

Чуваева Валентина Александровна,

главный библиотекарь,

МБУК «Самарская муниципальная информационно-библиотечная система»,

библиотека-филиал №37,

г. Самара, Россия

ИНТЕРАКТИВНЫЕ БИБЛИОТЕЧНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ В РАБОТЕ С МОЛОДЕЖЬЮ

В статье рассматриваются особенности инновационных интерактивных форм работы с молодежью в библиотеке, представлен опыт проведения сторителлинга и игры «Литературная мафия».

Ключевые слова: инновационная деятельность библиотек, интерактивные библиотечные мероприятия, молодежь-пользователи библиотеки.

Valentina A. Chuvaeva,

chief librarian,

MBIC «Samara Municipal Information Library System»,

library-branch №37,

Samara, Russia

INTERACTIVE LIBRARY ACTIVITIES WHEN DEALING WITH YOUTH

The article discusses the features of innovative interactive forms of work with young people in the library, presents the experience of storytelling and the game «Literary mafia».

Keywords: innovative activity of libraries, interactive library activities, youth-library users.

Тенденция снижения интереса к чтению у молодежи во многом обусловлена компьютеризацией, интенсивным развитием индустрии развлечений, существующим мнением о том, что роль книги и библиотеки в информационном обществе «уменьшается и вообще сойдет на нет при полном развитии его возможностей» [1].

Для изменения ситуации в лучшую сторону необходимо понимание современных задач и содержания работы с молодежью, наполнение её инновационными формами библиотечно-информационного обслуживания,

которые востребованы и определены логикой пользователей, их запросами и потребностями. В контексте инновационной деятельности библиотеки рассмотрим интерактивные формы и методы работы с молодежью.

В молодежной среде общение со сверстниками выходит на первый план, поэтому необходимо создавать условия и места, где молодые люди могут встречаться, дискутировать на актуальные для них темы, делиться мнениями о прочитанных книгах, проявлять себя в различных видах творческой деятельности. Интерактивное мероприятие предполагает взаимодействие участников не только с библиотекарем, но и друг с другом. Они становятся сотворцами мероприятия, непосредственно участвуя в его действии, внося в него свои идеи, демонстрируя определенные навыки, проявляя лидерские качества и т.п. Именно поэтому в молодежной среде наиболее востребованы интерактивные игры. Ценность игры заключается в том, что она включена «в педагогический процесс приобщения к книге и чтению как вполне законное педагогическое средство, как феномен, обладающий повышенным воспитательно-образовательным потенциалом» [3, с. 4].

Библиотекари разрабатывают новые или трансформируют старые, хорошо зарекомендовавшие игровые формы популяризации чтения. Часто их считают инновационными, поскольку они «осовремениваются» благодаря иностранным названиям: литературно-поисковая игра – библиокэшинг, литературные диспуты – поэтические батлы и т.п.

Рассмотрим библиотечное мероприятие, которое претерпело некоторые изменения, но по сути осталось формой устного повествования – выразительное чтение и рассказывание. Сторителлинг – искусство донесения поучительной информации с помощью знаний, рассказов, историй, которые возбуждают у человека эмоции и мотивируют людей на определенные поступки, например – прочесть книгу. В русскоязычной Википедии сторителлинг трактуется как «современная форма сказительства и определяется как коммуникационный, эстрадный и маркетинговый приём, использующий медиапотенциал устной речи» [4, с. 139].

Каждый сторителлинг имеет драматургическую структуру. Сценарий включает обязательные элементы: завязка, конфликт, борьба, счастливый финал. Рассказчик «стремится превратить свой рассказ в некое действие и использует различные наглядные средства и приёмы для создания более насыщенной атмосферы сопереживания» [2, с. 77].

На базе МБУК г.о. Самара «СМИБС» библиотеки-филиала №34 апробировано два сценария сторителлинга.

Первый вариант ° библиотечный урок на тему «Справочный аппарат библиотеки». Сначала подростки узнают об энциклопедиях от библиотекаря, затем, объединившись в группы по 5 человек, сочиняют свою историю на заданную тему. Для её создания понадобилось найти нужную информацию в словарях, справочниках и энциклопедиях. Важно было уметь работать в команде, научиться слушать и принимать чужое мнение и не только создать продукт коллективного творчества, но и эмоционально-выразительно и грамотно представить свою историю.

Второй вариант – знакомство с произведением М. Горького «Сказки об Италии». Одну из сказок рассказывает библиотекарь. Далее класс делится на группы. Восьмиклассники придумывают свой финал для этой истории, у кого лучше – решается голосованием. Из 18 человек, принимавших участие в мероприятии, 6 человек впоследствии прочли всю книгу, и это можно считать положительным результатом.

В работе с молодежью способы подачи литературно-художественного материала все чаще уходят от лекционного формата в интерактивный: флэшмоб, печка-куча, батл, слэм, литературная мафия, сторисек, аудиоквест. Например, популярная среди молодежи игра «Мафия» превратилась в «Литературную мафию». Она может быть по любому художественному произведению и не обязательно детективного характера. В литературной мафии по произведению Н.А. Некрасова «Кому на Руси жить хорошо» всем знакомый сюжет обретает литературно-игровую основу. Мирные жители и мафиози, врачи и комиссары стали лицами персонажей поэмы «Кому на Руси жить

хорошо». Семь знаменитых мужиков, ищущих счастливого человека – мирные жители; Дурандиха, помещики – мафия; Поп, Доктор – все они жители Подтянутой губернии засыпают по ночам и просыпаются днем. Уникальность этой игры в том, что ведущий – библиотекарь ненавязчиво рассказывает играющим об отмене крепостного права в России, а также озвучивает различные ситуации из неоконченного произведения великого русского автора, побуждая ребят его прочесть.

Говоря о методах и способах популяризации чтения среди молодежи, следует отметить, что выгодно подчеркнуть достоинство той или иной книги либо темы, провести интерактивные игры и иные библиотечные мероприятия помогают презентации, показанные на проекционном оборудовании, виртуальные выставки, буктрейлеры и т.п.

Таким образом, интерактивные формы способствуют повышению статуса чтения среди молодежи, развивают их культурную и читательскую компетентность и, что не менее важно, способствуют формированию положительного имиджа библиотеки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Национальная программа поддержки и развития чтения [Электронный ресурс]: метод. рекомендации. – URL: <http://library.stu.ru/files/prch.pdf>
2. Опарина Н.П. Культурно-просветительская деятельность общедоступной библиотеки: учеб. пособие / Н.П. Опарина; СГИК. – Самара: Самар. гос. ин-т культуры, 2017. – 136 с.
3. Опарина Н.П. Литературные игры в детской библиотеке [Текст]: учебно-метод. пособие / Н.П. Опарина. – Москва: Либерия-Бибинформ, 2007. – 96 с.
4. Поощряем чтение, формируем информационную грамотность. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только: Словарь справочник для библиотекаря [Текст] / сост. В.Б. Антипова. – Москва: Библиомиг, 2015. – 176 с.