

ОБРАЩЕНИЕ К ЧИТАТЕЛЮ



Мария Александровна Буслаева,
директор Липецкой областной детской библиотеки

«Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В. А. Сухомлинский

Уважаемые коллеги!

Дефицит информационной культуры у детей, пожалуй, одна из самых актуальных проблем. Сегодня важным навыком становится умение ориентироваться в огромном потоке информации. Для этого требуются специальные знания и навыки. А потому появилась необходимость их формирования у юных пользователей. Одним из активных способов формирования у пользователей навыков работы с информационными ресурсами становятся интерактивные игры. Квесты, уже прочно вошедшие в практику работы библиотек, помогают участникам, опираясь на логику, эрудицию, сообразительность, ловкость и находчивость, двигаться к разгадке тайны. Участие в игре способствует повышению общего образовательного и культурного уровня ребенка, интереса к чтению и библиотеке, ведь на первом месте в библиотечном квесте — книга. «Ребенок, играя, все время стремится

идти вперед, а не назад... В играх дети все как бы делают втроем: их подсознание, их разум, их фантазия «работают» синхронно, участвуют в осмыслении и отражении мира постоянно», — сказал известный липецкий педагог С. А. Шмаков.

Третий выпуск профессионального журнала «Библиотечная палитра» составлен из библиотечных квесторий. Эта форма работы позволяет привлекать новых пользователей, знакомить юных читателей с лучшими произведениями русских и зарубежных писателей, изучать свой край, постигать основы правовых знаний и т. д. А еще весело и познавательно проводить свой досуг. Сотрудники библиотек предлагают девочкам и мальчишкам поиграть в пиратов, стать сыщиками, отправиться спасать Деда Мороза, встретиться со сказочными персонажами, отправиться вместе с Алисой в Страну чудес, пройти испытания, превратившись в суперагентов, стать учениками школы Хогвартс и т. п. Квесты проводятся в библиотеках и на улицах города или села, в музее и в виртуальном пространстве...

Одним словом, игра — это ветер приключений, интересная книга, захватывающий поиск, неожиданные решения и много радости и улыбок! И как результат — новые знания, новые возможности, новые друзья.