

**Муниципальное автономное учреждение культуры  
«Культурный центр: библиотека-музей»  
Отдел методической и инновационной работы**

**«Игрофикация библиотечной деятельности:  
играть можно по-разному»**

*Методическая рекомендация*

Составитель: главный библиотекарь  
отдела методической и инновационной  
работы Лактионова Елена Михайловна

**Пыть-Ях 2020**

## Уважаемые коллеги!

Библиотека сегодня – это место встреч детей и взрослых. И мы, библиотечные работники, делаем так, чтобы совместное времяпрепровождение было полезным, познавательным и нескучным. Современному человеку нужно, чтобы информация подавалась ярко и динамично. Одна из главных задач, стоящих перед библиотекарем, – вызвать эмоциональную реакцию, желание взять книгу в руки. Поэтому каждое мероприятие, какие бы темы оно не затрагивало, и в какой форме ни проходило, в первую очередь, подразумевает рекламу книги и чтения.

Каждый библиотекарь постоянно задумывается над тем, как привлечь детей и молодёжь нового поколения к чтению. И тут на помощь приходит игра, которая является одним из ведущих видов деятельности библиотеки, главным ресурсом развития, так как играть любят и взрослые, и дети. При этом важно, чтобы каждый игровой элемент в системе был на своем месте и взаимодействовал друг с другом. Особенно востребованы и любимы читателями тематические игры.

В качестве примера рассмотрим проведение *литературной игры «АЛЛО»*. Подготовка к мероприятию начинается заранее. В библиотеке вывешивается информация о том, какому автору и произведению будет посвящена игра, чтобы читатели могли с ним ознакомиться. Кроме того, необходимо организовать небольшую полочную выставку, посвященную писателю, в честь которого будет проводиться игра. Желающие принять участие подают заявки и активно начинают готовиться. Понимая, что любовь к чтению рождается именно в семье, приветствуется, когда в игре принимает участие всё семейство.

В назначенный день и час ведущий раскладывает перед собой карточки, пронумерованные от одного до девяти, и игра начинается. Он обзванивает всех, кто проявил желание участвовать, задает вопросы, касающиеся биографии и творчества писателя. Если игрок успешно справляется с заданием, ему предлагается назвать одно из чисел, указанных на карточках, и если на обратной стороне будет написано «АЛЛО» – он выиграл. Всего разыгрывается три приза.

Значимым фактором успешного процветания этой игры является налаживание дружественного, располагающего к доверию общения по телефону. Очень важно в случае неправильного ответа участника найти добрые, ободряющие слова для того, чтобы нечаянно не оттолкнуть, а наоборот, увлечь, пригласив в библиотеку. Поздравление победителей размещается на информационном стенде, чтобы участники знали о результатах игры.

Для людей «серебряного» возраста в библиотеке можно провести игру, похожую на телевизионную игру «Поле Чудес». При этом темы игры должны быть понятны и близки людям пенсионного возраста. Все вопросы и ответы на них должны быть нацелены на то, чтобы научить или подсказать что-то новенькое

и интересное участникам игры, например, для воплощения на своих огородах или в дачных домиках.

В преддверии Нового года в библиотеке можно установить «Книжную новогоднюю елочку», украсить её завернутыми в красивую, яркую, разноцветную бумагу книгами и конфетами. Украшения необходимо пронумеровать. Дети, приходя в библиотеку, достают из предложенной новогодней шкатулки номерок и ищут на ёлке свой подарок. Конфету они съедают, а книгу должны прочитать и по возвращению пересказать библиотекарю. Если последнее условие выполнено, то ребёнок получает ещё подарок от Деда Мороза.

С уверенностью можно сказать, что большинство библиотекарей неоднократно занимались составлением викторин: штудировали книги, придумывали каверзные вопросы и ответы к ним. Что может быть традиционнее? Но вот на смену привычному, ставшим скучным, слову приходит понятие «квиз». По сути, та же самая викторина, те же самые вопросы, на которые один или несколько участников дают ответы, но вводится новое слово – уже от одного этого становится интересно! С развитием сети Интернет появляется большое количество **онлайн-квизов**, участие в которых не требует личного присутствия, достаточно компьютера.

Рассмотрим процесс подготовки и проведения электронного квиза. Сотрудники библиотеки разрабатывают несколько тематических блоков, каждый из которых состоит из 10 вопросов, и размещают на официальном сайте учреждения и в социальных сетях. Участнику квиза предлагается вопрос с несколькими вариантами ответов, из которых необходимо выбрать соответствующий истине. Как к правильным, так и к неправильным вариантам ответов прилагаются всплывающие комментарии. В случае правильного ответа – с дополнительными уточняющими данными, при ошибочном заключении – с указанием расширенного верного ответа.

