**Интерактивная игра: "Найди книгу в каталоге"**

**Цель игры:**  
Сформировать у учеников представление о работе с электронным каталогом в АРМ библиотекаря.  
Научить искать книги по различным критериям: автор, название, жанр, год издания.

1. Создаётся **таблица "Каталог книг"** с полями:
   * Название книги
   * Автор
   * Жанр
   * Год издания
   * Стеллаж (например, "А-1", "Б-2")
2. Заполняется **10–15 карточками книг** разных жанров, авторов и годов.

Пример строки:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название** | **Автор** | **Жанр** | **Год** | **Стеллаж** |
| Война и мир | Л. Н. Толстой | Роман | 1869 | А-1 |
| Гарри Поттер и философ... | Дж. К. Роулинг | Фэнтези | 1997 | Б-3 |
| Робинзон Крузо | Даниэль Дефо | Приключения | 1719 | В-2 |

**Правила игры:**

1. Ученики работают в парах или индивидуально.
2. Учитель раздаёт **карточки-задания** или показывает их на экране.

**Примеры заданий:**

* Найди книгу автора Толстого. Какой её год издания и где она находится?
* Найди все книги жанра "Приключения".
* Какие книги изданы до 1900 года?
* У какой книги самый старый год издания?
* На каком стеллаже находится "Гарри Поттер"?

1. Учащийся использует фильтр или поиск в Access / Excel, чтобы найти ответы.

**Подведение итогов:**

* За каждое правильное задание — балл или жетон.
* Побеждает ученик или команда с наибольшим количеством баллов.
* Дополнительные баллы — за скорость, аккуратность, верные ответы с объяснением.

**Настольная / бумажная игра**

Если компьютеров нет, можно:

* распечатать **каталог книг** (таблица на бумаге),
* подготовить **карточки с заданиями**,
* предложить ученикам искать ответы в распечатанном каталоге.

Пример карточки:

**Задание:**  
Найди книгу с жанром **"Фантастика"**, которая была издана **после 2000 года**.  
Что это за книга и где она находится?

**Рефлексия после игры:**

* Что тебе понравилось?
* Сложно ли было искать книги?
* Чем электронный каталог удобнее бумажного?