

Департамент культуры и туризма Вологодской области  
Вологодская областная универсальная научная библиотека  
им. И.В. Бабушкина

# **СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМЫ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ РАБОТЫ С ЧИТАТЕЛЯМИ**

Методическое пособие



Вологда  
ВОУНБ  
2017

УДК 021.4:028  
ББК 78.38  
С56

## Вступительная статья

*Елена Евгеньевна Чекушкина,  
методист отдела методической работы ВОУНБ*

Составитель:

Е. Е. Чекушкина, методист отдела методической работы ВОУНБ

Под редакцией Н. В. Корниловой, гл. библиотекаря отдела методической работы ВОУНБ

**С56 Современные формы культурно-досуговой работы с читателями** / Департамент культуры и туризма Вологодской области ; Вологод. обл. универс. науч. б-ка им. И.В. Бабушкина ; [сост. Чекушкина Е. Е. ; под ред. Корниловой Н. В.]. – Вологда : ВОУНБ, 2017. – 47 с.

Пособие содержит материалы о современных формах массовой культурно-досуговой работы с читателями в библиотеке.

Предназначено для практической работы библиотекарей.

УДК 021.4:028  
ББК 78.38

© БУК ВО «Областная универсальная научная библиотека», 2017

© Чекушкина Е. Е., составление, 2017

Последние десятилетия культура ориентирована на зрелищность, сенсацию, открытие. Начинают доминировать, в том числе и в библиотечной деятельности, визуальные формы коммуникации. Возрастает роль творческой импровизации, свободного обмена мнениями, аудиторию вовлекают в подготовку и проведение программ, познавательные моменты сочетаются с развлекательными – концертами, инсценировками, фуршетам. Именно по такому принципу сегодня функционируют многочисленные литературные клубы в небольших библиотеках, где традиционно отдается предпочтение межличностному общению камерного типа.

Публичные библиотеки в целях привлечения читателей и успешного продвижения книги значительно расширили свою культурно-досуговую деятельность, в том числе некими формами работы. Небывалые темпы развития информационно-коммуникационных средств заставляют их ориентироваться на новизну, делать акцент на самобытности, неповторимости явления, даже сенсационности. С другой стороны, именно возрождение традиций, элементов быстро исчезающего прошлого становится предметом особого интереса библиотечной аудитории. Отсюда, например, феномен библиотечных музеев, воссоздающих в деталях быт, повседневность различных эпох, историко-краеведческих экспозиций в городских и сельских библиотеках, музеев местных деятелей культуры, дорогих сердцу земляков и пр.

Есть и другая особенность современных библиотечных программ. В условиях ценностного слома, результатом которого становится массовая потеря личностных идентификаций, библиотечные вечера, гостиные, салоны становятся для многих посетителей не просто отдушиной, а формой самоидентификации и самопрезентации, знаком восстановления утраченного интеллектуального статуса.

Наконец, важнейшей чертой мероприятий, проводимых в библиотеке, является их тесная связь с задачами приобщения к чтению и поощрения чтения. Поэтому каждое мероприятие, какие бы темы оно не затрагивало, и в какой бы форме оно не проходило, подразумевает, в первую очередь, “рекламу” книги и чтения.

Среди наиболее характерных сейчас для массового библиотечного обслуживания тенденций – одновременное использование традиционных методов и форм и инновационных.

Основывая свою работу лишь на традиционных формах обслуживания, трудно было бы выстоять в конкурентной борьбе с другими представителями рынка культурно-информационной продукции и услуг. Библиотека не может жить без постоянного поиска и обновления массовых форм обслуживания. Одни на каком-то этапе,

выполнив свою функцию, уходят из библиотечной практики, другие стареют преждевременно в силу недостаточного притока «питательных веществ», третьи, когда-то угаснув, выходят на новый виток развития. Долго живут, как правило, те формы, которые неизменно обретают новое содержание, новые темы, факты. Нетрадиционные формы возникают как ответ на культурно-информационные потребности общества и определенных групп. Поэтому многие нынешние новые формы – лишь хорошо забытые старые, получившие свежее дыхание и иные названия.

