...И СЕ́Я ПРОСВЕЩЕНЬЯ ДУХ

БИБЛИО-ПОЛЕ

1 · 2016

МБО

ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ПРИВЛЕКАЮТ ЛЮБОЗНАТЕЛЬНЫХ

ВЕБ-КВЕСТ КАК СПОСОБ ЗАВОЕВАНИЯ МОЛОДЁЖНОЙ АУДИТОРИИ

Марина ПЕРШИНА,
заведующая отделом новых информационных технологий Централизованной библиотечной системы, г. Сыктывкар, Республика Коми

Современная библиотека, оснащённая компьютерной техникой и подключённая к интернету, выполняет особую миссию для юношества. Она обеспечивает молодым читателям оперативный доступ к виртуальным ресурсам и одновременно является центром воспитания информационной культуры. С этой задачей успешно помогают справиться веб-квесты, ставшие особенно популярными у подрастающего поколения.

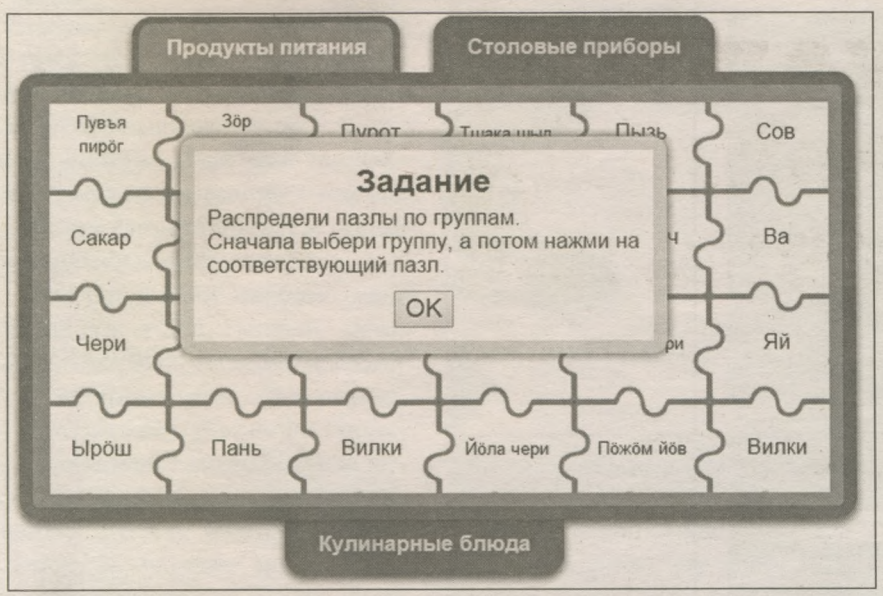
Подготовка и продвижение подобной формы деятельности позволяет превратить процесс обучения в увлекательную исследовательскую игру, учит эффективному поиску информации. Веб-квест — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета. Суть его заключается в том, чтобы добраться до некой цели, последовательно разгадывая загадки. Каждая из них — ключ к следующей точке и очередной задаче, которые бывают самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Задания для участников могут строиться на получении сведений из различных источников, создании презентации, текста, ленты времени и т. п.

Веб-квесты создаются по следующей схеме:

- вступление, где чётко прописаны цели и задачи участников;
- центральное задание, определяющее итоговый результат работы;
- список информационных ресурсов: интернет-ссылки, адреса веб-сайтов по теме, а также подсказки, необходимые для выполнения заданий;
- описание действий, которые следует выполнить командам во время прохождения этапов игры;
- описание критериев оценки веб-квеста;
- правила представления собранной информации;
- порядок подведения итогов.

Приведу несколько примеров таких игр, разработанных отделом новых информационных технологий нашей ЦГБ. Все они стали составной частью проекта «“ИНТЕЛлект библиотека”: разработка и создание курса дистанционного обучения с использованием метода телекоммуникационных игр».

