

**Муниципальное казенное учреждение культуры
Детская библиотека «Им. С.П. Мосияша»**

Конкурсная работа

Участника профессионального конкурса

Актуальных форматов работы библиотек с молодежью

«EX PROFESSO (со знанием дела)»

Номинация «Библиотека- пространство чтения и коммуникаций»

Тема конкурсной работы «Квест «Космо-Квест»

Автор работы: Воронина Н.В.
Библиотекарь МКУК «ЦБС Чистоозерного района»
Детская библиотека «Им. С.П. Мосияша»

2021 год

| | | |
|---|---|--|
| 1 | Форма проведения и название мероприятия/цикла мероприятий | Квест «Космо-Квест» в рамках общероссийской акции «Библионочь-2021» |
| 2 | Место проведения | Детская библиотека имени С.П. Мосияша |
| 3 | Дата и время проведения | 29.03.2021 |
| 4 | Актуальность мероприятия/цикла мероприятий для библиотеки, для местного сообщества | Космос – одна из самых обсуждаемых тем и, вместе с тем, самая загадочная на планете Земля. Актуальность изучения космоса и интерес к нему возрастает с каждым годом. Основной упор проведения квеста в библиотеке должен быть на книгу и чтение, а также на возможность поиска и использования найденной информации. Задания квеста предполагают обращение участников к книгам о космосе и астрономии. |
| 5 | Описание мероприятия/цикла мероприятий: - основная идея; - обоснование формата проведения; - цель и задачи; - целевая аудитория; - методы, приемы, технологии, уникальные профессиональные находки, используемые в ходе организации и при проведении мероприятия/цикла мероприятий; - степень вовлеченности целевой аудитории в процессы организации и проведения | Основная идея. В преддверии 60-летия полета в космос Ю.А. Гагарина получить знания, основные понятия. Сведения из истории космонавтики, научиться работать в группе, выработать необходимые практические навыки и умения, а также увидеть связь других наук с астрономией. Обоснование формата проведения. Квесты сегодня - одна из популярных креативных форм проведения воспитательных мероприятий. Возможностей у квест-игры достаточно много: и познавательные, и развлекательные, и интеллектуальные. Сотрудники детской библиотеки организовали квест «Космо-квест», где каждый участник мог проявить себя, объединиться, научиться работать в команде, хорошо провести время, познакомиться с самыми интересными книгами о космосе, которые находятся в фонде библиотеки. Цель: Систематизировать, обобщить и дополнить знания детей о космосе, вселенной, Солнечной системе и ее планетах. Задачи: - Развитие познавательных и интеллектуальных способностей детей, их творческого потенциала; - Развитие навыков коммуникабельности, сообразительности; - Воспитание патриотизма, чувства гордости за достижения нашей страны в освоении космоса; - Привлечение новых читателей в библиотеку; - Раскрытие фонда библиотеки, пропаганда литературы для детей о космосе. |

| | |
|---|--|
| <p>мероприятия/цикла мероприятий;</p> <ul style="list-style-type: none"> - способы и приемы вовлечения целевой аудитории в процессы организации и проведения мероприятия/цикла мероприятий; - оформление и наглядность; - оборудование и техническое оснащение; - информационное сопровождение; - партнеры (при наличии), их роль в организации и проведении; - количественные и качественные результаты проведения мероприятия/ цикла мероприятий; - обратная связь от участников и партнеров; - основные выводы по итогам проведения. | <p>Целевая аудитория. Учащиеся 5-7 классов.</p> <p>Методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основной метод – игровой; - Наглядные методы (иллюстрации, портреты, фотографии); - словесные методы (показ, пояснение, беседа, вопросы, поощрения); - практические (выполнение игровых моментов, инсценировка); - групповая работа в команде. <p>Структура сюжета игры: линейный квест.</p> <p>Основная идея игры построена по цепочке–команды, выполняя различные задания (интеллектуального характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку.</p> <p>Квест-игра носила не только развлекательный, но и воспитательно-обучающий характер.</p> <p>В игре принимали участие три команды.</p> <p>Для составления маршрута сотрудники использовали маршрутный лист (в котором написаны последовательно станции и где они расположены).</p> <p>Участники квеста путешествовали по станциям «Планеты Солнечной системы», «Млечный путь», «Словоград», «Кто есть кто?», где каждый любознательный читатель смог сделать свое открытие и найти свою маленькую неизведанную планету, узнать много нового и интересного.</p> <p>Все задания в игре были связаны одной сюжетной линией. По замыслу организаторов, участники, в завершении игры должны были составить ключевое слово «Поехали». Во время путешествия по станциям дети сталкивались с различными игровыми заданиями, отгадав и выполнив, получали заветную букву и переходили на следующую станцию.</p> <p>Кроме квеста, в библиотеке можно было познакомиться с выставками «Все о космосе», «12 апреля-День космонавтики» и др.</p> <p>Работники библиотеки проделали большую подготовительную работу: разработали мероприятие, оформили красочные тематические выставки, сделали фотозону, оформили станции для квест-игры. Все, кто посетили мероприятие смогли поучаствовать в различных конкурсах, викторинах, вспомнили всё о планетах нашей солнечной системы, посмотрели видеоролик о Ю.А. Гагарине.</p> <p>Степень вовлеченности целевой аудитории:</p> |
|---|--|

| | |
|--|---|
| | <p>Участие принимали учащиеся разного возраста (5-7 классы). Интерес детей к разгадке тайн, к приключениям, интерес к теме космоса стал залогом успеха квеста.</p> <p>Способы и приемы вовлечения целевой аудитории в процессы организации и проведения мероприятия</p> <p>Игровая форма мероприятия в сочетании с интеллектуальными вопросами и творческими заданиями способствовала активному вовлечению всех участников, у каждого из которых было свое мнение, свое видение, но, несмотря на это, они принимали совместные решения. Соревновательный дух добавлял ребятам азарта, поскольку каждый хотел, чтобы его команда, настроенная на победу, пришла к месту финиша первой.</p> <p>Оформление и наглядность:</p> <p>В квест-игре имели место самые разные информационные технологии: кроссворды на интерактивной доске, онлайн-викторина, загадки, которые ребята отгадывали с большим желанием и интересом, достигая качественного результата в получении ключевого слова.</p> <p>Оборудование: презентация, маршрутные листы с номерами и последовательностью станций для отдельных команд, задания, географическая карта, кроссворды, дипломы, эмблема для каждой станции.</p> <p>Техническое оснащение: Компьютер(ноутбук), видеопроектор, экран, мультимедийная презентация. Всем желающим было предложено сфотографироваться у фотозоны.</p> <p>Информационное сопровождение:</p> <p>Информация о проведении мероприятия размещалась в группе библиотеки в социальной сети «Одноклассники», а также приглашительные раздавались читателям библиотеки и учащимся школ, а также классным руководителям.</p> <p>Партнеры:</p> <p>Партнерами в проведении мероприятия выступили общеобразовательные учреждения, педагоги школ.</p> <p>Количественные и качественные результаты.</p> <p>Поставленные цели и задачи были выполнены. Мероприятие посетили более 60 человек, ребята расширили свои знания о космосе, научились работать в команде. Были привлечены новые читатели в библиотеку, 14 человек.</p> |
|--|---|

| | | |
|---|---|--|
| | | <p>Обратная связь. В заключении мероприятия детям и педагогам было предложено оставить свой отзыв на смайликах (веселый, грустный, нейтральный). Абсолютное большинство участников сделали выбор в пользу веселого смайла, что говорит о положительной оценке мероприятия. А также мероприятия можно оценить правильными ответами ребят на вопросы, баллами в маршрутных листах, желанием принимать участие в таких же интересных мероприятиях.</p> <p>Основные выводы</p> <p>Организаторы мероприятия получили большое количество положительных отзывов от участников и зрителей мероприятия. Такая форма работы как квест очень нравится детям, позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондом, так как сценарий носит тематический характер. Интеллектуальные этапы позволяют вспомнить произведение, писателя и развить эрудицию, проявить находчивость. Квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений. Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.</p> |
| 6 | Информация о специалисте/команде — организаторе мероприятия/ цикла мероприятий. | Воронина Н.В. Эрендраут Е.Н. Исаева С.Д, Климонтова Е.Г. |
| 7 | Ссылка на презентацию, видео | https://docs.google.com/presentation/d/1HqG5kUR21QUeelVJhiFNT0BALf6-igtN/edit?usp=sharing&oid=117251032347716009400&rtpof=true&sd=true |

