



Адрес:

Россия, Республика Крым
г. Симферополь, ул. Кечкеметская, 94-а
сайт: www.krbm.ru
почта: info@krbm.ru
тел./факс 22-86-95

Часы работы:

Понедельник	}	с 11.00 до 18.00
Вторник		
Среда		
Четверг		
Пятница		
Воскресенье	}	с 10.00 до 17.00
Суббота – выходной		

Министерство культуры Республики Крым
ГБУК РК "Крымская республиканская
библиотека для молодежи"



Интерактивный досуг молодежи в библиотеке

методическое пособие

г. Симферополь, 2020 г.

Министерство культуры Республики Крым
ГБУК РК «Крымская республиканская библиотека для молодежи»

Интерактивный досуг молодежи в библиотеке

Методическое пособие

г. Симферополь, 2020 г.

Интерактивный досуг молодежи в библиотеке : методическое пособие / Мин-во культуры Респ. Крым ; ГБУК РК «Крымская республиканская библиотека для молодежи» ; [составитель А. В. Павловская ; верстка: Я. А. Бадрас ; ответственный за выпуск А. А. Подшивалова]. – Симферополь, ГБУК КРБДМ, 2020. – 36 с. – Текст : непосредственный.

В настоящее время игры занимают значительное место в социокультурной деятельности библиотек. В наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок для подростков и молодежи.

Методическое пособие, адресованное библиотекарям, работающим с молодежной аудиторией, содержит рекомендации по внедрению игровых технологий в практику библиотек.

Составитель: А.В. Павловская

Верстка: Я.А. Бадрас

Ответственный за выпуск: А.А. Подшивалова

© ГБУК РК Крымская республиканская
библиотека для молодёжи

Нововведения в библиотеке позволяют ей адаптироваться к изменяющемуся образу жизни общества. Среди новых форм культурно-массовой работы можно выделить интеллектуально-развлекательные игры. Новые виды досуга полезны для человека. Молодые люди развлекаются, знакомятся и получают новую информацию. Если в Интернете социальные связи становятся призрачными, иллюзорными, то такие встречи возвращают в реальность, дают возможность увидеть и услышать других людей, показать себя. Человеку также необходима пища для ума. На квизах, игротеках, мастер-классах люди учатся новому в необременительной игровой форме, получают возможность самовыражаться и на время вырваться из рутины.

Игровая деятельность занимает важное место в проведении мероприятий. Задачей современного общества является формирование сильной личности, которая может сама развивать стратегию своего поведения, реализовывать планы, делать правильный выбор и нести ответственность за свои действия. Развитию этих качеств во многом способствуют мероприятия, в которых используется технология игры. Мультимедийное сопровождение – одно из важных элементов, позволяющее услышать информацию и погрузиться в определённую тематику визуально.

Игра – это не развлечение, а деятельность, в которой лучше усваивается и воспроизводится социальный опыт, в данном процессе совершенствуется личность ученика; игра – один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе.

В библиотеке большой популярностью пользуются игровые интерактивные технологии, когда в мероприятия вносится элемент игры. Особенно это касается массового обслуживания детей. Насыщенными игровыми формами могут быть литературные игры: викторины, путешествия, конкурсы, игры по сценариям известных телеигр (брейн-ринги, КВНы), аукционы, лото и т. д. Все перечисленные формы включают творческие задания, обучающие и образовательные игры, вопросы-размышления. Главное условие – участники должны не только закрепить старый изученный материал, но и узнать что-то новое.

В современных условиях успешны те библиотеки, которые отдают предпочтение активным, игровым, интеллектуальным формам работы с читателями.

Использование инновационных форм в деятельности библиотеки открывает новые горизонты развития, повышает качество обслуживания пользователей, положительно влияет на репутацию библиотеки как социально значимой и активно развивающейся организации. Реализация

инноваций – это сложный, но интересный, творческий процесс, который становится единственно возможным для функционирования библиотеки в новых общественных реалиях. И.М. Суслова, профессор кафедры управления информационно-библиотечной деятельностью Московского государственного университета культуры и искусства, кандидат педагогических наук, считает, что «инновация...включает идеи, деятельность, материальный объект, которые являются новыми для библиотеки, использующей их».

Инновационные формы работы позволяют проводить даже традиционные мероприятия ярче, динамичнее, зрелищнее.

Можно говорить о возрождении массовой работы в новом ракурсе, о свежей, инновационной струе в этой работе, но в сочетании с уже проверенными временем традициями.

За последнее время внедрены в работу электронные познавательные игры, буктрейлеры, акции, выставки-инсталляции, виртуальные выставки, медиа презентации и т.д. Насыщенными игровыми элементами могут быть литературные игры: викторины, путешествия, конкурсы, игры по сценариям известных телеигр (брейн-ринги, КВНы), аукционы, лото и т. д. Все перечисленные формы включают творческие задания, обучающие и образовательные игры, вопросы-размышления. Главное условие – участники должны узнать что-то новое.

В основе библиотечных игр почти всегда лежит книга, литературное произведение, что позволяет развивать у молодежи культурную грамотность, углублять базовые читательские умения и навыки, развивать творческие возможности.

Книга довольно часто становится стимулом к игре. Даже в подвижных играх цель и правила заданы сюжетами литературных произведений.

Игры для молодежи оказывают положительное влияние на формирование социального поведения, способствуют обучению искусству принятия решений, развитию навыков системного анализа ситуации, навыков групповой работы и умения активно взаимодействовать с окружающими. Также игры способствуют популяризации развивающих форм досуга в молодежной среде.

Используя игровые технологии (и в частности игротеки) в своей работе, библиотека, в свою очередь, решает следующие задачи:

- Расширение круга читателей и пользователей, привлечение в библиотеку активной молодежи из сложившихся игровых сообществ, а также «со стороны».

- Проведение игр, полезных для развития молодежи: интеллектуальных, познавательных, развивающих, творческих.
- Популяризация библиотеки как места интеллектуального и активного досуга и популяризация этого досуга в среде молодежи.
- Расширение возможностей для продвижения книги, чтения и ресурсов библиотеки.
- Реклама библиотеки и изменение позиционирования (с «библиотека – это скучно» на «библиотека – это интересно») в молодежной среде.
- Поиск волонтеров и активистов библиотеки среди постоянных участников игротеки.

Иными словами, создание игротеки приводит к обоюдному культурному обогащению как посетителей, так и самой библиотеки.

Создаем игротeku в библиотеке



Итак, что же такое игротeka? Существует несколько определений. Словарь русского языка под ред. А.П. Евгеньевой дает следующее определение: игротeka – собрание детских игр для выдачи их во временное пользование, а также помещение, оборудованное для игр.

В свою очередь М.В. Колгина в своей статье дает следующее определение: игротeka – это специальным образом организованное пространство, собирающее любителей настольных, интеллектуальных, ролевых, деловых игр, квестов.

Нас не вполне устраивает ни первое, ни второе определение. В первом случае акцент делается на то, что игротeka – это собрание детских игр, в то время как в нашем случае целевая аудитория – молодежь, и на данный момент существует невероятное множество игр для возрастной категории «14+». А во втором случае из определения упускается тот факт, что игротeka – это собрание игр. Поэтому мы попытаемся дополнить определение Колгиной М.В.: игротeka – это специальным образом организованное пространство, собирающее любителей настольных, интеллектуальных, ролевых, видео и других игр, и располагающее фондом игр для выдачи их во временное пользование посетителям игротеки.