Есть ли смысл в квизам? Безусловно, да. Они хорошо встраиваются в принцип, которым мы стараемся руководствоваться в своей работе для популяризации книги и чтения «развлекая – просвещать». Не заставляя узнавать что-то новое, принуждать, доказывать, что это надо знать, а увлекать, заинтересовывать, действуя ненавязчиво.

При этом необходимо учесть один важный момент, который требует особой подготовки, - это комментарии: они не должны быть сложными, академичными, длинными. Из всей информации, имеющей отношение к ответу на вопрос, необходимо отобрать, с одной стороны, самое-самое, с другой – суметь написать это легко и по делу. А ещё лучше – удивить ответом, чтобы человек не почувствовал себя неловко, не пожалел о решении попробовать свои силы.

Вариантов работы с онлайн-квизами множество, правда, все они требуют грамотного технического решения. С их помощью можно проводить онлайн-турниры, в которых не будет проблемы присутствия участников, что даст возможность собрать широчайшую географию игроков. Разработанные тестовые оболочки могут обладать самыми разными дополнительными возможностями: выставлением баллов, созданием рейтингов и т.д.

Знатокам истории и достопримечательностей своего края будет интересно посоревноваться в *интеллектуальном тире «Попади в историю!»*. На игровой площадке располагается четыре стола-рубеза, от которых производится «стрельба». Оружием в своеобразном тире становится эрудиция, широкий кругозор и знания по краеведению. Рубежи можно определить следующим образом: игра «Правда или вымысел», «Узнай меня» (назвать известных людей по фотографии, каждый из которых имеет отношение к краю), «Загадки народов Севера», «Кто больше?» (перечислить как можно больше объектов или имен по конкретной теме). На каждом из рубежей участники зарабатывают очки, которые в конце игры обмениваются на призы. Но правом получить поощрение могут воспользоваться только те, кто заработал определённое количество баллов. Призами становятся книги, спрятанные в оберточную бумагу. А выбрать можно предложить по весу или размеру. От выбора вслепую срывает эффект неожиданности, сюрприза.

С уверенностью можно сказать, что библиотеки играли, и будут играть, используя самые разнообразные методы игры. Ведь, играя, мы снимаем дистанцию между собой (библиотекарями) и читателями, что, в свою очередь, влияет на субъективное ощущение пользователей уровня комфортности, современности пространства, создание позитивного образа библиотеки и имеет множество других положительных эффектов.

### **Литературные игры в библиотеке**

Согласно библиотечной энциклопедии «литературная игра — это соревнование на знание творчества писателя или литературного произведения, одна из форм библиотечного обслуживания и библиотечного общения»

Рассмотрим несколько форм литературных игр, особенности их подготовки и проведения.

#### ***Настольные литературные игры***

***Литературное лото*** — специально организованное состязание по правилам традиционного лото. Игру в такой форме можно посвятить отдельному произведению или творчеству какого-либо автора. В лото могут играть как отдельные участники, так и команды. Они получают специальные карточки,

которые могут выглядеть совершенно по-разному, в зависимости от фантазии организатора. Простейший пример приведён на рисунке ниже.

5		31		50
	20		42	
14		37		53

Рис. 1. Примерный вид карточки «Литературного лото»

Ведущий вынимает из мешочка бочонки (жетоны) с номерами. Игрок, у которого в карточке есть номер, названный ведущим, отвечает на предложенный вопрос. Если он справится, то может закрыть жетоном номер в карточке, а если нет, то попытать удачу вместо игрока имеет право любой другой участник. За верный ответ этот участник получит дополнительный жетон, которым впоследствии может закрыть любой номер на своей карточке. Выигрывает тот игрок, который первым закроет все клетки с числами на игровом поле.

В юношеской библиотеке Тольяттинской библиотечной корпорации разработали игру по принципу домино. Как вы знаете, домино — это настольная игра, в ходе которой выстраивается цепь костяшек, соприкасающихся половинками с одинаковым количеством точек. Если у игрока нет нужной костяшки, ему нужно взять дополнительную. Побеждает тот, кто первым освободится от всех костяшек.

В «*Литературном домино*» участники играют по тем же правилам, только вместо точек на костяшках размещены изображения персонажей самых известных произведений отечественной литературы. Произведения выбирались определённым образом: в каждом из них должно было быть не менее семи ярких, хорошо известных героев.

В ходе игры участникам необходимо было правильно сопоставить героев из книг. Например, костяшку с изображением Плюшкина приставить к костяшке с Чичиковым, Пьера Безухова — к Анатолю Курагину и т. д.

В Архангельской областной научной библиотеке имени Н. А. Добролюбова была подготовлена игра «Вокруг Лермонтова». В её основу положена популярная *настольная игра «Таймлайн»*, в которой участники с помощью специальных карточек выкладывают ленту времени из предложенных исторических событий. Цель этой игры — выстроить в хронологическом порядке события, связанные с именем известного русского поэта Михаила Юрьевича Лермонтова.