Кондрашкина Е.В., библиотекарь-практик, автор многочисленных публикаций о массовом библиотечном обслуживании и повышении статуса книги и библиотеки, выделяет следующие тенденции современного развития массового культурно-досугового обслуживания читателей:

- поддержка творческого самовыражения личности;
  - заимствование форм из других сфер деятельности. При этом заимствование выступает не как внешнее подражание, а как творческий акт, экстраполяция, позволяющая использовать уже апробированный опыт или алгоритм действия в новой ситуации;
  - широкое применение игровых форм;
  - театрализация форм массового обслуживания;
  - зрелищность форм массового обслуживания;
  - применение информационно-коммуникационных технологий.
- Организация и проведение различных мероприятий с использованием технических средств – таких как: телемосты, виртуальные конференции, круглые столы, литературные гостиные с электронными презентациями, библиотечные сетевые проекты – все это способствует формированию образа библиотеки как современного культурного и информационного центра;
- комплексный характер массового библиотечного обслуживания;
  - проектная деятельность;
  - широкие партнерские отношения;
  - использование зарубежного опыта.

Массовая работа – это, в первую очередь, публичная деятельность, поэтому от того, как эта деятельность в библиотеке организована, во многом зависит ее имидж. Очень важна и роль личности библиотекаря, который непосредственно в эту деятельность вовлечен. Этот фактор при равных остальных условиях может определять успех или неуспех мероприятия. Большое значение имеет высокая эрудиция библиотекаря, его умение приглашать на мероприятие интересных людей, устанавливать контакты с организациями. Современный библиотекарь должен обладать креативным мышлением, творческими способностями, уметь убедительно говорить, ясно, грамотно выражать свои мысли, обладать определенными артистическими способностями, уметь установить контакт с аудиторией. Далек не каждый человек отвечает всем этим требованиям, и поэтому далеко не каждый может и

хочет проводить эту работу.

Предлагаемое издание содержит материалы о современных формах работы с читателем: в первом разделе – с краткими пояснениями (в алфавитном порядке), во втором – подробная методика подготовки и проведения квест-игр в библиотеке. В приложение включен расширенный перечень наименований как традиционных, исторически сложившихся форм мероприятий, так и перспективных, инновационных (в алфавитном порядке). Особо хочется подчеркнуть, что приведенный перечень форм работы формировался, исходя из выбора составителя, и не является исчерпывающим.

При составлении пособия использованы: базы данных методических материалов, размещенных на сайтах публичных библиотек России, учебно-методические пособия, профессиональные периодические издания, ресурсы интернета.

## Современные формы культурно-досуговой работы с читателями в публичной библиотеке

*Елена Евгеньевна Чекушкина,  
методист отдела методической работы ВОУНБ*

**Акция (лат. actio)** – это вовлечение (движение, действие), умение создавать событие для достижения поставленной цели. Смысл любой акции – возможность и умение донести своё видение проблемы через какой-либо сюжет, действие, используя определённые формы, механизмы, последовательность действий. В зависимости от поставленных целей акции, проводимые в библиотеках, можно условно классифицировать на несколько видов: благотворительные, протестные, в поддержку чтения, рекламные, тематические. Чтобы придать важность акции, получить от нее не только общественный резонанс, но, прежде всего, эффективный результат, необходимо четко продумать цели, содержание и организацию проводимых в рамках акций мероприятий. Для этого необходимо:

- понимание, каким должен быть результат (четкая цель – четкий результат);
- четкий сценарий (программа) с задачей для каждого участника и кульминационным событием в ходе акции. Каждое крупное мероприятий программы акции должно иметь отдельный сценарий;
- яркий формат (удачное название, лозунг, необычная атрибутика, яркое действо и пр.);
- привлечение партнеров на взаимовыгодной основе;
- реклама мероприятия, информационная поддержка СМИ;
- состязательность (конкурсы, турниры);
- использование современных информационных технологий;
- поощрение участников акции и демонстрация ее итогов.

Этапы создания акции:

1. Определение информационного повода: значимая календарная дата; значимое событие в стране, мире; проблема, волнующая всех (экология, наркомания, нацизм и другие); проблема, волнующая отдельные категории населения (родителей, педагогов, инвалидов), проблема библиотеки (нехватка книг, периодических изданий, закрытие, перевод в другое помещение и т.д.), реализация конкретной программы или проекта библиотеки и другие.

2. Определение целевой аудитории. Чем конкретнее читательские группы, тем нагляднее и эффективнее может быть полученный результат акции.

3. Ключевые моменты акции: что есть, что планируется, какие есть ресурсы, на кого рассчитана акция, какие ожидаются результаты и т. п.