Следует также сказать о трех существующих подходах к игротеке.

1. Игротека в формате читального зала.

Игры хранятся в фонде библиотеки и выдаются посетителям в формате читального зала. Не выделено специального дня для игротеки, так что игры выдаются по требованию.

Минусы:

- ☐ Неинформированность посетителей о наличии игр, они лежат

«мертвым грузом».

☐ Нет благоприятных условий для игры (т.к. нет специально выделенной зоны для игры, посетители мешают другим читателям и им самим некомфортно играть).

☐ Библиотекарь не рекомендует игры, т.к. ему самому некомфортно, когда в зале играют.

Результат: игры есть в фонде, но ими, по сути, нельзя воспользоваться. Итог – их низкая востребованность.

Этот формат нельзя, по сути, считать игротекой, т.к. игры выдаются как единицы фонда, и это не является принципиально новой услугой. Он может действительно работать при условии, что для игротек выделено специальное помещение и библиотекарь- консультант, который будет заниматься игровыдачей.

2. Игротека как тематическое пространство.

В данном случае у игротeki есть свое помещение, она функционирует по определенным дням, когда посетители могут приходить и играть, не мешая другим. Игротеку ведет подготовленный куратор.

Минусы:

☐ Необходимость в подготовке куратора.

☐ Высокая энергозатратность на начальном этапе.

3. Клуб настольных игр.

Сразу следует оговориться, что клубы настольных игр бывают разные: тематические (по какой-то одной игре, например, клубы «Мафии» и др.); клубы создателей игр, занимающиеся их разработкой; клубы общей направленности (они нас как раз и интересуют).

У клубов игровой направленности есть несколько существенных отличий от игротек, своя специфика:

☐ Репертуар игр. Он довольно ограничен и может меняться. Он целиком и полностью зависит от вкусовых предпочтений членов клуба. Игры закупаются в складчину и принадлежат членам клуба.

☐ График и продолжительность встреч. Их также определяют участники клуба, и частота также зависит от них – собрания клуба могут отменяться, быть нерегулярными.

☐ Тематика. Игровые клубы не скованы какими-то определенными форматами своей деятельности. В один день они могут играть в игры, в другой – играть в какую-то конкретную игру, в третий – пить чай и вести обсуждения и т.д.

И здесь существует принципиальная разница между клубом игровой направленности и игротекой как библиотечной услугой.

Клуб – это собрание людей, объединенное общностью интересов, ориентированное на определенный контингент и обладающее своей атмосферой.

Игротека в библиотеке является принципиально новым продуктом для пользователей.

Библиотека отвечает за качество оказания услуги, за подбор репертуара игротeki, что позволяет отбирать именно полезные и развивающие игры. У игротeki как у услуги гораздо больший охват аудитории, чем у клуба, это формат сообщества без рамок «свой\чужой», в то время как человек, пришедший в клуб, может не вписаться в «атмосферу» или не сойтись характерами с руководителем. Еще одним неоспоримым плюсом игротeki является то, что игры включены в фонд библиотеки, а библиотека, как юридическое лицо, может участвовать в проектах и грантах для развития игрового направления.

Однако, клуб – хорошая база для старта, если у вас нет подготовленного сотрудника, готового заниматься развитием игротeki или нет достаточной финансовой базы.

С чего начать, если вы хотите открыть игротeku на базе своей библиотеки?

Первое, с чего стоит начать – это определение вашей целевой аудитории. Исходя из ваших возможностей и вашей целевой аудитории, устанавливается время, частотность и состав фонда игротeki.

Задайте себе вопрос – для кого мы это делаем? В какое время удобно ходить нашей целевой аудитории? Как часто мы готовы принимать посетителей, в каком формате? Сколько времени мы готовы этому посвятить? Какие игры должны быть в фонде?

Исходя из целевой аудитории также создается и оформление игрового пространства (цветовая схема, мебель, фактура материалов, использованных при оформлении и т.п.).

Важно также определить, сколько сотрудников будут заниматься этим направлением, ибо курирование и подготовка игротек занимает достаточно много времени и ресурсов.

Итак, предположим, вы определились с целевой аудиторией, определили время и режим работы игротeki. Как отобрать игры, которые нужны именно вам?



Отбор игр

При отборе игры следует ориентироваться на несколько факторов:

1. Тип игры.
2. Возрастной рейтинг.
3. Количество игроков.
4. Реиграбельность.
5. Связь с литературным источником.

На данный момент не существует единой готовой классификации, однако среди магазинов настольных игр используются следующие обозначения для типов игры:

1. «Вечериночные» игры – настольные игры, рассчитанные на взаимодействие большого количества человек. Задания в них, как правило, несложные и веселые. К таким играм относятся «Крокодил», «Воображарий», «Activity» и другие игры, где нужно объяснять слова друг другу, что-то показывать, иными словами – это игры на коммуникацию.
2. Детские игры – отличаются простыми правилами, ярким оформлением, относительно небольшой продолжительностью игры, чтобы юные игроки не успели устать («Алмазята», «Свинтус юный», «Черепашьи бега» и др.).
3. Коллекционные карточные игры – как правило, стратегические игры, для которых нужно постоянно покупать новые коллекционные колоды и т.п. По таким играм постоянно проводятся турниры, однако они не подходят для формата игротек, ибо требуют от каждого игрока наличия собственной колоды (и постоянного ее пополнения за счет покупки новых карточек). К таким играм относятся «Берсерк» или «Magic: the gathering».

4. Карточные игры – пожалуй, к этому типу относится больше всего игр. Это все настольные игры, в которых единственными или основными компонентами являются карточки – у таких игр, как правило, отсутствует поле, их не нужно долго раскладывать, а можно раздать карты игрокам и сразу начать играть («Манчкин», «Бэнг!», «Уно», «Эпичные схватки боевых магов» и другие).
5. Классические игры – сюда относятся шахматы, нарды, шашки, го, лото и др. Иными словами, старая добрая классика, которую знают и любят во всем мире.
6. Кооперативные игры – этот тип рассчитан на активное взаимодействие игроков. Здесь игроки не соревнуются между собой, а работают сообща ради достижения общей цели или играя против самой игры. К этому типу относятся самые разные по сложности игры: здесь и масштабные «хардкорные» игры вроде «Ужаса Аркхэма» или «Серпа», и приятные семейные игры, например, серия «Запретный остров», «Запретная пустыня» и «Запретное небо».
7. Логические игры – сюда относятся самые разные игры, от детективных игр до головоломок, но их объединяет одно – эти игры развивают аналитическое мышление, стимулируют смекалку и пробуждают внутреннее чутье у игроков («Cluedo», «Камисадо», «Azul», «Коридор», «Эрудит» и др.).
8. Приключенческие игры – в эту графу также попадают игры с совершенно разными механиками, но объединенные общей темой. Чаще всего игроки в них борются со злом, выживают на необитаемых землях, участвуют в пиратских набегах и т.п. В этой категории встречается много игр, созданных по мотивам литературных произведений и киноселенных («Робинзон Крузо», «Ярость Дракулы», «Остаться в живых», «Root» и другие).
9. Семейные игры. Главная задача игр для всей семьи – собрать вместе за одним столом большое количество людей различного возраста и поколений, с различными интересами и способностями. Разработчики подобных игр стараются соблюсти баланс между простотой игры и тем, чтобы она была интересна и детям, и взрослым («Домик», «Каркассон», «Ticket to ride», «Loonacy», «Карта сокровищ» и др.).
10. Стратегические игры – отличаются прозрачными и четкими правилами, возможно, немного более сложными, чем в других настольных играх; выверенным игровым балансом, а также минимальным влиянием рандома/случайности (либо вовсе их отсутствием) на игровой процесс. Весь путь к победе зависит от того,

насколько игрок просчитывает свои шаги и шаги противников. К таким играм можно отнести «Small World», «Цитадели», тот же «Root», «Цивилизацию» и другие игры.