Игра содержит 67 двусторонних карт, на которых перечислены события, посвящённые истории рода Лермонтовых, творчеству и живописи поэта, фактам

его жизни. А также отсылкам к личности Лермонтова в искусстве (музыка, живопись, театр, кино, архитектура) и др. Настольная игра охватывает большой период: начиная с «Повести временных лет» и заканчивая нашими днями.

С одной стороны карты указано само событие, а с другой — то же самое событие, но уже с указанием даты, когда оно произошло.

Все карты размещаются вокруг случайной стартовой, на которой указан год события. Остальные добавляются слева или справа — в зависимости от того, когда произошло это событие, до или после стартового. Победителем становится игрок, который первым выложит в ленту времени все свои карты.

### ***Квиз - интеллектуально-развлекательная игра***

Необычный вариант литературной игры можно сделать в форме квиза. Последние несколько лет квизы пользуются популярностью у россиян. Люди разных возрастов собираются вместе, чтобы в дружной компании весело провести вечер и посоревноваться за звание лучшей команды.

Формат игры придумал Шон Хеннесси. Классическая версия QUIZ проходит в три раунда, в каждом из которых по 20 вопросов. Вопросы могут быть устные или касаться изображений, видео- и аудиофрагментов. Как правило, задания не требуют особых знаний, например, у игроков не станут спрашивать точную дату рождения какой-либо известной личности. Большая часть вопросов рассчитана на логику, сообразительность и общую эрудицию игроков.

Вопросы озвучивает ведущий игры, параллельно они должны дублироваться на экране для удобства участников. Над каждым вопросом игроки размышляют в формате «мозгового штурма» в течение минуты. Затем ответы записывают на специальном бланке, который сдаётся организаторам после завершения раунда. Пока организаторы проверяют ответы участников, ведущий зачитывает правильные ответы.

Раунд 1. Команда		
Ответы		Баллы
1		
2		
3		
4		
5		

Рис. 2. Примерный вид бланка с ответами

Между раундами есть перерывы по 15 минут. Длительность игры — около 2–2,5 часов. Побеждает команда, которая верно ответит на большее количество вопросов.

Известно уже множество вариантов этой командно-интеллектуальной игры, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из самых разных сфер знания. При схожем принципе они отличаются количеством туров (от 4 до 7), количеством задаваемых вопросов (от 7 до 10), наличием туров с нестандартными заданиями. Например, в «Мозгобойне» есть тур-блиц, в котором участники должны ответить на семь разных вопросов. Сложность в том, что вопросы появляются на экране на 15 секунд, зачитываются один раз и больше не повторяются.

Библиотеки активно используют квизы в своей работе. Так, общедоступные библиотеки Санкт-Петербурга организуют для своих читателей квизбуки. **Квизбук** — это интеллектуально-развлекательное соревнование, посвящённое только литературе — книгам и писателям.

### *Игра "Литературный крокодил"*

Игру «Крокодил» в нашей стране знают почти все. Правила просты: нужно объяснять слова так, чтобы вас поняли.

Чтобы выиграть, нужно за определенное время объяснить, нарисовать или показать другим игрокам загаданное слово. Специальными бонусами игру можно облегчить или, наоборот, усложнить задачу противника. А в самом конце — финальное задание! Выигрывает команда, у которой после выполнения финального задания будет больше всего победных очков.

Рассмотрим более детально проведение игры «Литературный крокодил».

Мы немного упростим наш «Литературный крокодил», сделав лишь несколько заданий, но вариантов у этой игры может быть гораздо больше.

Для начала необходимо разделить на команды. Затем определить, какая команда будет ходить первой, можно методом жеребьевки.

Далее предлагается провести разминку «Покажи».

Задача команды — за 2 минуты успеть показать жестами как можно больше литературных персонажей таким образом, чтобы участники другой команды смогли их узнать и правильно назвать. Чем больше слов будет угадано, тем лучше. За каждого узнанного героя - 1 балл.

Игроки одной команды по очереди выполняют задания.

Правила заданий «Покажи»:

Можно:

- Двигать любой частью своего тела.
- Принимать любые позы.

- Отвечать жестами на вопросы отгадывающих участников.
- «Рисовать» движениями на стене или другой плоской поверхности.
- Указывать на свою одежду, украшения и другие вещи, которые были при вас, когда вы начали показывать слово.

Нельзя:

- Разговаривать, намеренно издавать любые звуки (кроме выражения эмоций).
- Показывать на любые предметы, кроме тех, которые имеете при себе, брать их в руки, пользоваться ими.
- Произносить слова беззвучно, одними губами.
- Показывать и «рисовать» в воздухе отдельные буквы.

