

Литературная веб-викторина как перспективный формат взаимодействия с читателем

В век цифровизации и компьютеризации, когда ключевой проблемой образования становится обеспечение равных возможностей для всех обучающихся, происходит переосмысление и реорганизация привычных форм обучения. Педагоги ищут новые форматы взаимодействия с аудиторией, призванные избавиться от штампов и рутины учебного процесса. От академических стандартов обучения эти новые практики кардинально отличаются их соревновательно-игровой направленностью. Одной из перспективных сетевых игр является литературная веб-викторина, опытом проведения которой отдел художественной литературы Научной библиотеки НГУ хочет поделиться в этой статье.

Актуальность данного предмета обусловлена тем, что на сегодняшний день викторина – это самая распространенная игра, а её формат ответов на вопросы из различных областей знания удовлетворяет познавательным потребностям студентов, у которых в силу особенностей возрастной психологии и образовательной системы наблюдается снижение познавательных интересов в сторонних для их сферы знаний областях.

Согласно толковому словарю Д. Н. Ушакова, викторина — игра, состоящая в том, что участники должны отвечать на ряд заданных вопросов, обычно объединённых какой-нибудь общей темой. Основой викторины служат ранее полученные знания и вопросно-ответная схема проведения, а её целью является развитие творческих возможностей обучающихся, активизация интереса к теме и выработка и укрепление внутренней потребности к познанию. При этом викторина выгодно отличается от сухого логического теста обязательным присутствием эмоций и/или юмора. Формат

викторины обеспечивает спецификацию под личность участников, грамотное использование различных факторов заинтересованности в теме, как-то: общественного, культурного и исторического значения, включенности в учебную программу, важности с точки зрения зрения личности и интеллектуального развития.

Ниже изложены преимущества формата литературной веб-викторины, которые отдел художественной литературы выделяет в результате общения с аудиторией.

Викторина даёт представление об усвоении материала за счёт возможности повторного прохождения. Это позволяет в сжатые сроки провести срез знаний по заданной теме, указать на пробелы и способ их восполнения (итоговый комментарий-совет составителя, к каким ресурсам можно обратиться).

Викторина акцентирует «ядро» творческого события и перерабатывает его в наглядный материал – иллюстрации, живые комментарии (формат заочного общения, возможность мгновенно получить впечатления человека, тоже познакомившегося с произведением искусства).

Викторина отвечает духу времени с его переизбытком информации и клиповым мышлением. Она требует меньше времени и сосредоточенности, обеспечивает подачу определённого сжатого объёма информации, что предотвращает перенасыщение и упрощает процесс восприятия.

Викторина позволяет расставить акценты в подаваемом материале в соответствии с выбранной составителем целью. Так, например, она способна разжечь интерес к гуманитарным темам, поскольку предмет викторины можно подать под углом зрения людей с техническим складом ума.

Наконец, для работников сферы культуры составление викторины – это способ обработки информации, который, с одной стороны, не требует больших затрат времени и академического знания темы. С другой стороны, он позволяет выявить привлекательные для читающей публики темы (поскольку составителю электронной викторины доступна информация о количестве прохождений) и получить информацию, с которой в дальнейшем можно будет работать при организации различных мероприятий (творческих встреч, лекций, выставок).

По ссылкам на сайте НБ НГУ ниже вы можете ознакомиться с материалами Научной библиотеки НГУ, содержащими примеры составленных отделом художественной литературы викторин: «На крыльях поэзии сквозь века» (к Всемирному дню поэзии 21.03.2023), «Родом из детства» (к Международному дню детской книги 02.04.2022), а также увидеть реакцию читателей в социальной сети ВКонтакте НБ НГУ.

Игра как средство познания мира имеет важное значение в жизни человека любого возраста. Как

говорил один из основоположников научной педагогики в России К. Д. Ушинский, «игра – это регулятор всех жизненных позиций человека». Игровые формы обучения как никакая другая технология задействуют различные способы мотивации: коммуникативные, моральные, познавательные. Мы призываем наших коллег активно реализовывать этот формат в практической работе, чтобы поддерживать интерес к гуманитарному и техническому знанию, помогать нашим читателям развивать комплексное восприятие мира и понимание взаимосвязей различных аспектов интеллектуальной и культурной деятельности.

Куликова А. Д.,
библиотекарь
отдела художественной литературы,
Научной библиотеки НГУ