

Краевое государственное бюджетное научное учреждение культуры

**«ДАЛЬНЕВОСТОЧНАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ НАУЧНАЯ**

**БИБЛИОТЕКА»**

**Отдел «Центр доступа к электронным ресурсам и межкультурных**

**коммуникаций»**

---

**Игровые и театрализованные формы работы  
общедоступных библиотек**

Составитель Алла Николаевна Солодкина

ХАБАРОВСК 2018

*Человек бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет.*

*Фридрих Шиллер*

Для массовой работы российских библиотек прошлых лет были характерны недостатки, приведшие к падению её 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 приёмы.

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, вызванная изменениями политического и социального характера, 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.

### ***Игровые формы библиотечных мероприятий***

Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон общественного и творческого самовыражения. Игра – это поиск себя в

коллективе, обществе, человечестве, выход на социальный опыт, культуру, повторение социальной практики, доступной пониманию.

**Игровые элементы** рекомендуется использовать в различных мероприятиях, проводимых как для детей, так и для взрослых, чтобы создать эмоциональный настрой на восприятие новой информации, развить умение строить диалог, способствовать формированию образного представления о предмете.

**Игра-минутка** – игровой элемент тематической беседы или урока для переключения внимания детей младшего возраста, отдыха, поддержания их интереса.

**Интеллектуальные игры** – «Что? Где? Когда?», КВН и другие. Преимущества их в том, что они предполагают соревновательность и проходят в неформальной обстановке. Они дают возможность проявить себя и свои знания. Такие игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и начитанность.

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

**Творческие сюжетно-ролевые игры** – это не просто развлекательный приём. 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.

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.

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

**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 необходимо изучить по определённой теме книги, карты, справочники и т. д.

**Дидактические (дисконтактные) игры** – это игры с готовыми правилами. Сюда можно отнести такие развивающие игры, как: кроссворды, заочные викторины, головоломки, библиографические пазлы, мозаики, лото, домино. Оперировать вложенными в игру знаниями читатель учится непреднамеренно, произвольно, играя, без видимого участия библиотекаря. Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т. е. так, что они сами направляют читателей на овладение знаниями и умениями.

В детской библиотеке могут быть **библиографические пособия** в форме предметных игрушек (из бумаги, глины, лоскутков и других материалов), а так же в форме книг-игрушек различной конструкции.

**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.

**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.

**Книжные жмурки.** Библиотекарь предлагает детям взять книги для прочтения домой из специальной подборки: книги обёрнуты плотной бумагой, и читатель не видит, какую книгу выбирает. За смелость – получает приз. При возврате книги рекомендуется побеседовать с ребёнком о прочитанном. Эта форма работы позволяет оживить интерес читателей к хорошим, но незаслуженно забытым книгам.

**Фольклорные посиделки** – форма знакомства детей с устным народным творчеством, с художественной творческой деятельностью народа, отражающей его жизнь, воззрения, идеалы. Народное творчество, зародившееся в глубокой древности – историческая основа всей мировой художественной культуры, источник национальных традиций, выразитель народного самосознания. Каких только песен, сказок, преданий, былин, пословиц не создали они! Радости и печали, надежды и ожидания, мечты о счастье – всё отразилось в этом творчестве.

**Экран прочитанных книг** отслеживает динамику чтения детей. На стенд-экран, рядом с изображением рекомендуемых книг, дети прикрепляют свою фотографию после её прочтения.

**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.

**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 сюжетов и образов художественной литературы и отражают творчество конкретного писателя, либо конкретное литературное произведение.

**Библиокафе** – игровой вариант информационной работы со старшеклассниками.

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.

**Книжное кафе** – рассказ о новых книгах стилизуется под настоящее меню.

Например, рубрика «Морское ассорти» может содержать два изысканных блюда японской литературной экзотики: «морской коктейль» из творчества Юкио Мисима и «суши-бар» произведений Харуки Мураками.

