

**Экк Антонина Федоровна,**

*заведующий информационно-аналитическим отделом,  
МБУК «Центральная библиотечная система» Находкинского городского округа,  
г. Находка, Приморский край, Россия*

## **РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В ДЕТСКОЙ БИБЛИОТЕКЕ – НОВЫЙ ФОРМАТ ПРОДВИЖЕНИЯ ЧТЕНИЯ**

В работе рассматриваются современные формы и методы работы, направленные на продвижение книги и чтения, используемые в детских библиотеках Находкинского городского округа Приморского края. Подробно рассматривается применение в библиотеках развивающих игр, в частности, тех, которые требуют нестандартного мышления, развивают в детях способность выдвигать гипотезы, действовать в предлагаемых обстоятельствах. Особый акцент делается на интеллектуальных играх «БрейнБук-Юниор», проекте «Рюкзачок приключений», выигравшем грант фонда Михаила Прохорова и разнообразных онлайн-играх.

**Ключевые слова:** продвижение книги и чтения, детские библиотеки, развивающие игры, интеллектуальные игры, БрейнБук-Юниор, театрализация, конкурс.

**Antonina F. Ekk,**

*Head of information and analytical Department,  
MBIC «Central Library System» of Nakhodka City District,  
Nakhodka, Primorsky Krai, Russia*

## **EDUCATIONAL GAMES IN THE CHILDREN'S LIBRARY – NEW FORMAT FOR PROMOTING READING**

The modern forms and methods of work aimed at promoting books and reading used in children's libraries of the Nakhodka City District of Primorsky Krai are reviewed in the article. The use of educational games in libraries, in particular, those that require non-standard thinking, develop children's ability to put forward hypotheses, and act in certain circumstances are considered in detail. Special emphasis is placed on intellectual games «BrainBook-Junior», the project «Backpack Adventure», which won a grant from the Mikhail Prokhorov Foundation, and various online games.

**Keywords:** promotion of books and reading, children's libraries, educational games, intellectual games, BrainBook-Junior, staging, competition.

Продвижение книги и чтения – приоритетное направление деятельности любой библиотеки. Однако методы и формы популяризации книги за последние годы существенно изменились.

В настоящее время библиотекари стараются использовать нестандартные, креативные сценарии взаимодействия с детской аудиторией: это уличные флешмобы, фестивали, акции, разнообразные конкурсы, игры, что, несомненно, делают чтение более привлекательным [4].

Действительно, интерактивные формы более действенны, и объясняется это просто – увиденное и услышанное человек запоминает на 50–60%, а то, в чём он принимал участие, – на 90% [3].

Какие же новые, современные формы продвижения книги и чтения используются в детских библиотеках?

Несомненно, к ним можно отнести сторителлинг, букслэм, викторины с использованием QR-кода, квест-игры и другие. Сторителлинг представляет собой метод неформального обучения, в основе которого лежит передача информации и знаний через устную речь [5]. Для его подготовки нужно подобрать произведения с интересным сюжетом, которые можно легко пересказать. Во время рассказа нужно обязательно обращаться к присутствующим. Использование этого приёма позволит удержать внимание аудитории, заинтересовать происходящим.

Интересным методом продвижения книги и чтения в детской библиотеке является проведение викторин или квестов с QR-кодом, который позволяет быстро донести зашифрованную информацию до читателей. Для ее считывания используются специальные программы для распознавания QR-кода; они устанавливаются на мобильных телефонах, смартфонах и ноутбуках.

Остановимся более подробно на мероприятиях, направленных на продвижение книги и чтения, которые проводятся в детских библиотеках Находкинского городского округа Приморского края. Прежде всего, это разнообразные развивающие игры: литературные головоломки, игры со словами, разнообразные кроссворды, ребусы, шарады, литературные

викторины и т. д. Их можно найти на сайте нашего учреждения (nakhodka-lib.ru) в разделе «Игротека». Но говоря о «развивающих играх», автор статьи имеет в виду не только те игры и викторины, где критерий оценки один – «правильно» или «неправильно» ответил читатель, но и игры, которые ставят юного читателя в проблемную ситуацию, требуют поиска причинно-следственных связей, нестандартного мышления. Иными словами, речь идёт об играх, которые развивают в детях способность выдвигать гипотезы, действовать в предлагаемых обстоятельствах.

Многие специалисты, работающие с детьми, подтверждают благотворное влияние игры на развитие ребенка. Особенно отмечают значение интеллектуальных и сюжетно-ролевых игр [1, с. 6].

Цель таких игр – соревновательная, логическая, интерактивная. Содержание игры нацелено на общую эрудицию, на создание условий для формирования интереса к чтению.

