываем?

крепкая семья  
служение отечеству  
единство народов россии. уважение  
патриотизм  
Взаимопомощь  
созидательный труд  
дружба  
мечта  
историческая память  
добро и справедливость

# Формы работы: от события – к привычке читать

- ❖ Библио-путешествия: «По следам капитана Гранта» (география + литература)
- ❖ Проекты: «Рукописная книга рецептов народов России», «Буктрейлер о войне»
- ❖ Театрализация: «Суд над литературным героем»
- ❖ Игровые форматы



## Игровые форматы: «Игра – дело серьезное!»

Игровая деятельность  
развивает  
нестандартное  
мышление, интуицию,  
интеллект, снимает  
нервные перегрузки



# Квиз как эффективная форма

Определение: Командная интеллектуально-развлекательная игра, викторина на взаимодействие.

- Плюсы:
  - Охват разных областей знаний.
  - Сплочение коллектива.
  - Ситуация успеха.
  - Азарт и соревнование.



## Методы работы с текстом. Приемы внутри игры

«Чтение с остановками»  
(прогнозирование)

«Детектив»  
(поиск ключевых деталей)

«Логическая цепочка»  
(восстановление  
последовательности)

«Словесное иллюстрирование»  
(развитие воображения)



# Как организовать игру в библиотеке



1

Подбор вопросов по книге (текст, видео, аудио)

2

Деление на команды

3

Проведение раундов (вопрос – обсуждение – ответ)

4

Подсчет баллов (открытость информации)

5

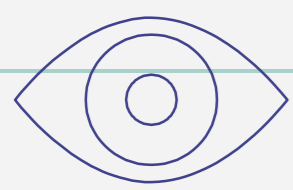
Награждение победителей и призеров

# Квест как интерактивная форма работы с книгой. Погружение в чтение через игру и приключения

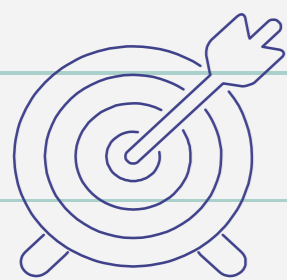


Превращаем читателей в  
сыщиков,  
путешественников,  
спасателей и героев!

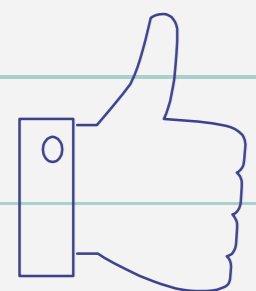
## Почему квест? 4 причины сказать квесту «ДА!»



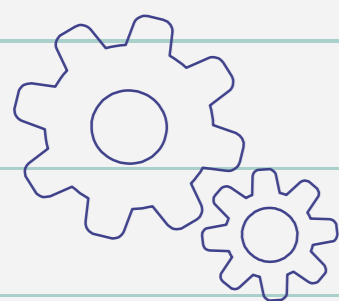
Эффект погружения: ученик становится не наблюдателем, а активным участником сюжета.



Естественная мотивация: желание найти клад или спасти героя сильнее страха ошибиться на уроке.



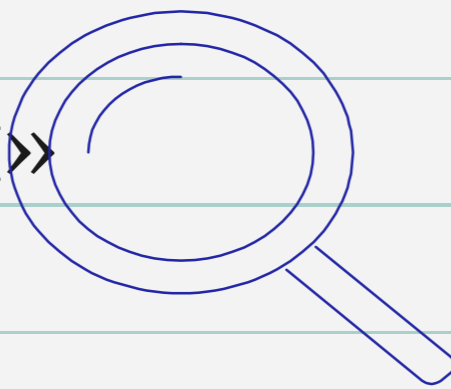
Командообразование: развитие навыков общения, умения договариваться и распределять роли.



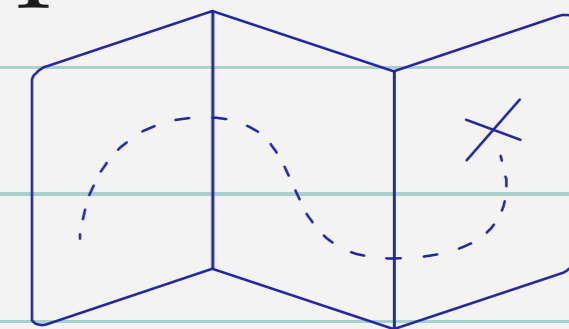
Синтез знаний: соединение литературы с историей, географией и даже точными науками.