Серия блюд «Жаркое под острым соусом» могло бы включать в себя легко усваиваемое блюдо – произведение Дарьи Донцовой «Фигура лёгкого эпатажа» и покрытую хрустящей корочкой приключений, сенсаций и неожиданных разгадок книгу Томаса Свона «Охота на Сезанна».

**Дегустация литературных новинок** – информирование о вновь поступившей в библиотеку литературе в кулинарном стиле.

**Библиотечные сумерки** – литературное путешествие по книгам Стивенсона, Сабатини, Сальгари, Верна. Мероприятие проходит после закрытия библиотеки в тёмном читальном зале, который освещается лишь уличными фонарями из окон и подсветкой аквариума. Ролевая словесная игра продолжается с 19 до 21 часа.

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 последнее время в библиотеках популярностью пользуется **квесты** («quest» – поиск) – разновидность игры по запланированному сюжету для команд из нескольких человек в специально подготовленном помещении.

Квест, как правило, командная игра, её участники перемещаются по «точкам» (определённым местам в поселке, селе, городе) и выполняют задания, объединённые общим сценарием.

Например, квест по историческим местам жизни и творчества. Перед тем, кто занимается популяризацией творчества классиков, знакомством с жизнью и деятельностью видных общественных деятелей прошлых эпох, особенно тех, кто оставил заметный след в истории края, встаёт вопрос: «Как заинтересовать молодежь их творчеством?». Становится ясно, что идеи библиотекарей должны быть упакованы в современные форматы, понятные и близкие юным читателям. Как раз здесь можно предложить провести популярную в последнее время командную игру – квест.

Схема игры в целом проста: в ходе игры участники квеста – молодёжные команды – посещают места, связанные с исторической личностью, музей или библиотеки города, согласно маршрутному листу, выполняя творческие задания и отвечая на вопросы, касающиеся жизни и деятельности личности на каждом этапе. За правильные ответы получают баллы. В результате прохождения всех станций игроки разгадывают ключевую фразу, определённое слово, которые они получают в каждом пункте по результатам выполнения задания. В ходе прохождения маршрута участники игры должны сделать фотосъёмки, видеосъёмки на местах, связанных с личностью, раздавать флаеры с рекламой библиотеки. Победителем игры должна стать команда, прошедшая все станции максимально быстро, выполнившая все задания и предоставившая творческий отчёт и набравшая наиболее количество баллов.

Каждое задание должно быть направлено на получение молодыми читателями новых знаний, но не в традиционной и порядком поднадоевшей форме фронтального опроса, а в новой интересной и креативной форме квеста.

Подобные игры-путешествия по библиотеке, направлены на решение сразу нескольких задач: проверить знания о жизни и творчестве выдающихся людей, дополнить их интересными сведениями и, что немаловажно, познакомить участников с библиотекой, её ресурсами и услугами через увлекательную форму игры.

Такая форма активно используется в Архангельской ОНБ им. Н. А. Добролюбова. К участию в квесте приглашаются учащиеся школ и студенты средних специальных учебных заведений Архангельска. Формируются команды – от 4 до 6 человек. Посредством жеребьёвки разыгрываются индивидуальные для каждой команды маршрутные листы с обозначением остановок. Квест предполагает прохождение всех этапов в порядке, указанном в маршрутном листе. По времени он длится не более одного часа. На каждой остановке команды отвечают на вопросы или выполняют творческие задания.