11. «Хардкорные» игры. В «хардкорных» настольных играх решения игроков имеют наибольшее влияние по сравнению с играми других жанров. Они наиболее требовательны к мастерству самих игроков, чьи личные навыки и интеллектуальные способности играют решающую роль, которая в большей степени определяет исход всей партии. «Хардкорные» игры отличаются комплексными и объемными правилами, а партии могут длиться несколько часов. Любая ошибка, так или иначе совершенная игроком, может стоить ему победы («Игра Престолов», «Серп», «Во славу Одина!» и др.).

12. Экономические игры – предлагают игрокам построить и развить собственную систему производства, доставки, продажи или потребления товаров. Тем или иным образом, игра воссоздает общие правила и концепции рынка и рыночных отношений («Монополия», «Мачи Коро», «Улей» и пр.).

Как вы можете видеть, классификация игр довольно разнородная и называться таковой может лишь отчасти – игры скомпонованы по различным признакам (конкурентности, жанрам, механике, целевой аудитории и др.). Однако на данный момент для минимального представления о настольных играх этой классификации достаточно.

На любой игротеке для молодежи должны присутствовать хотя бы одна игра «вечериночного» типа (на большие и разнородные компании), хотя бы одна детская и/или семейная игра (для игроков младшего возраста или родителей с детьми), а также классические игры – шашки, шахматы (для тех, кто еще не знаком с миром настольных игр в полной мере). Также имеет смысл для начала брать популярные и широко известные игры – такие как «Мафия», «Монополия», «Манчкин», «Колонизаторы», «Активити» и др.

Приучать к игровой культуре посетителей следует постепенно – с привычных и знакомых игр люди со временем переходят на что-то новое, и только ознакомившись с различными жанрами игр и оценив свои силы, готовы попробовать сложные «хардкорные» игры. Такие игры имеет смысл закупать, только если у вас уже есть постоянная аудитория, готовая тратить свое время и силы на разбор правил и долгую игру от 2 до 5 часов.

Следующий пункт отбора игр – возрастной рейтинг. Следует отметить, что не все игры по сложности и механике на самом деле соответствуют своему рейтингу, однако на многих играх рейтинг

завышен из-за тематики или оформления, в то время как сама игра может быть очень простой и для взрослых, и для детей. Пример – «Эпичные схватки боевых магов» – одна из самых любимых игр на наших игротеках, из года в год находится в ежемесячном топе игр. У игры простые и веселые правила, рассчитана она на большое количество игроков (максимум 8), однако рейтинг базовой игры – «16+». Причина такого рейтинга – карикатурная рисовка на карточках с нарочито откровенными и кровавыми сценами. Или, например, игра «Таверна» – игре присвоен рейтинг «18+», т.к. персонажи игры в таверне пьют алкоголь.

Таким образом, не стоит бояться и отметить некоторые игры из-за рейтинга, но в ряде случаев следует проверять игру и причину, по которой такой рейтинг присвоили.

Следующий пункт – количество игроков. Тут стоит отметить, что в фонде игротеки обязательно должны быть несколько игр на большое количество человек для крупных компаний и на одного-двух человек для тех, кто пришел на игротеку один и либо ожидает свою компанию, либо ждет, пока другие посетители окончат текущую партию и к ним можно будет присоединиться.

Очень важное качество при подборе игр на игротеку – это реиграбельность. Это понятие отражает то, сколько уникальных партий можно сыграть в одну конкретную игру, а также степень того, насколько игроки хотят сыграть в рассматриваемую игру еще раз, даже если они ее уже «прошли» или после того, как уделили большое количество времени и достигли некоторого уровня мастерства.

Таким образом следует учитывать, что для игротек подходят игры с высокой реиграбельностью, и не подходят, например, детективные квест-игры (в подобных жанрах после первого прохождения игроки узнают сюжет и «преступника», и повторное прохождение смысла не имеет). Более того, в ряде игр подобного жанра некоторые карты специально рвутся или считаются недействительными после одной или нескольких партий.

Связь с литературным источником. Поскольку мы создаем игротеку на базе библиотеки, мы не можем обойти вниманием игры, посвященные литературным произведениям. Таковых довольно много, однако не стоит сразу заказывать игру, увидев, что она создана по книге. К сожалению, далеко не все из подобных игр хороши и справляются со своей задачей – погрузить игрока в литературную вселенную.

Многие из игр по книгам отличаются сложностью и относятся к категориям стратегических или «хардкорных» игр (например, «Метро

2033» или «Игра Престолов», каждая партия в которой занимает в среднем 4 часа). А ряд игр отличается скучными или излишне сложными правилами и плохим оформлением – такое, к сожалению, тоже не редкость. (Например, с осторожностью стоит относиться к играм издательства «Zvezda» – у них есть ряд откровенно неудачных игр наряду с прекрасными адаптациями, так что следует внимательно изучить правила игры, прежде чем ее заказывать).

Чтобы не ошибиться с выбором настольной игры, перед тем, как включить ее в свой список, лучше всего изучить отзывы на эту игру, изучить описание игры и ее правил.

Для любого куратора игротeki незаменимый при этом ресурс – портал www.tesera.ru. Это электронный путеводитель по настольным играм, на котором есть вся доступная информация по большинству настольных игр, увидевших свет: фотографии компонентов, копии правил, описание и аннотации игр, отзывы игроков, оценки от игровых критиков, ссылки на видеогайды по конкретным играм и другая полезная информация. Также имеет смысл обратить внимание на youtube-каналы «Твой игровой», «GeekMedia» и «Два в кубе», которые также являются достоверными и качественными источниками информации об играх.

Оформление.

Когда заходит речь об оформлении игрового пространства, мы говорим не только о дизайне, который может понравиться целевой аудитории и т.п., но и о функционале помещения и мебели, которая в нем находится.

При создании игротeki стоит помнить о том, что игрокам предстоит много сидеть за столами, особенно когда дело касается долгих игр. Следовательно, на игротеке должны быть максимально удобные стулья – устойчивые, с поддерживающей спинкой, не слишком жесткие. Что касается столов, следует подбирать мебель, которую легко перемещать и трансформировать для разных видов игр и разного количества игроков.

Не стоит забывать и об освещении, потому что во многих играх встречаются мелкие детали, или правила игр напечатаны мелким шрифтом. Порой игрокам приходится дополнительно вглядываться в игровое поле и рассматривать игровую ситуацию, сложившуюся на столе, внимательнее.

