

Региональный конкурс «Библиотека образовательного учреждения - пространство неформального образования»

Сетевая образовательная краеведческая викторина "Путешествие по Рыбинску"

Андреева Галина Александровна,
заведующая библиотекой МОУ СОШ №20 г. Рыбинска

1. Обоснование актуальности сетевой викторины

Реализация Федерального государственного образовательного стандарта требует коренных изменений в работе современной библиотеки.

В настоящее время школа должна не только сформировать у учащихся определённый набор знаний и умений, но и пробудить их стремление к самообразованию, реализации своих способностей. Важная роль в решении этой задачи отводится новым информационным технологиям.

Изменение целей влечёт за собой развитие традиционных форм внеурочной деятельности библиотеки и появление новых (совместные краеведческие проекты библиотеки и учителей литературы, истории; муниципальные акции, сетевое партнёрство). Сегодня принципиально важным для нас является реализация детских инициатив, которые позволяют любое дело сделать значимым для школьника, превратить его в образовательное событие.

Анализируя потребности учащихся и родителей в области информационно-библиотечного образования, школьной библиотекой совместно с учителями начальной школы и учебно-воспитательным центром «Гражданин» разработан проект образовательного события: **сетевая образовательная краеведческая викторина «Путешествие по Рыбинску»**.

Сетевая викторина – это вид интерактивной коллективной игры с неограниченным числом участников любого возраста по любому учебному предмету.

Сетевая викторина направлена, прежде всего, на развитие личностных качеств ребёнка. Во время участия ученик получает новые знания, учится добывать самостоятельно информацию, приобретает навыки коммуникативной деятельности.

Сетевое взаимодействие – это способ деятельности по совместному использованию ресурсов, его наполнению, апробации. Сетевая технология – это перспективная форма сотрудничества между школами города, так как формирует активную позицию участника, а не зрителя: и учащегося, и учителя, и родителя.

В данной форме работы библиотеки имеются дополнительные возможности образования и воспитания, формирования личности школьника. Усиление пропаганды краеведческих материалов – одно из приоритетных направлений современного образования.

2. Цели, задачи, ожидаемые результаты

Цели сетевой викторины:

развитие познавательного интереса школьников через активные формы внеурочной и внешкольной деятельности; **(инициирование познавательной активности школьников в ИКТ-насыщенной среде)**

Задачи сетевой викторины:

- привлекать возможно большее число детей к практико-ориентированной, креативной деятельности (сделать то, что ещё никто не делал!);
- мотивировать на учебную деятельность;
- развивать социальные навыки и умения, формировать ключевые компетенции по работе в сети Интернет,
- формировать коммуникативную практическую деятельность, необходимую для участия в жизни общества,
- формировать опыт межличностных отношений, толерантность, культуру оппонирования иному мнению через участие в дискуссиях,
- развивать организаторские способности через привлечение учащихся к различным формам деятельности;
- воспитывать уважительное отношение к культурным традициям родного края, достижениям и историческим персоналиям.

В 2013-2014 учебном году наша школа выступила с инициативой разработки и организации сетевой краеведческой викторины для школьников города Рыбинска. Школьной библиотекой совместно с учителями начальных и основных классов был разработан цикл викторин «Рыбинск исторический» для учеников 4-5 классов.

Сетевая краеведческая викторина стала возможна благодаря социальному партнёрству с рыбинским издательством «Медиарост», которое в последние 3-4 года выпустило для школьников интересные книги по краеведению. В школьные библиотеки города книги поступают в большом количестве, поэтому есть возможность проводить массовые мероприятия по историческому и литературному краеведению одновременно с учащимися нескольких классов в одной параллели. Прекрасным подарком по краеведению стала книга «Рыбинск. Истории для детей» издательства «Медиарост».

Материалы сетевой викторины опубликованы на созданном сайте-поддержки сетевых образовательных событий МОУ ДПО «Информационно-образовательный центр» методического объединения школьных библиотек:

<https://sites.google.com/site/geografiaobrazovatelnyhsobytij/hronologia-obrazovatelnyh-sobytij/setevye-obrazovatelnye-sobytia/setevaa-viktorina>

3. Механизм реализации сетевой викторины – технологии, средства, необходимое обеспечение

Сетевая викторина даёт положительные результаты, если и библиотекарь, и учителя-предметники, и классный руководитель, и родители, и администрации школы будут работать в одной команде. Каждому участнику отводится определённая роль.