К юбилею Ф. М. Достоевского в библиотеке проводилась литературная интеллектуальная игра-квест «Путешествие с гением». Команды выполняли задания в разных отделах библиотеки: в отделе литературы по искусству (пример задания: назвать последнюю театральную роль В. Высоцкого на сцене Театра на Таганке по произведению Ф. М. Достоевского); в Центре международных информационных ресурсов (пример задания: определить языки, на которых изданы произведения писателя и перевести их названия на русский язык); в Центральной справочной службе (пример задания: с помощью электронного каталога ответьте на вопрос: «Кто автор книги “Достоевский и русский психологический роман?”»). Сложнее всего было разрабатывать задания в отделе краеведения, так как в заданиях должна была прослеживаться взаимосвязь между писателем и Русским Севером. Но и здесь выход был найден. Так один из вопросов данного этапа был сформулирован так: «Инсценировка, какого романа Ф. М. Достоевского была поставлена на сцене Архангельского театра драмы в 1956 году?».

В 2015 г. в Тамбовской ОДБ прошла Неделя безопасного Рунета – 2015. В день её открытия старшеклассники стали участниками библиотечного **кэшинга** (игры-развлечения, заключающейся в поиске заранее созданных тайников и извлечению оттуда спрятанных предметов) «Виртуальные джунгли: инструкция по применению», в ходе которого 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 заключение игроки выбрали самого грамотного и активного путешественника.

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

Мощным аккордом Недели безопасного Рунета – 2015 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 позитивном 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.

**Флэшмоб** – это игра, но возможно использовать эту игру для того, чтобы привлечь внимание к проблеме кризиса чтения: привлечь внимание к

книге, чтению, библиотеке. Например, в людном месте подходя с разных сторон по одному, по два, собирается несколько человек, достают книги, журналы, газеты – и читают. Группа держится вместе несколько минут – и расходится. Необычное, яркое, креативное действо привлекает внимание наблюдающих, которые как минимум, вспомнят о существовании печатных изданий.

Примеры неожиданных флеш-мобов предоставляет журнал «Современная библиотека» (№ 2, 2013 год). Сотрудники Центральной библиотеки г. Копейска Челябинской области в течение недели одевшись в экстравагантные наряды, принимая самые неожиданные образы, замирали с книгами в руках в стеклянной витрине библиотеки на всё время обеденного перерыва (восточная красавица с кальяном, бизнес-леди, молодая мама с коляской и т. д). Такое представление заставило горожан если уж не зайти в библиотеку, то, по крайней мере, вспомнить о её существовании.

Библиотека г. Виллард в штате Индиана (США), располагающаяся в здании XIX века, объявила, что в её стенах периодически появляется привидение – так называемая Серая леди. В подтверждение было опубликовано несколько фотографий. Для того чтобы любой желающий мог приобщиться к поиску привидений, библиотека создала специальный сайт ([libraryghost.com](http://libraryghost.com)), установила круглосуточно работающие веб-камеры, направленные на разные помещения библиотеки.

**«Буккроссинг»** – в дословном переводе с английского это значит «книговорот», «освободите книги» (бук – книга, кроссинг – переход, переезд, передача). Буккроссинг – это Интернет-игра, основной принцип которой: прочитал – отдай другому. По условиям игры книгу сначала регистрируют на специальном сайте, а затем оставляют в людном месте, то есть «отпускают» и «ловят» книги. Нашедший книгу и взявший ее себе, регистрирует свою находку на этом же сайте. Девиз буккроссинга: «Превратим весь мир в библиотеку».

В России буккроссинг нашел своих последователей в 43 городах. «Безопасные Полки» устраивают в библиотеках, в магазинах, в кафе, в учебных заведениях. Книгу с «Безопасной Полки» может взять любой желающий. Многие библиотеки России принимают участие в буккроссинге, используя различные вариации этой игры. Суть игры в том, чтобы передать хорошую или просто прочитанную книгу другому. Так во многих библиотеках появляются «свободные полки», на которые каждый может поставить свою книгу или взять понравившуюся книгу себе.