Помещение игротек должно быть хорошо проветриваемым и, желательно, с хорошей звукоизоляцией, так как игротeki производят много шума и могут мешать другим посетителям библиотеки.

Подводя итоги, следует сказать, что игры – помимо того, что являются несомненно полезной деятельностью для подростков и

молодежи, также могут эффективно использоваться в деятельности библиотек.

Формат игротеки как новой, интересной и – главное – востребованной услуги позволяет библиотеке решить целый ряд задач, таких как привлечение новых пользователей, поиск потенциальных партнеров и волонтеров, повышение авторитета библиотеки в молодежной среде и поддержание имиджа библиотеки как «третьего места», зоны неформального, интеллектуального, полезного досуга. Также игротека может являться подспорьем в реализации новых интересных проектов игровой направленности и в привлечении молодежи к чтению.

На данный момент игровое сообщество в городах активно развивается, растет интерес молодежи к настольным играм и личному взаимодействию в противовес виртуальному. В городах появляется все больше игровых площадок – это и игротеки в магазинах настольных игр, и антикафе. Однако, большинство этих площадок либо платные, либо не могут позволить себе посвятить игротекам достаточно времени. Мы верим, что библиотека может занять свою нишу в игровом сообществе, несмотря на постоянно растущую конкуренцию, стать площадкой для развития и неформального общения молодежи и центром консолидации активной и творческой молодежи в библиотеке.

Применение игровых форм в массовой работе



В настоящее время библиотечным профессиональным сообществом осознано, что перспективы успешного развития есть только у библиотек, избирающих инновационный путь.

Инновация в библиотечном деле – это создание принципиально новых образцов деятельности, выходящих за пределы норм, нерегламентированных, выводящих профессиональную деятельность на принципиально новый качественный уровень. Инновационная деятельность может быть направлена как на получение нового (в нашем случае библиотечно-информационного) продукта, так и на внедрение новых эффективных технологий работы.

Инновация в библиотеке присутствует практически во всех направлениях ее деятельности, в том числе в массовой работе, которая предполагает совокупность методов и форм организации обслуживания одновременно большого количества читателей или определенной группы пользователей. К основным формам массовой работы относятся: наглядные (книжные выставки, просмотры, рекламная деятельность); устные (обзоры, тематические вечера, диспуты и т. д.); комплексные (день открытых дверей, неделя (декада) книги, ток-шоу и т. д.).

Для массовой работы российских библиотек прошлых лет были характерны некоторые недостатки, приведшие к падению ее привлекательности: излишняя идеологизация; трудности привлечения читателей; отсутствие у библиотечных работников креативных, коммуникативных способностей, необходимых именно для этого вида деятельности; ограниченность методов массовой работы, которая объяснялась необходимостью получения одобрения вышестоящих организаций, в результате чего, библиотекам проще было работать по шаблону, используя традиционные приемы.

Сейчас появились современные термины, заменяющие или включающие в себя понятие «массовая работа». В профессиональной библиотечной литературе широкое распространение получил термин «социокультурная деятельность». Это не случайно, так как современная ситуация в обществе, поставила библиотеки перед необходимостью переосмысления своего назначения, определения новых целей и задач деятельности, пересмотра своей роли и места в жизни общества. Библиотеки теперь выступают как полифункциональные учреждения, вынужденные находить и занимать социокультурные ниши на досуговом рынке и брать на себя функции, свойственные другим культурно-просветительным и воспитательным учреждениям.

Библиотекам приходится предлагать новые услуги и повышать качество традиционных услуг, осваивать непривычные формы деятельности. При этом отличительной особенностью библиотек от других учреждений культуры является то, что досуговая деятельность в

них понимается не только как развлекательная, но и как просветительская.

Тем не менее, термин «массовая работа» продолжает использоваться в библиотечной практике, наполняется новым содержанием конкретных мероприятий, соответствующих задачам библиотек. Энергично реагируя на потребности, учитывая интересы пользователей, библиотекари внедряют новые формы массовой работы.

Из инноваций в массовой работе последних лет можно выделить интерактивные методы. Интерактивность («inter» – взаимный, «act» – действовать) означает взаимодействовать, находиться в режиме диалога с кем-либо.

Практика показывает, что знания, преподнесенные человеку в готовом виде, усваиваются на 50–60%, а то, в чем он принимал непосредственное участие – на 90%. Так, например, использование только монологических форм в проведении массовых мероприятий для молодых людей, часто приводит к тому, что им бывает скучно, так как они не имеют возможности реализовать свои потребности в самовыражении, самопознании и самоутверждении. Именно интерактивные методы помогают не только сформировать у молодежи определённый набор знаний, но и пробудить их стремление к самообразованию, реализации своих способностей, развивают инициативу, обостряют эмоциональное восприятие, позволяют активно использовать творческий потенциал участников мероприятий, придают мероприятиям живой, неформальный характер, расширяют кругозор и активизируют познавательные интересы.

Квиз

Одной из игровых форм является квизбук. Первое упоминание о квизе датируется 1781 г. В то время этот термин употреблялся для обозначения неординарной личности или попросту говоря чудака. В 1843 г. так стали говорить о беседе, где люди расспрашивали друг друга. В 1976 г. в Великобритании Sharon Burns и Tom Porter организовали игру Pub Quiz, проходящую в форме развлекательной викторины. Таким образом, современный термин quiz (квиз) ассоциируется именно с игрой «вопрос-ответ».

В Россию эта игра ворвалась в 2015 г. Надо сказать, что чётко прописанных правил для неё нет. Число игроков, количество туров, темы, этапы игры, содержание вопросов регламентируются организаторами.

Квизбук – это командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку с подборкой вопросов по одной определенной тематике или несколькими темам, в ходе которого команды отвечают на поставленные вопросы. Например, в такой развлекательной форме можно познакомить читателей с книжными новинками библиотеки.

Еще одним ярким примером интерактивного досуга является применение смартфонов. Современные мобильные технологии способны реагировать на любые действия человека в активном режиме. Это обеспечивает интерактивность, позволяющую участнику мероприятий чувствовать себя вовлеченным в сам процесс. Рассмотрим преимущества использования мобильных телефонов на массовых мероприятиях в библиотеке:

- **Время:** «здесь и сейчас». Что мешает заниматься самообразованием и получением новой информации? Основная причина – нехватка времени. Смартфон в этом смысле заметно упрощает жизнь, так как всегда под рукой и при этом делает процесс получения новых знаний гораздо увлекательнее.

- **Доступность.** Смартфоны становятся доступными, в первую очередь по цене, поскольку уже существуют бюджетные решения. Развивается мобильная инфраструктура, растет широта охвата и пропускная способность мобильного Интернета. Во многих библиотеках есть доступ через технологию wi-fi.

- **Отсутствие «спящей аудитории».** Каждый пользователь работает индивидуально с личным телефоном, который ему привычен и понятен.

При всем этом важно помнить, что современные технологии являются лишь одним из инструментов проведения викторин и конкурсов и не предполагают отказ от классических форм. В такой ситуации естественным для библиотекаря действием будет сознательное включение мобильных устройств при использовании в массовой работе.