4. Составление плана: определение темы, конкретизация целей и задач, название, девиз акции, определение даты и места проведения,

разработка положения о проведении акции, закрепление ответственных сотрудников, составление списков участников, гостей, рассылка пресс-релизов, привлечение СМИ, подготовка атрибутов акции, тиражирование печатной продукции, составление сметы мероприятия.

5. Написание сценария (программы) акции.

6. Проведение акции. Необходим один координатор, который в курсе всех организационных моментов. Он должен знать все варианты проведения акции при непредвиденных обстоятельствах.

7. Анализ акции. По завершении акции обычно готовится итоговый отчет, включающий в себя ход мероприятия в целом, наиболее удачные моменты и недостатки, трудности, с которыми пришлось столкнуться, общую эффективность мероприятия, отклики в СМИ, отзывы участников.

Акция – это большое комплексное мероприятие, продолжительность которого зависит от поставленных задач. От других форм массовых мероприятий акцию отличает умение создать специальное событие для достижения поставленной цели, активное вовлечение в неё участников.

В последнее время большой популярностью пользуются акции открытого чтения произведений авторов-земляков, «Читающий автобус» (троллейбус), акции вне стен библиотеки (open air).

**Ассамблея** – разновидность литературного вечера, стилизованная под эпоху XVIII века. В России ассамблеи начали проводить при Петре I. На ассамблеях танцевали, играли в шахматы, пили кофе и т.д. В библиотечных условиях возможны творческие выступления как читателей, так и библиотекарей.

**Атака мозговая (мозговой штурм)** – интеллектуальная игра, требующая от участников в минимальные сроки предложить идеи (варианты) решения определенной задачи. Осуществляется путем свободного выражения мнения участников. Структура: определение проблемы, высказывание идей, отбор идей, развитие решений. Подобные игры являются эффективным методом коллективного обсуждения, творческим поиском решения проблемы.

**Батл (англ. Battle – бой, битва)** – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации. Батл может быть официальным, организованным по определенным правилам, или неформальным. В некоторых батлах определяется победитель по числу голосов за него. Но даже в неформальном батле зрители обычно имеют свое мнение о том, кто выступил сильнее. Такое мероприятие заставляет участников подтянуться, добиваться максимально хорошего выступления, стараться улучшить свои тексты. Поэтому цель участия в любом батле двойная: победить соперника и усовершенствоваться. Батлы активно собирают молодежь. Это не обычный литературный вечер. Здесь звучат разные мелодии, громкие возгласы поддержки и аплодисменты. **Поэтический батл** – битва, соревнование современных поэтов. Это – творческий ринг

для самых ярких и самых смелых поэтов.

**Бенефис** – комплексное мероприятие, в котором сочетаются различные формы и методы. В «Большой энциклопедии Кирилла и Мефодия» понятие «бенефис» определяется как «театральное представление в честь одного из актеров». Сбор от таких бенефисов шел в пользу бенефицианта. Это была большая акция с широкой рекламой, с приглашением именитых людей. В библиотечной практике бенефис – представление в честь интересной персоны (читателя, писателя, библиотекаря и др.).

**Библио-глобус** – мероприятие, посвященное книгам об истории, культуре, традициях разных стран, путешествиях и путешественниках.

**Библио-кросс** – акция, направленная на привлечение к чтению книг по определенной теме или за определенное время, отмечается тот читатель, который прочитает наибольшее количество книг.

**Библио-обзор контрастный** – обзор, в который включены книги разные и контрастные по стилю, жанру, теме (драйв-книга, релакс-книга, элит-книга, статус-книга, книга-шок, книга-сенсация и т.д.).

**Библиокэшинг** (греч. библио – «книга» и англ. кэш – «тайник») – это поиск книжных сокровищ, которые хранятся в библиотеке. Игра заключается в том, что в определенном месте библиотеки прячется какая-то книга и участникам даются ориентиры для её поиска.

**Библиомарафон** – это комплекс мероприятий (акции, презентации, конкурсы и т.д.), популяризирующих фонды библиотек по определенной теме, юбилейной дате, по выявлению лучших читателей. Может проходить в несколько этапов, в течение длительного времени. Дети могут получать библиофишки за участие в книжном марафоне.