Изменения и тенденции развития современного библиотечного обслуживания отразились и **на выставочной деятельности библиотек.**

**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.

В последние годы при разработке дизайна выставки в библиотеках стали активно использовать всевозможные вспомогательные материалы (ассоциативный ряд) – знаковые, художественные, предметные, декоративные, природные и т. д., способствующие лучшему выражению идеи, акцентированию на чём-либо, позволяющие сделать выставку яркой и содержательной. Такой творческий подход к оформлению книжных выставок можно только приветствовать, но, к сожалению, довольно часто именно так понимается инновационный подход к этому виду библиотечной деятельности. Наиболее часто используются:

- выставка-викторина;
- выставка-кроссворд;
- выставка-чайнворд;

- выставка-загадка;
- выставка-конкурс.

**Выставка-викторина.** Данный вид выставок получил в библиотеках наиболее широкое распространение. Выставка-викторина предполагает наличие ряда вопросов, ответить на которые можно, обратившись к книгам, представленным на выставке. Ответы на вопросы можно дать как в устной, так и в письменной форме. Существует два варианта проведения викторины: в процессе демонстрации выставки (вопросы и задания размещаются непосредственно на выставочном пространстве) и по завершению работы выставки (как итог ознакомления с представленными материалами). Чаще встречается второй вариант.

**Выставка-кроссворд** и её вариант **выставка-чайнворд.** Особенностью данной выставки является размещение на выставочном пространстве кроссворда или чайнворда, решить которые можно обратившись к представленным на выставке книгам. Кроссворд может быть представлен на отдельном большом плакате, на небольших листках, которые читатели могут забрать с собой, а также на одном из выставочных экспонатов. Форма кроссворда зависит от темы выставки. Например, выставка-кроссворд «Мир загадок и чудес», можно представить пирамиду-кроссворд «Раскрой загадки пирамиды».

Идейный замысел выставки-кроссворда в детско-юношеской библиотеке Республики Карелия «Хорошо бродить по свету» удачно раскрывала выбранная форма представления экспозиции. В виртуальных путешествиях по свету, участникам летних школьных лагерей предлагалось активно познавать мир. Читатели подросткового возраста знакомились со справочной литературой, альбомами, атласами по биологии, географии, искусству, расширяя свои знания. Для интерактивного вовлечения в выставочный процесс вниманию читателей был предложен географический кроссворд «В жёлтой жаркой Африке», разгадывая который, ребята открывали для себя много нового: название самого солёного озера в мире,

высочайшей горной вершины, мечети с самым высоким минаретом и многие другие интересные факты об африканском континенте. Читатели активно участвовали в познавательной игре «Географическая путаница», исправляя ошибки художника и правильно размещая по континентам обитателей животного мира.

**Выставка-загадка.** Вариантов организации таких выставок может быть несколько, главная её особенность – наличие загадки, которую посетителям предлагается отгадать. Загадки могут быть использованы в качестве названия выставки или её разделов. Можно оформить загадки в виде конкурсных вопросов и заданий. Загадка может присутствовать в самой тематике выставки. Загадать можно какой-либо признак, представленный в содержании или форме выставочных экспонатов. В этом случае от читателя требуется ознакомиться с представленными материалами и найти этот признак. Пример: в рамках выставочного проекта «Разведчики и шпионы», читателям можно предложить разгадать шпионскую шифровку по одной из книг.

К одному из видов выставок-загадок можно отнести выставку-провокацию, при оформлении которой сознательно допускается одна или несколько ошибок (например, на ней размещаются книги или дополнительные экспонаты, не соотносящиеся к теме выставки).

Популярностью пользуются **игровые интерактивные технологии**, когда в мероприятия вносится элемент игры. Особенно это касается массового обслуживания детей. 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. Читателю предоставляется возможность обнаружить ошибки и заявить об этом организаторам.

С большой долей условности к игровым формам интерактивных выставок может быть отнесена **выставка-конкурс**. На таких выставках могут быть представлены творческие работы читателей: отзывы, рецензии, эссе, поделки, фотографии и т. д. Возможно размещение работ во время проведения конкурса. Посетители выставки могут оценивать представленные работы и выбирать победителей. Возможен вариант оформления выставки лучших работ по итогам конкурса, но в этом случае степень её интерактивности снижается.