## Виды книжных квестов

1. Детективный: Поиск улики, допрос свидетелей.  
Пример: А. Линдгрэн  
«Эмиль из Лённеберги»



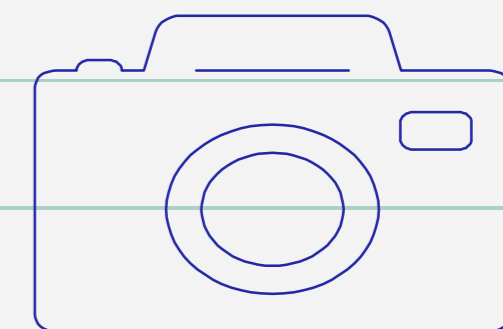
3. Фэнтези-бродилка: Карта волшебной страны, испытания в ключевых точках. Пример: Клайв Льюис «Хроники Нарнии»



2. Приключенческий (Путешествие):  
Перемещение по станциям/локациям книги.  
Пример: Жюль Верн  
«Вокруг света за 80 дней»

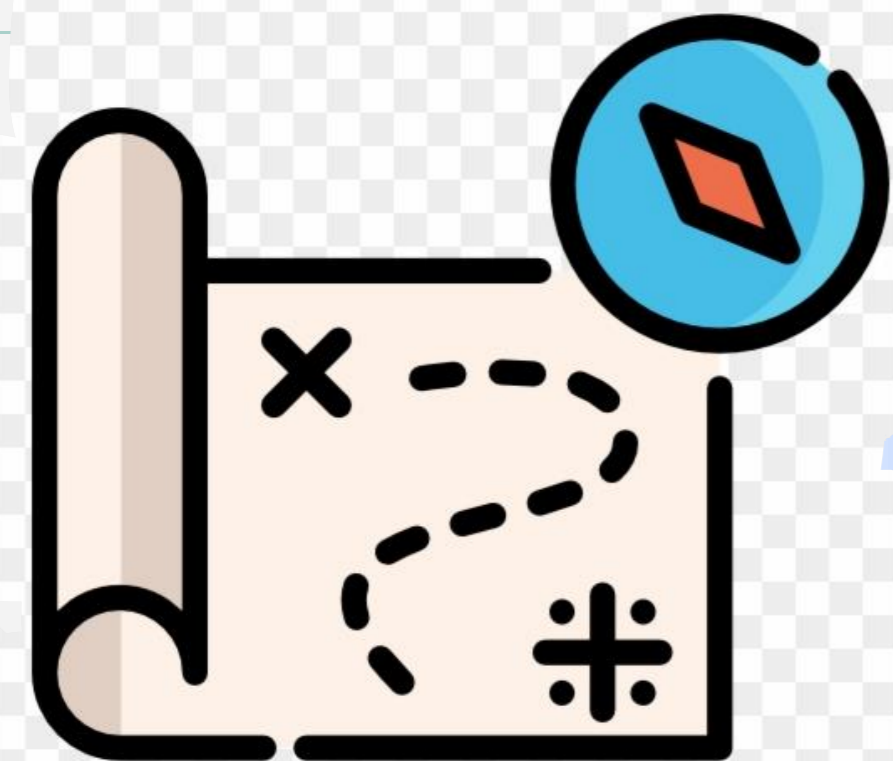


4. Фото/Видео-квест: Поиск артефактов в реальности, создание буктрейлера.



# Как организовать квест в библиотеке.

## Алгоритм создания квеста



1

Книга и идея: выбираем произведение с динамичным или приключенческим сюжетом.

2

Легенда: придумываем захватывающую историю-завязку (похищение, поиск тайника)

3

Механики: чередуем задания (интеллектуальные, творческие, активные, поисковые).

4

Маршрут: продумываем логику перемещений (линейный или нелинейный \ штурмовой).

5

Финал: создаем «битву» со «злым героем» и продумываем крутой приз.

