



ПОВЫШАЕМ СВОЮ КВАЛИФИКАЦИЮ

Г. С. ГАНЗИКОВА,
доцент кафедры документоведения,
библиотековедения и библиографии Пермского
государственного института искусства и культуры



Галина Семеновна ГАНЗИКОВА, серьезный ученый и педагог, пользующийся неизменной любовью и уважением своих студентов: и «очников», и «заочников» — рассказывает сегодня об одной из очень интересных форм обучения детей библиографическому поиску. Настольные библиографические игры делают занятия не только не скучными, но чрезвычайно увлекательными. В письме, приложенном к приведенной ниже статье, Галина Семеновна пишет: «Когда выступаю перед школьными библиотекарями на курсах повышения квалификации, вижу огромный интерес аудитории к этой теме».

Настольные библиографические игры в инновационной деятельности библиотекарей

В повседневной работе библиотекарь постоянно решает множество педагогических задач, связанных с воспитанием юного читателя, развитием различных знаний, умений детей, обеспечением свободной и комфортной ориентации в мире информации.

Успех каждой встречи с ребенком зависит от педагогического таланта и предрасположенности библиотекаря к педагогическому творчеству. Вся работа библиотекаря, когда ставится задача оказания помощи ребенку в его саморазвитии, — это уже творчество.

Результаты его не всегда видимы, измеримы. Однако есть в библиотеке и много такого, что можно увидеть, назвать творением не только интеллекта, но и рук человеческих. Это оригинальные книжные выставки (см., например, статью В. В. Вяткиной в «ШБ» №2, 2006) нетрадиционные библиографические пособия в форме предметных игрушек (из бумаги, глины, лоскутков и других материалов) или в форме книг-игрушек различной конструкции. К таким рукотворным творческим работам относятся и **настольные библиографические игры.**

На их особенностях, назначении, содержании

и хотелось бы остановить внимание библиотекарей. Конечно, в первую очередь тех, кто хотел бы их разрабатывать. **Сегодня каждый настроенный на творческую деятельность библиотекарь может придумать и оформить свою игру или даже комплекты игр.**

Материалы для изготовления (картон, цветная бумага, фломастеры, клей и т.п.) — всё есть, всё это без проблем можно найти в магазинах.

Новые энциклопедии, каталоги, библиографические картотеки, указатели литературы и другие поисковые средства в библиотеках тоже имеются. Остается лишь приступить к созданию первой игры. С чего начать и к чему стремиться? Статья содержит советы по разработке данных игр, показывает их роль в развитии у детей основ информационной культуры и дает ориентиры для дальнейшего развития этого направления работы в библиотеках для детей.

Важная задача библиотекаря — научить ребенка самостоятельному поиску информации, дать систему знаний о справочно-библиографическом аппарате библиотеки, развить у детей поисковые умения и навыки. **Для этого существуют различные методики и средства.**



Давайте вместе подумаем, каким из них отдать предпочтение, чтобы преобразовать приобретаемые знания о поиске информации в умения, а умения в навыки? Проблема появления у детей знаний из информации, сообщаемой взрослым, и превращения знаний в умения — одна из важнейших в педагогике, но непростых для решения. Возрастающую актуальность данной проблемы осознают не только учителя, но и библиотекари-библиографы, занимающиеся развитием у школьников информационной культуры. Перед специалистами стоит задача **найти дидактические средства**, которые помогут превратить каждую встречу ребенка с библиотекой и новыми знаниями о ней, её СБА, о поиске полнотекстовых документов, библиографической, фактографической информации **в одно из приятных, памятных занятий и функционально полезных времяпрепровождений для растущего человека**.

Ученик, умеющий самостоятельно искать информацию и использовать её для удовлетворения собственных интересов в учебных или самообразовательных целях, способный осуществлять её аналитико-синтетическую переработку, чтобы подготовить доклад, реферат, другой свой текст, по сравнению с другими учащимися, сверстниками, не умеющими этого делать, будет более успешным в школе — успешным здесь, сейчас и в будущем.