В Нижегородской ГОДБ 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 блестят 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.

### **Театрализованные формы работы. Использование кукол и кукольных инсценировок в продвижении книги и чтения.**

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.

Среди наиболее популярных – **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.

Другая популярная форма игровых театрализованных мероприятий – **народные праздники или ярмарки**. Они дают возможность работникам библиотек в яркой, игровой форме познакомить с историей и культурой своего народа, рассказать о праздниках, обычаях и ремеслах. Национальные костюмы и предметы народного быта помогают создать атмосферу праздника.

**Театральные кружки.** 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 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 и 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.

Если рассматривать продвижение книги к читателю как некую маркетинговую задачу, использовать в разработке стратегии современные механизмы пиара, то выбор именно интерактивных форм работы окажется в приоритете. Эффективность любого мероприятия в большой степени зависит от креативного решения. Хороший креатив будет прекрасно работать в любом формате – будь то литературно-музыкальная гостиная, викторина или полномасштабная акция. Но, всё же, интерактивные, диалоговые формы более

действенны, и объясняется это просто – увиденное и услышанное человек запоминает на 50-60 %, а то, в чём он принимал участие – на 90 %.

К сожалению, не о каждом библиотекаре можно сказать, что он – ярко выраженная индивидуальность и тем более индивидуальность творческая.

Г. К. Олзоева, автор учебно-методического пособия «Массовая работа библиотек», утверждает, что не каждый специалист с высшим библиотечным

образованием может вести массовую работу: «Большое значение имеют высокая эрудиция, артистичность, даже тщеславие, желание показать, проявить себя, что так свойственно артистическим натурам... Речь идет о коммуникативных, креативных, творческих способностях».

Библиотекарь, занимающийся организацией и проведением массовых мероприятий, должен владеть определёнными личностными и профессиональными компетенциями:

- артистические способности;
- владение культурой речи;
- коммуникативные навыки;
- умение создавать интересные методики;
- творческое начало;
- личная заинтересованность;
- умение убеждать и внушать;
- умение выбирать оптимальную модель поведения;
- владение основами PR;
- владение технологией самопрезентации;
- владение мультимедийными технологиями.

Осознание практической значимости проблемы подготовки квалифицированных кадров для этого вида деятельности инициировало введение в учебный план подготовки библиотечных специалистов в Челябинской государственной академии культуры и искусств курса «Муниципальная библиотека как интеллектуально-досуговой центр». Его цель – обеспечить профессиональную подготовку библиотекарей-библиографов широкого профиля, способных выполнять функции организаторов интеллектуально-досуговой деятельности в муниципальных библиотеках.

Влюбить читателей в литературу, поэзию, помочь сформировать художественный вкус, содействовать развитию творческих способностей, привить потребность в познании прекрасного – вот задачи, которые должна

решать библиотека. Русский педагог О. Галахова в докладе о влиянии театрального искусства на детей еще в 1916 году утверждала: «Театр – школа жизни. Его воспитательное значение гораздо шире, чем действие книги». Библиотека плюс театр – замечательное содружество, способное приносить плоды в области развивающего чтения детей, подростков, да и взрослых читателей.

В современных условиях библиотекам необходимо занять свою нишу на рынке услуг в сфере культуры, отдыха. Массовая работа библиотек во многом может способствовать этому. 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, которые бы несли не только познавательную информацию, но были зрелищными, яркими, эмоциональными.

## **Приложение 1**

### **КВЕСТ-ИГРА «НАЙДИ КНИГУ»**

*Автор: Богдан Анна Павловна*

Цель: развивать любознательность и интерес к чтению книг; обогащать словарный запас учащихся; воспитывать внимательного читателя и любовь к книгам, умение работать в команде.

Игра рассчитана на учащихся 5–6-х классов. В качестве часовых и «станционных зрителей» могут быть учащиеся старших классов. Учащиеся получают опережающее задание: подготовить название команды, девиз, эмблему, соответствующие теме мероприятия; перечитать сказки А. С. Пушкина, басни И. А. Крылова; в качестве домашнего задания подготовить инсценировку басни.

Оборудование: маршрутный лист для каждой команды, пазлы, вещи для «Бюро находок», призы (книги).

Маршрутный лист (выполнен в виде сказочной карты с отмеченными на ней станциями) каждой команде выдаётся с учётом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции – игра идёт одновременно для всех команд. Например, 1 команда идёт по маршруту: Бюро находок – Пазлы-слова – Сказки А. С. Пушкина – Пазлы-иллюстрации – Басни И. А. Крылова – Цифры, 2 команда: Пазлы-слова – Сказки А. С. Пушкина – Пазлы-иллюстрации – Басни И. А. Крылова – Цифры – Бюро находок и т. п.

Учащиеся-болельщики, не принимающие участия в игре, остаются в актовом зале и выполняют следующие задания: готовят иллюстрацию к произведению (задание получают капитаны при жеребьёвке), отвечают на вопросы викторины. Полученные ими баллы суммируются с результатами команды при подведении итогов.

К маршрутному листу прилагается таблица:

Станция	Количество правильных ответов

Станции могут быть расположены в разных уголках школы: в библиотеке, в начальной школе, в кабинете литературы, в спортивном зале, в музыкальном классе, в актовом зале.

Возле каждой станции стоит часовой и задаёт каждой команде загадку. После того, как получен правильный ответ, команда попадает на нужную ей станцию. Правильные ответы фиксируются членами жюри в командном маршрутном листе.

Время нахождения на станциях ограничено – 5 минут.

### **Загадки часовых:**

Хоть не шляпа, а с полями, Не цветок, а с корешком. Разговаривает с нами Всем понятным языком. *(Книга)*

Вам выражения знакомы: Про первый блин, что вечно комом, Про сор, что из избы несут...Как их в народе все зовут? (*Пословицы*)

Белое поле, Чёрное семя, Кто его сеет – Тот и радуется. (*Письмо*)

Новый дом несущу в руке, Дверцы дома – на замке. Тут жильцы бумажные, Все ужасно важные. (*Портфель, книги, тетради*)

Короткая фраза, где звуки похожи. Её мы частенько промолвить не можем. Тренирует нам дикцию, с рифмой бывает. Как называется? Кто отгадает? (*Скороговорка*)

При подготовке к мероприятию необходимо нарисовать (распечатать) свитки, изготовить пазлы-иллюстрации, пазлы-буквы, подобрать вещи для Бюро находок, продумать оформление всех станций.

## **ХОД ИГРЫ**

**Этап первый.** Представление команд (название, девиз. Например, «Крылья» – «Если много ты читаешь, в жизни крылья обретаешь!», «Чародеи» – «Как только палочкой взмахнём, ответ на всё тотчас найдём»)

Капитанам вручают свитки. Они возвращаются к командам, чтобы прочитать и дать ответ. Команда, давшая ответ первой, получает дополнительное очко и возможность выбрать маршрутный лист.

«Дорогие мои друзья!

Я попал на необитаемый остров и очень нуждаюсь в вашей помощи. Для того чтобы спасти меня, вы должны пройти нелёгкий путь, продемонстрировать смелость и знания истинных ценителей русского слова, великой литературы.

Тот, кто первый вспомнит моё имя, отправится в это путешествие по самому краткому пути. (*Робинзон Крузо, герой Д. Дефо*)

**Этап второй.** Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи. Ответив правильно на вопросы, они получают дальнейшие указания по маршруту.

## **СТАНЦИЯ 1.**

### **Сложи ПАЗЛЫ.**

(иллюстрацию к художественному произведению можно распечатать самостоятельно), угадай автора и название книги: «Барон Мюнхгаузен» (Р. Распе), «Остров сокровищ» (Р. Л. Стивенсон), Гарри Поттер (Джоан

Роллинг). За полный правильный ответ (сложенная картинка, название книги, автор) – 3 балла.

## **СТАНЦИЯ 2.**

### **Блиц-турнир. Команда отвечает на вопросы по сказкам А. С. Пушкина.**

1. Сколько лет рыбачил старик? (тридцать лет и три года)
2. К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (Золотому петушку)
3. За какую плату согласился работать Балда у попа? (за 3 щелчка)
4. Сколько времени была старуха царицей? (две недели: «вот неделя, другая проходит»)
5. Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку? (3 раза)
6. На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (на острове Буяне)
7. За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей? (за 3 года)
8. Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь)
9. К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (солнце, месяц, ветер)
10. В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (Комара, муху, шмеля)

За все задания - 10 баллов, за каждый неполный ответ – 0,5 баллов

## **СТАНЦИЯ 3.**

### **БАСНИ.**

### **Продолжи ставшие крылатыми строки из басен И. А. Крылова.**

1. А Васька слушает... (да ест)
2. А вы, друзья, как ни садитесь... (Всё в музыканты не годитесь.)
3. Беда, коль пироги начнет печи сапожник... (А сапоги тачать пирожник.)
4. Кукушка хвалит петуха... (За то, что хвалит он кукушку.)
5. Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад... (А Щука тянет в воду.)
6. Наделала синица славы... (а моря не зажгла)
7. Ты всё пела? Это дело... (Так поди же, попляши!)
8. Ай, Моська, знать... (она сильна, коль лает на слона)
9. Недаром говорится... (что дело мастера боится)
10. Услужливый дурак... (опаснее врага)

За ответы на все вопросы – 10 баллов (за каждый – 1 балл).

#### **СТАНЦИЯ 4.**

##### **БЮРО НАХОДОК.**

**Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки.**

1. Полено (папа Карло, А. Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»).
2. Азбука (Буратино, А. Толстой «Приключения Буратино...»).
3. Хрустальный башмачок (Золушка, Г. Х. Андерсен «Золушка»).
4. Красная шапочка (Красная шапочка, одноимённая сказка Ш. Перро).
5. Цветок («Цветик-семицветик», В. Катаев).
6. Восточные башмачки с загнутыми носами (Маленький Мук, одноимённая сказка В. Гауфа).
7. Лампа (Л. Лагин, «Старик Хоттабыч»).
8. Горошина (Г. Х. Андерсен, «Принцесса на горошине»).
9. Шляпа (Джоан Роллинг, «Гарри Поттер»).
10. Яблоко (мачеха, А. С. Пушкин. «Сказка о мёртвой царевне»).

За полный правильный ответ (имя героя, название сказки, имя автора) – 1 балл, за неполный ответ – 0,5 баллов

#### **СТАНЦИЯ 5.**

##### **Буквенные ПАЗЛЫ.**

Составьте из букв название художественного произведения. Назовите имя автора.

РУСЛАН И ЛЮДМИЛА (ПУШКИН)

За полный правильный ответ – 2 балла.

#### **СТАНЦИЯ 6.**

##### **ЦИФРЫ в литературе.**

Назовите художественные произведения, в названиях которых есть числа.

За каждый ответ – 1 балл. За неполный ответ – 0,5 балла.

Например, сказка «Три поросёнка», книги Ж. Верна «40 лье под водой», «80 дней вокруг света», А. Дюма «Три мушкетёра».

##### **Этап третий.**

Команды сдают жюри маршрутные листы. Подсчитываются очки, сопоставляется время прохождения этапов. Команды демонстрируют домашнее задание (инсценировку басни, сказки).

Проводится награждение.

**На этом наш квест заканчивается! Ждём вас в гости за новыми книгами!**

*Автор-составитель Анна Павловна Богдан*

### **Список источников**

1. **Арляпова, С.** Кукольный театр как эффективный метод продвижения чтения среди юной аудитории / Арляпова С., Соловьёва В. // Библиополе. – 2017. – № 9. – С. 20–23.

2. **Воспитание творческого читателя:** проблемы внеклассной и внешкольной работы по литературе : кн. для учителя / под ред. С. В. Михалкова, Т. Д. Полозовой. – Москва : Просвещение, 1981. – 240 с.

3. **Играем квест в библиотеке :** метод.-библиогр. консультация [Электронный ресурс] – Текст. данные. – Режим доступа: <http://ru.calameo.com/books/0013046578317d481f22b> (дата обращения: 23.01.2015). – Загл. с экрана.

4. **Картотека коллективных познавательных и ролевых игр:** метод. рекомендации для шк., внешк. учреждений, лагерей / под ред. О. С. Газмана и др. – Москва, 1990. – 55 с.

5. **Козлова, О. В.** Библиотекарь в школе: что делает и сколько / О. В. Козлова // Завуч. – 2000. – № 8. – С.101–107.

6. **Кондрашов, В. Н.** Литературные викторины : пособие для учителей / В. Н. Кондрашов. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Просвещение, 1968. – 248 с.

8. **Костенко, Е.** Хоррор-квест «После заката: сумерки в библиотеке» / Е. Костенко [Электронный ресурс] // Центральная библиотека им.



П. Н. Ромахина : сайт. – Текст. и граф. данные. – Режим доступа: [http://anivalib.ru/index.php?option=com\\_content&view=article&id=225:-q-q&catid=8:newss&Itemid=1](http://anivalib.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=225:-q-q&catid=8:newss&Itemid=1) (дата обращения: 23. 01. 2015). – Загл. с экрана.

9. **Краткий справочник школьного библиотекаря** / Под общ. ред. Г. И. Поздняковой. – Санкт-Петербург : Профессия, 2001. – 352 с.

10. **Куликова С.** Литературное творчество как средство самовыражения и воспитания художественного вкуса читателей школьной библиотеки / С. Куликова // Шк. б-ка. –2001. – № 2. – С. 22–24.

11. **Культурологическое образование детей дошкольного возраста:** метод. пособие. Вып. 6. Мир игры: игровые технологии формирования основ детских культур. – Ульяновск, 2000. –120 с.

12. **Мишина, А.** Краеведческий квест в библиотеке / А. Мишина [Электронный ресурс] // Настольная лампа: блог Весьегонской центральной библиотеки им. Д. И Шаховского. – Текст и граф. данные. – Режим доступа: [http://nlampa.blogspot.ru/2013/05/blog-post\\_22.html](http://nlampa.blogspot.ru/2013/05/blog-post_22.html) (дата обращения: 23.01.2015). – Загл. с экрана.

13. **Муравьева, Л.** Во власти странных дум... : Литературный, литературно-философский, литературно-публицистический разговор как жанр библиотечной режиссуры / Л. Муравьева, Т. Рудишина // Б-ка в школе. – 2001. – № 5 – С.12–15.

14. **Рейнгольд, Г.,** Умная толпа: новая социальная революция. – Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2006. – 154 с.

15. **Рудишина, Т.** Зачем мы мучаем себя?: Ассамблея... диспут... кабаре... капустник... / Т. Рудишина // Библиотека в школе (приложение). – 2000. – № 12. – С. 8–10.

16. **Сборник методических разработок победителей конкурса на лучший сценарий квест-игры «Футбольный креатив»** / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://smibs.ru/media/filer/2017/04/28/sbornik-futbolnyij-kreativ.pdf>

17. **Смелова, О. И.** Bravo, массовая работа! / О. И. Смелова // Библиотека. –2003. – № 2. – С. 16–45.

18. **Читающая Россия: мифы и реальность** : сборник статей по проблемам чтения. – Москва : Либерия, 1997. – 200 с.