#### Конкурс «Глухой телефон»

Для выполнения задания играющие встают в одну линию, видя затылок своего товарища. Первый участник команды получает на листке название литературного произведения, которое передает с помощью жестов и мимики следующему участнику. Остальные игроки по очереди начинают объяснять и передавать задание друг другу по цепочке. Задание считается выполненным, если через 90 секунд последний участник команды озвучил ответ, совпадающий с названием произведения, прочитанным на карточке первым игроком. За правильно угаданное слово - 10 баллов.

#### Конкурс «Нарисуй писателя»

В этом конкурсе пригодится знание характерных особенностей внешности писателей. Игроки по очереди получают задание и рисуют портрет писателя. Если портрет отгадан, рисует следующий игрок. На задание команде дается 3 мин. За правильно угаданный портрет - 5 баллов.

Правила заданий «Нарисуй»:

Можно:

- Рисовать слово полностью или по частям.
- Использовать разные знаки (стрелки, плюсы и так далее).
- Делать несколько рисунков и зачёркивать уже ненужные.
- Указывать рукой на того, кто выдаёт правильные версии.

Нельзя:

- Писать буквы и цифры.
- Показывать слово жестами.
- Разговаривать и издавать звуки.

Для выполнения задания можно взять: Антона Чехова, Михаила Лермонтова, Льва Толстого, Корнея Чуковского, Ганса Христиана Андерсена, Александра Блока и др.

## Конкурс «Объясни»

Задача игроков – по очереди брать карточки и объяснять задание не жестами, а словами. На конкурс дается 3 мин. За каждое угаданное слово - 3 балла.

Правила заданий «Объясни»:

Можно:

- Рассказывать словами о том, что на карточке.
- Объяснять сложное слово по частям.
- Использовать синонимы, антонимы и ассоциации.

Нельзя:

- Называть переводы, рифмы, однокоренные слова и созвучные слова.
- Объяснять отдельные буквы.
- Показывать что-то жестами.
- Рисовать.

## Финальное испытание

Для начала необходимо подсчитать победные очки у каждой команды.

Команда, набравшая меньше всего баллов, выбирает одного игрока, который и будет выполнять финальное задание.

Перед выполнением финального испытания игрок берет карточку и методом жребия выбирает, каким образом он будет его выполнять (показывать жестами, рисовать или объяснять).

Все команды одновременно пытаются угадать слово, и та команда, которая сделает это первой, забирает в свою победную копилку дополнительных 5 баллов. В случае равенства очков побеждает команда, выполнившая финальное задание.

## **Подготовка игры и её сценария**

При подготовке любого мероприятия необходимо в первую очередь определить его целевое и читательское назначение, то есть, зачем и для кого мы организуем игру.

Целевое назначение включает формулировку целей и задач, которые мы планируем реализовать при подготовке и проведении мероприятия. Цель и задачи литературной игры должны быть конкретными и реально достижимыми. Например, цель может быть такой: обобщить знания читателей о творчестве писателя Антона Павловича Чехова. При формулировке цели не стоит использовать общие или шаблонные фразы, например «расширить знания пользователей о литературе», «продвижение книги и чтения» и т. д.

Следующим шагом станет выбор интересной формы для игры. Это очень важный этап в подготовке игрового мероприятия. От формы игры зависит количество её участников, пространство, которое она будет занимать, продолжительность времени, и самое главное — её правила.

Важно также помнить, что, какую бы форму вы ни выбрали, игра должна:

- 1) быть познавательной;
- 2) наталкивать участников на размышления, заставляя их мыслить логически;
- 3) поощрять творческую активность;
- 4) соответствовать принципу «Как можно меньше зрителей, как можно больше участников»;
- 5) заканчиваться результативно — победой, поражением или вничью.

Ни одна успешная игра не может обойтись без сценария. Сценарий — это подробная разработка содержания мероприятия, где конкретно указывается, что говорят и как поступают ведущие и действующие лица, в какой обстановке происходит действие.

При разработке сценария важно помнить о том, что вы его автор. Значит, этот труд авторский, поэтому полные или частичные заимствования текстов из чужих сценариев без переработки нежелательны.

Работу над сценарием игры можно разделить на две части: придумывание различных конкурсов и заданий и написание собственно текста.

При работе над сценарием игры важно спрогнозировать её ход, предвидеть реакцию участников и зрителей на те или иные задания. Необходимо закладывать в сценарий приёмы активизации аудитории: конкурсы для болельщиков, театральные миниатюры, художественные номера и т. д.

