

"Игрофикация библиотечной деятельности: играть можно по-разному" (Слайд 1)

(Слайд 2) *Современная библиотека* — это не просто хранилище книг, это динамичное пространство, где посетители могут не только читать книги, но и взаимодействовать с цифровыми ресурсами, участвовать в образовательных программах и культурных мероприятиях.

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.

(Слайд 3) *(Выдвигается необходимость рассмотреть понятие - игрофикации).* Использование игровых форм библиотечных мероприятий не является новым явлением. Но, в 21 веке функции и цели игры претерпели сильные изменения. Связано это, прежде всего, с развитием информационно-коммуникационных технологий и доступностью различных индивидуальных электронных устройств.

Понятие игрофикации относительно молодое. Термин "игрофикация" или "геймификация" получил широкое распространение в 2010-х годах. Терминологическое определение понятия «игрофикация» на сегодняшний день остаётся дискуссионным. С 2011 года в научных кругах идут полемики о соотношении понятий "игра" и "игрофикация".

(Слайд 4) *(Существует негласное определение)* **Игрофикация** библиотечной деятельности — это введение дополнительных игровых правил в существующий контекст. Она позволяет в игровой форме осуществить рутинные или скучные образовательные процессы. Игрофикация повышает эффективность обслуживания обучающихся библиотеки.

Рассмотрим некоторые формы игрофикации библиотечной деятельности:

(Слайд 5) *(Они представлены на слайдах)*

- «Герой и его автор». Игрокам озвучивают имя героя литературного произведения, а они должны назвать книгу или автора.
- «Книга в эмодзи». Содержание известных классических произведений зашифровано с помощью эмодзи. Задача игроков — догадаться, что это за книга, и вспомнить её автора.
- «Салат из книг (сказок)». Создаётся новая сказка из текстов хорошо известных произведений. Ведущий зачитывает получившийся «салат», а слушателям предстоит угадать названия произведений, по которым путешествует известный герой.
- «Угадай стихотворение по рифме». Игрокам даются окончания стихотворных строк, им необходимо восстановить текст.
- «Знакомые незнакомцы». Библиотекарь зачитывает известные всем цитаты, а участники должны 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.
- «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». Участники рисуют картинку к какой-нибудь известной сказке или стихотворению и предлагают другим игрокам отгадать, что это за произведение.
- «Верить — не верить». Участникам предлагается согласиться или не согласиться с каким-либо фактом.

(Слайд 6) В основе библиотечных игр почти всегда лежит книга, литературное произведение.

Для библиотек наиболее органичными являются игры, в основу которых положены произведения художественной литературы. Такие игры не только популяризуют книгу, но и помогают по-новому представить творчество писателей и поэтов, сделать их ближе и понятнее современным читателям.

(Слайд 7) Остановимся поподробнее и обратимся к практическому применению элементов игрофикации в библиотечной деятельности:

1. Литературная игра в библиотеках она используется уже достаточно давно.

В качестве примера представим игру «Центон». Эта форма игры известна библиотекам не в новинку. Центоном называют произведение, главным образом стихотворное, составленное из отдельных строк, собранных из различных произведений одного или нескольких авторов. Таким образом, это — своеобразная мозаика, монтаж мелких кусков. Но куски подбирают так, чтобы получались остроумные, неожиданные и не лишённые смысла стихи. «Составление центонов является занимательной, творческой игрой, но довольно сложной и требующей большой сноровки; зато уже готовый центон может послужить прекрасным материалом для более доступной игры.

Пример центона, составленного из басен Крылова (вы можете наблюдать на слайде).

Участники должны определить первоначальную принадлежность того или иного отрывка, „распутать центон“. Выигрывает указавший большее число произведений, откуда взяты отрывки.

По типу можно провести для детей:

(Слайд 8) **«Салат из книг (сказок)»**. Создаётся новая сказка из текстов хорошо всем известных и знакомых произведений. Ведущий зачитывает получившийся «салат», а слушателям предстоит угадать названия произведений, по которым путешествует хорошо известный герой.

А так же для взрослых к примеру юмористический рассказ.

(Слайд 9) **2. Викторина (литературная, сказочная, сюжетная, экспресс-викторина, викторина-поиск, электронная)**

В библиотеках наибольшее распространение получила такая форма работы, как викторина. Она может быть и самостоятельным мероприятием, и частью какого-либо события (литературного вечера, библиотечного урока, познавательного часа и т. д.). «Викторина — интеллектуально-познавательная игра, состоящая из занимательных вопросов и ответов на темы из различных областей знаний». Вопросы литературной викторины охватывают содержание художественных произведений, факты биографии писателей и поэтов, вопросы по истории литературы.

