



ВАМ ПОМОЖЕТ «ИНФОРМИНА»

• ОСВАИВАЕМ СОВРЕМЕННЫЕ РЕСУРСЫ

Одно из важнейших направлений работы библиотек — формирование информационной грамотности читателей, необходимой для адаптации в современном обществе, что особенно важно для вступающих в жизнь.

Наши библиотеки располагают качественными учебными материалами по организации работы в этом направлении. В её основу можно положить, в частности, разработки преподавателей, выполненные под руководством Н.И. Гендиной — директора НИИ информационных технологий социальной сферы Кемеровского государственного университета культуры и искусств.

Однако не секрет, что студенты и школьники не всегда осознают важность этих знаний для будущей учёбы, воспринимают их как необязательные. Поэтому перед библиотекарями встаёт задача — стимулировать молодое поколение в этом направлении. Удачный способ активизации познавательной деятельности учащихся вузов нашли ещё в 80-х гг. прошлого века библиотекари Тартуского университета. Именно там впервые начали проводить итоговое занятие по пропаган-

де библиотечно-библиографических знаний (как этот курс тогда назывался) в форме конкурса и назвали его «Информина».

Победителям конкурса были обещаны весьма существенные награды, поэтому внимание учащихся с самого начала было приковано к будущему мероприятию: каждый старался проштудировать курс, чтобы стать лидером. Опыт оказался интересным, и мы решили применить его у себя. Теперь для нас «Информина» — добрая традиция, которой в прошлом году исполнилось пять лет.

ПОЯВИЛАСЬ ТРАДИЦИЯ

В декабре прошлого года состоялся пятый юбилейный конкурс, инициатором которого, как обычно, выступила кафедра Библиотечно-информационных ресурсов ВСГИК г. Улан-Удэ, а местом проведения стала Центральная городская библиотека им. И.К. Калашникова. Соревновались десятиклассники СОШ № 2 и Лингвистической гимназии № 3. Руководство обеих школ и преподаватели информатики с интересом отнеслись к мероприятию, они же, наряду с организаторами конкурса и библиотекой, выделили средства для награждения победителей.

На время проведения конкурса нам предоставили интернет-зал с десятью компьютерами. Заместитель директора библиотеки Е. Жигмитов по-

могал обеспечить бесперебойную работу техники, привлечь аудиторию для мероприятия, а сам стал председателем жюри.

Весь процесс подготовки и разработки заданий осуществлялся силами студентов, обучающихся по специальности «Библиотечно-информационная деятельность» в рамках дисциплины «Библиотечно-информационное обслуживание».

Так как «Информина» для нас — не только конкурс по выявлению лучших,



Взыскательное жюри возглавил заместитель директора ЦГБ Е. Жигмитов

но и активный метод обучения, задания были подобраны таким образом, чтобы в процессе выполнения школьники получали новые знания. Каждый студент готовил одно задание, которое обсуждалось и утверждалось на практических занятиях. В каждом классе проводилась беседа, где детям объясняли суть мероприятия, настраивали на активное участие.

МЕТОДОМ ПРОБ И ОШИБОК?

В преддверии первой «Информины» мы пытались самостоятельно выявить самых знающих и из них сформировать команды. С этой целью провели тестирование среди десятиклассников. Основу теста по определению уровня информационной грамотности взяли из работы Н.И. Гендиной. По его результатам определили школьников, набравших наибольшее количество баллов. Составили две команды. Оказалось, что это очень затратная методика: печатание более ста тестов, их проверка отняла много времени. В дальнейшем мы привлекали преподавателей информатики, которые сами формировали команды из пяти человек из лучших учеников по своему предмету. С командами велась предварительная работа. Ребятам объясняли цели кон-

Зрителям тоже не дали скучать: подготовили специальную викторину

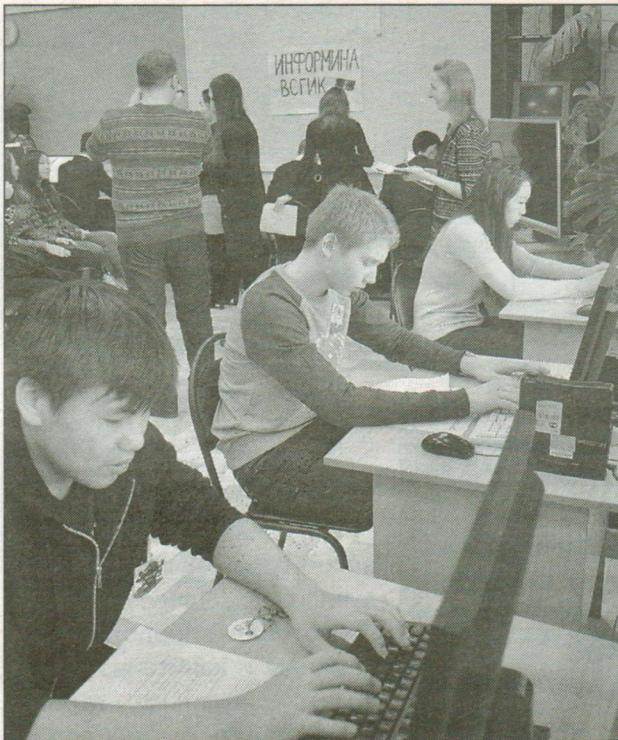
курса, рассказали о нём в общих чертах. Участники получили домашнее задание: подготовить представление команды и капитана, разработать символику, атрибутику, создать буктрейлер по любой книге.

