



Формы работы библиотек по продвижению научно-технических знаний

Галингер Екатерина Андреевна,
ведущий эксперт МАУ «ИОЦ»

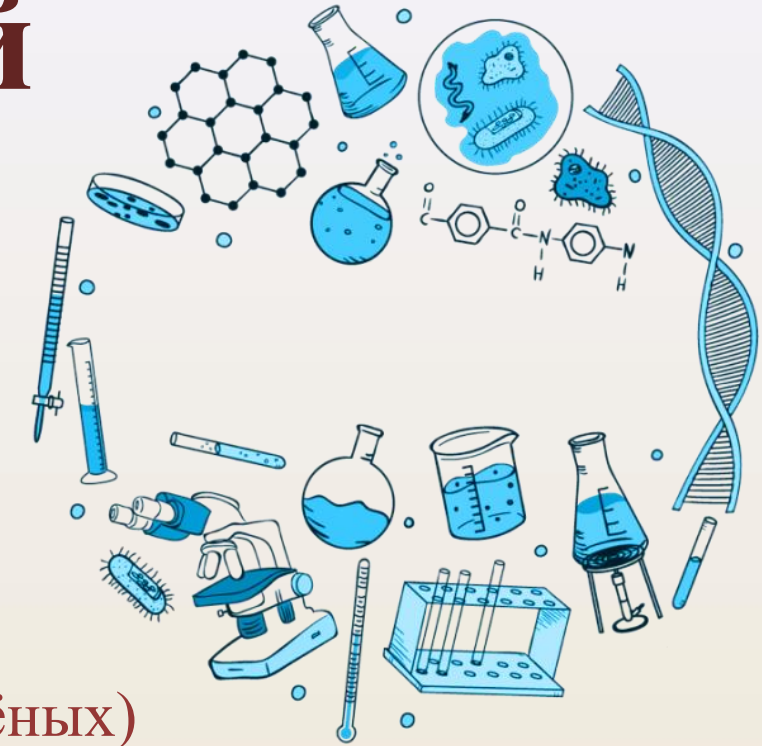
Продвижение научно-технических знаний

Возможные темы:

- ❖ «Великие умы России»
- ❖ «Изобретатели и их изобретения»
- ❖ «Наука за страницами школьного учебника»
- ❖ «Твори, выдумывай, пробуй»
- ❖ «Мир интересных открытий»
- ❖ «Творцы российской науки»
- ❖ «От мечты к открытиям»
- ❖ «Короткие истории обычных вещей»
- ❖ «Наука России в лицах»
- ❖ «Очевидное-невероятное»
- ❖ «Сомнения + изобретения=наука»
- ❖ «Мысль. Опыт. Наука»
- ❖ «Жизнь как наука. Наука как жизнь»
- ❖ «Мудрые науки без назидания и скуки»
- ❖ «На пути к новым знаниям»
- ❖ «Открытия, которые потрясли мир»
- ❖ «Наука России: инновации, технологии, приоритеты»
- ❖ «Знакомьтесь: славные имена в науке»
- ❖ «Наука открывает тайны»
- ❖ «Наука – дорога в будущее»
- ❖ «Необычные факты из жизни выдающихся людей»

Формы работы

- ❖ Создание выставок разных видов
- ❖ Изготовление лэпбука/научного адвент-календаря
- ❖ Вечера-портреты или информ-досье (мероприятие, проведённое в форме сборника материалов об учёном, подойдет для представления жизни и деятельности учёных)
- ❖ Сторителлинг (рассказывание историй об учёных)
- ❖ Информационно-познавательные часы
- ❖ Вечер занимательной науки с демонстрацией опытов
- ❖ Урок-путешествия во времени (можно показать историю изобретений)
- ❖ Интерактивные игры (игра «Аукцион знаний», игра «Крестики-нолики», игра «Великие изобретатели и их изобретения» и др.)
- ❖ Создание викторины
- ❖ Квиз



Интерактивные игры



Игра «Аукцион знаний»

Правила игры: для проведения игры должны быть изготовлены специальные деньги — квантики, номиналом 10 квантиков, 50 квантиков и 100 квантиков.

В игре участвуют две команды. У каждой команды есть 50 квантиков, это начальный капитал. На аукцион выставляются вопросы. Стартовая цена каждого вопроса — 10 квантиков.

После того, как ведущий объявит область науки, по которой будет вопрос (математика, физика, химия, биология, литература, история), команды начинают торги (кто заявит больше квантиков). Команда, заявившая максимальную цену, получает право ответа. Если ответ правильный, то заявленная сумма выдаётся команде в виде квантиков, если ответ неверный, то команда теряет заявленную сумму (она изымается из капитала команды). Если команда покупает вопрос на всю сумму, имеющуюся в наличии, и ошибается, то, она становится банкротом и не может продолжить участие. Ведущие аукциона и жюри имеют право премировать игроков или штрафовать за нарушение правил.

Игра «Крестики-нолики»

Игровое поле представляет собой клетку из девяти квадратов (три на три) или двадцати пяти (пять на пять) в зависимости от количества букв в ответах. Одна команда играет «крестиками» другая «ноликами» их нужно расположить на игровом поле так, чтобы они встали в ряд. Ведущий задаёт вопрос, соответствующий номеру клетки, команда отвечает, если ответ не верен, то ход переходит к соперникам.

Квиз

Современным аналогом викторин служит квиз. Эта форма командной игры давно завоевала популярность в российских библиотеках.

По правилам квиза в игре может быть от четырёх и более раундов, в каждом раунде должно содержаться не менее четырёх вопросов. Ведущий по порядку зачитывает вопросы, на обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута. Во всех раундах ответы записываются на общем бланке.

Примеры раундов: «Интеллектуальный раунд» с вопросами повышающегося уровня сложности, «Визуальный раунд» содержит вопрос, относящийся к фотографии или картинке; в «Музыкальном раунде» нужно дописать строчку из песни, вставить пропущенные слова песни, прослушать музыкальный фрагмент и написать название песни. В течение раунда «Чёрный ящик» командам задаются вопросы, ответы на которые находятся в чёрном ящике.

Игра «Великие изобретатели и их изобретения»

В первом раунде «Великие изобретатели России» нужно назвать учёного по описанию его изобретений и портрету.

Во втором раунде «Что это?» угадать современный предмет по рисунку, на котором он был изображён в первоизданном виде.

В третьем раунде «Предметы быта» назвать предмет домашнего обихода по истории его создания (стиральная машина, мясорубка и т. д.).

Различные викторины расширят читательский кругозор. Составить их можно из вопросов по разным отраслям науки, истории изобретений и научных открытий, жизни и деятельности известных учёных. Викторина может быть как отдельным мероприятием, так и входить в состав комплексного библиотечного мероприятия.