Роли (пользователи, участники):

Библиотекарь – организатор и координатор викторины, оказывает тьюторское сопровождение (проверяет ответы и публикует результаты на сайте игры, консультирует).

Классные руководители - организаторы деятельности классного ученического коллектива, тьюторы команд-участниц.

Лаборант ИВТ осуществляет техническое сопровождение образовательного события.

Учитель истории осуществляет тьюторское сопровождение образовательного события.

Учащиеся 4-5 классов – участники образовательного события «Рыбинск исторический».

Учащиеся 5-6 классов – участники образовательного события «Рыбинск и рыбинцы в годы Великой Отечественной войны».

Родители сопровождают учащихся во время выполнения мини-конкурсов.

Пользователи: учащиеся СОШ №20, родительская общественность, учителя и учащиеся школ города и Рыбинского района.

Координация организаторов и участников: методист по библиотечным фондам МОУ ДПО «Информационно-образовательный центр» г.Рыбинска

Требования к внедрению сетевой викторины

- *Технический аспект:*

Для проведения игры необходимы

- компьютеры для каждой команды-участницы,
- подключение к сети Интернет,
- созданный сайт-площадка с материалами образовательного события, **sites.google.com,**
- Microsoft Office PowerPoint.

Используя технологию Google-сайтов был разработан сайт сетевой викторины (<https://sites.google.com/site/putesestvieporybinsku/home>). Сервис Google позволяет создать интерактивный ресурс для общения, обмена мнениями, оценивания работ участников. Структура сайта отражает все этапы проведения викторины.

- *Технологический аспект.* Последовательность шагов при апробации образовательного события.

Этапы внедрения образовательного события

| Этапы образовательного события | Содержание этапа образовательного события |
|--------------------------------|--|
| <i>1 этап</i> | Создание ситуации, вызывающей событие Размещение рекламы о старте образовательного события и наборе в школу «Юных экскурсоводов»: <ul style="list-style-type: none">• Запуск видеоролика (Приложение № 1)• Реклама на Сайте школы |

| | |
|---------------|--|
| | <p>Ссылка на электронный адрес образовательного события на сайте школы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Школьная газета «Паруса» • Общешкольная линейка для учащихся 4-5 классов • Рассылка приглашений в ОУ по электронной почте |
| 2 этап | Регистрация желающих принять участие в образовательном событии на сайте викторины |
| 3 этап | <p>Встреча с участниками образовательного события. Команды-участницы, созданные при помощи классных руководителей, по 5-6 человек от класса знакомятся с конкурсным режимом образовательного события:</p> <p>Место размещения и основные положения образовательного события (Приложение № 2);</p> <p>Сроки проведения каждого из этапов образовательного события;</p> <p>Формы проведения конкурсов и викторин образовательного события;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Критерии оценивания ответов и конкурсных работ образовательного события; <p>Особенности мини-конкурсов, предполагающих участие работ как индивидуальных, так и групповых;</p> <p>Рекомендация литературы, необходимой для успешного участия в образовательном событии.</p> |
| 4 этап | <p>Теоретическая подготовка участников, зарегистрированных на сайте образовательного события:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Изучение участниками рекомендованной и дополнительной литературы, необходимой для успешного участия в образовательном событии; • Организация в библиотеке серии тематических книжных выставок «Из истории родного города»; • Разработка и показ слайд-шоу по тематике викторин и конкурсов, составляющих образовательное событие на общешкольном экране монитора, на сайте образовательного события, на мониторе в библиотечном зале; • Консультации и тьюторское сопровождение участников образовательного события по |

