**Положение**

**об организации и проведении**

**ежегодного Интеллектуального марафона «Читатель года»**

1. **Общие положения**
	1. **Интеллектуальный марафон** – комплексная глобальная форма работы с читателями-детьми, сочетающая в себе разнообразные формы индивидуальной и массовой работы наглядного, устного и комбинированного характера, и представляющая собой постоянно действующую интеллектуально-творческую игру.
	2. **Название.** «В путь, эрудиты!» - до 2005 года, «Читатель года» - в настоящее время
	3. Общебиблиотечная игра
	4. **Место проведения:** в стенах библиотеки. Во всех залах повседневного индивидуального и массового обслуживания читателей-детей
	5. **Участники:** дети 6-15 лет
	6. **Библиотечные формы, включаемые в Марафон**

Книжные выставки-игры, настенные игры, игровые читательские уголки, творческие лаборатории, акции и другие формы, предусматривающие наличие заданий и вопросов интеллектуального и творческого характера для читателей-детей и требующих от них участия с время-и-трудозатратами.

1. **Цели и задачи**

 **Цели:** Развитие личности творчески созидательной, самостоятельно и критически мыслящей.

 **Задачи:**

- развивать у ребенка умение эффективно общаться – слушать, говорить, читать и писать;

- организовать наилучшие условия для увлекательного самообразования детей;

- учить ребенка искать и использовать информацию;

- способствовать формированию позитивной самооценки ребенка;

-способствовать гармоничному развитию интеллектуальной и эмоциональной сфер ребенка;

- развивать качества необходимые для успешной творческой читательской деятельности: воображения, образного и аналитического мышления, памяти и т.д.

1. **Принципы игры**
* доступность всем желающим;
* добровольность участия;
* простота правил;
* регулярная обновляемость внутриигровых форм;
* гармоничное соотношение интеллектуальных и творческих заданий;
* четкое отслеживание результатов.
1. **Порядок проведения игры**
	1. **Условия игры**

**-** одновременноучастие в игре может принимать неограниченное количество детей;

**-** участник игры посвящает ей столько времени, сколько посчитает необходимым;

**-** начать, приостановить и закончить для себя игру участник может в любой момент игрового периода;

**-** участник может выбирать для себя игровые формы и залы для игры по своему усмотрению;

**-** участник игры может «заработать» любое количество оценочных знаков по своему желанию: от одного до максимально возможного;

**-** игровой период завершается финальным мероприятием, на котором подводятся итоги игры;

**-** по результатам игры лучшие участники награждаются призами.

 **4.2 Игровой период**

11 месяцев (с 1 января по 1 декабря), оставшееся до конца года время используется для сведения данных в единую сетку, подведения итогов и финального мероприятия.

1. **Система оценивания и поощрения участников**

**5.1 Оценочный знак.**

«Эрудитка». Небольшой (4х4см) двухсторонний бумажный квадрат. На его лицевой стороне изображается один из литературных героев библиотечной «Читай-компании» (Чебурашка, Карлсон, Кот Ученый, Мальвина и Пьеро и др.) и написано слово «эрудитка» (ежегодно герой на «эрудитке» меняется). Оборотная сторона – пустое поле, предназначенное для пометок библиотекаря, а именно для указания количества выданных «эрудиток», библиотечной печати и подписи специалиста.

 **5.2 Параметры оценивания**

Рекомендуемые параметры оценивания деятельности «эрудитов»,

единые для всех залов обслуживания ЦГДБ имени С. Т. Аксакова

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Вид деятельности** | **Условная стоимость**(эрудитки) |
| 1. | Разгадывание загадки, кроссворда (за одно слово) | 1-3 |
| 2. | Разгадывание ребуса, головоломки | 3-5 |
| 3. | Устный ответ на простой вопрос (например, вопрос викторины) | 3 |
| 4. | Устный ответ на вопрос, требующий анализа и осмысления текста | 5 |
| 5.  | Письменная работа малого объема(1-3 строки)(участие в опросе, выбор лучшей книги, «говорю, что думаю» и т. д.) | 10-15 |
| 6. | Письменная творческая работа (от 3 строк и больше)(небольшое сочинение, отзыв о книге, стихотворение и т. д.) | 15-50 |
| 7. | Сложная письменная творческая работа, специально оформленная(эссе, рассказ, читательский дневник и т. д.) | 50-100 |
| 8. | Рисунок | 5-30 |
| 9 | Простая ручная творческая работа | 10-50 |
| 10. | Сложная ручная творческая работа, выполненная ребенком самостоятельно  | 50-100 |

**5.3 Учет участников и оценочных знаков**

5.3.1 Учет участников игры ведется в каждом зале, предлагающем игровые формы.

5.3.2 Для учёта участников и их работы заводятся специальные журналы, в которых для каждой игры выделена отдельная страница. Здесь в виде таблицы указываются необходимые данные для идентификации ребенка (имя, фамилия, школа, класс), контакта с ним (номер телефона, иногда - адрес) и отмечается, сколько он «эрудиток» заработал.

5.3.3 В конце игрового периода (1 декабря – 10 декабря) данные журналов сводятся в электронную суммарную таблицу, и подсчитывается, сколько в общей сложности заработал каждый конкретный ребенок. Таким образом, в каждой возрастной категории выявляются лидеры.

**5.4 Награждение победителей**

 5.4.1 Награждение победителей и лучших участников Марафона происходит на финальной игре «В путь, эрудиты!» в конце декабря - начале января.

 5.4.2 Лучшие игроки определяются в разных возрастных категориях по количеству заработанных «эрудиток».