**«Библиночь»** – социально-культурная акция нового формата (существует с 2012 года). Акция проводится в вечернее и/или ночное время. В детских библиотеках акция проходит до 21:00-22:00 в рамках специального проекта «Библиосумерки». Ключевое направление акции – популяризации книги, поиск новых форм её продвижения. Это время, когда происходят чудеса, превращения и литературные таинства. Для участия в акции можно пригласить в партнёры книжные магазины, музеи, картинные галереи и другие учреждения культуры, коммерческие организации.

**Библиоперформанс** (от англ. performance – «представление, спектакль») – это форма современного искусства, где произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время. Он объединяет возможности изобразительного искусства и театра. Например, в библиотеку для проведения мероприятия приглашаются ребята из школы-студии Дома детского творчества. Они одеты в костюмы сказочных героев: Хозяйки Медной горы, Данилы-мастера, Золушки, Белоснежки и Пьеро. И сказка оживает вместе с ожившими литературными героями, создав тем самым библиотечный перформанс.

**Библиотечный журфикс** – это встречи с интересными людьми самых разных профессий в определенный, заранее установленный день недели, сопровождаемые широкой рекламой.

**Библиотечный Non Stop** – комплексное мероприятие, посвящённое какому-то значимому событию, например, Международному Дню Студента. Обычно длится несколько часов. В этот день библиотека представляет собой площадку для открытого интерактивного общения с интересными людьми и творческими коллективами и т.д.

**Библиофреш** (от англ. fresh – «свежий») – библиографический обзор новинок.

**Библиошопинг** – форма массового мероприятия, в ходе которого один участник мероприятия предлагает другому участнику «купить» книгу из фонда библиотеки, прорекламировав её.

**Блиц** – какое-либо мероприятие, очень быстрое, проводимое за короткое время или содержащее список вопросов, ответ на которые дается за короткое время. Например, блиц-опрос, блиц-турнир, блиц-викторина.

**Бой** – соревнование между группами с использованием взаимобмена знаниями. Например, бой интеллектуальный – соревнование знатоков чего-либо, интеллектуалов, бой ораторов – соревнование ораторов.

**Брейн-ринг** – игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы. Преимущество любой игры в том, что оно предполагает элемент соревнования, проходит в неформальной обстановке, дает возможность проявить себя и свои знания. Игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить познания и начитанность целой команды (класса, группы). Брейн-ринг более подходит для старшеклассников и студентов, чем младших школьников.

**Буккроссинг** (от англ. – «перемещение книги»). Суть буккроссинга проста: человек, прочитав книгу, оставляет ее в людном месте. Эту книгу находит и читает другой человек. Прочитав, он делает то же самое. И так далее. Принцип *«прочитал – отдай другому»*. Каждый может внести свой вклад в процесс буккроссинга – принести прочитанную книгу в библиотеку, чтобы отсюда она начала увлекательное странствие, находя новых читателей. Девиз буккроссинга: «Превратим весь мир в библиотеку».

**Вернисаж** – мероприятие, посвященное художественному творчеству, проводимое в торжественной обстановке, на котором присутствуют специально приглашённые лица. **Вернисаж литературный** – мероприятие, посвященное иллюстраторам книг, проводимое в торжественной обстановке.

**Вечер-камильфо** (вечер хороших манер) – вечер, посвященный этикету.

**Вечер-импровизация** – это диалоговая форма работы, которая позволяет раскрыться каждому участнику вечера. Главное условие –

говорить о любимом и хорошо знакомом в литературе и музыке так, чтобы зажечь искорку понимания у других слушателей.

**Вечер-памфлет.** Что такое памфлет? Это злободневное публицистическое произведение, цель и пафос которого – обличение (гражданское, социально-политическое). Памфлетность может присутствовать в различных художественных жанрах (пьеса-памфлет, роман-памфлет). Цель вечера-памфлета – осуждение каких-то пороков, явлений жизни – пьянства, наркомании, табакокурения и т.п. Нужно широко использовать художественные произведения, в которых эти явления нашли отражение, периодике. Здесь же необходим рассказ об интересных увлечениях, различных видах досуга, встречах с людьми, которые посвящают свое свободное время хобби.

**«Волшебный рюкзачок»** – Большереченские библиотекари (Омская область) придумали «Волшебный рюкзачок». В рюкзачке – детские книги для чтения вслух и тетрадь для отзывов, пожеланий, сочинений. «Волшебный рюкзачок» передается в группу детского сада и путешествует из одной семьи в другую.