Основная задача организаторов викторины — продумать правила, по которым она будет проходить, и сформулировать вопросы.

(Слайд 10) **3. 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. *Примерный вид карточки «Литературного лото» приведён на слайде.*

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 «Литературном домино» участники играют по тем же правилам, только вместо точек на костяшках размещены изображения персонажей самых известных произведений отечественной литературы.

(Слайд 11) Из опыта Российских библиотек проводится популярная настольная игра «Таймлайн», на знание библиографического или творческого пути писателя. Н/р игра «Вокруг Лермонтова». В её основу положена, 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 (на экране цель)

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

4. Квиз - интеллектуально-развлекательная игра (Слайд 12)

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.

Над каждым вопросом игроки размышляют в формате «мозгового штурма» в течение минуты. Затем ответы записывают на специальном бланке, который сдаётся организаторам после завершения раунда. (Примерный вид бланка с ответами на экране)

(Слайд 13)

Библиотеки активно используют квизы в своей работе, организуют для своих читателей квизбуки. **Квизбук** — это интеллектуально-развлекательное соревнование, посвящённое только литературе — книгам и писателям. 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 квизах? Безусловно, да. Они хорошо встраиваются в принцип, которым мы стараемся руководствоваться в своей работе для популяризации книги и чтения «развлекая – просвещать».

(Слайд 14) 5. Литературный крокодил

Популярны в библиотеках игры, построенные по принципу известных телепередач: «Звёздный час», «Поле чудес», «Своя игра», «Крокодил», «Что? Где? Когда?» и др. Можно предложить своим читателям сыграть в «Литературного крокодила». Правила игры такие же, как в телевизионной передаче, — нельзя произносить звуки и проговаривать слово губами.

Игроки, используя только жесты, мимику и движения, за определённое время должны объяснить своей команде нужное слово. В «Литературном крокодиле» загадываются не просто слова, а названия литературных произведений, фамилии писателей и поэтов, имена и прозвища литературных героев.

Игра, обычно состоит из нескольких раундов *(на слайде представлены)*:

6. Литературный суд (Слайд 15)

Такая форма работы, как «литературный суд — вид литературной игры, обсуждение героев книги (обычно остроконфликтной), организованное в форме театрализованного судебного разбирательства». По своей сути литературный суд — это ролевая игра, имитирующая судебное заседание, предметом обсуждения которого является литературное произведение и его персонажи. Призвана стимулировать познавательную и читательскую активность участников. Обычно её рекомендуют проводить для молодёжной аудитории, так как позволяет им раскрыть свои артистические способности, самоутвердиться, самовыразиться, раскрыть свой потенциал, повысить статус среди сверстников, ощутить атмосферу эпохи».

Сценарный план литературного суда, выглядит обычно следующим образом *(на слайде)*: Кроме того, организаторам следует учитывать, что игра, как правило, имеет театрализованный характер, поэтому важно оформить помещение и подготовить костюмы для участников.

7. Игра на основе кейс-метода (Слайд 16)

Подросткам и молодёжи можно предложить литературную игру на основе кейс-метода. Метод кейсов, или метод анализа практических ситуаций, признан в мировой практике одним из самых эффективных способов обучения. Цель метода кейсов — научить участника анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы и находить оптимальные варианты их решения.

Суть игры заключается в том, чтобы пробудить у её участников интерес к литературному произведению, которое им ещё не известно.

Игроки делятся на команды по 6–7 человек. Затем организаторы знакомят всех с произведением, его автором, главными героями. Очень кратко рассказывается ситуация, в которой в данный момент находятся герои, затем зачитывается отрывок из книги, содержащий какую-либо интригу. Не доходя до конца эпизода, ведущий обрывает чтение и предлагает командам найти свой вариант развития событий.

«Для игроков можно приготовить подсказки: ключевые слова из текста, наводящие на размышление; рисунки и иллюстрации к книгам. Подсказки можно дать визуально на экране, при необходимости использовать музыкальное или звуковое сопровождение.