Для разработки первой в своей практике игры мы выбрали тему патриотического характера. *Литературный веб-квест «Живём и помним»*, посвящённый 70-летию Победы в Великой Отечественной войне, стал

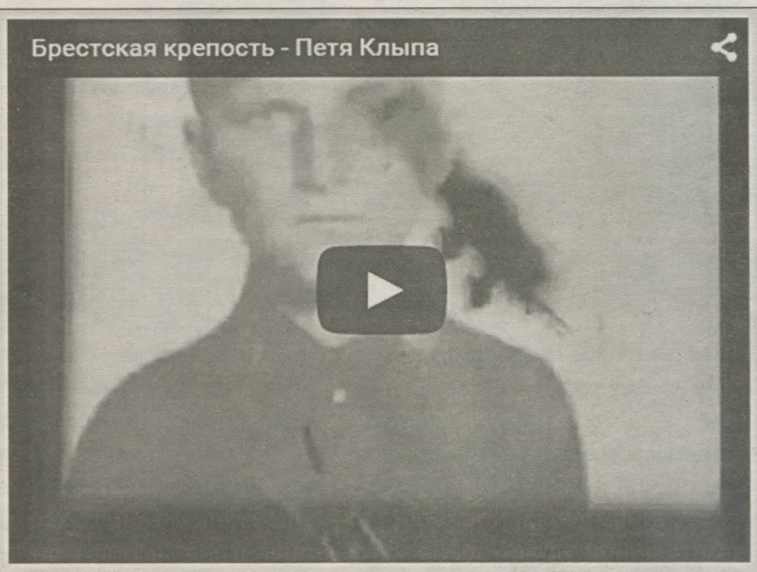


● *Веб-квест «Хлебосольный Коми край» развивает внимательность детей и знакомит их с родным языком*

одновременно частью системы дистанционного обучения в области компьютерной грамотности. Перед игроками поставили несколько целей: чтение художественной литературы военной тематики, поиск информации о прототипах главных героев, создание собственных электронных ресурсов и многое другое.

Задания были ориентированы на подростков 14–16 лет, хотя принять участие в игре мог любой желающий. Для наиболее быстрого и эффективного привлечения аудитории мы обратились за помощью к учителям школ и коллегам библиотек-филиалов. Благодаря их непосредственному участию удалось сформировать семь команд (каждая не более пяти человек). Кроме того, самостоятельно изъявили желание участвовать в игре два человека.

Квест состоял из пяти заданий, каждое последующее команды получали после прохождения очередного этапа. О том, что им предстоит делать, ребята узнавали из сообщений, высланных на адрес электронной почты капитанов команд. Вся информация дублировалась на веб-странице игры. Выполненные задания участники отправляли на электронную почту организаторов.



О Петре Клыпе, прототипе одного из героев книги "Брестская крепость"

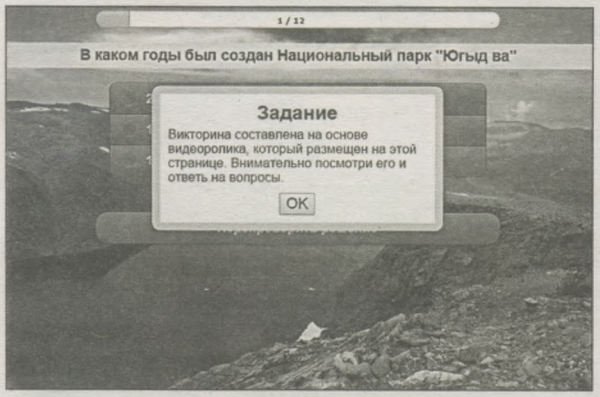
● *На сайте библиотеки размещён видеоролик, который помог участникам игры найти дополнительную информацию о герое Великой Отечественной войны*

На первом этапе каждая команда должна была придумать название и создать электронную визитную карточку. Игроки могли воспользоваться онлайн-консультациями и подсказками, размещёнными на веб-странице «Школа информационного комфорта» сайта ЦБС (http://cbs-sykt.ru). Темы их всегда актуальны для юных пользователей:

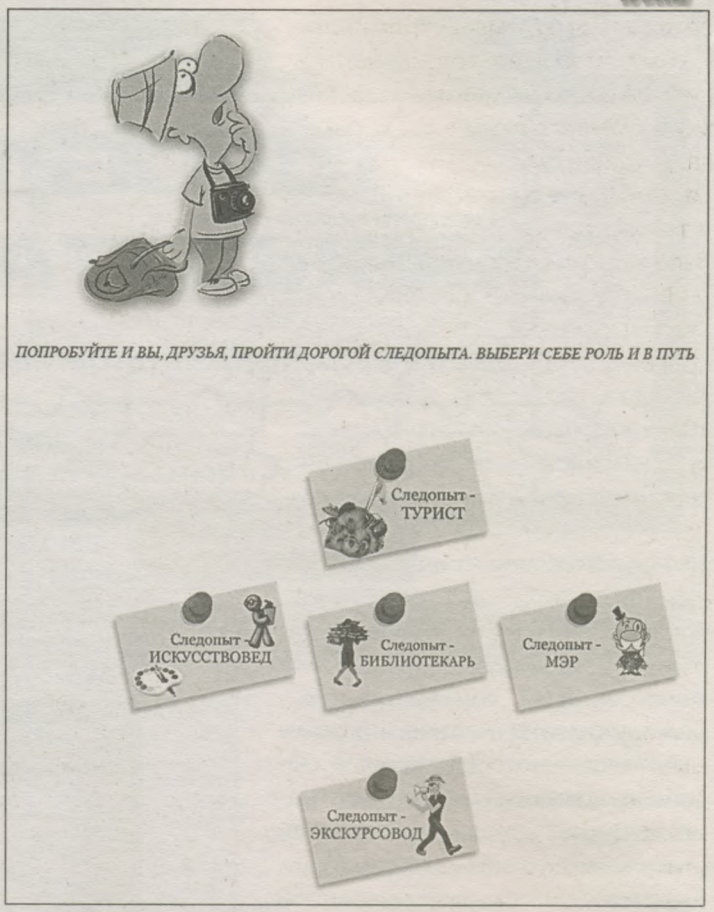
- маленькие секреты работы в программе Word;
- этапы подготовки успешной презентации;
- сервисы поисковой системы Google — создаём презентацию в облаке;
- как самостоятельно создать видеоролик;
- электронная почта и её сервисы.

На следующем этапе команды отвечали на вопросы онлайн-викторины «Герои Великой Отечественной войны». В качестве дополнительной информации на соответствующей странице сайта были размещены ссылки на удалённые ресурсы. Подсказка также нашлась на веб-странице игры в виде виртуальной выставки «О подвигах, о доблести, о славе». После того как все участники справились с данным этапом, доступ к викторине открыли в онлайн-режиме для всех желающих. Затем на основе анализа полученных данных необходимо было выявить книги-юбиляры, посвящённые Великой Отечественной

● Виртуальная выставка литературы помогает школьникам найти подсказки для прохождения игры



● Частью игры «Следопыт идёт по следу» стала викторина о родном крае



● Участники квеста вместе с главным персонажем примеряют на себя различные профессии

войне, а также провести исследование личности одного из её героев — Петра Клыпы, ставшего главным действующим лицом знаменитой повести С. Смирнова «Брестская крепость». Тот, кто внимательно следил за дополнительной информацией на странице игры, легко мог найти видеоролик о Петре Клыпе и с лёгкостью справиться с поставленной задачей.

В конце игры участники выполняли творческое задание, которое заключалось в разработке буктрейлера по одной из книг-юбиляров. Он мог быть сделан в любой программе: PowerPoint, Windows Live, Movie Maker и др.

Победителем игры стала команда «Звёздочки» школы № 9 пос. Краснозатонского. Это был наш первый опыт — и не только в отношении разработки сценария игры, но и работы с удалённым контентом, внедрения в структуру сайта видеороликов и презентаций, дистанционной работы. Успешное начало подтолкнуло коллег к поискам в этом направлении.

Приведу примеры ещё нескольких игр, разработанных сотрудниками отдела новых информационных технологий. *«Следопыт идёт по свету»* — ролевой веб-квест. Его особенность в том, что пользователь сам выбирает для себя роль и выполняет соответствующие ей задания.

В самом начале игры приводится история главного героя: «Давным-давно один любознательный гражданин, назовём его Следопыт, путешествуя по широким просторам своей великой Родины, услышал о том, что есть на земле удивительный край — Республика Коми. Решил он посетить его... По пути наш Следопыт вёл путевые заметки и фотодневник. День сменяла ночь, а ночь день, так проходили недели, и добрался наш путешественник до стольного града Сыктывкара...»