Какие бы меры ни предпринимались (ведь большинство библиотекарей давно проводят библиотечно-библиографические занятия, насыщая их практическими заданиями, соответственно вырабатывают у учащихся необходимые знания и умения), дети, несмотря на это, нередко испытывают в библиотеке чувство растерянности перед «Гималаями книг», буквально тонут в море Интернет-информации и ищут «спасательный круг» в библиотекаре.

Потому что знания, может быть, у них уже и есть, или их зачатки, но не превратились еще в умения и навыки.

Вот таким образом и возникает еще один вопрос: как довести развиваемые умения ученика самостоятельно находить ответы на интересующие вопросы в справочной литературе, в карточных и электронных каталогах, картотеках, на компакт-дисках или в Интернет-ресурсах до автоматизма? При этом неважно, какой у ребенка возраст, учить необходимо всех, а значит, рассматривать эту задачу надо будет в числе равнозначимых в работе со всеми возрастными группами детей, начиная с первого класса и завершая выпускным.

В педагогической копилке детских библиотек имеются такие средства. Извест-

но, кто и когда назвал их библиографическими играми, но термин закрепился. **Разработка новых библиографических игр (и как вариант — информографических) — одно из перспективных направлений в творческой деятельности библиотечных специалистов и, самое главное, плодотворных во всех отношениях, потому что, как верно подмечено видным отечественным ученым-психологом Л.С. Выготским, только «через игру в своем развитии и движется ребенок».**

Согласно самым общим определениям, игра — деятельность, направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятие напряжения, а также на развитие определенных навыков и умений. Игра — форма свободного самовыражения человека, не связанная с достижением утилитарной цели. Познание сущности детских игр, их значения, видов в процессе разработки библиографических игр очень важно. Это будет теоретической основой и предпосылкой успешного выполнения этой работы.

Литература по данному вопросу обширна, но, прежде всего, следует обратить внимание на книгу **Шмакова С.А. Игры учащихся — феномен культуры (М.: Новая школа. — 1994. — 240 с.)**. Желая изучить более глубоко исторические, генетические аспекты детской игры могут обратиться к научным трудам всемирно известных философов, культурологов, социологов и психологов (В. Вундт, Дж. Дж. Фрэнгер, Й. Хейзинга, М. Мид).

Целесообразно познакомиться и с публикациями, посвященными библиографическим играм и представляющими результаты исследований в этой области и творческий опыт отдельных специалистов. Их можно найти в списке литературы, который завершает статью.

Библиографические игры, что важно уяснить, относятся к классу дидактических игр, то есть разновидности игр, создаваемых педагогами в целях обучения и воспитания детей. Воспитательно-образовательное содержание таких игр формируется в виде дидактической задачи, однако для детей эта задача не выступает, как правило, открыто, а реализуется косвенными путями через задачу игровую. Увлечение игрой мобилизует интеллектуальные силы ребенка, а наличие занимательности, театрализованных элементов облегчает выполнение задачи. В такой игре дети учатся самостоятельно, активно помогают друг другу и взаимно проверяют друг друга. Дидактические игры имеют строгие правила, то есть в самой игре имеется контролирующее начало, когда ребенок может сам проверить успешность своих действий.



В деталях продуманная дидактическая игра оставляет взрослого «за кадром», но позволяет ребенку выделить в изучаемом явлении, объекте какое-либо качество, закономерность, научиться какому-либо способу действий.

Дидактическая игра нуждается в грамотном использовании. Есть опасность предложения ребенку сложной для его возраста игровой задачи. Если ребенок не понимает условий и цели игры или не имеет других навыков, например, общения в игре, ориентации в книге, каталоге, картотеке на основе знаний, полученных ранее, — он не сможет проявлять и в библиографической игре достаточной самостоятельности, чтобы почувствовать свою успешность. Следует также иметь в виду, что игровой материал, с которым не позволяется играть разнообразно, может быстро наскучить.

