

## Пояснительная записка

### *Актуальность*

Исследования последних лет показывают, что современные дети и подростки читают все меньше и гораздо хуже. Книга как источник информации все больше уступает интернету. Утрачивается к ней уважение. Но ведь ценность книги не только в наличии в ней информации. Не каждая книга должна содержать полезную информацию или решать конкретные задачи. Человек через чтение учится думать, переживать.

Сегодня школьные библиотеки оснащены компьютерной техникой, имеется доступ в интернет, но я считаю, что главная функция библиотеки привлечение детей и подростков к книге. Хорошие книги делают жизнь интереснее и богаче. Читающие дети и подростки имеют большой объем памяти, развитое воображение, лучше владеют речью, свободнее пишут.

Современным детям и подросткам свойственно стремление к постоянным переменам, новым впечатлениям, сильным эмоциям. Традиционные формы работы школьной библиотеки не всегда эффективны и привлекательны. Что мы можем им предложить?

Новая форма должна быть и увлекательной и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечает «квест» или «игра-поиск».

Что такое «квест»? Очевидно, что в русский язык слово «квест» пришло из английского («quest» - «поиск»). Само это понятие происходит из средневековой литературы, где оно обозначало долгое и трудное путешествие героя, чаще всего рыцаря, за каким-либо предметом, обычно волшебным. На пути героя встречались многочисленные препятствия, которые он преодолевал благодаря своим физическим возможностям, интеллектуальным способностям или при помощи друзей.

Одной из разновидностью квеста является литературный квест. Маршрут литературного квеста связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг.

При разработке литературного квеста «В стране сказок» ставились цели:

- воспитание интереса к книге и процессу чтения;
- развитие познавательной активности;
- умение работать в команде;
- умения размышлять и делать самостоятельные выводы.

### **Задачи:**

- сформировать у подростков устойчивый интерес к чтению;
- выявить и поддержать учащихся, проявляющих интерес к творческому чтению;
- привить интерес к сказкам, как авторским, так и русским народным;

**Продолжительность игры:** 60 минут (на каждый этап маршрута определяется 10 мин., переход с этапа на этап – 2-3 мин.).

**Участники:** учащиеся 3-4 классов.

***Предварительная подготовка.***

Перед квестом учащимся было предложено перечитать произведения: Волков А. «Волшебник Изумрудного города», сказки Г. Х. Андерсена, русские народные сказки.

***Правила игры.***

В квесте участвует равное количество членов команд. Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности, чтобы не допустить их пересечения на маршруте. Команды выбирают капитана.

Выигрывает та команда, которая прошла все этапы, набрала максимальное количество баллов и правильно собрала ключевую фразу.

***Ключевая фраза.***

«Чтение – вот лучшее учение. Следовать за мыслями великого человека – есть наука самая занимательная». А. С. Пушкин

***Маршрут:*** Этапы: «Библиотека», «Чудо – сказки», «Изумрудный город», «Великий сказочник».