В этом году команда школы № 2 выступала под именем «Четыре плюс», а гимназисты — под логотипом

«LG». В последнем названии заключён двойной смысл — известная торговая марка и лингвистическая гимназия. Школьники добросовестно отнеслись к домашнему заданию. Их представление команды и капитана, эмблемы и лозунги были выполнены с юношеским задором. Демонстрация буктрейлера заинтересовала многих.

Отдельный конкурс был для капитанов. Мы назвали его «Лабиринт по библиотеке» и провели за день до основного конкурса. Капитан получал задание на листке. В каждом отделе библиотеки ему необходимо было обнаружить определённую книгу — по каталогу или в фонде открытого доступа, затем на заданной странице и на конкретной строке найти слово и выписать его. После посещения всех отделов нужно было сложить крылатое выражение, имеющее отношение к теме конкурса. Оценка результата — по скорости выполнения. В этом году искомым выражением стала фраза «Кто владеет информацией, тот владеет миром».

Весь путь по отделам библиотеки снимался на видеокамеру. Выполнение задания занимало 15–20 минут. В дальнейшем видео сокращали до четырёх минут и демонстрировали на мероприятии для болельщиков и команд. В результате мы познакомили всех — и членов команд, и их болельщиков-одноклассников — с отделами библиотеки.



Ребята Лингвистической гимназии № 3 выполняют задание

Начальные четыре задания участники команды выполняли на компьютерах. Первое — на знание и способность работать в программе Microsoft Office Word. Критерии оценки — темп и правильность выполнения.

Второе — на умение пользоваться сайтами библиотек. К сожалению, современные школьники часто не знают, что каждая библиотека обладает собственным ресурсом в Интернете, и тем более не имеют представления об их информационном потенциале. В нашем конкурсе каждый член команды получил задание найти в Интернете странничку конкретной библиотеки, ответить на ряд вопросов о ней и по структуре сайта.

Третье задание — на способность находить сведения в Интернете. Внимание акцентировалось на поиске художественной литературы и справочной информации. Ученики искали данные в интернет-библиотеках, находили нужные термины в разных словарях, энциклопедиях и т. д.

Четвёртое задание представляло собой тест на информационную грамотность.

Помимо этого каждой команде был представлен кроссворд, который разгадывался всеми участниками коллектива.

ВИКТОРИНЫ ДЛЯ КОМАНД... И ДЛЯ БОЛЕЛЬЩИКОВ

Пока команды выполняют задания на компьютере, они сидят спиной к аудитории. Зрители, болельщики в это время скучают. Чтобы и они тоже провели время с пользой, ведущие подробно рассказывают им о том, чем занимаются члены команды, комментируют каждый конкурс. Кроме того, проводятся викторины среди болельщиков, а зритель, правильно ответивший на вопрос, получает небольшой презент.

После долгого сидения за компьютером конкурсантам выглядят усталыми. Поэтому следующее состязание проводится в виде викторин. Мы подготовили викторины по литературе, краеведению. Форма проведения традиционная — вопрос задаётся первой команде; если она не отвечает, очередь переходит ко второй, а если обе испытывают затруднение, отвечает зал. При этом мы сознательно перемежали трудные вопросы с лёгкими, давая шанс на правильный ответ каждому участнику. Особое оживление вызывали вопросы о Гарри Поттере.

Интересный приём для привлечения школьников в библиотеку был апробирован для болельщиков. За правильные ответы давались бесплатные талоны на пользование Интернетом, компьютером, ксероксом и т. д. в ЦГБ, где проводился конкурс.

В конце председатель жюри объявил результаты. Награждались команды, занявшие первое и второе места. Всем были вручены призы, грамоты. Так что побеждённых у нас нет. Использование «Информины» как итогового занятия по информационной культуре и активной формы обучения мы рекомендовали бы всем публичным библиотекам.