## От идеи к реализации. Пример и советы

**Легенда:** Найти клад раньше индейца Джо.

**Задание:** Найти и расшифровать письмо, спрятанное в ведре с известкой (бумага ил песок). Далее – под подсказкам...

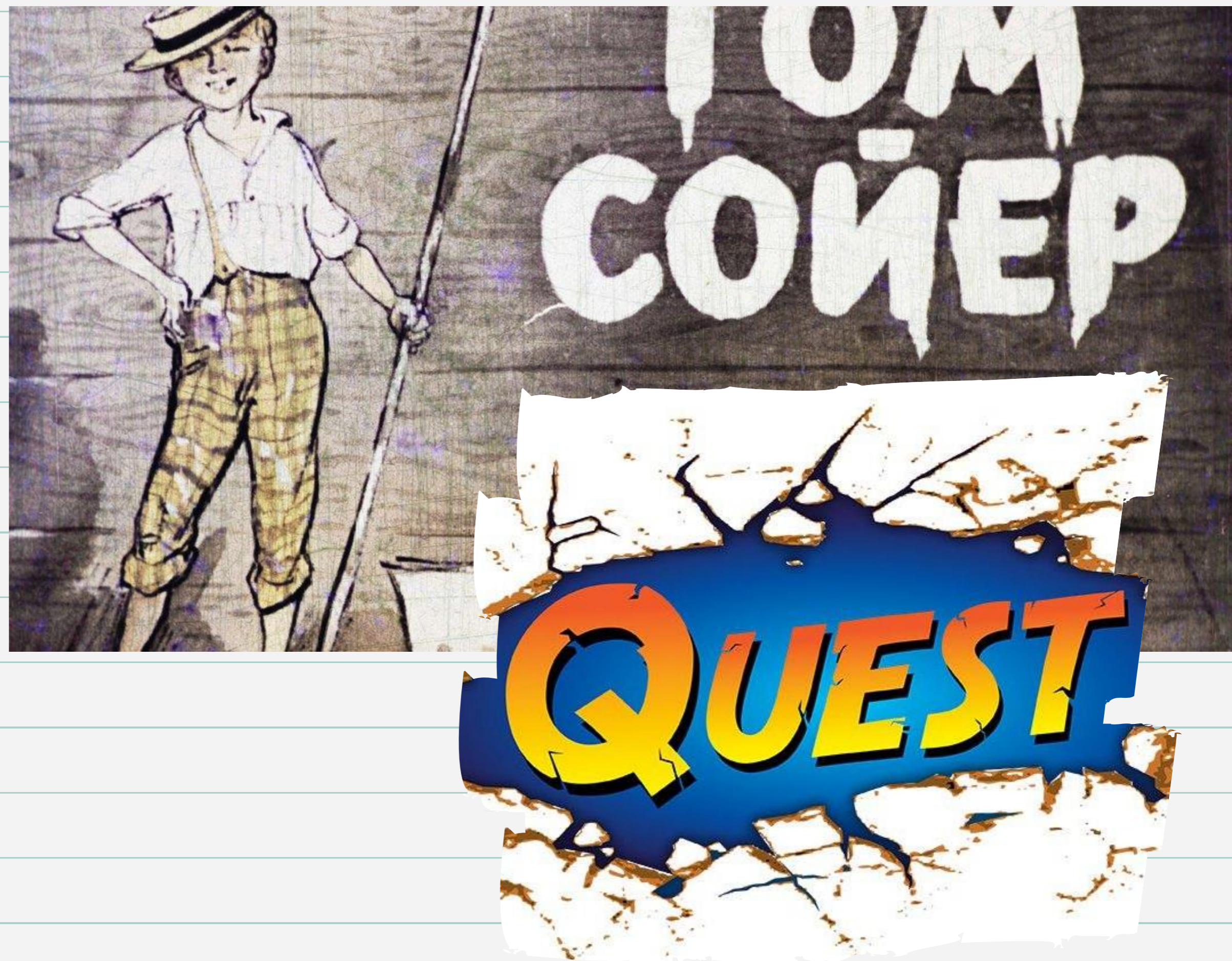
**Финал:** Коробка с шоколадными монетами.

**Советы ведущему:**

QR-коды для подсказок (аудио от автора).

Деление на команды по 4-7 человек.

Баланс активности и логики под возраст участников.





**ВЕЛИКИЕ  
ПУТЕШЕСТВИЯ  
И ОТКРЫТИЯ**

**НАШ ОПЫТ**

**БОГАТСТВА ВЕЛИКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**



**МЫ ПРЕДЛАГАЕМ  
ЛИТЕРАТУРНЫЕ  
КВЕСТ-  
ПУТЕШЕСТВИЯ**

★



# ГОРОДСКОЙ КВЕСТ-ТУРНИР «ЛИТЕРАТУРНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ»

## для обучающихся 7-8 классов

### СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ КВЕСТ-ИГРЫ

Каждая квест-игра представляет собой путешествие двух соревнующихся команд из разных школ по ИНТРИГЕ квеста, ( по маршруту основных сюжетных событий произведений)

Команды, двигаясь по маршруту, останавливаются в «пути» на ключевых СОБЫТИЯХ литературного источника и «помогают» героям произведения преодолевать проблемы и препятствия в виде выполнения ЗАДАНИЙ по разным предметам (связанными с событиями книги).

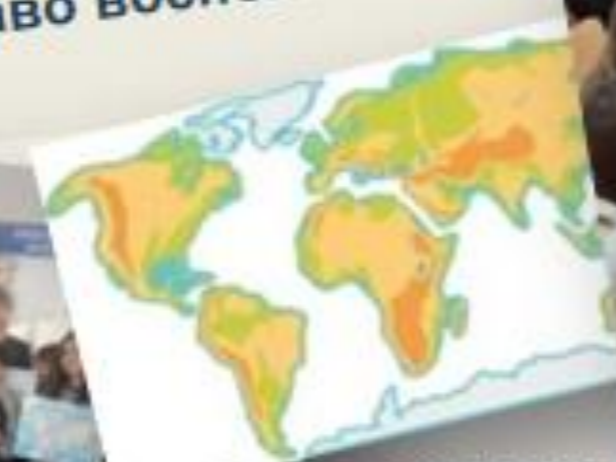
ЗАДАНИЯ разбиты на три уровня сложности: ЗНАЮ, ПОНИМАЮ, ПРИМЕНЯЮ.