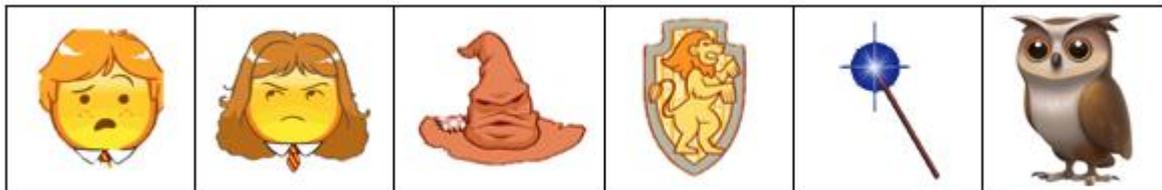
### **Примеры заданий к литературным викторинам и играм**

- **«Угадай произведение».** Задание по типу телевизионной игры «Угадай мелодию». Библиотекарь предлагает отгадать название произведения с наименьшего количества слов. Например, «На западном фронте без перемен» (Эрих Мария Ремарк).

- **«Я знаю пять...».** Задание, повторяющее известную детскую игру. Библиотекарь может предложить участникам игры назвать пять писателей на определённую букву; пять произведений литературы, название которых состоит из одного слова; пять произведений, герои которых ищут клады и сокровища; пять волшебных предметов из сказок и т. д.

- **«Герой и его автор».** Бывает, что литературный герой приобретает большую популярность, чем его создатель. Имя автора не всегда на слуху. Бывает непросто вспомнить и название книги. Озвучиваем игрокам имя героя любого литературного произведения, правильно назвавшие книгу или автора — получают баллы.

• **«Книга в эмодзи».** Содержание известных классических произведений зашифровано с помощью эмодзи. Задача игроков — догадаться, что это за книга, и вспомнить её автора. Например:



• **«Салат из книг (сказок)».** Создаётся новая сказка из текстов хорошо всем известных и знакомых произведений. Ведущий зачитывает получившийся «салат», а слушателю предстоит угадать названия произведений, по которым путешествует хорошо известный герой.

• **«Угадай стихотворение по рифме».** Игрокам даются окончания стихотворных строк, им необходимо восстановить текст.

...под окном  
...вечерком,  
...царица, —  
...девица.

• **«Узнайте произведение по его началу».** Необходимо написать на отдельных листах первую фразу (абзац) из известных произведений русской и зарубежной литературы и предложить читателям вспомнить, какая книга начинается с этой фразы.

• **«Пропущенные гласные».** Берётся отрывок какого-либо стихотворения, достаточно хорошо известного. Отрывок переписывают с пропуском гласных букв. Предлагается вставить гласные буквы и указать название стихотворения и фамилию его автора.

• **«Литературный грамотей».** Игрокам предлагается исправить орфографические ошибки в названиях известных произведений: Л. Н. Толстой «Война и мир», Лаймен Фрэнк Баум «Удивительный волшебник из страны Ос»; Шарль Перро «Крот в сапогах» и др.

• **«Знакомые незнакомцы».** Библиотекарь зачитывает известные всем цитаты, необходимо вспомнить, из каких они литературных произведений.

• **«Травести».** Фрагмент какого-либо известного литературного произведения маскируется под другое известное произведение путём замены имён героев, названий некоторых предметов, географических названий и др. Ведущий зачитывает «переодетые» тексты. Задача играющих — узнать «маску», зашифрованное произведение и его автора.

- **«Два в одном».** На экране демонстрируются портреты, составленные из двух половинок разных лиц. Надо угадать, какие знаменитые писатели и поэты «спрятались» в необычном портрете.

- **«Найди пару».** На карточках нарисованы портреты или написаны имена героев из разных произведений. Героев из одного произведения необходимо объединить в пары.

- **«Картинки с выставки».** Нарисуйте картинку к какой-нибудь известной сказке или стихотворению и предложите другим игрокам отгадать, что это за произведение.

- **«Верить — не верить».** Участникам предлагается согласиться или не согласиться с каким-либо фактом. Пример: «Верите ли вы, что дед Александра Сергеевича Пушкина взял штурмом турецкую крепость?». Те, кто верит, встают слева от ведущего; те, кто не верит, встают справа от него. На обдумывание предоставляется 5 секунд, совещаться между собой запрещается. Затем ведущий сообщает правильный ответ, после чего игроки, сделавшие неправильный выбор, уходят в зал, а оставшиеся продолжают играть. Состязание продолжается до тех пор, пока не останется один-два игрока.

- **«Прогноз».** Творческое чтение. Прочитав книгу, изучив обложку и иллюстрации, участникам предлагается догадаться — о чём она? Затем написать предположения о героях этой книги, попробовать придумать её конец. После прочтения книги сравнить свои предположения с настоящим развитием событий.

### **Игровые практики детских библиотек России**

Деятельность детской библиотеки отличается многообразием игровых форм и технологий, не характерных ранее для библиотек. Среди них преобладают динамичные, интерактивные, новаторские формы работы. Благодаря этому у нас есть реальная возможность воплощения в жизнь нашей главной цели — быть востребованными, интересными и максимально доступными для нового поколения читателей.