| | |
|---------------|---|
| | возникающим вопросам и затруднениям. |
| 5 этап | <p>Разработка и наполнение сайта игры практическим материалом.</p> <p>В 2013-2014 учебном году проведение цикла тематических викторин «Рыбинск исторический», составляющих образовательное событие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Рыбинск – купеческий город» (Приложение № 3) • «Волжские силачи» (Приложение № 4) • «Храмы Рыбинска» (Приложение №.5) • «Архитектурные памятники Рыбинска» (Приложение № 6) • «Скульптурные памятники Рыбинска» (Приложение №7) <p>Создание и просмотр слайд-фильмов к тематическим викторинам (Приложение № 8_Виртуальная краеведческая экскурсия_Рыбинские купцы).</p> <p>В 2014-2015 учебном году проведение цикла викторин, объединённых темой «Рыбинск и рыбинцы в годы Великой Отечественной войны», созданных по материалам информационного ресурса сайта МОУ СОШ №12 и краеведческой литературы (Приложение_ Инструкция входа):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Рыбинск в годы Великой Отечественной войны (Летопись города Рыбинск) (Приложение №9) • Аллея Славы ((Рыбинцы на фронтах Великой Отечественной) (Приложение № 10) • Рыбинцы- фронту (Приложение № 11) <p>В 2015-2016 учебном году будет апробирован в школе и запущен цикл викторин на тему «Рыбинск спортивный». Во время реализации образовательного события возможно изменение тематики викторин.</p> <p>Результаты викторин согласно ранее предложенному к изучению критерию оценивания ответов публикуются на сайте образовательного события. По мере проведения всех викторин у каждой из команд-участниц формируется рейтинг, таким образом, реализуется соревновательный момент образовательного события.</p> |
| | С момента объявления о старте образовательного события параллельно с проведением командных викторин проводятся и мини-конкурсы , предполагающие как групповые, так и |

| | |
|----------------------|---|
| <p>6 этап</p> | <p>индивидуальные работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Эмблема игры (эскиз может выполнен в любой компьютерной программе или нарисован). (Приложение № 12) • Конкурс детских фотографий родного города. • Мини-экскурсия для учеников младших классов. <p>Проекты информационных листов, буклетов об архитектурных и скульптурных памятниках родного города, купцах-меценатах, выдающихся людях Рыбинска.</p> <p>Работы учащихся публикуются на сайте игры, организуется голосование за лучшую эмблему игры. По результатам открытого голосования на сайте определяются победители мини-конкурсов. Победители мини-конкурсов награждаются сертификатами активности</p> |
| <p>7 этап</p> | <p>Подведение итогов образовательного события:</p> <p>Определение победителей образовательного события по результатам рейтинга участия команд образовательных организаций города в каждой из заявленных викторин;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Награждение победителей образовательного события; • Формирование актива школы «Юный экскурсовод». |
| <p>8 этап</p> | <p>Рефлексия образовательного события:</p> <p>Организация общения участников образовательного события (администрации, библиотекарей, учителей, родителей);</p> <p>Определение того, что получилось хорошо, что получилось частично, что необходимо изменить в образовательном событии;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Анализ читательских формуляров; • Дистанционный обмен мнениями с кураторами команд-участниц ОО об усовершенствовании этапов события и оптимизации функционирования викторины (Google-почта); <p>Выстраивание дальнейших образовательных программ маршрутов участников образовательного события по освоению новых образовательных практик и продвижению чтения.</p> |
| <p>9 этап</p> | <p>Выстраивание дальнейших образовательных программ участников образовательного события:</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>Формирование и начало работы актива школы «Юных экскурсоводов».</p> <p>Создание виртуальной экскурсии, конструирование экскурсионных маршрутов по значимым местам и архитектурным памятникам родного города.</p> <p>Соорганизация совместно с библиотеками образовательных организаций города в новом сетевом событии.</p> <p>Подготовка экскурсоводов по каждому экскурсионному маршруту.</p> <p>Подготовка экскурсии и экскурсоводов по экспозициям школьных музеев.</p> |
|--|---|

Методический аспект сопровождения сетевой викторины

В ходе реализации образовательного события могут быть использованы следующие методические способы:

- **Словесные** методы (беседы, консультации, обзор книжной выставки в школьной библиотеке);
- **Наглядные** методы (изучение предложенной литературы, просмотр сайта образовательного события, просмотр фильмов);
- **Проблемно-поисковые** методы (участие в мини-конкурсах, создание командами-участницами вопросов командам-соперникам, подбор материала и конструирование виртуальной экскурсии);
- **Методы формирования познавательного интереса** (создание ситуации состязания между командами участницами, участие в мини-конкурсах).