Уровень сложности каждого предмета выбирается коллегиально командой. Правильность выполнения заданий оценивается с использованием бальной системы (от 10 – 30 квест-коинов), учитывая степень сложности, штрафы и скорость выполнения. В ходе игры команды имеют право воспользоваться подсказкой из литературного источника

#### ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

- **интригу**, согласно литературному источнику;
- **задания-головоломки** и подсказок;
- **вопросы-задания**, направленные на развитие предметных и метапредметных результатов.

Жюль Верн. «Дети капитана Гранта»;  
«Двадцать тысяч лье под водой»;  
«Таинственный остров»



2018 – 2019 уч.г.г.  
2019 – 2020 уч.г.г.

• Положение о Конкурсе.  
• Программа внеурочной деятельности

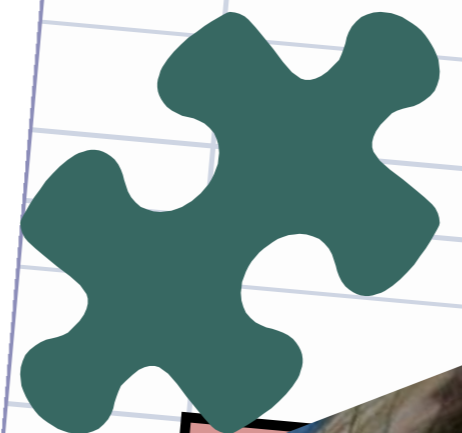


# ИНТРИГА - ПОДСКАЗКА - ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ - ИНТРИГА...и т.д

Зачетная таблица команды

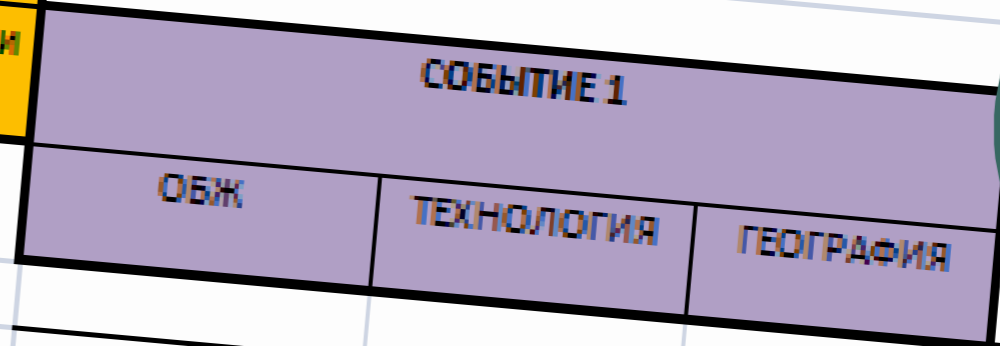
Квест: «Поможем колонистам «Тайнственного острова!»»

СОБЫТИЕ	Заработанные квест-коины			Итого
	Задания 1 уровня	Задания 2 уровня	Задания 3 уровня	
СОБЫТИЕ №1	10 квест-коинов с ледяной водой - 3 квест-коина	20 квест-коинов с ледяной водой - 10 квест-коинов	30 квест-коинов с ледяной водой - 15 квест-коинов	100
СОБЫТИЕ №2	ОБЖ	ИКС ТЕХНОЛОГИЯ	ГЕОГРАФИЯ	100
СОБЫТИЕ №3	ИКС ТЕХНОЛОГИЯ	БИОЛОГИЯ	ФИЗИКА	100
СОБЫТИЕ №4	БИОЛОГИЯ	ИСТОРИЯ	МАТЕМАТИКА	100
СОБЫТИЕ №5	ЛИТЕРАТУРА	ГЕОГРАФИЯ	ИСТОРИЯ	100
СОБЫТИЕ №6	ИСТОРИЯ	ФИЗИКА	ЛИТЕРАТУРА	100
СОБЫТИЕ №7	МАТЕМАТИКА	ОБЖ		100
СОБЫТИЕ №8	ФИЗИКА	МАТЕМАТИКА		100
СОБЫТИЕ №9	ГЕОГРАФИЯ	ЛИТЕРАТУРА		100
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО КВЕСТ-КОИНОВ				



Подсказка 1  
Шайти 3 одинаковых шара

Метка 1  
цвет окраски шара

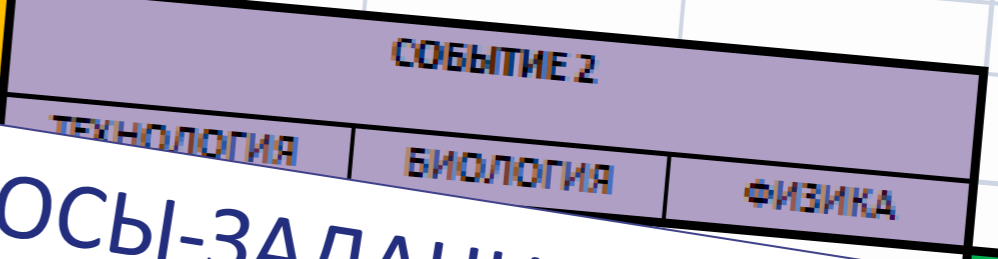


Интрига 1 "Портал в другое время"



Подсказка 2  
Цифровая головоломка

Метка 2  
Нестандартная двойка



Интрига 2  
"Координаты и описание острова"

ВОПРОСЫ-ЗАДАНИЯ разбиты на три уровня сложности: ЗНАЮ, ПОНИМАЮ, ПРИМЕНЯЮ.