Игровые формы достаточно активно используются библиотеками в работе со всеми возрастными аудиториями. Есть деловые игры, настольные игры, квесты и многое другое. Эти технологии позволяют проигрывать какие-то ситуации, а когда происходит включение в действие, запоминание информации повышается до 80–90%, вырабатываются необходимые навыки.

В библиотеках России уже есть опыт применения таких форм мероприятий, как факультатив успеха, семейная игротка, день читательской мечты, шествия книг, съезд мечтателей, забор-газета.

В Тамбовской областной детской библиотеке успешно прошла Неделя безопасного Рунета. В день её открытия старшеклассники стали участниками **библиотечного кэшинга «Виртуальные джунгли: инструкция по применению»** (игры-развлечения, заключающейся в поиске заранее созданных тайников и извлечению оттуда спрятанных предметов), в ходе которого они изучали основы онлайн-безопасности. В течение часа они путешествовали по импровизированным джунглям, прибегая к помощи ориентиров, которые приходилось искать в специальных тайниках. Во время путешествия ребята освоили азы составления надёжного пароля к электронной почте, разобрались с вредоносными и антивирусными программами, вспомнили особенности безопасного сёрфинга и общения в Сети. На импровизированном привале их ждал конкурс «Выкинь проблемы в корзину». Тинэйджеры описали волнующие их вопросы, связанные с безопасностью в Сети, и получили на них квалифицированные ответы от IT-специалиста. В заключении игроки выбрали самого грамотного и активного путешественника.

Следующим этапом Недели стал **урок онлайн-безопасности «Интернет-секьюрити»**. Ребята вспомнили самые значимые события на пути развития Интернета и узнали ряд интересных фактов о «глобальной сети». В форме деловой игры юные пользователи самостоятельно выявляли опасности виртуального мира, формулировали правила поведения в Сети и сравнивали их с рекомендациями специалистов.

Мощным аккордом Недели безопасного Рунета стала **пиар-акция «Рунет: жизнь на яркой стороне!»**. Скамейка на пешеходной зоне одной из улиц города превратилась в рекламный стенд. Красочные лозунги и буклеты сразу привлекли внимание юных и взрослых прохожих. Библиотекари рассказали им о Неделе безопасного Рунета, раздали пособия, информирующие о полезном контенте, интернет-угрозах, антивирусных программах, ответили на вопросы, объяснили, куда обратиться за помощью и консультацией. Ярким завершением акции стала игра, в которой требовалось на скорость отделить полезные советы от вредных и развесить их на разноцветных прищепках по разные стороны «баррикад». Юные участники акции справились с заданием и получили заслуженные призы.

Большой популярностью в библиотеках пользуются **игровые интерактивные технологии**, когда в мероприятия вносится элемент игры. 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 не только закрепить старый изученный материал, но и узнать что-то новое.

В Нижегородской областной детской библиотеке создана и действует *Студия цифрового чтения*, в работе которой используются игровые технологии. Например, книга французской писательницы и иллюстратора Франсуазы Буше «Я люблю слова» вдохновила сотрудников библиотеки на создание *лингвистической игры*, состоящей из нескольких заданий:

- подбор слов или выражений по категориям: «ласковые слова сочувствия и поддержки», «слова, которые могут рассмешить», «слова, от которых блещат глаза»;

- задание под названием «Ням-ням» – подбор и заполнение многослойного «пирога» любимыми словами. У каждого участника получился свой набор любимых слов, но главные из них повторялись: мама, радость, мир, семья, природа, игры, книги;

- задание «Слова и идеи», нацеленное на то, чтобы вызвать у ребят смысловую ассоциацию на определённые слова. Участникам предлагалось не задумываясь записать, с чем у них ассоциируются слова: море, воскресенье, небо, 1 сентября, ночь;

- творческое задание – создание самой маленькой библиотеки в мире. Для его выполнения участникам был предоставлен бумажный контур будущего «здания», на основе которого они сами создавали дизайн и оформление библиотеки. После того как образ «библиотеки» был оформлен, участники выклеивали макет;

- задания по созданию своей первой книги, когда участники игры сами выбирали формат, оформляли обложку, иллюстрации и сочиняли свою историю. Главное условие – начать или закончить свою историю с определенных слов или фраз, например, начать историю с выражения «Жил-был голубой слон, который умирал от голода...» или закончить фразой «...и тогда он купил попугая». Все созданные книги ребята демонстрировали друг другу, а желающие декламировали свои истории.

*Кукольный театр* в детской библиотеке выступает как игровая форма библиотечной работы, объединяющая театр – куклу – книгу. Во время спектакля библиотекарь, заинтересовав малышей куклами, должен затем переключить их внимание на книгу и чтение. С помощью кукол можно эмоциональнее, нагляднее, доходчивее рассказать о писателе, о его творчестве, рекомендовать книги. Сначала можно использовать в качестве игрового элемента только одну куклу, которая будет главным героем в мероприятиях на различные темы, и, возможно, станет визитной карточкой вашего библиотечного театра. Потом можно организовать театр книги и показывать инсценировки детских произведений и сказок.