На обсуждение командам предоставляется три минуты, после чего капитан каждой команды даёт ответ. Если прозвучали верные ответы, ведущий предлагает прочесть книгу, и проверить какая команда оказалась права. Если верных ответов не прозвучало, можно сказать, что рассуждения были интересными, но герои поступили совсем по-другому. А как они поступили и что из этого вышло — расскажет книга!

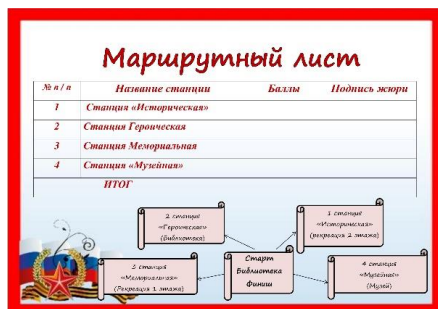
С опытом проведения в библиотеке игр на основе кейс-метода можно познакомиться, прочитав статью Светланы Некрасовой «Метод кейсов для популяризации художественной литературы», а примеры самих кейсов можно найти в книге Татьяны Владимировны Пантюховой «Недели детско-юношеской книги: марафон методик и жанров».

8. Квест — это увлекательная игра, полная исследовательского духа, в которой объединяются поиски предметов и разрешение головоломок. Современные компьютерные технологии вознесли квесты на новые высоты популярности. *(Слайд 17)*

Участники мероприятия делятся на две команды и получают «маршрутный лист» для прохождения квеста.

(Слайд 18) Уважаемые коллеги, хотелось бы, познакомить вас с опытом работы.....(Библионочь, приурочить к году, н/р этот год 2025 Год защитника Отечества, 2024 - Год семьи т.д.) - разрабатывается бренд под тематику основную официальную.

(Слайд 19) **Опыт использования элементов игрофикации в мероприятиях, приуроченных к Победе нашей страны в Великой Отечественной войне.**



В ходе игры ребятам надо пройти 4 станции: «историческая», «героическая», «мемориальная» и «музейная». Итогом прохождения квеста собрать карту той или иной оборонительной операции.

(Слайд 20) 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. Следующим шагом станет выбор интересной формы для игры. Это очень важный этап в подготовке игрового мероприятия.

Важно также помнить, что, какую бы форму вы ни выбрали, игра должна (*Критерии представлены на экране*).

Ни одна успешная игра не может обойтись без сценария. Сценарий — это подробная разработка содержания мероприятия

Приложение 1

(Слайд 21) 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 клад 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.

(Слайд 22) • **«Книга в эмодзи».** Содержание известных классических произведений зашифровано с помощью эмодзи. Задача игроков — догадаться, что это за книга, и вспомнить её автора. Например:



https://www.maximonline.ru/guide/music/_article/book-test-emoji/

(Слайд 23) • **«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.

• **«Литературный грамотей».** Игрокам предлагается исправить орфографические ошибки в названиях известных произведений: Л. Н. Толстой «Война и пир», 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.
- **«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.
- **«Веришь — не веришь».** 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. Пролистав 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.

(Слайд 24) Игровые практики России, проводят Недели безопасного Рунета:

- **Библиотечный кэшинг «Виртуальные джунгли: инструкция по применению»;**
- **урок онлайн-безопасности «Интернет-секьюрити»;**
- **пиар-акция «Рунет: жизнь на яркой стороне!»**

(Слайд 25) **Игровые практики библиотеки в виртуальном пространстве**

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.

- **Ориентирующие рубрики** — помогают читателю в выборе книг новых авторов или классики. Примеры таких рубрик: «Выбор читателя», «Классная вещь», «Писатель рекомендует», «Интеллектуальный кофе», «Нескучное времечко» и т.д.
- **Онлайн - обзоры литературы**, подборки новинок
- **Интерактивный контент** — опросы, анкеты, викторины, где подписчик фактически принимает участие, совершает действие.
- **Библиотечная акция онлайн** — комплексное мероприятие, направленное на продвижение социально значимых целей, например, продвижения чтения.
- **Сетевые флешмобы, конкурсы** и др.

(Слайды 26-39) Игровые формы деятельности школьной библиотеки МБОУ СОШ №44

Все игровые практики, о которые мы рассмотрели сегодня раскрывают фонд библиотеки....

Заключение: 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.

Анализируя работу общедоступных библиотек, можно сделать вывод о том, насколько весома и значима, востребована и интересна наша деятельность.

Список использованных источников:

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-Igrovyie-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_prof/igra-literaturnyy-krokodil.php.