**Воскресенье в библиотеке** – комплексное мероприятие, адресованное семьям с детьми, призванное с пользой организовать культурный досуг. Носит универсальный характер, подразумевает свободный выбор темы, свободное общение, неограниченные возрастные рамки. В такой день родители и дети могут какое-то время побыть в библиотеке отдельно друг от друга или, наоборот, заниматься совместной деятельностью.

**Дефиле книжное (подиум литературный)** – торжественный, величавый проход по сцене участников в ярких, красивых костюмах, демонстрирующих при этом книгу, возможно дефиле литературных героев, книг (обложек). Модели для книжного дефиле подбираются под впечатлением сюжетов и образов художественной литературы и отражают творчество конкретного писателя, либо конкретное литературное произведение.

**Диалог** – обмен мнениями двух или нескольких собеседников, имеющих разные точки зрения, как правило, по одной проблеме. Это беседа, протекающая в доброжелательной, дружеской атмосфере. Цель общения – уточнить мысль, выработать согласованную позицию.

**«Диалог с веком»** – познавательная игра, в ходе которой участники ведут импровизированный диалог с представителями разных веков. «Диалог с веком» является одной из новых форм воспитательной работы в школе. Образ прошлого века преподносит произведение искусства любого вида и жанра, чаще всего – живописный портрет (репродукция, слайд, фотография), но не исключен и музыкальный, скульптурный, поэтический портрет. Не имеет значения авторитет и статус художника. Здесь главное – представительство века, отраженное в портрете. Портрет экспонируется на экран или устанавливается в центре зала. Беседа ведется тихо, «глаза в глаза», «наедине» – субъект XXI века с субъектом века прошедшего. Если разговор состоялся и

автор хочет его обнародовать, то диалог воспроизводится при всеобщем внимании. Чтобы разговор с представителями иного века начался, детям предлагают задать персоне один вопрос, любой, первый пришедший в голову. А далее – пристально взглянуть в лицо героя и услышать ответ. Разумеется, на ответ бросить реплику из нашего века и вновь ждать последующего ответа. Психологическими условиями «диалога с веком» являются доверительные взаимоотношения, звуковая изоляция каждого во время воображаемой беседы, создаваемая за счет музыкального фона (музыкальное произведение тщательно отбирается). Диалог с веком базируется на фактах, предоставляемых читателям в рассказе о чертах личности, взглядах, достижениях персоны.

**Дилижанс литературный** – мероприятия в игровой форме, стилизация дороги или путешествия с обязательными остановками – станциями, опушками, островами, тропинками, домиками.

**Диско-лекция** – устный рассказ с видеорядом (показ слайдов, фрагментов видеofilмов) и специально подобранной музыкой. Диско-лекции, сопровождаемые беседой, диспутом, выставкой, являются удобной формой популяризации книг.

**Дискуссия** – специально организованный обмен мнениями (спор единомышленников) по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решений. Структура: определение темы, представление участников, объяснение условий дискуссии, выступление основных участников не более 20 минут, приглашение к обсуждению других людей, подведение итогов и краткий анализ высказываний. Необходимо соблюдение регламента и повестки дня, приличий во время дебатов. Целесообразно включать элементы дискуссии в групповые беседы, библиографические обзоры, лекции, особенно адресуемые молодежи. Разновидности: круглый стол, заседание экспертной группы, форум, симпозиум, дебаты, судебное заседание.

В библиотеке дискуссия может проводиться также по самой актуальной публикации. Практически это спор между читателями по предложенному библиотекарем материалу. Библиотекарь знакомит со статьёй или очень кратко с книгой и обращается к читателям с предложением высказать свою точку зрения, свое видение затронутой проблемы. Далее начинается естественная полемика. Обязательна ссылка библиотекаря на дополнительные публикации аналогичного содержания. Проводится 20–30 минут в зависимости от обсуждаемой темы.

**Диспут** – публичный спор, специально организованный обмен мнениями, в ходе которого происходит демонстративное столкновение по какому-либо вопросу, проблеме. Обычно диспут посвящается обсуждению политических или нравственных проблем. Это обсуждение не книги или статьи, а тех актуальных жизненных морально-этических, экономико-политических вопросов, которые затрагивают данное произведение, статья. Книга или статья служит отправной точкой для

серьезного разговора о жизни, проблемах и пр. Определив тему диспута, важно сформулировать ее остро, проблемно. На подготовительном этапе библиотекарь оформляет красочную афишу с указанием темы диспута (должна быть интересна целевой аудитории) и перечнем вопросов к нему; книжную выставку, списки литературы. Для участников предстоящего диспута проводятся обзоры, консультации, групповые беседы; важно научить юных читателей культуре спора. Выступления на диспуте требуют умения четко определять собственную позицию, приводить убедительные доводы в ее защиту, формулировать вывод. Имеет значение непринужденная атмосфера диспута. Ведущий должен быстро ориентироваться, выбирать главное из высказываний, делать вывод.