Условно все формы театрализации (кукольной и драматической) в библиотеке можно разделить на три вида:

- театрализованные представления, в которых актерами выступают сами библиотекари;
- театрализованные представления, в которых в действие вовлекаются зрители;
- театральные кружки, в которых в роли актеров выступают читатели.

Большой популярностью среди юных читателей пользуются театрализованные литературные праздники. В их основе лежит пьеса, специально написанная для мероприятия, в которую включаются игры или игровые эпизоды со зрителями. В большинстве случаев игровые пьесы пишутся по мотивам сказок. За основу можно взять уже известную сказку с определённым количеством героев, но наделить их обратными качествами (Золушка - капризная, а мачеха и сестры - добрые, заботливые, хорошие хозяйки). Под общим сюжетом можно объединить героев разных сказок. Главное, чтобы герои были хорошо знакомы читателям, это даст им возможность быстро включиться в действие.

В сценарии должны быть заложены разнообразные приёмы активизации аудитории: речёвки, загадки с хоровыми ответами, физминутки, песни, танцы.

Как показывает практика, самой активной формой театрализации в библиотеке являются театральные кружки. Они позволяют формировать у юных читателей художественный вкус и развивают творческие способности у детей, причём целенаправленно и комплексно.

Занятия, в основе которых лежит театрализация, – это прекрасная возможность «оживить книгу», вызвать у детей непосредственную эмоциональную реакцию (радость, сопереживание) и, конечно, – желание прочитать книгу.

Перечисленные игровые формы продвижения книги позволяют позиционировать чтение как неотъемлемую составляющую образа жизни современного человека, необходимую для успешной образовательной, профессиональной и творческой деятельности. Информационно-коммуникационные технологии, мультимедиа и театрализация помогают сделать книгу привлекательной и актуальной в глазах местного сообщества, и особенно молодёжи, зачастую воспринимающей печатный аналог как устаревший формат. Читатели не только должны быть включены в действие эмоционально, как в классических библиотечных формах, они должны непосредственно участвовать в действии, неизбежно внося в него те или иные коррективы, активно импровизируя. Поэтому библиотекарь просто обязан «быть в теме», владеть материалом в полном объёме. Это требует определённых интеллектуальных усилий, но результаты себя оправдывают.

## Игровые формы деятельности Центральной детской библиотеки города Сургута ХМАО-Югры

Уважаемые коллеги, хотелось бы, познакомить вас с опытом работы Центральной детской библиотеки г. Сургута по привлечению новых читателей в библиотеку и приобщению их к чтению книг с использованием игровых методов.

Вся работа детских библиотекарей направлена на непрерывный поиск эффективных форм работы с маленькими читателями – зрелищных, занимательных, пробуждающих фантазию и эмоции, несущих познавательную нагрузку.

Любое событие детской библиотеки (в первую очередь, раскрывающее фонд) включает в себя основные приемы игрофикации, состоящие из трёх основных блоков: игровой механики, динамики и эстетики. Такое сочетание способствует более активному пользовательскому участию в мероприятиях и мотивации для последующих посещений библиотеки. Также необходимо учесть немаловажный момент – использование фактора соревновательности при вовлечении детей в познавательную игру.

### *Игровые практики, раскрывающие фонд библиотеки*

В своей практике Центральная детская библиотека г. Сургута использует разнообразные формы и методы игровой деятельности, с тем, чтобы помочь ребёнку найти свой путь к книге и информации. Как сделать увлекательным процесс получения новых знаний, совместить его с досугом?

Специалистами библиотеки была разработана идея усвоения информации через активный игровой поиск, где нахождение этой информации превращается в увлекательное приключение. Таким образом, в практике работы библиотеки стала активно использоваться игра в формате *бродилки «Яблоко познаний»*. Для игры необходимы объемные предметы и макет в форме яблока.

На «яблоке» есть как правильные ходы, так и тупики, попадая в которые участникам приходится возвращаться и начинать игру сначала. Если ребята затрудняются с ответами, на помощь приходят книги из фонда библиотеки. Побеждает тот участник, который, двигаясь с помощью мудрого червячка по лабиринту, преодолев различные препятствия, первым «прогрызает» все яблоко.

В копилке опыта библиотеки есть игровые формы проведения мероприятия, объединяющие театр-куклу-книгу. Для реализации одной такой формы игры была взята английская народная сказка «Джек и бобовый стебель» и представлен отрывок произведения, где фанерные куклы, сделанные руками сотрудников библиотеки, - это ожившие герои книги. Театрализация не являлась полным повторением оригинала, и такой подход не случаен. Его суть заключается в том, что остаётся какая-то недосказанность – она и подталкивает зрителей к прочтению книги.