Выбор уровня сложности каждого предмета определяется командой коллегиально

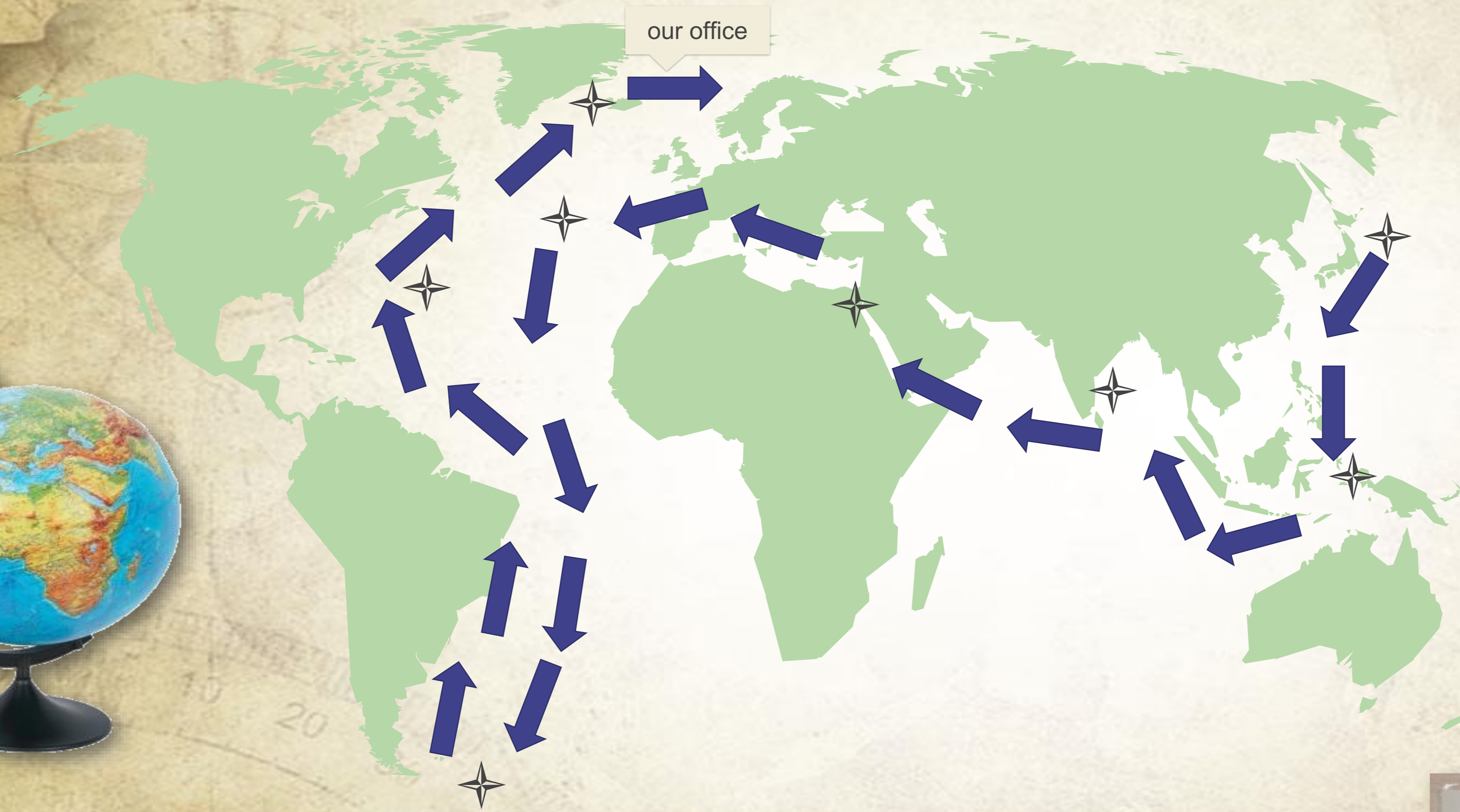
Правильность выполнения заданий оценивается с использованием бальной системы (от 10 – 30 квест-коинов)