**Дуэль литературная** – мероприятие в форме поединка, происходящего по определенным правилам, между двумя противниками на литературные темы.

**Газета-молния** – особый вид мероприятия, содержащий экстренные сообщения о каких-либо важных событиях, требующих безотлагательного размышления, призывающих к скорейшему решению.

**Газета говорящая (устная)** – чтение вслух одним или несколькими чтецами статей и информации из текущей прессы.

**Газета живая** – театрализованное представление, основанное на газетном материале или на острых злободневных фактах жизни, сценарий которой написан, придуман и поставлен с соблюдением жанров журналистики: передовица, фельетон, репортаж, очерк, интервью, анкета, шарж, литературная пародия, веселая смесь, информация, объявления, реклама и т.п. Газета может быть политической, сатирической, критической, экологической, веселой, озорной. В газете могут быть постоянные рубрики. Можно использовать традиции радио и телевидения, жанры живого слова – сказку, басню, загадку, былинку, частушки, куплеты. Участники газеты (7-10 читателей), сначала обсуждают программу номера, придумывают его композицию, собственные костюмы (шапочки из газет; атрибуты; вырезанные буквы, из которых складывается название газеты, и др.). Уместно музыкальное сопровождение.

**«Живая библиотека»** – это новый формат общения. Посетитель выбирает интересующую его «книгу» и записывается на общение. Книжки «Живой Библиотеки» – это живые люди, а чтение – это разговор. «Живые книги» – это люди, которые готовы поделиться с «читателями» своей личной историей, опытом и знаниями, и искренне отвечать на их вопросы.

**Защита проекта** – представление, в ходе которого участники или группы демонстрируют какие-либо проекты. Как разновидность – защита фантастических проектов. Роли участников взаимодействия: ведущий, зритель-коммуникатор, демонстратор. Защите проектов обязательно предшествует подготовка к представлению – придумывание, разработка и оформление проекта.

**Игра-путешествие** – маршрутная игра, игра на преодоление этапов, игра по станциям, игра-эстафета. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать содержанию необычность. Обязательный элемент – процедура целенаправленного движения группы участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. К особенностям игры-путешествия относятся: превращение группы читателей в экипаж путешественников, где у каждого своя роль; разработка маршрута путешествия и его оформление в виде красочной карты, где обозначены остановки, имеющие интересные названия; выбор транспорта, с помощью которого совершается путешествие. На остановках происходят основные действия сюжета, которые реализуются за счет использования различных форм, методов, приемов, видов деятельности. Пройденные остановки на карте могут отмечаться флажками или другими знаками. Тематика игр-путешествий может быть различной. Возможны и виртуальные путешествия как форма мероприятия.

**Игра деловая** – средство формирования целостной системы организационных, общественных знаний, умений и навыков на основе моделирования. Это имитация рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной ситуации. В игре воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности. Моделирование в игровой форме обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности. Характерная особенность игры – ее двуплановость. С одной стороны, играющий осуществляет реальную деятельность, которая требует действий, связанных с решением вполне конкретных задач, с другой – ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью.

**Игра ролевая** – средство моделирования отношений и ситуаций. Посредством ее участники становятся героями ситуации (по выбору), моделируют ее, вынося на суд коллектива.

**Игра ситуационно-ролевая** – специально организованное соревнование в решении задач взаимодействия и в имитации предметных действий участников, исполняющих строго заданные роли регламентированные правилами игры в условиях вымышленной ситуации. Разновидности: малая игра, большая ролевая игра, игра-эпопея. Участники деятельности выполняют функции игроков, организаторов, функция зрителей для данной формы не предусмотрена.

**Информина** – специально организованное мероприятие, обеспечивающее информирование пользователей о содержании одного или группы изданий. Особенностью данной формы является тот факт, что информаторами выступают сами читатели. Краткие информационные сообщения посвящены отдельным публикациям журнала, альманаха, сборника.

