



Вера Павловна Короповская,
канд. пед. наук, доцент кафедры
ГиМУ, ГАУ ДПО Мурманской
области «Институт развития
образования», г. Мурманск

Автор многочисленных вебинаров, тьютор дистанционных курсов и мастерских по созданию различных интерактивных материалов для работы с учащимися-читателями, рассказывает о том, какие есть инструменты для создания интерактивных викторин и более подробно – о возможностях сервиса Wizer.me. Создание викторины по содержанию книги не только повышает интерес к книге, но и формирует медиаграмотность учащихся.



«Кто вместо “Здравствуйте” привык говорить всем “Чик-чирик”»

(Создание и проведение викторин в Wizer)



Викторины в библиотечной работе

Вполне доступной для библиотеки формой проведения работы с учащимися-читателями является викторина. Викторины могут быть использованы библиотекарем в любых вариантах библиотечных мероприятий – в играх-минутках, в играх-путешествиях по книгам, в интеллектуальных играх, при подготовке вечеров вопросов и ответов, обсуждений книг, дискуссий, диспутов, презентаций книг и пр. Чаще всего библиотекари используют при подготовке викторин карточки и плакаты, которые могут служить как «вопросами», так и «ответами».

Викторина-поиск – мероприятие с элементами поиска ответов на интересные вопросы по содержанию художественного произведения, фактам биографии писателя, событиям литературной жизни, истории книги и литературы.

Викторина сюжетная – интеллектуальная игра, построенная на основе занимательного сюжета, в который вплетаются вопросы. Сюжет может быть любым: космическое путешествие, морская регата, сказочный, строительный, фантастический и т.д.

Шанс-викторина – викторина с вариантами ответов.

Экспресс-викторина – быстро (за короткое время) проведенная викторина.

Электронная викторина – с применением компьютерных технологий.

(<http://liblihacheva.ru/metod-kopilka/63-slovar-form-massovoj-raboty>)

Главной целью в этой работе для библиотекаря – подтолкнуть школьников к внимательному прочтению книги, затронуть эмоции растущих читателей, помочь осмыслить то основное, что хотел сказать автор книги. И в этом процессе викторины играют не последнюю роль. С появлением большой палитры интернет-сервисов и инструментов библиотекарь может использовать новые приемы и формы работы с викторинами, развивая у школьников не только память (задание: «вспомните...», «выбери правильный ответ...»), любознательность («а знаешь ли ты...»), умение критически подходить к осмыслению и оценке проблем, поднимаемых в книге («прав ли писатель, когда представляет своего героя как отрицательного пер-