24 сентября 2020 года впервые совместно с Национальной библиотекой Республики Коми наша библиотека провела библиоквиз «Пристань мечты» к юбилею Александра Грина. Мероприятие прошло в онлайн режиме на платформе «Zoom». В библиоквизе приняли участие две команды игроков от каждой из библиотек – это читатели и поклонники творчества Александра Грина. Вопросы, которые звучали на онлайн-викторине, были рассчитаны не только на эрудированность участников команд, но и на логику и сообразительность. Это была по-настоящему жаркая «битва» между гриновцами с материковой части России и крымским полуостровом. Данное мероприятие является

результатом долгого и плодотворного сотрудничества между нашими библиотеками, и впереди нас ждёт ещё немало совместных проектов и мероприятий.

Квест



Квесты с каждым годом завоёвывают поклонников. Этот формат стали активно применять и библиотеки для привлечения молодых читателей, потому что он позволяет в реальной жизни пережить эмоции настоящего геймера из виртуального мира. Квесты проводимые в библиотеках можно разделить на два вида – в пространстве библиотеки и сити-квесты.

Квесты, проводимые в стенах библиотеки можно использовать в качестве экскурсии. Так как во время экскурсий порой не хватает эмоций, такая игровая форма за 1-1,5 часа может помочь дать больше информации и впечатлений. Также подобные квесты можно проводить на различные темы, например, приурочить к юбилеям писателей, истории города и т.д. За это время посетители получают позитивные эмоции, заряжаются положительной энергией, в интересной форме знакомятся с библиотекой, учатся работать в команде, дисциплине, приобретают огромное количество сведений в разных областях знаний, развивают логическое мышление, творчество, эрудицию, тренируют память.

Теперь перейдем к сити-квестам. Их иногда еще называют городскими или пешеходными – это совокупность спортивного ориентирования с новой тенденцией квестового направления. Это некое подобие компьютерной игры в пространстве города, подразумевающее использование навыков ориентации, смекалки и памяти. Игры обычно проходят в определенной местности: одном районе города или целом городе. Парки, торговые центры, набережные и даже просто пустые площади – все прекрасно подходит для проведения сити-квеста, лишь бы хватало фантазии у организаторов. Сити-квест должен быть основан на

уникальном сюжете. Этот сюжет должен быть раскрыт игрокам. Многие квесты построены таким образом, что игроки идут по собственной линии сюжета, иногда пересекаясь, но в конце получают одну развязку, которой не достичь без взаимодействия друг с другом. Самое главное – наполнить обычное для нас ничем не приметное место новым смыслом, которого никто обычно не замечает, ведь представление о городе складывается из множества компонентов – природных, исторических, социальных, культурных, архитектурно-художественных. Например, в нашей библиотеке проводились такие квесты, как ИнфоКвест «Эстафета в книжное лето», его целью была популяризация книжного фонда. Проводили Литквест «Гоголь: мистика и тайна», приуроченный к 210-летию со дня рождения Н.В. Гоголя. Участники мероприятия почувствовали такой же живой интерес к многогранному таланту писателя и с удовольствием включились в эту интересную и познавательную игру, столь популярную у современной молодёжи. С целью информационного и культурного развития молодежи совместно с молодежными общественными организациями к общероссийскому Дню библиотек проводился инфоквест «Найди библиотеку!». Еще одним ярким мероприятием стал новогодний квест «Спаси Новый Год».

Делая вывод можно сказать, что проведение квестов способствует привлечению новых пользователей в библиотеку, улучшению ее имиджа и развенчанию стереотипов о монотонности и однообразии профессии библиотекаря, показывая библиотечную деятельность как креативный, творческий, многогранный, интеллектуальный процесс.

Тренинги и деловые игры



Основной целью тренингов, проводимых в библиотеке, является необходимость межличностных коммуникаций современной молодежи, которая большую часть свободного времени проводит в виртуальной

среде. Большой популярностью пользуются групповые тренинги на общение, сплочение, межкультурную коммуникацию. Особый интерес молодежь проявляет к тренинг-программам и деловым играм по профориентации, которые позволяют определить профессиональные способности, скорректировать пути профессионального самоопределения.

Как правило, тренинговые программы, рассчитаны на уже сформировавшуюся группу молодежи – старшеклассников, студентов. Особой популярностью у молодежи пользуются тренинги по межличностной коммуникации. Цель тренингов – выработать позицию молодежи по отношению к другим людям (инвалидам, представителям иной национальности, религии, людям другой профессии и т.п.). По оценкам участников проведенных тренингов, их главная ценность видится в возможности «проиграть» реальные ситуации, посмотреть на себя со стороны, получить навыки бесконфликтного преодоления сложных ситуаций.

Подобные формы в нашей библиотеке применяются как одна из составляющих какого-либо крупного мероприятия. Например, деловая игра была проведена в рамках семинара-фасилитации для библиотекарей ЦБС Крыма, работающих с молодежью «Библиотека и молодежь – успешный творческий альянс». Как и предполагает фасилитация, в процессе семинара обсуждались проблемы обслуживания молодежи, определены наиболее удачные решения выхода из рассмотренных ситуаций. С помощью проективного метода библиотекари смогли посмотреть свежим взглядом на вопросы, требующие безотлагательного решения. Участники семинара по очереди рисовали корабль, отсеки которого символизировали основы работы библиотеки: интерактивное взаимодействие библиотекаря и читателя, работа с фондами, популяризация в СМИ. Паруса корабля символизировали движущие силы библиотечной работы: различного рода стимулы и желание развиваться. А рифы означали препятствия на пути к цели.

Диалоговые формы

Еще одна важная тенденция в проведении массовых мероприятий – переход на диалоговые формы (дискуссии, обзоры-диалоги, вечера-диалоги).

Интерактивные формы общения приближают библиотеку к молодым читателям, в какой-то степени делают её «своей». Именно молодежная аудитория особенно негативно воспринимает заорганизованность, жёсткую регламентацию, формализм. Выступая в

роли модератора, библиотекарь должен уметь моделировать такие ситуации, которые способствуют свободному обмену мнениями.

Печа-куча

Новый формат презентаций, имеющих привлекательную, яркую внешнюю оболочку, взятый на вооружение библиотекарями – печа-куча (Pecha Kucha). Он был придуман в Токио (в переводе с японского «Печа-куча» – болтовня) и подразумевает рассказ-презентацию, где выступающие (спикеры) готовят доклады, дополняя их красочными презентациями из 20 слайдов. Время для показа одного слайда и его комментария – 20 секунд, и в сумме выступление каждого оратора длится не более 6 минут 40 секунд. После каждого рассказа слушатели могут поделиться своим мнением или задать вопрос. Доклады следуют один за другим. Обычно на таком мероприятии делают от 8 до 12 докладов. Тематика выступлений может быть самая разная.

Акции

В библиотеках широкое распространение получила такая интерактивная форма работы с читателями, как акция – действие, направленное на достижение какой-либо цели. Смысл любой акции – возможность и умение донести своё видение проблемы через какой-либо сюжет, действие, используя определённые формы, механизмы, последовательность действий.

Библиотечные акции позволяют наладить взаимодействие с потенциальным пользователем ещё до его прихода в библиотеку, продвигать интеллектуальные продукты и услуги библиотек.

Существует три вида акций, которые чаще всего проводятся библиотеками: протестные, благотворительные, в помощь продвижению чтения и книги.