Интрига 3  
Порталов, рове

и их семян, городскими

## ПРИМЕР СТРУКТУРЫ КВЕСТ-ИГРЫ ДЛЯ 7 – 8 кл.

# Пример: маршрут «Наутилуса»



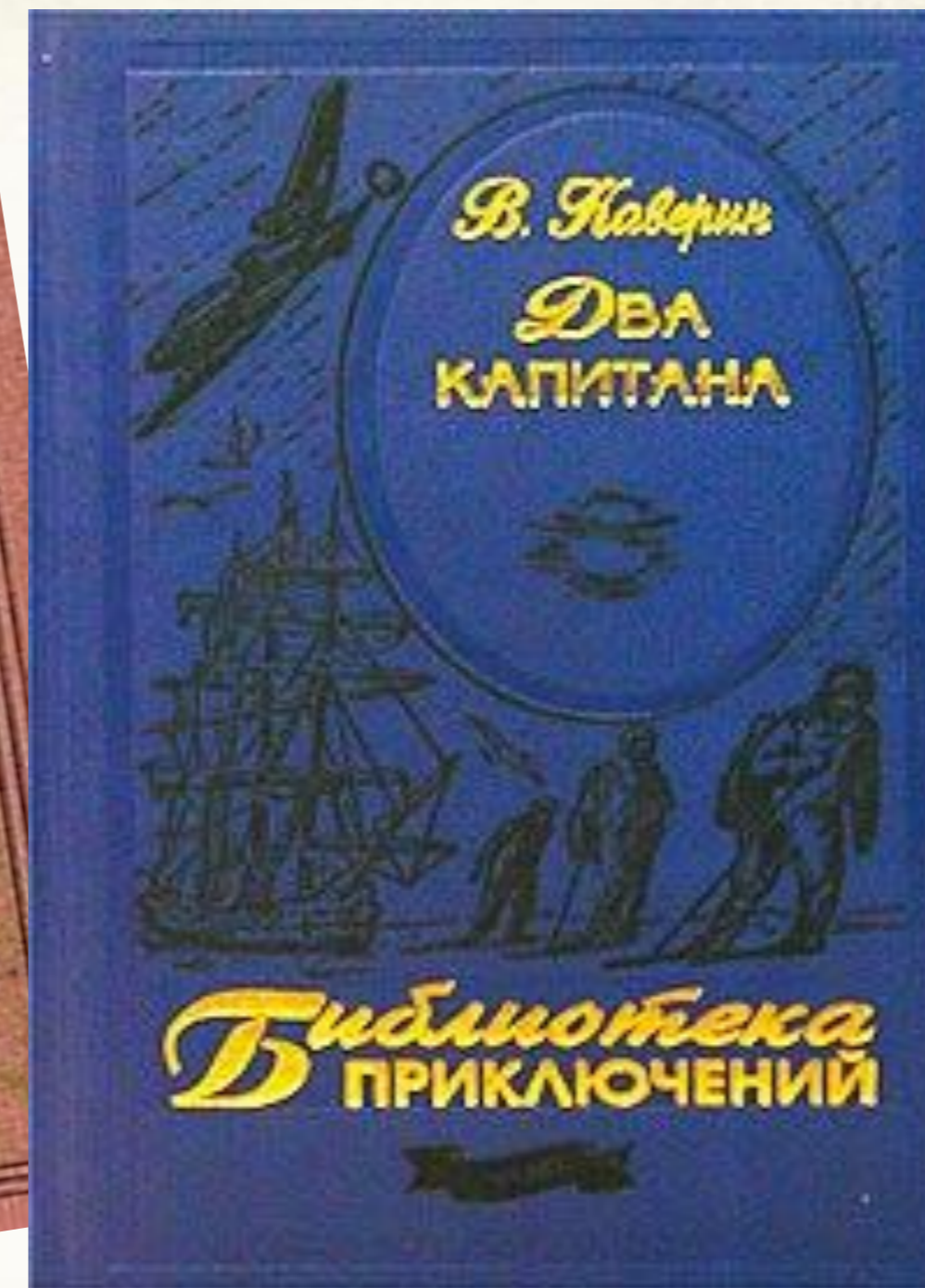
Точки локаций вычисляются по координатам из литературной



КОМАНДОЙ ПРОЕКТА БУДУТ РАЗРАБОТАНЫ  
НОВЫЕ КВЕСТ-ИГРЫ  
ПО ИЗВЕСТНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ  
«БИБЛИОТЕКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ»



О мужестве и героизме моряков-балтийцев в годы Великой Отечественной войны, о разгадке ими тайны немецкой подводной лодки «Летучий Голландец»



Сочетает элементы приключенческого романа, исторического повествования, военной мелодрамы и романа-воспитания о герое, который с честью проходит все испытания судьбы, чтобы в конце разгадать историческую загадку

Среди предметных заданий будут задания по ОБЗР, включающие элементы военных знаний