При проведении сетевой викторины необходимо соблюдать следующие условия:

- соблюдение сроков проведения викторины,
- публикация работ участников (рисунки, поделки, творческие работы и т.д.).
- публикация предварительных межэтапных итогов викторины (если проходит в несколько этапов),
- публикация результатов викторины.

4. Анализ реализованного проекта

Анализируя первый опыт по инициированию участия обучающихся в сетевых играх, мы пришли к выводу:

- Данная форма работы ученикам интересна.
- Задействованы одновременно все желающие принять участие в игре.
- Поддерживается интерес к книге как основному источнику информации.
- Активизируется внеклассная и внешкольная работа.
- Формируется коммуникативная практическая деятельность.
- Развивается стремление к активной познавательной деятельности.

- У обучающихся есть возможность выбора задания: «Выбираю то, что могу! Выбираю то, что нравится!»

Создание сайта, представление краеведческой тематики, форм игры, организационная информация помогает нам задействовать в игре инициативных учеников. Инициативу нашей школы активно поддерживают учителя и ученики школ города. Созданы условия для открытой коммуникации и эффективного сетевого партнёрства. Из приведённой таблицы наглядно видно, что интерес к сетевой краеведческой викторине среди школ города растёт.

Динамика роста:

| Учебный год | Школы | Параллель | Кол-во классов | Кол-во учеников |
|------------------|---|------------------|----------------|-----------------|
| 2012-2013 | 20 | 3, 4 | 5 | 113 |
| 2013-2014 | 6, 20, 27, 30, 32 | 4, 5 | 10 | 250 |
| 2014-2015 | 6, 8, 10, 12, 15, 17, 20, 23, 29, 30, 32, | 4, 5, 6, 7, 8, 9 | 19 | 450 |

Основной принцип, на который опирается образовательное событие – «От сотрудничества – к содружеству, от содружества - к сотворчеству и соуправлению». Организация сетевой викторины стала возможна благодаря желанию искать и находить новые формы работы, инициативе и творческой мысли, благодаря сотрудничеству и содружеству педагогов, учащихся и их родителей, социальных партнёров.

В содружестве с музеями школ № 28, 15, гимназией № 8 планируем запустить проект «Рыбинск литературный», разработать виртуальные экскурсии по экспозициям музеев, посвящённых творчеству поэта-земляка Алексея Суркова (СОШ №28), историка-краеведа и поэтессы Людмилы Михайловны Марасиновой (Гимназия №8), поэтессы Серебряного века Анны Радловой (СОШ №15).

Несомненно, современные информационные технологии позволяют:

- организовать массовую исследовательскую деятельность учащихся по изучению истории и культуры родного города,
- сотрудничать с участниками образовательного процесса удалённо в сетевом образовательном пространстве города,
- обеспечивать организацию возможности осваивать новые механизмы при получении знаний, не входящих в образовательную программу школы,
- расширять информационное поле учащихся в соответствии с основными принципами неформального образования.

Список приложений (конспекты мероприятий, видеоролики, презентации, отзывы участников)

1. Приложение_1- Видеоролик и слайд-фильм_Реклама сетевой викторины
2. Приложение_2 - Положение о сетевой викторине
3. Приложение_3 - Рыбинск – купеческий город (вопросы и задания викторины в сети)
4. Приложение_4 - Волжские силачи (вопросы и задания викторины в сети)
5. Приложение_5 - Храмы Рыбинска (вопросы и задания викторины в сети)
6. Приложение_6 - Архитектура Рыбинска (вопросы и задания викторины в сети)
7. Приложение_7— Скульптурные памятники (вопросы и задания викторины в сети)
8. Приложение_8_Виртуальная краеведческая экскурсия_Рыбинские купцы
9. Приложение_Инструкция входа на площадку сетевого образовательного события
10. Приложение_9 - Рыбинск в годы Великой Отечественной войны. Рыбинск военных лет. (Летопись города Рыбинск)
11. Приложение_10 - Аллея Славы (Рыбинцы на фронтах Великой Отечественной)
12. Приложение_11 - Рыбинцы- фронту
13. Приложение_12 - Эскизы эмблемы игры