Библиографическая игра, как и дидактическая игра в целом, способна развивать одно из ценнейших качеств человеческого ума — его подвижность и гибкость. Другие значимые стороны библиографических (дидактических) игр: они помогают ребенку усвоить то или иное правило поиска информации в СБА библиотеки, алгоритм поиска, повторить полученные знания в единстве, в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению материала, повышению уровня библиографической грамотности.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Следует также отметить, что по характеру использования материала и форме существования дидактические игры подразделяются на три группы: 1) предметные; 2) словесные (устные) и 3) настольно-печатные.

Сейчас мы остановим внимание лишь на настольно-печатных играх. Это игры, основанные на подборе картинок по принципу сходства (лото, домино), и также игры типа «Лабиринт» и «Трудное путешествие». Последние называют ещё «играми-бродилками». Вот как их особенности охарактеризованы в журнале «Игра и дети»:

«...Бродилки» азартны... Они дают волю эмоциям, но и учат их сдерживать.

«Бродилки» — игры по правилам... А научить детей соблюдать очередность, договоренность, следовать установленным правилам — очень непростая задача.

Для игры в настольно-печатные игры обязательно нужны партнеры. Ну, хотя бы один. А можно и пятеро. В наш век, когда бациллы разобщенности и индивидуализма проникают даже в «детскую», это достоинство «бродилок»

трудно переоценить...» [См.: Настольно-печатные игры // Игра и дети. — 2004. — № 5. — С. 17]. Здесь же приводится и Интернет-адрес, по которому можно узнать значительно больше о достоинствах и истории настольно-печатных игр, о значении игры в целом: <http://www.detisite.ru/parents/society>; <http://www.boardgames.ru>.

Да, действительно, наверное, не найдется такого взрослого, который бы не любил играть в детстве в настольно-печатные игры. И что всегда лучше всего помнится, спустя годы? Вспоминается, что была хорошая компания друзей, был кубик, разноцветные фишки или фигурки персонажей-участников игры и сама игра, таящая массу неожиданностей. Было игровое поле с картинками и дорожками, на которых стоят в кружочках цифры, а путь вперед или назад указывают стрелки. И конечно, буря эмоций, переживаний, радость от удачного хода, ненадолго огорчение, если проиграл, и желание всё начать сначала.

И еще одно достоинство настольно-печатных игр надо выделить, оно особо отмечается и ценится психологами, педагогами. Эти игры помогают ненавязчиво познакомить детей с обилием полезной информации, она хорошо запоминается, потому что прочно вписывается в общий ряд подлинных событий из бытия ребенка. Конечно, в детстве мы над этим не задумывались. А вот сейчас, когда уже что-то пытаемся создавать для детей самостоятельно, в том числе в библиотеках, об этом важно помнить.

Итак, настольно-печатные игры доставляют массу удовольствия, подключают эмоции к процессу познания, учат ребенка общению, готовят его к встрече с трудностями, к их преодолению и даже учат проигрывать, но при этом не терять надежды на успех в следующей игре, неизвестно по счету какой. Эти игры не надоедают детям, потому что заключают в себе элемент открытий, тайн, секрета: играющие никогда не знают, как дальше развернутся события и кто на этот раз будет победителем. И хоть раз испытать это чувство — чувство радости от удачи, успеха — удается всем.

Все эти достоинства характерны не только для типичных и привычных для многих «игр-бродилок», которые покупаются детям в магазинах, но и для настольных библиографических игр, которые создаются библиотекарями. Одни из них развивают логическое мышление, другие пробуждают азарт и интерес к процессу познания, а все вместе быстро и без мук обучают способам решения той или иной информационной задачи. Несут они на себе, кроме всего, и важ-



ную познавательную нагрузку: знакомят детей с представителями животного и растительного мира, с назначением предметов быта, видами искусства, с техникой, географией и многими другими областями знаний, нужных человеку.