В качестве примера можно привести интеллектуальные игры «БрейнБук-Юниор», запущенные в библиотеках Находки в 2019 году. Игры не привязаны к одной библиотеке, они путешествуют по городу, чтобы приблизить мероприятие к целевой аудитории (учащиеся 5–6 классов) и обеспечить удобство и безопасность прибытия детей в сопровождении учителя из школ, находящихся в пешей доступности. В каждой игре обычно участвует несколько команд ребят, по 6 человек в каждой (рис. 1).



Рисунок 1 – Участники игры «БрейнБук-Юниор»

Задания готовят библиотекари, часть предоставляет Международная ассоциация клубов «Что? Где? Когда?» при содействии Находкинской общественной организации «НИКА». Задания сопровождаются презентациями, приводятся изображения книг-источников. Победителям вручается специальный кубок, диплом и призы-книги.

В течение 2019 года мы провели 6 игр, с начала 2020 года – 3 игры, задействовали 4 библиотеки в разных микрорайонах г. Находки. За это время сыграли 38 команд и более 220 участников.

В этом году проект «Интеллектуальные игры «БрейнБук-Юниор» участвовал во Всероссийском профессиональном конкурсе «Ревизор», вошёл в шорт-лист победителей конкурса и получил специальный диплом.

Особого внимания заслуживают и онлайн-игры. Сотрудники библиотек в период карантина очень быстро освоили новый формат онлайн-мероприятий, используя в качестве коммуникационных площадок сайт учреждения ([nakhodka-lib.ru](http://nakhodka-lib.ru)) и социальные сети: «Инстаграм», «Фейсбук», «Одноклассники».

Новые формы мероприятий потребовали освоения новых программ и мобильных приложений: Movavi Видеоредактор, Instake Downloader, InShot, Canva и др.

Рассмотрим более подробно несколько онлайн-игр. В начале апреля у библиотекарей появилась идея создания большой игры в рамках Всероссийской акции «Библионочь-2020». Так появился онлайн-квест «Фантастические миры». В его реализации принимали участие все библиотеки ЦБС.

Согласно правилам игры, чтобы стать участником квеста, необходимо было зарегистрироваться на сайте [nakhodka-lib.ru](http://nakhodka-lib.ru) и подписаться на аккаунты библиотек системы в «Инстаграм». Далее в назначенное время читатель заходил на сайт и начинал игру, переходя от одного задания к другому по всем аккаунтам. Выполнив задание, участник получал кодовое слово и по ссылке в шапке одного аккаунта переходил к следующему. Вся игра длилась 2 часа.

Первый участник, собравший фразу, стал победителем. Количество просмотров материалов «Библионочи-2020» в социальных сетях составило 12 262!

Такой формат игры заинтересовал читателей. Аккаунты библиотек получили новых подписчиков и, конечно же, читателей, так как основная тема на страницах библиотечных аккаунтов – это книга!

Далее библиотекари продолжили искать новые игровые формы.

В мае к 70-летию юбилею города сотрудниками Центральной детской и юношеской библиотеки был разработан городской онлайн-квест «100 шагов по Находке». Квест состоял из пяти частей. Каждая часть включала в себя вопросы соответствующей тематики. Например: «Назовите профессию знаменитого человека Фёдора Конюхова» или «На каком предприятии Находки делают вкусную продукцию из сурими?». За весь период в игре поучаствовало 834 человека.

Далее появилось ещё несколько летних онлайн-игр, и ребята получили отличную возможность поучаствовать в настоящем приключении. Одна из них – литературная онлайн-игра «Пока бьют часы» – была подготовлена по одноименному произведению Софьи Прокофьевой. Основная идея этой игры состоит в создании условий для творческого осмысления прочитанного произведения юными читателями, привитии интереса к чтению.

Виртуальный автор игры «встречал» читателя в каждой её части и «вводил» в сказочный мир, объясняя, что надо сделать. Каждая часть – это новая форма заданий: викторина «Королевство невидимок», графический тест «Аукцион запахов», викторина иллюстраций «Книжные герои-невидимки» и головоломка «Зашифрованное послание».

Таким образом, можно сказать, что квесты являются очень удачной формой продвижения книги и чтения среди детей, подростков и их семей. Это подтверждается тем, что библиотечная система Находкинского городского округа в этом году выиграла грант фонда Михаила Прохорова, представив на конкурс «Новая роль библиотек в образовании» проект «Рюкзачок приключений» (цикл выездных краеведческих квестов).