Такой театр в библиотеке помогает разнообразить традиционные библиотечные мероприятия, а также способствует решению основных задач: привлечение юных читателей в библиотеку, максимальное раскрытие и продвижение книги, привитие любви детей к чтению, расширение круга их интересов и творческих возможностей.

### ***Игровые практики библиотеки в виртуальном пространстве***

Сегодня сайт библиотеки – это не дань модному веянию, а осознанная форма работы, продиктованная временем. Собственный ресурс позволяет библиотеке продвигать свою деятельность, делая её более привлекательной для так называемого «цифрового» поколения, активно взаимодействующего друг с другом в глобальной Сети. При этом главная задача библиотеки – привлечение детей к чтению – не меняется, а лишь становится глубже и содержательнее.

Специалисты Центральной детской библиотеки г. Сургута активно используют виртуальное пространство. Особенно трепетно они относятся к ведению Детских страниц «Как стать Великим?». Столь любопытное название библиотечного ресурса отражает их главную идею: «...великим может стать каждый, стоит только приложить усилия». Весь материал ресурса построен по этому принципу.

Применительно к теме игрофикации, Детские страницы являются полем для познавательного досуга с элементами игры. Например, с помощью «Книжки-квеста» ребята в реальной и виртуальной поисковой форме знакомятся с детскими произведениями, с интересными персонажами. Задания на сайте построены по типу бродилки, выполняя которые ребенок переходит от страницы к странице, что позволяет изучить ресурс. Сайт содержит рубрики «Нескучное времечко», «Эксперимент» и прочие, где для удалённых читателей размещаются разного рода игры.

Анализируя работу общедоступных библиотек, можно сделать вывод о том, насколько весома и значима, востребована и интересна наша деятельность. Детские библиотеки перестают быть традиционными учреждениями – они становятся творческими площадками, центрами общения. Но миссия детской библиотеки – привлечение детей к чтению – при этом не изменилась, она лишь обрела новую глубину и содержание, получила новый потенциал.

Здесь будут уместны слова ответственного редактора журнала «Библиотечное дело» С. Г. Матлиной: «Без читателей в библиотеке пустота, она не нужна. Мы можем приобретать новую мебель, оснащать библиотеку техникой, автоматизировать процессы. Но выживет та библиотека, которая умеет анализировать свою работу и делать выводы из этого анализа, которая умеет себя преподнести, показать. Выживет библиотека-театр, библиотека-фантазия,

играющая библиотека. Необходимо не стоять на месте, всё время учиться, общаться, делиться опытом, чаще встречаться». Поэтому, учитывая интересы и потребности пользователей, в библиотеках должен продолжаться поиск новых, нетрадиционных и эффективных форм работы.

### **Библиография**

1. Библиотечный формат для детей: новое качество в новом веке / Департамент культуры Ханты-Манс. авт. окр. – Югры, Учреждение Ханты-Манс. авт. окр. – Югры «Гос. библиотека Югры». – Ханты-Мансийск, 2011. – 72 с. – (В библиотеках округа; вып. 32).
2. Денисова, А. А. Литературные игры в библиотеке: методические рекомендации [Электронный ресурс] / А. А. Денисова. – Архангельск, 2018. – Режим доступа: <https://biblioteka29.ru/upload/medialibrary/f42/game.pdf>
3. Игрофикация библиотечной деятельности: материалы XVI Форума публичных библиотек России «Библиокараван – 2017» / Департамент культуры Ханты-Манс. авт. окр. – Югры, Бюджетное учреждение Ханты-Манс. авт. окр. – Югры «Гос. библиотека Югры». – Ханты-Мансийск, 2018. – 64 с. – (В библиотеках округа; вып. 44).
4. Солодкина, А. Н. Игровые и театрализованные формы работы общедоступных библиотек [Электронный ресурс] / А. Н. Солодкина. – Хабаровск, 2018. – Режим доступа: <https://fessl.ru/docs-downloads/NMO/Solodkina-A-N-Igrovye-i-teatralizovannye-formy-raboty-obshchedostupnyh-bibliotek.pdf>.
5. Чаусова, А. Чемпионат читателей Челябинска: интеллектуальная игра среди детей и молодёжи / Алена Чаусова // Библиополе. – 2017. – № 2. – С. 28-33.
6. Шашкина, А. Л. Игра «Литературный крокодил» [Электронный ресурс] / А. Л. Шашкина. – Нижний Тагил. – Режим доступа: [http://www.tagilib.ru/for\\_profi/igra-literaturnyy-krokodil.php](http://www.tagilib.ru/for_profi/igra-literaturnyy-krokodil.php).