К настольно-печатным играм мы можем отнести, кроме **библиографических игр-путешествий, библиографическую викторину-кроссворд, библиографическое лото, библиографическое домино** и другие игры. Библиотечный опыт создания настольно-печатных игр обогащается, но всё-таки таких игр в отдельно взятой библиотеке и в библиотеках в целом пока мало. Национальной детской библиотекой республики Коми еще в 1991 году было издано методическое пособие, описывающее первую библиографическую настольно-печатную игру, разработанную студенткой-дипломницей ПГИИК Т. Здебской.

Называлась она «Почемучка», предназначалась учащимся младшего школьного возраста.

Цель игры — привить навык работы с первыми энциклопедическими словариками, пробудить интерес к справочной литературе в целом.

Эта игра, как и обычные настольные игры, состояла из **игрового поля, кубика, фишек.**

На игровом поле были расположены **«страны» и «города»: «Лесное царство», «Солнечное царство — космическое государство», «Небесное царство — голубое государство», «Царство Нептуна», «Овощеград».** Играть могли несколько человек. Дети бросали кубик и продвигали фишки на такое количество кружков вперед по маршруту, сколько по цифре показал кубик. Остановившись на кружке, играющий должен был по его номеру найти вопрос (**вопросы заранее пишутся на карточках и нумеруются**). И только ответив на него с помощью энциклопедических книг, мог сделать дальнейший ход. На маршруте были различные препятствия, предполагающие по правилам игры пропуск хода, потерю всех набранных очков и возвращение к началу маршрута.

Мы придумывали и другие варианты игр, создавали их модели. **«Звезда Африки»** помогала совершить «путешествие» по данной части света подросткам, и во время этого «путешествия» надо было ответить по справочной литературе на вопросы о пустыне Сахаре и озере Чад, о водопаде Виктория и Драконовых горах, узнать, что такое Танжер, Тимбукту, Кейптаун, какие страны находятся на границе с Египтом, Конго и т.д. Можно было выбрать разный маршрут путешествий: вокруг Африки на морском судне, по территории Африки пешеходный маршрут или на лю-

бом виде транспорта.

Игра **«Звездный странник»** переносила в 2042 год и отправляла детей на фантастических летательных аппаратах в путешествие по планетам Солнечной системы, и, естественно, дети узнавали о них, о кометах, метеоритах, черных дырах и о многом другом, имеющем отношение к астрономии, много интересного и нового для себя.

Игра **«За золотым ключиком»** начиналась таким обращением к учащимся 1-3 классов: **«Ты знаешь сказку А. Толстого «Золотой ключик или приключения Буратино? Тебе нравится главный герой, правда? Помоги ему дойти к таинственной двери, за которой хранится золотой ключик. Предстоит много испытаний. Но у тебя будет помощник — необыкновенная книга «Почемучка».** Она подскажет правильные ответы. У нас есть всё, чтобы начать игру: кубик, фишки. И, конечно, хорошее настроение!»

Далее следуют правила игры. На игровом поле маршрут, ведущий от эпизода к эпизоду в соответствии с фабулой событий из приключений «умненького-благоразумненького» Буратино, но, увы, всегда ли он был таков?

Вот такая подпись под одним из рисунков: «Лиса Алиса и Кот Базилио хотят обмануть Буратино. Помоги ему справиться с ними». Для этого по правилам игры на карточке с таким же рисунком нужно выбрать любой из вопросов («Какой зверь самый быстрый на свете?»; «Какой зверь самый хитрый на свете?», «Какой зверь самый маленький на свете?») и ответить на них. Если ребенок не ответит, то пропускает два хода. И еще в этой игре есть такие важные для успешного разрешения дидактической задачи подсказки: «Скажи Карабасу-Барабасу, на какой странице «Почемучки» можно найти ответ на его вопрос» или «Обязательно найди правильный ответ». И если был вопрос «Из чего была сделана первая бумага?», то в этой части игры (на отдельном листе) дается подсказка с указанием соответствующей страницы.

Теперь, прочитав описание настольных библиографических игр, их специфических особенностей, намного легче представить, сколь многочисленными, разнообразными могут быть их виды и разновидности. Здесь действительно большой простор для педагогического творчества библиотекаря.