В акциях используются традиционные формы мероприятий. Вместе с тем, акция – это большое комплексное мероприятие, продолжительность которого зависит от поставленных задач. От других форм массовых мероприятий акцию отличает умение создать специальное событие для достижения поставленной цели, активное вовлечение в неё участников.

Среди акций в помощь продвижению чтения и книги можно выделить флешмоб – заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей (мобберы) внезапно появляется в общественном месте, где в течение нескольких минут выполняет заранее оговоренные

действия, неожиданные для окружающих (сценарий), и затем одновременно быстро расходуется.

Ежегодно наша библиотека принимает участие в таких Всероссийских акциях, как «Ночь кино», «Ночь искусств», «ночь музеев», «Библионочь», «Ночь истории», «Георгиевская ленточка», «Дарите книги с любовью» (к Международному дню дарения книг), «Бессмертный полк», в образовательной акции «Тотальный диктант», в ежегодной акции «Зажги свечу памяти». Также организуем и проводим свои акции. Например, в этом году была проведена интернет-акции «Родные лица Победы», посвященную знаменательной дате – 75-летию Победы в Великой Отечественной войне. Ежегодно мы проводим Благотворительные акции «Масленица идет, за собой весну ведет» (к Масленице), «Согреем детские сердца» (к Международному Дню благотворительности), «Книжка под подушку» (ко Дню святого Николая). Также в нашем арсенале есть акции, направленные на пропаганду здорового образа жизни и профилактику асоциального образа жизни, например, профилактическая акция «Наркотикам – нет!» (к Международному Дню борьбы со злоупотреблением наркотическими средствами и их незаконным оборотом), акция-призыв «Молодежь против СПИДА» (ко Дню борьбы со СПИДом).

Интерактивные выставки

Интерактивные выставки, призванные организовать живое общение между читателями, призвать их к обсуждению поставленной проблемы, а также обеспечить обратную связь между читателем и библиотекарем. Образовательный и воспитательный потенциал такой выставки существенно возрастает. В библиотечной практике используются разнообразные интерактивные выставки: игровые, диалоговые и т. п.

Игровые выставки используются преимущественно в детских, юношеских и школьных библиотеках, хотя возможна организация подобных выставок и для взрослых. Эти выставки включают в себя элементы игры. Читателям предлагается ознакомиться с представленными на выставке документами и выполнить некоторые задания. Среди форм игровых выставок наиболее часто встречаются: выставка-викторина, выставка-кроссворд, выставка-чайнворд, выставка-загадка, выставка-провокация, выставка-конкурс.

Диалоговые выставки ставят задачу вызвать у читателей желание подискутировать, высказать своё мнение по какому-либо вопросу. Это могут быть: выставка-размышление, выставка-предостережение,

выставка-«вопрос-ответ», выставка-диспут, выставка-дискуссия, выставка-полемика и т. д.

Выставка-дискуссия представляет издания, в которых отражены разные точки зрения, и «втягивает» читателя в дискуссию, привлекая внимание к проблемным, дискуссионным моментам темы. Читателям предлагается принять участие в обсуждении произведений, по которым высказываются диаметрально противоположные мнения.

Библиотекарям, занимающимся выставочной работой необходимо помнить основное назначение этого вида массового библиотечного обслуживания, а именно то, что выставка является «комплексом специально отобранных и систематизированных произведений печати, предлагаемых читателям для обозрения и ознакомления с ними». И даже если библиотекой инициирована организация нетрадиционной выставки, нельзя забывать об обязательном присутствии на выставке документальных источников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Делая вывод, можно сказать, что игровые формы проводимых мероприятий являются эффективным средством для развития личности. Игра адаптирует процесс в более легкую форму деятельности, увлекая молодых людей с разным темпом работы и уровнем владения материалом.

Преимущества таких форм работы заключается в том, что игра проходит в неформальной обстановке, это дает слушателям немного расслабиться и возможность проявить себя с нестандартной стороны, представить библиотечное пространство в качестве площадки активного интеллектуального общения.

Игры в настоящее время занимают значительное место в современной социокультурной деятельности библиотек. В наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок для подростков и молодежи.

Особенностью подростковой и молодежной аудитории является ее готовность освободиться от обыденных и традиционных представлений, искать новые ассоциации, строить новые отношения. Во многом это связано с формированием активной жизненной позиции, самоопределением, осознанием собственной значимости.

Таким образом, учитывая интересы и потребности пользователей, в библиотеках должен продолжаться поиск новых, нетрадиционных и эффективных форм работы, которые бы несли не только познавательную информацию, но были зрелищными, яркими, эмоциональными. Но нельзя рассматривать формат проводимых мероприятий в отрыве от задач, которые призвана решать библиотека. Нельзя проводить чисто развлекательные игры и конкурсы, забывая о своей миссии – продвигать и популяризовать книгу и чтение.



Приложение (словарь игровых форм библиотечных мероприятий):

- *Беседа* – может быть тематической, по книге, по творчеству писателя. Используют, в основном, в работе с дошкольниками и школьниками младших классов. Рекомендуются включать игровые элементы, цель которых ввести в познавательную беседу творческие задания игрового характера. Игровые элементы помогают создать эмоциональный настрой на восприятие новой информации. Можно практиковать новые формы бесед: беседа-совет, беседа-фантазия, слайд-беседа и др.
- *Бенефис читателя* – это комплексное мероприятие, направленное на укрепление авторитета лучших читателей библиотеки, повышение их социального статуса, которое включает в себя знакомство с его биографией, деятельностью, с выставкой книг из домашней библиотеки, прослушивание его любимых музыкальных произведений и т.д. Необходимо показать роль книги в его судьбе, в становлении личности, в овладении знаниями, профессией.
- *Библиографический обзор* – это повествование о документах, в котором изложено в краткой форме их содержание и библиографические данные. Может быть тематический обзор, обзор новых поступлений. Обзор состоит из вводной части (актуальность темы, отбор документов, читательское назначение), основной части (обзор документов, их характеристика), заключения.
- *Библиокафе* – игровой вариант информационной работы. Вывеска в стиле ретро, библиотекари – метрдотель и официантка. В меню – духовная пища фактов: «Новости свежие» из газет и журналов, ассорти «Путь к успеху», десерт «Бестселлер по ...» (автору). «Меню» каждая библиотека составляет в соответствии со вкусами своих читателей и периодически обновляется.
- *Библиотечный журфикс* – это встречи с интересными людьми самых разных профессий в определенный, заранее установленный день недели, сопровождаемые широкой рекламой.
- *Вечер вопросов и ответов* – это способ вовлечения читателей библиотеки в познавательную деятельность и метод активизации чтения отраслевой и художественной литературы. Подобные вечера проводятся по одной теме или по меняющимся темам в зависимости от изменения интересов читателей. Предварительно осуществляется сбор вопросов от читателей, затем приглашенный специалист на них отвечает.
- *Вечер-диалог* – форма проведения дискуссий в библиотеке, предполагающая высказывание аргументированных точек зрения, сложившихся мнений.