В ходе своего путешествия наш Следопыт становился мэром города, экскурсоводом, искусствоведом и даже библиотекарем. Каждый раз, примеряя на себя определённую роль, пользователь выполнял здания, которые были разработаны в сервисе http://learningapps.org/. Эта игра имеет краеведческую направленность и призвана расширить кругозор и знания о своём городе и республике.

«Алиса в Стране чудес» — литературный веб-квест, созданный по мотивам одноимённой сказки Л. Кэрролла. Разра-

батывая игру, мы стремились к тому, чтобы не только наполнить её всевозможными загадками и головоломками, но и показать удивительный мир писателя, привлечь внимание к наукам и такому таинственному и порой непонятному жанру абсурда.

Мы разделили маршрут квеста на три этапа. Первый, «Алиса и её друзья», успешно пройдёт тот, кто читал сказку. Во втором, «Поэтическом», участники пробуют свои силы в литературном искусстве. Сказка содержит одиннадцать стихов, большинство из которых — пародии на популярные нравоучительные сочинения и песни того времени. Одно из них является характерным примером написания фигурного стихотворения («Цап-царап сказал мышке...»). Оно графически воспроизводит какой-либо предмет или фигуру. Игроки знакомятся с этим понятием и сами пытаются сложить поэтические строки.

Последний этап — «Логический». Математикой и анализом пронизано практически всё произведение. По утверждениям учёных, здесь можно найти объяснения таким темам, как свойства окружности (вспомните эпизод про озеро слёз, которое наплакала Алиса, бег по кругу и разговор с гусеницей, сидящей на грибе), симметрии (рассказ о том, как Алиса попадает в зеркальный дом, и целая глава, посвящённая братьям Труляля и Траляля), теория системы счисления простых чисел (эпизод, где Алиса пытается вспомнить таблицу умножения) и многое другое.

Читая сказку об Алисе, мы встречаем множество загадок и ни одной отгадки, ни одного прямого ответа. Только умело поставленные вопросы и грамотно разбросанные по тексту подсказки да едва уловимые намёки. Что ни эпизод, то задача — математическая, логическая, лингвистическая.

● *Визитная карточка, созданная одной из команд*

Коллеги и по сей день продолжают наполнять эту квест-игру, разрабатывая задания, достойные блестящей логики «Алисы в Стране чудес». Но уже сейчас в неё можно играть, погружаясь в удивительный мир сказки.

Описанные опыты коллег оказались удачными. Хотя и без недостатков, как мы сами считаем, не обошлось.

На что следует обращать внимание при проведении веб-квестов:

1. Должно быть организовано тесное взаимодействие с координаторами команд, которых выбирают из числа библиотекарей или учителей-предметников. Оно заключается в постоянном контроле и информировании о ходе прохождения того или иного этапа при помощи смс, e-mail или телефонных звонков. Практика показывает, что подростки не всегда способны отслеживать информацию, размещённую удалённо, и самостоятельно отслеживать ход выполнения заданий.

2. Необходимо проводить индивидуальные консультации как для капитанов команд, так и всех желающих, используя при этом Skipe, электронную почту, ресурсы сайта. Если участники находятся в пределах одного небольшого населённого пункта, возможно проведение очных встреч.

3. Несмотря на то что наша молодёжь считает себя довольно продвинутой частью компьютерного сообщества, следует учитывать, что очень многие подростки не владеют правилами написания писем, не умеют создавать электронный почтовый ящик, прикреплять и отправлять файлы большого объёма, грамотно создавать презентации. Им потребуется ваша помощь.

4. Переходя в виртуальное пространство, мы никоим образом не отталкиваем читателя от библиотеки. Напротив, придумывая новые задания, коллеги должны строить их таким образом, чтобы ответы ребята могли найти на выставках, организованных специально для этого мероприятия.

Со всеми играми, о которых шла речь выше, можно познакомиться в блоге отдела новых информационных технологий «Мир удивительных открытий» (http://cbs-onit.blogspot.ru/). Для их создания мы использовали доступные и удобные интернет-сервисы: www.blogspot.ru (приложение Google) и http://learningapps.org.

Удобство их в том, что любой пользователь, принявший участие в играх, может сразу получить правильный ответ. Модуль обратной связи позволяет выразить своё мнение по поводу предложенных заданий. А что может быть важнее, чем знать, как относятся читатели к нашей работе!