Если нет времени на оформление игрового поля, нет способностей к рисованию, можно купить готовую настольно-печатную игру и преобразовать её в игру библиографическую.

Такие игры выпускают московская фирма «Эгри», издательство «Астрель» совместно с из-



дательством «АСТ» и другие фирмы. Стоят они недорого. Географическая приключенческая настольная игра «Вокруг света», в которой могут участвовать 2-4 игрока, предлагает совершить увлекательное путешествие по морям и океанам, познакомиться с расположением основных частей света, островов, материков, а на пути путешественников поджидают неожиданные встречи с пиратами, штормами, опасными айсбергами и многие другие опасности. Игровое поле красочно оформлено. Все правила игры указаны по ходу маршрута: «Пираты, три хода назад», «Попутный ветер, три хода вперед»; «Бермудский треугольник, пропусти два хода».

А если проставить в кружочках цифры и придумать вопросы, которые позволят совершить не только приключенческое, но и познавательное путешествие, то преграды станут легко преодолимыми. С этой же целью удачно можно использовать игровые вкладки в детские журналы («Читайка» — в этом журнале вопросы в играх будут литературными, «Веселые картинки», и др.), журналы для родителей («Игра и дети» и др.).

Из журнала «Читайка»



Подойдет для библиографической игры игровое поле для шашек или шахмат. И всё-таки, если есть желание и время, то, конечно, целесообразно от идеи до воплощения сделать все самому: придумать и нарисовать игровое поле, использовать волчок со стрелкой или традиционные фишки, кубик.

Поле может быть не только квадратным, пря-

моугольным, но и «круглым». Круглое поле может быть разделенным на множество секторов, каждый из которых имеет свой номер и цвет (например, красный, желтый, зеленый). Номер сектора указывает на номер карточки с вопросом, при этом карточка должна быть такого же цвета. **А цвет становится символом, условно обозначающим различные уровни сложности вопросов. Красный — самые трудные вопросы, но помогающие заработать наибольшее количество баллов. Желтые — вопросы средней трудности. Зеленый — легкие вопросы, но и баллов в этом случае игрок получает намного меньше, чем тогда, когда отвечает на вопросы с красной символикой. Таким образом, мы поставим ребенка в ситуацию выбора.** Кто-то из ребят выберет задания более трудные, кто-то — легкие. Ведь игра — это и способ проверки самого себя, формирование характера, когда риск оправдан. Поиск ответа на трудный вопрос, конечно, предположительно тоже должен инициировать исполнение более сложных умственных операций, поиск может быть многоступенчатым, не по одному источнику.

В процессе определения педагогического замысла игры и его реализации интересно поэкспериментировать над формой и содержанием игры и попытаться разработать материалы для библиографических паззлов, библиографического пасьянса, различных моделей библиографических лото.

Лото, как показывает наш опыт и подсказывает интуиция, могут связывать воедино иллюстрацию и эпизод из книги, сведения об авторе книги, ее точном заглавии, художнике-

иллюстраторе, других книгах этого автора, а также художника. Такое библиографическое лото может нацеливать на выполнение заданий по установлению наличия изданий в библиотеке путем обращения к каталогам и поиска на книжных полках. Здесь для ребенка, как и в играх-путешествиях, нелишними окажутся «опоры-подсказки», и они могут быть самыми разнообразными. Их придумыванию надо тоже уделить



внимание, потребуются затраты времени и творческих усилий. Например, собирание частей картинки в пазлах параллельно и одновременно может стать собиранием слов в предложение, подсказывающее путь поиска ответа в определенной части СБА. Или всё это даст возможность ребенку узнать, кто автор рисунков. Задание сравнить Буратино Л. Владимирского и Буратино других художников-иллюстраторов способно стать «мостиком» к книгам о деревянных человечках или «мостиком» к творчеству А. Толстого, творчеству К. Коллоди, к поиску биографических сведений об авторах и библиографических данных об их произведениях. И соответственно послужить началом выполнения ряда других не менее интересных поисковых заданий.