- *Вечер-портрет* - позволяет через книгу сконцентрировать внимание на личности человека, его творчестве, судьбе, способствует развитию и закреплению познавательных интересов к предмету его деятельности.
- *Вечера встреч с интересными людьми*: писателями, учеными, общественными деятелями и т.д.
- *Дегустация литературных новинок* – информирование о вновь поступившей в библиотеку литературе в кулинарном стиле.
- *День взаимной информации* – в библиотеку приглашаются представители различных учреждений, которые доводят информацию до читателей, а библиотека информирует о литературе соответствующей тематики, готовит обзоры и подборки.
- *День информации* – комплексное мероприятие, цель которого – доведение до потребителей информации о литературе, имеющейся в фондах библиотек, как новой, так и по различной тематике. Включает в себя: выставки, обзоры, консультации, информирование о библиотеке и ее услугах.
- *Диалог* – массовое мероприятие, с участием двух сторон, например, книжный диалог – это может быть форма работы как чтение по ролям, или диалог читателя и библиотекаря по вопросам какой-либо литературного произведения, или произведений одного автора, обязательно подвести итог, по окончании мероприятия.
- *Дидактические (дисконтактные) игры* – это игры с готовыми правилами. Сюда можно отнести такие развивающие игры: кроссворды, заочные викторины, головоломки, библиографические пазлы, мозаики, лото, домино. Оперировать вложенными в игру знаниями ребенок учится непреднамеренно, произвольно, играя, без видимого участия взрослого. Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют детей на овладение знаниями и умениями.
- *Дискуссия* – рассмотрение и исследование спорных вопросов, проблем при аргументации суждений. Различают дискуссии-диалоги, когда разговор komponуется вокруг диалога двух ее главных.
- *Диспут* – это обобщение различных подходов, утверждений, наиболее обоснованных точек зрения, взглядов по какой-либо проблеме. Постановкой удачных вопросов, ведущий активизирует аудиторию, стимулирует выступления участников. Каждый участник откровенно высказывает свое мнение. Выступая, можно привести примеры из своей жизни и жизни своих товарищей, из литературы и т.д. По теме диспута подготавливается книжная выставка или подборка литературы.
- *Дуэль литературная*

- *Звездопад поэтический*
- *Игра библиографическая*
- *Игра-минутка* – игровой элемент тематической беседы или урока для переключения внимания детей младшего возраста, отдыха, поддержания их интереса.
- *Игры-путешествия*. Все они совершаются в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. Участники игры пишут дневники, письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения. Предварительно дети должны изучить по определенной теме книги, карты, справочники и т.д.
- *Имидж-коктейль* (встреча с кем-либо).
- *Интеллектуальные игры* - «Что? Где? Когда?», КВН и другие. Преимущества их в том, что они предполагают соревновательность и проходят в неформальной обстановке. Они дают возможность детям проявить себя и свои знания. Такие игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и начитанность.
- *Каламбур литературный*
- *Качели дискуссионные* (обсуждение двумя командами какой-либо проблемы, вопроса).
- *Книжное дефиле*. Эта форма мероприятия позволяет привлечь внимание юношества к художественной литературе и проходит совместно с домом моды или молодым модельером-дизайнером. Модели для книжного дефиле подбираются под впечатлением.
- *Книжное кафе* – рассказ о новых книгах стилизуется под настоящее меню. Например, рубрика «Морское ассорти» содержит два изысканных блюда японской литературной экзотики: «морской коктейль» из творчества Юкио Мисима и «суши-бар» произведений Харуки Мураками. Серия блюд «Жаркое под острым соусом» включала в себя легко усваиваемое блюдо – произведение Дарьи Донцовой «Фигура легкого эпатажа» и покрытую хрустящей корочкой приключений, сенсаций и неожиданных разгадок книгу Томаса Свона «Охота на Сезанна».
- *Книжный аукцион* – каждый участник представляет по одной ранее прочитанной книге так, чтобы у присутствующих появилось желание её прочесть. Выигрывает тот, кто набрал больше голосов участников.
- *Книжные жмурки*. Библиотекарь предлагает слушателям взять книги для прочтения домой из специальной подборки: книги обернуты плотной бумагой, и читатель не видит, какую книгу выбирает. За смелость –

получает приз. При возврате книги рекомендуется побеседовать с читателем о прочитанном. Эта форма работы позволяет оживить интерес читателей к хорошим, но незаслуженно забытым книгам.

- *Комментированное чтение* – форма устного знакомства с произведениями литературы, предусматривающая чтение текста вслух с комментариями чтеца и обсуждением прочитанного.

- *Конкурс читательских пристрастий* – это то же, что и рейтинг популярных книг, основан на опросе/голосовании читателей/населения.

- *Краеведческие чтения* – нацелены на популяризацию литературы по краеведению.

- *Литературная ярмарка* – комплекс небольших, но разноплановых мероприятий, которые проходят одновременно. Это могут быть викторины, конкурсы, встречи с интересными людьми, ролевые игры, номера художественной самодеятельности, розыгрыши призов.

- *Литературно-музыкальные салоны*. Их суть заключается в камерном общении ограниченного круга знатоков и любителей классического искусства, проходящем, преимущественно в небольших, уютных гостиных, иногда при свечах, у старинного или имитирующего старину камина, рояля. При отсутствии специального помещения в гостиную умело преобразуют читальный зал или его часть, особо оформленный уголок с мягкой мебелью и музыкальным инструментом.

- *Литературные чтения* – художественное исполнение произведений, своеобразный «театр одного актера».

- *Литературный бал* может включать в себя художественное чтение, музыкальные и танцевальные номера, инсценировки литературных произведений.

- *Литературный карнавал*. Карнавал – это массовое народное гулянье с переодеваниями, театрализованными представлениями. В библиотеке можно провести карнавал литературных героев или карнавал литературных произведений, где каждое литературное произведение зрелищно презентуется.

- *Литературный праздник* – это комплексное мероприятие, требующее серьезной подготовки. Праздник состоит из вступления библиотекаря, основной программы, в которую включены музыкальные фрагменты, инсценировки, художественные номера, конкурсы и т.п., соединенные общей темой как нитью, и заключением, где ведущий кратко резюмирует идею и итоги праздника.

- Вид читательской конференции – *литературный суд*. Это сюжетно-ролевая игра, имитирующая судебное заседание. Участники распределяют роли судьи, защитника, прокурора, судебных заседателей,

потерпевших, обвиняемых и свидетелей. Подсудимым может быть какой-либо литературный герой.

- *Марафон культурных событий.*

- *Обсуждение книги* – рассматриваются различные точки зрения по поводу определенной книги, разговор идет о ее художественных и содержательных достоинствах и недостатках. Обсуждается актуальность тематики, затронутых проблем, форма подачи материала и т. д. Подготовительный этап – подбор произведения и темы для обсуждения. Далее идет сбор и обработка информации: факты, мнения литературоведов и критиков, читательских оценок. Затем надо подготовить тезисы и составить план проведения обсуждения: введение читателей в проблему, перечень и последовательность задаваемых вопросов. В процессе обсуждения необходимо организовать обмен мнениями, резюмировать сказанное, оценить результат обсуждения.

- *Открытый микрофон*

- *Познавательный час* может включать в себя информационное сообщение, показ слайдов, библиографический обзор, мини-викторину и т. д.