Близка природе игр театрализация. Театр в детской библиотеке является важнейшим средством привлечения к чтению. Многие библиотеки активно используют элементы театрализации при проведении мероприятий разного уровня [2, с. 34]. Ребята с удовольствием представляют героев любимых книг, у них развиваются способности к перевоплощению, это видно из работы Центральной городской библиотеки, где уже несколько лет работает кукольный театр «Теремок».

А в Центральной детской и юношеской библиотеке работает фольклорная школа «Лукоморье». В течение трёх лет ученики младшей школы изучают традиции и фольклор славянских народов. Занятия с ребятами проходят в разных формах (урок-путешествие, урок-мастерская, праздник и др.), но всегда интересно. Библиотекарь встречает своих воспитанников в традиционном славянском наряде, рассказывает увлекательно, с малороссийским говорком и поговорками. Ребята с удовольствием погружаются в сказочный мир славянского фольклора.

Развитию у подрастающего поколения позитивного отношения к чтению способствует участие в конкурсах. Они стали повседневностью библиотек, дети в них охотно участвуют, ведь это всегда интересно, азартно и захватывающе!

Например, городской конкурс эрудитов «Многонациональная Находка: Я тебя понимаю» проходит уже не первый год и всегда пользуется огромной популярностью. Это своего рода интеллектуальная командная игра для подростков о культуре народов, проживающих в городе. В этом году новая встреча команд, вероятнее всего, состоится в онлайн-формате.

Давно уже не новость, что библиотеки вышли за пределы своих стен – на детские площадки, бульвары и скверы, для осуществления необычных акций [3], что всегда интересно. В летний период на улицах нашего города библиотекари проводили интереснейшие игровые программы, такие как литературные игры «Большое пиратское приключение», Поляна весёлых затей «Настроение – Лето!» и др. А осень началась с интеллектуального забега «Бегущая книга». К этому оригинальному формату привлечения в библиотеки

новой читательской аудитории (в том числе детской), сочетающий интерактивный и спортивный элементы, присоединилось 8 библиотек (рис. 2).



Рисунок 2 – Волонтеры акции «Бегущая книга»

В назначенный час сотрудники библиотек вместе с волонтерами спортивного движения «Не будь как Гриша», одетыми в футболки с яркой эмблемой на груди, пробежали по улицам города. Библиотекари и волонтеры задавали находкинцам литературные вопросы, а также интересовались, что они знают о библиотеках. Эта интересная и необычная акция – живое подтверждение тому, что яркие, нестандартные решения всегда привлекательны и вызывают интерес. Всего было опрошено 234 человека. Количество врученных подарков для участников – 292.

Таким образом, современных форм и методов работы с читателями много и детские библиотеки Находки ведут активный поиск все новых. При этом основу порой составляют традиционные, известные формы. Но наиболее успешными являются те, которые основаны на использовании современных информационных технологий, игровых, соревновательных и интерактивных элементов. Тем не менее, выбирать формат мероприятий в отрыве от задач, которые призвана решать библиотека, нельзя категорически. Забывать о главной цели деятельности детской библиотеки – приобщение детей к чтению, – не стоит.

Очень надеюсь, что формы работы, которые использует библиотечная система Находкинского городского округа Приморского края, заинтересуют коллег и помогут сделать их работу более привлекательной.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бегунова И. А. «Зелёная сова» : проект / И. А. Бегунова. – Текст: непосредственный // Молодые в библиотечном деле. – 2019. – № 4. – С. 3–12.
2. Морковина А. Ю. «Лукоморье» есть на карте! – Текст: непосредственный. / А. Ю. Морковина // Молодые в библиотечном деле. – 2019. – № 6. – С. 34–40.
3. Продвижение книги и чтения в библиотеке: Опыт и новации. – Текст: электронный // Куркинская централизованная библиотечная система : [сайт]. – URL: [https://kcbs.tls.muzkult.ru/media/2018/12/12/1210356130/Prodvizhenie\\_knigi\\_i\\_chteniya\\_v\\_biblioteke.pdf](https://kcbs.tls.muzkult.ru/media/2018/12/12/1210356130/Prodvizhenie_knigi_i_chteniya_v_biblioteke.pdf) (дата обращения: 07.09.2020).
4. Современные практики продвижения чтения. – Текст: электронный // Портал информационной поддержки руководителей учреждений культуры : [сайт]. – URL: <https://www.cultmanager.ru/article/8797-19-m08-05-sovremennye-praktiki-prodvijeniya-chteniya> (дата обращения: 05.09.2020).
5. Современные формы продвижение чтения в библиотеке. – Текст: электронный // Портал информационной поддержки руководителей учреждений культуры : [сайт]. – URL: <https://www.cultmanager.ru/article/8039-18-m05-18-sovremennye-formy-prodvizhenie-chteniya-v-biblioteke> (дата обращения: 07.09.2020).