Только, моделируя эти задания, не следует забывать, что у библиографических игры иные цели по сравнению с играми литературными. Литературные игры позволяют проверить или развить интерес к литературному произведению, творчеству писателя, одним словом, помогают расширять или проверять читательскую эрудицию. Библиографические игры учат и должны учить, прежде всего, поиску информации. Они не требуют сразу готового ответа. Его нужно найти.

Поэтому хотелось бы особо отметить ещё раз следующее: **подсказкой должен быть не готовый ответ на вопрос, а путь поиска правильного ответа (называется источник или несколько источников, из которых один верный, указываются страницы в источниках, вспомогательный указатель или тематическая рубрика в нем и т.п.)**. Принимают ответ ребята, играющие в настольно-печатную игру, лишь тогда, когда он подтверждается текстом источника. А источником в данном случае может быть любой структурный элемент библиотечного справочно-библиографического аппарата, предназначенного детям. Не исключено, что впоследствии такие подсказки уже не потребуются. Но в самом начале, усваивая различные способы решения информационных задач через настольно-печатную игру, ребенок может прибегать к ним неоднократно.

В отличие от библиографических КВН, турниров и других игр, настольно-печатные игры — это «коробка с крышкой». В коробке игровое поле, комплекты карточек и прочая атрибутика игры, а на крышке — название игры, занимательная аннотация к ней, на обороте — правила. В коробку может быть вложена также книжка-инструкция для детей с указанием маршрутов поиска и верными ответами по суще-

ству вопросов, подтверждаемыми источниками. По ней дети имеют возможность проверить правильность своих ответов. Но и другое развитие событий тоже нужно учитывать. Игра ни в коем случае не должна превращаться в сплошные мучения, если ребенок не сразу находит ответ. И эта книжка тоже будет ему опорой-подсказкой. Разработчик игры, безусловно, может подготовить запасную рабочую книжку и для себя. И, естественно, свою книжку-«шпаргалку» библиотекарь не выдает детям во время игры. Однако в любой момент сам он уже готов что-то подсказать, подправить «поиск с ошибками», направить его в правильное русло и не затратить на эту помощь много времени.

Несколько коробок с настольными играми, красочно оформленных, необходимо положить на видном месте в читальном зале библиотеки поближе к стеллажу со справочными и библиографическими изданиями, к каталогам и картотекам. Школьники, зная об этом, могут приходить в библиотеку только для того, чтобы поиграть в ту или иную настольную библиоигру. Многократно повторяя игровые действия (должно быть несколько комплектов вопросов, чтобы не наскучили, но построенных по одному и тому же принципу), дети будут заниматься информационным самообразованием. Вот тогда, как показывает опыт библиотекарей, которые уже разрабатывали подобные игры, и как убеждают наблюдения за играющими ребятами, и происходит активизация процесса самообучения в игре, ведущего к преобразованию знаний в умения, а умений — в навыки.

Тематика игр, разумеется, не должна быть однообразной. Игры можно посвящать творчеству писателей, школьным предметам, новым наукам, выдающимся ученым, историческим и государственным деятелям, фактически любым темам, но значимым для интеллектуально-творческого и эстетического развития ребенка. Информационное самообразование в игровой деятельности — это верный и надежный путь к настоящему образованию.

Выделим ещё раз условия и алгоритмы для творческого выполнения работы по созданию игр:

Определяется целевое и читательское назначение игры.

Создается модель игры, оформляются ее правила.

Моделируются поисковые задачи с учетом современного СБА детских и школьных библиотек.



Оформляется игра с помощью художника библиотеки или библиотечного актива.

А какими могут быть библиографические игры в целом? Следует прочитать литературу, чтобы изучить специфические особенности различных библиографических игр и методику их проведения. Изучению этой темы я обычно посвящаю цикл занятий в рамках спецкурса «Инновационная библиографическая деятельность детских библиотек». Проводится коллоквиум, на котором звучат подготовленные студентами ответы на следующие вопросы:

1. Какие игры называются библиографическими, каковы их цели, задачи, чем они отличаются от литературных и развлекательно-познавательных игр?