- *Презентация книги* (премьера книги) – комплексное мероприятие, цель которого – информирование читателей о новой, только что вышедшей книге. Презентации книг проходят обычно в присутствии автора, издателя и т. п., которые весьма заинтересованы в продвижении книги. В ходе презентации рассказывается о процессе создания книги, о людях, причастных к этому. Зачастую, презентации книги сопутствует ее продажа или дарение.

- Вид читательской конференции – *пресс-конференция* – сюжетно-ролевая игра. Участники распределяют между собой роли представителей прессы и специалистов, которые отвечают на вопросы.

- *Путешествие виртуальное*

- *Ситуационная игра* – это моделирование практических ситуаций, сочетание элемента игры с определенными знаниями, носит импровизационный характер. Такие игры можно применять для закрепления правовых знаний среди подростков.

- *Суд литературный*

- *Театр книги*

- *Тематические библиотечные вечера* относятся к числу форм рекомендации книг, обладающих ярко выраженной позитивно-иллюстрированной направленностью, которая проявляется в ознакомлении читателей с социально значимыми примерами, выводами, фактами, событиями, изложенными в книгах. Тема вечера освещается разными средствами, включая музыку, художественное слово,

изобразительное искусство, кино-фото-документы. В библиотечном вечере переплетаются две линии: познавательная и развлекательная, эмоциональная. Часто такие вечера, где выступают известные люди, привлекают внимание не только читателей библиотеки, но и жителей района в целом. Формы тематических вечеров могут быть разнообразными. Литературные и литературно-музыкальные вечера, литературно-музыкальные гостиные, киновечера, вечера поэзии и др.

- *Творческая лаборатория*

- *Творческие сюжетно-ролевые игры* – это не просто развлекательный прием. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом и является способом организации познавательного материала. Такие игры можно применять для закрепления полученных знаний или как психологические тренинги для подростков.

- *Ток-шоу*. Дословный перевод с английского обозначает «разговорное зрелище». И в этом толковании заключено главное жанровое отличие ток-шоу от диспута – динамизм, зрелищность. Ведущий ток-шоу приглашает интересных людей, направляет разговор, подводит к главным выводам, обобщает высказывания.

- *Урок мужества* – цель: показать мужество защитников отечества и жестокость войны, развитие чувства патриотизма у детей. В мероприятии используется чтение стихов, отрывков из документальных и художественных произведений, прослушивание песен военных лет, встреча с ветераном, участником военных событий, просмотр документального фильма, звуковые эффекты.

- *Уроки творчества* помогают раскрыть уникальные творческие возможности. Молодые люди учатся сочинять сказки, стихи, рассказы, рисовать или что-либо мастерить.

- *Устный журнал* – это оперативный способ информирования о новинках отраслевой и художественной литературы. Для устного журнала характерно: постоянное название, периодичность, оперативность, актуальность и новизна предлагаемой информации. Журнал состоит из ряда разделов – своего рода «страниц», совокупность которых представляет какое-либо направление, тему. К организации устных журналов часто привлекаются и читатели.

- *Фестиваль молодежной книги*

- *Фестиваль профессий*

- *Флэш-моб* (с англ. flash mob – «мгновенная толпа»). Мероприятие имеет эффект неожиданности и направлено на то, чтобы вызвать у случайных прохожих удивление и заинтересованность.

- *Фольклорные посиделки* – форма знакомства слушателей с устным народным творчеством, с художественной творческой деятельностью народа, отражающей его жизнь, воззрения, идеалы.
- *Циклы чтений* – посвящены каким-либо событиям или жизни замечательных людей.
- *Час профессионального общения* (форма производственной учебы).
- *Час творчества* – знакомство с творчеством художника или музыканта, с каким-либо жанром искусства с последующим творческим заданием для детей.
- *Читательская конференция* предусматривает обмен мнениями в широкой читательской аудитории. Конференция может проводиться по одному произведению, по ряду произведений, объединенных одной темой, по творчеству писателя. На читательской конференции сталкиваются различные точки зрения, формируется коллективное мнение. Смысл конференции состоит в коллективном обсуждении, в коллективной оценке книги.
- *Читательско-зрительская конференция* – читательская конференция с просмотром фильма по литературному произведению.
- *Шоу интеллектуальное*
- *Экран прочитанных книг* отслеживает динамику чтения молодых людей. На стенд-экран, рядом с изображением рекомендуемых книг, читатели прикрепляют свою фотографию после ее прочтения.
- *Эрудит-шоу*

Список использованных источников:

1. Алимбаева, М.А. Квизбук: игра для команда / М.А. Алимбаева // Современная библиотека. – 2020. – № 2. – С. 25-27.
2. Воронина, Ю. Как фишка ляжет. Настольные игры становятся популярнее компьютерных / Ю. Воронина // Российская газета. – 2016. – № 296 (29 декабря). – С. 5.
3. Григорьев, С.В. Игротека: вчера, сегодня, в перспективном будущем / С.В. Григорьев // Московская игротка. – Вып. 3. – Москва : МГДД(Ю)Т, 2003. – С. 13–14.
4. Гузик, М.А. Игра как феномен культуры : учеб. пособие / М.А. Гузик. – Москва : Флинта, 2012. – 324 с.
5. Игровые формы библиотечных мероприятий. – Текст : электронный // Официальный сайт «Студопедия». – URL: <https://stydopedia.ru/4x7ab1.html> (дата обращения 04.06.2020).
6. Колгина, М.В. Игровые технологии в социокультурной практике библиотек / М.В. Колгина. – Текст : электронный // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – №7. – С. 25-28 – URL : <http://intjournal.ru/igrovyte-tehnologii-v-sotsiokulturnoj-praktike-bibliotek/> (дата обращения 18.06.2020).
7. Колесникова, О.Г. Инновационные формы массовой работы библиотек / О.Г. Колесникова. – Текст : электронный // Официальный сайт Национальной библиотеки Удмуртской Республики . – URL: <https://unatlib.ru/librarians/methodical-materials/informational-and-analytical-materials/briefs/2698-innovatsionnye-formy-massovoj-raboty-bibliotek> (дата обращения: 10.06.2020).
8. Леоновская, С.А. Литературная дуэль / С.А. Леоновская // Современная библиотека. – 2019. – № 10. – С.72-73.
9. Мосеева, Ю.Э. С гаджетом на мероприятие / Ю.Э. Мосеева // Современная библиотека. – 2019. – № 3. – С. 30-33.
10. Рекунова, Е.Ю. Мобильный город / Е.Ю. Рекунова // Современная библиотека. – 2019. – № 10. – С.74-77.
11. Ульянова, Е.А. Библиотека как квест-пространство / Е.А. Ульянова // Современная библиотека. – 2019. – № 10. – С.78-79.
12. Чернова, К.Д. «ПРОМурманск»: нескучный способ познакомиться с городом / К.Д. Чернова // Современная библиотека. – 2020. – № 5. – С. 16-17.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
СОЗДАЕМ ИГРОТЕКУ В БИБЛИОТЕКЕ.....	6
ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ МАССОВОЙ РАБОТЫ.....	14
Квиз.....	15
Квест.....	16
Тренинги и деловые игры.....	18
Диалоговые формы.....	18
Печа-куча.....	19
Акции.....	19
Интерактивные выставки.....	20
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	22
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	23
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	30

Для заметок:

Для заметок:

Для заметок: