

Отчет

о реализации социально-значимого проекта «Игры для библиотеки» (оформление викторин, тестов, литературной игры для школьной библиотеки) учащимися 8-9 классов на факультативных занятиях «Компьютерный практикум»

Ценность книги и чтения до недавнего времени была неоспорима, однако сегодня, ситуация выглядит иначе. Картина массового чтения, его престиж, читательские пристрастия и привычки существенно изменились. В век научно-технического прогресса, где господствует телевидение, компьютеры и видеоигры, дети потеряли интерес к чтению. Аудио - и видеотехника, дающая готовые слуховые и зрительные образы, особым способом воздействующая на людей, ослабила интерес к книге и желание работать с ней: ведь книга требует систематического чтения, напряжения мысли. Поэтому современные дети предпочитают книге просмотр телевизора, компьютерные игры.

Оформляя игры-презентации для библиотеки ученики прикоснутся к литературному наследию, вспомнят литературных героев и авторов детских книг, заново перечитают детские книжки, а так же приобретут важнейшие социальные навыки — ответственность, самоконтроль, толерантность.

Цель: Создать условия для продуктивной деятельности учащихся, позволяющие учащимся стать равноправными партнерами.

Задачи:

1. Учить учащихся оформлять игры-презентации в соответствии с пожеланиями библиотекаря.
2. Воспитывать ответственное отношение к поручению, самоконтроль, самоорганизацию.
3. Развивать память и внимание, активизировать воображение.

Подготовительный этап (11-20 января): встреча участников проекта с библиотекарем. Обсуждение тем, подходящих для оформления викторин, тестов или литературной игры. Библиотекарь Гурова А.Н. предложила на выбор такие темы, как стихи С.Михалкова; загадки о книге, сказочных героях; викторины на знание сказок, волшебных предметов; цитаты из книг; пословицы о пользе чтения.

Основной этап (23 января – 15 марта). Так как выполнение проекта предполагало оформление презентаций в приложении Power Point, то теоретическая часть включала в себя знакомство с требованиями к оформлению презентации-викторины, презентации-теста, литературной игры.

Ученики учились оформлять презентации на основе шаблонов – заготовок для теста или викторины. При выполнении задания, оформляя презентацию учащиеся самостоятельно подбирали иллюстрации к вопросу, искали загадки, пословицы и поговорки.

Кроме презентаций участники проекта составляли филворды и кроссворды в текстовом редакторе Word.

Итог социально значимого проекта «Игры для библиотеки».

	Ученик	Класс	Тема презентации
1.	Сучков С.	8а	Загадки о книгах
2.	Сорокина Д. Журавель Е.	8а 8б	Викторина по сказкам
3.	Абрамова Е. Люлька С.	8а 8б	Узнай героя
4.	Шуклина Е.	8б	Узнай сказку
5.	Шутова Я.	8б	Цветной тест
6.	Догадина Д. Полоухова А.	8б 9а	Викторина «Стихи С.Михалкова»
7.	Веревкин Э.	9а	Курочка Ряба
8.	Бородинов Ш.	9а	Сказочные герои
9.	Веревкина Э.	9а	В сказочной стране
10.	Гронина Д.	9б	По страницам любимых книг
11.	Гронин Е.	9б	Школьный тест
12.	Шестаков А.	9б	Золушка
13.	Чучина В.	9б	Литературная игра «Сказки Пушкина»
14.	Маргасов К.	9б	Волшебные сказки
15.	Хакимова С.	9б	Русские народные сказки
			Тема кроссворда
1.	Абрамова Е.	8а	Герои сказок
2.	Багаутдинова К.	8а	Волшебные предметы русских сказок
3.	Ерушев Р.	8а	Н. Носов Незнайка
4.	Мазуров С.	8а	Волшебные предметы из сказок
5.	Песков Е.	8а	Теремок
6.	Пискарева Д.	8а	Сказочные девочки
7.	Сорокина Д.	8а	Буратино
8.	Сучков С.	8а	Герои сказок
9.	Догадина Д.	8б	Герои сказок
10.	Шуклина Е.	8б	Герои сказок

Защита выполненных работ проходила в школьной библиотеке в рамках Недели детской книги 15-23 марта. Ребята совместно с библиотекарем Гуровой А.Н. приглашали учеников начальных классов, 5, 6, 7 классов проверить свои знания. Автор презентации-викторины или теста зачитывал вопросы, управлял презентацией. Судьями в соревновании выступали классные руководители – за каждый правильный ответ команда получала веселый смайлик.

Вывод: участие старшеклассников в социально-значимом проекте «Игры для библиотеки» помогло закрепить навык оформления кроссвордов и презентаций; понять практическую значимость получаемых знаний; способствовало созданию ситуации успеха для каждого ученика и реализации творческих начинаний.

Поставленные цели были достигнуты.

Учитель информатики: Герберг А.Н. *Герберг*