2. Какие виды и разновидности библиографических игр встречаются в практическом опыте библиотек?

3. Как можно разделить библиографические игры по общим признакам, используя распространенные классификации детских игр?

4. Что позволяет рассматривать библиографические игры как самостоятельный класс детских игр и преимущественно дидактических?

5. Какие общие структурные компоненты свойственны различным библиографическим играм?

6. Что отличает библиографические викторины от библиографических игр-путешествий, и какой может быть методика подготовки и проведения таких игр?

7. Каковы главные отличительные черты методики и проведения библиографических конкурсов, в том числе КВН, турниров, эстафеты, «Поля чудес» и др.?

8. Что собой представляют ролевые библиографические игры?

9. Когда, где и как их целесообразно организовывать? Какой может быть их сценическая атрибутика?

10. Какие библиографические игры относятся к играм с открытыми правилами и какие — к играм с фиксированными правилами?

11. Каковы общие правила проведения библиографических игр? Какие требования предъявляются к ведущему игры?

12. Как можно оформить настольные библиографические игры (темы, формы, дидактические приемы, правила игры), чтобы они были интересными, познавательными, обучающими и воспитывающими, воздействовали одновременно на развитие ума, воли и чувств ребенка?

13. Какие новые библиографические игры разработаны и могут быть разработаны в библи-

отеках? Проанализируйте методические разработки библиотек, публикации в профессиональной периодике и определите традиционные и инновационные элементы в играх. Предложите варианты новых разновидностей библиографических игр.

ЛИТЕРАТУРА:

Андреева, М.С. О словах разнообразных, одинаковых и разных: путешествие по стране ЛИНГВА-КВН / М.С. Андреева // Шк. б-ка. — 2004. — № 2. — С. 40 — 45.

Ганзикова, Г.С., Панкратова Т.Г. О значении библиотечно-библиографической культуры и библиографических игр в ее формировании / Г.С. Ганзикова, Т.Г. Панкратова // Подростки и библиотека : сообщ. и тез. докл. межрегион. науч.-практ. конф. / Перм. обл. дет. б-ка. — Пермь, 1993. — С. 66 — 69.

Захаренкова, Н.В. Игра — проверочный урок: увлекательная библиография / Н.В. Захаренкова // Библиотека. — 2002. — № 1. — С. 65 -66.

Лоцманова, В.И. Чтобы воспитать информационную культуру / В.И. Лоцманова. // Библиография. — 1994. — № 2. — С. 40— 45.

Максимова, Н.М. Краеведческая библиографическая рулетка // Н.М. Максимова / Библиография. — 1996. — № 4. — С. 58 — 60.

Нургалиева, Л. Если к вам пришел Бонапарт : [игровые тренинги] // Библиотека. — 1997. — № 5. — С.74-75.

Сухарева А.М. Игровые формы проведения библиотечных уроков с подростками // Подростки и библиотека : сообщ. и тез. докл. межрегион. науч.-практ. конф. / Перм. обл. дет. б-ка. — Пермь, 1993. — С. 70 — 75.

«Арифметика» информационного везения или что может электронный каталог? (Информационно-библиографическая игра для учащихся 7-8 классов) / Сост. Г.Г. Корягина, Т.Н. Третьякова, Н.С. Алешина // Дети, компьютер и детская библиотека : сб. ст. ведущих специалистов Ленигр. обл. дет. б-ки. — СПб, 1999. — С. 70 — 75.

Учимся, играя!: Метод. рекомендации по проведению библиогр. игр и конкурсов / Киров. обл. дет. б-ка им. А.С.Грина. — Киров, 1997. — 23 с.

Информационная среда детской библиотеки. Вып. 4. «Библиотечно-библиографические и информационные знания школьникам. Основы информационной культуры»: [сценарии библиогр. игр] / Киров. обл. дет. б-ка. им. А.С. Грина; сост. Л. Шевченко. — Киров, 2003. — 35 с.