# Что мы получим в итоге?

## Интерес!

Устойчивый интерес к чтению и  
читательский вкус

## Эмоциональный интеллект!

Умение работать в команде,  
эмоциональный интеллект

## Критическое мышление!

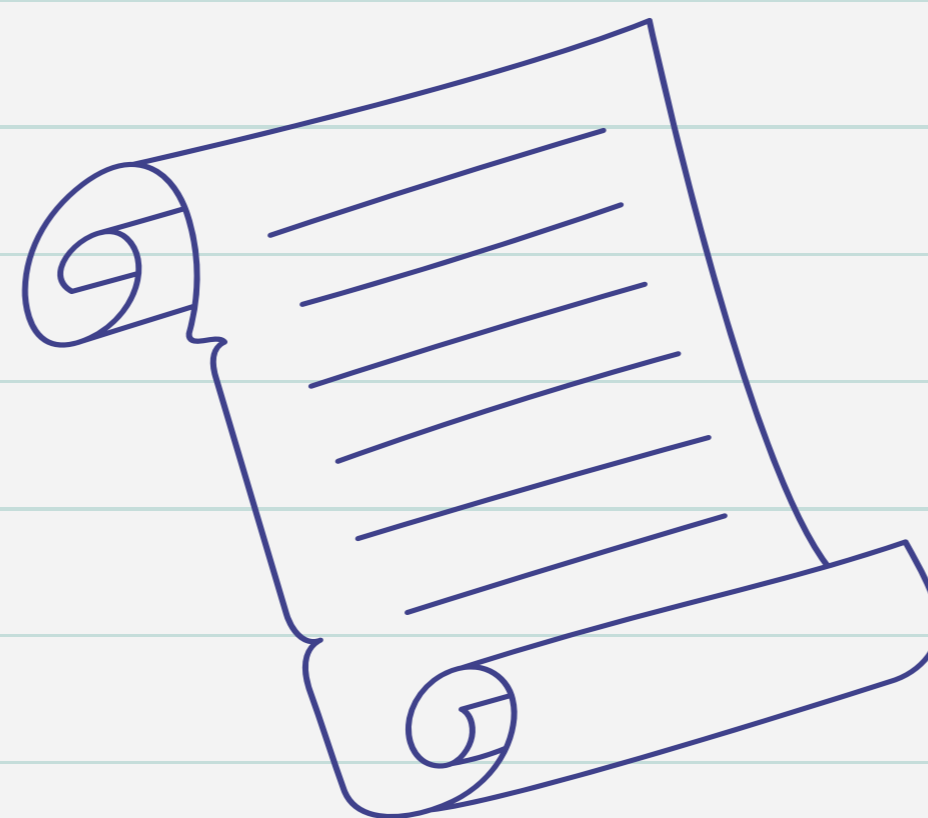
Сформированные навыки смыслового  
чтения и критического мышления

## Усвоение ценностей!

Усвоение традиционных российских ценностей  
через «проживание» ситуаций вместе  
с героями книг

## Творчество!

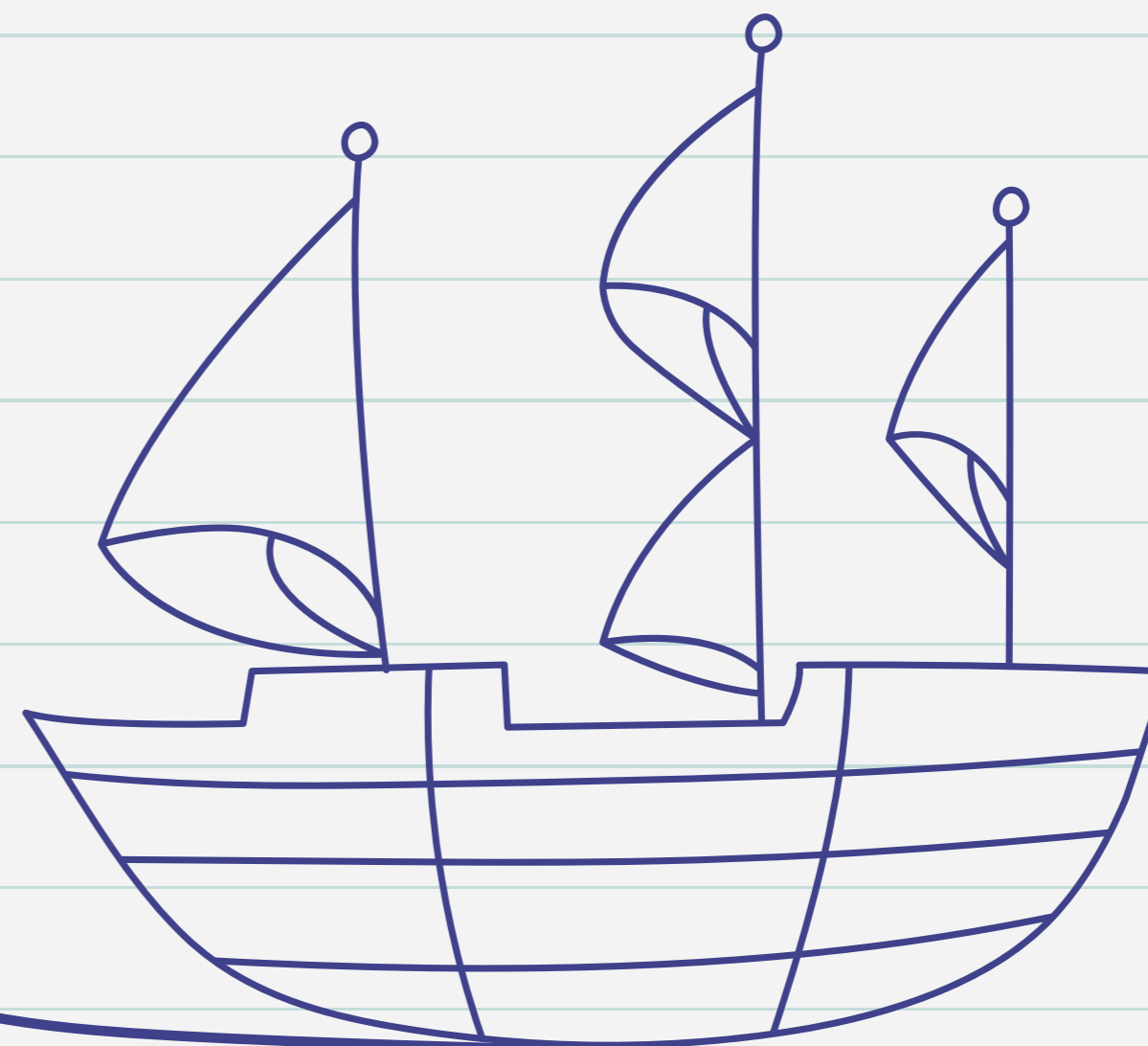
Превращение библиотеки в центр  
интеллектуальной и творческой жизни  
школы



Миссия библиотеки: «Быть для подростка  
эмоционально доступным наставником,  
открывающим мир через книгу и игру»



Спасибо!





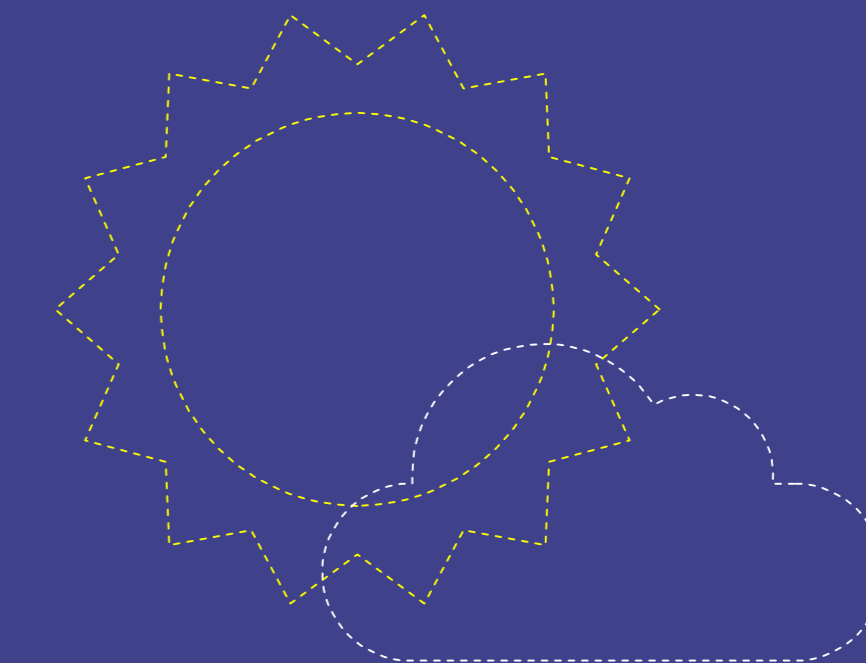
**SlidesCarnival icons are editable shapes.**

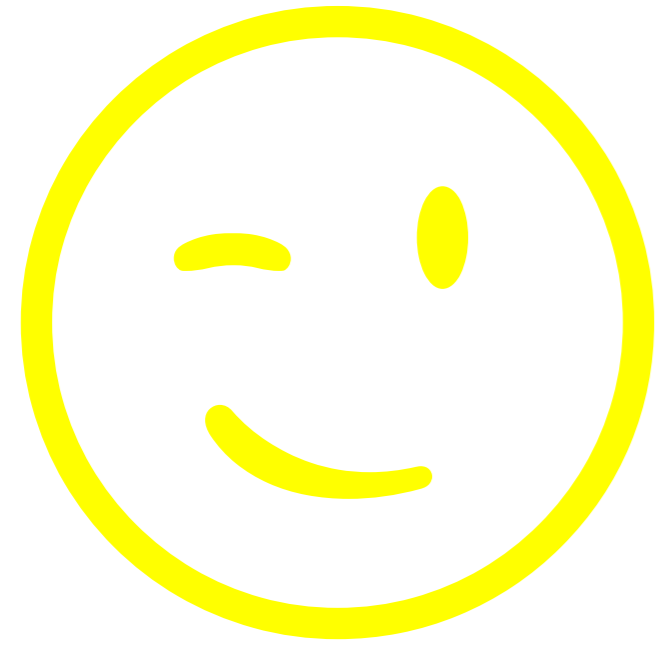
This means that you can:

- Resize them without losing quality.
- Change line color, width and style.

Isn't that nice? :)

Examples:





and many more...