12+

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЮРЬЯНСКАЯ ЦЕНТРАЛИЗОВАННАЯ БИБЛИОТЕЧНАЯ СИСТЕМА»

Библиоскоп

Информационный вестник №2 (48)

май 2022

Уважаемые коллеги!

Примите искренние поздравления с профессиональным праздником – Общероссийским днем библиотек!

Книга всегда была и остается необходимым атрибутом жизни, без которого у человечества нет ни истории, ни культуры, ни представлений о завтрашнем дне. Библиотеки – сокровищницы культурных ценностей, распространители научных знаний, очаги просветительства. И сегодня, в век бурного развития информационных технологий, библиотеки являются современными культурно-просветительскими, социально-досуговыми центрами.

Друзья! Много книжных сокровищ хранят в своих недрах библиотеки, но главным достоянием остаются люди, верные хранители культуры – библиотечные специалисты, чьи судьбы неразрывно связаны с книгой.

Примите слова глубокой признательности за ваш вдохновенный труд, за творчество, талант, профессионализм, радушие и умение дарить людям радость.

От всей души желаю вам здоровья, благополучия, вдохновения, неисчерпаемой энергии, успешного творческого поиска, новых достижений!

Г.Н.Мальцева , директор МКУ «Юрьянская ЦБС»

Наши достижения в 2022 году

24 марта 2022г. в Вятской филармонии состоялось торжественное мероприятие, посвященное Дню работника культуры, на котором состоялось чествование лучших работников и вручение им наград. Ежегодно в рамках федерального проекта «Творческие люди» национального проекта «Культура» государственную поддержку получают лучшие сельские учреждения культуры и их работники. В этом году победителями конкурса признаны 15 сельских учреждений культуры.

Среди победителей Верходворская сельская библиотека-филиал и библиотекарь Банникова Елена Анатольевна. Ей вручены денежные именные сертификаты победителя, как библиотекарю, так и библиотеке. Поздравляем Вас, Елена Анатольевна, и желаем еще много таких побед.

Друзья! У нас отличная новость! Министерство культуры Российской Федерации объявило о результатах конкурсного отбора субъектов Российской Федерации на модернизацию библиотек в 2022 году. В 2022 году Мурыгинская поселковая библиотека пройдет модернизацию в рамках национального проекта «Культура», и станет первой библиотекой нового поколения в Юрьянском районе!!!

Библиоблог для библиотекарей,любящих свою профессию

Квизы в библиотеках

Это интеллектуальное развлечение пришло из британской массовой культуры и сейчас активно набирает популярность у нас.

Бук-квиз в библиотеке не просто игра, а соревнование, призывающее собрать вместе азарт, остроумие, ловкость и литературные знания! Он каждому дает шанс быть первым: успех может прийти и к книголюбу, и к новичку.

В общем-то, школьное слово «викторина» полностью передаёт суть мероприятия: игроки отвечают на вопросы, получая за ответы баллы. Кто больше ответил (т.е. набрал большее количество баллов), тот и выиграл. В буквальном переводе английское слово “quiz” имеет значения «опрос, викторина, телевикторина, проверка знаний». Как правило, квиз — это командная игра. Играть в квизы весело, ведь это и азарт, и соревнование, и битва не столько умов и знаний, сколько логики. Очень многое зависит также от сплочённости команды, умения услышать мнение каждого игрока, отстоять своё и в итоге привести команду к победе

История игры квиз

Термин впервые появился в 1781 году и стал использоваться в обиходе как эпитет для обозначения странного или неординарного человека. Немного погодя слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения удовольствия от соревнований.

Существует легенда, что в 1791 году владелец театра в Дублине, некий Ричард Дэйли, поспорил, что сможет ввести в английский язык новое слово в течение 24 часов. Дейли нанял людей, которые расписали весь Дублин словом «квиз». Непонимающие горожане без устали расспрашивали друг друга, что значит это словечко. Так, по легенде, новый термин вошел в оборот. В 1928 году в журнале «Огонёк» впервые был использован термин «викторина» – наиболее близкий по значению к слову «квиз» в русском языке.

Член редакции журнала Михаил Кольцов придумал такое звучное название для специального журнального раздела, наполненного ребусами, загадками, шарадами, кроссвордами, составителем которых был некий Виктор Микулин, также работавший в «Огоньке». От его имени и произошло слово «викторина». Позднее у термина нашли и иные корни – от латинского «виктор», что значит «победитель». Слово быстро вошло в обиход для обозначения разного рода настольных игр, в которых надо отвечать на вопросы из разных областей знаний. С 1975 года викторина уже ассоциируется именно с игрой «вопрос-ответ», в которой правильные ответы награждались баллами-очками, а победители получали призы.

.

Основные правила игры

1. Игра состоит из шести основных раундов.
2. Во всех раундах ответы записываются на общем бланке. На обсуждение каждого вопроса командам даётся определенное время (30 секунд или одна минута, в зависимости от подготовленности команд). В конце игры или после каждого раунда каждая команда может попросить повторить один вопрос, это должно проговариваться в начале игры.
3. Первый и четвертый раунды обычно состоят из 10 вопросов, которые могут быть объединены общей тематикой (например, «География», «Литературные герои»и т.д.).
4. Второй раунд обычно делают музыкальным. Команды заслушивают 10 отрывков из музыкальных произведений на определенную тему (например, песни о родине, маме или из мультфильмов). В качестве ответа принимается название музыкального произведения или строчка из песни. Можно получить дополнительные очки, если, к примеру, угадать название песни и её автора или название песни и название мультфильма. За каждый правильный ответ начисляется один балл.
5. Третий раунд обычно состоит из разгадывания ребусов, шарад, загадок.
6. Пятый раунд – мультимедиа – отгадывание визуальных картинок, портретов, памятников.
7. Шестой раунд можно сделать на любую тему. Поскольку основу квиза составляют вопросы, к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Стоит определиться и с предлагаемыми темами.

Особенно хорошо будет, если они совпадут с интересами или увлечениями участников. После подбора вопросов нужно продумать ход игры: будет ли соревнование командным или индивидуальным, кому будет принадлежать право выбора вопросов (или тем) – игрокам или ведущему. Сложность вопросов может быть либо одинаковой по ходу игры, либо меняться. В последнем случае награда за ответ на более сложный вопрос должна быть увеличена.

По окончании игры происходит подсчёт очков, награждение победителей, вручение призов. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков, включив их в отдельный рейтинг. Хорошо продуманный ход игры непременно будет вознаграждён интересом и активностью игроков.

Что учитывать при подготовке?

Прежде всего, нужно чётко продумать весь алгоритм игры и распределить обязанности между ведущими: кто объясняет правила, читает вопросы, кто раздаёт ручки и бланки для ответов, кто помогает с подсказками. Техническое обеспечение игры: на каком экране будут показываться вопросы и ответы, каким образом будет отсчитываться время и т.д. Обработка результатов: как будут подсчитываться баллы, заработанные командами, будет ли их количество фиксироваться в специальном протоколе и демонстрироваться после каждого раунда участникам, или подсчёт будет производиться в конце игры. В целом квиз-игра позволяет увлечь даже самых пассивных поначалу участников и провести, по сути, обычную викторину в современном формате: динамично, чётко, весело.

Материал использован из источников интернета