**Исторический калейдоскоп** посвящается историческому событию, знаменательной дате календаря. Мероприятие строится с учётом

рассматриваемой темы. Состоит из небольших блоков, связанных общностью тематики. Разделяют блоки музыкальные паузы исторической направленности. Каждый блок может представлять собой небольшое отдельное мини-мероприятие. Например, конкурс участников, беседа-игру, библиографическое знакомство. Форма каждого блока различна, но каждая по времени не превышает 10 минут проведения. В мероприятие можно включить викторину, историческую экскурсию, литературно-историческое мини-ревью, литературные пятиминутки и т.д. Хорошо украсить «калейдоскоп» красочными слайдами, дополнить отрывками из кинофильмов.

**Квест** (от англ. quest – «поиск, предмет поиска») – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такие характерные для других жанров компьютерных игр элементы, как бои, экономическое планирование и задачи, требующие от игрока скорости реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют. Квесты бывают разных видов и типов: веб-квесты, медиа-квесты, авто-квесты, сити-квесты, ночные и интеллектуальные квесты. Квест-игра будет интересна следующим категориям читателей библиотек: тем, кто любит активный отдых; тем, кто жаждет новых острых ощущений; тем, кто умеет доверять своей команде и работать в команде; тем, кто способен проявить свои таланты; тем, кто хочет проверить, на что он способен. Квесты могут быть посвящены самым разным темам. В последнее время многие библиотеки стали проводить экскурсии по библиотеке в форме квесториентирования. В рамках игры участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находить полезную информацию и применять её. Квест-игра учит пользоваться библиотекой, знакомит с расположением отделов, размещением в ней справочно-библиографического аппарата. Квест способствует развитию личностных качеств пользователей, таких как внимание, память, скорость и логика мышления. Игра способствует развитию у детей и подростков навыков командной работы. Основные правила/условия квеста: наличие определенного сюжета игры, наличие задания/препятствия, наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

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

**Книжное дефиле** – эта форма мероприятия позволяет привлечь внимание юношества к художественной литературе и проходит

совместно с домом моды или молодым модельером-дизайнером (но можно фантазировать самим). Модели для книжного дефиле подбираются под впечатлением сюжетов и образов художественной литературы и отражают творчество конкретного писателя, либо конкретное литературное произведение.

**Книжные жмурки** – мероприятие, в ходе которого библиотекарь предлагает детям взять книги для прочтения домой из специальной подборки: книги обернуты плотной бумагой, и читатель не видит, какую книгу выбирает. За смелость – получает приз. При возврате книги рекомендуется побеседовать с ребенком о прочитанном, выполнить творческую работу, написать отзыв (на выбор организатора). Эта форма работы позволяет оживить интерес читателей к хорошим, но незаслуженно забытым книгам.

**Конкурс лесных репортажей** – импровизированная экологическая игра-соревнование, в ходе которой читатели пробуют себя в роли журналистской бригады, работающей над экологическими проблемами. Участникам конкурса необходимо подготовить «репортаж с места событий» для информационной передачи. Чтобы справиться с заданием, нужно знать секреты репортерского дела. Во-первых, найти интересную тему, во-вторых, определить жанр репортажа (журналистское расследование, интервью со «знаменитостью» или игровой сюжет), в-третьих, составить яркий и оригинальный текст. Библиотекаря предстоит стать ведущим; сымитировать позывные передачи, начать общение с аудиторией, занимательный обзор лесных, полевых и речных событий, подвести свою речь к первому репортажу, со словами «Передают наши корреспонденты...» предоставить слово первой журналистской бригаде и т. д. Итоги конкурса подводит компетентное жюри. Подобное мероприятие можно проводить и на другую тематику.

**Либмоб** – это разновидность библиотечного флешмоба, целью которого является привлечение положительного внимания к библиотекам и библиотечной профессии в целом. Самый известный в нашей стране либмоб «Как пройти в библиотеку?»: в основе акции блиц-опрос жителей населённого пункта про дорогу в библиотеку. Кто знает дорогу к библиотеке, получает смайлик (или что-то другое). А кто не знает – визитку с адресом библиотеки и контактной информацией. Еще один вариант либмоба – одновременное проведение акции в библиотеках региона по прочтению отрывка произведения автора-юбиляра с коротким обсуждением (по предлагаемому сценарию).

**Литературная мозаика** – мероприятие строится из небольших, быстро сменяющих одна другую, форм подачи материала о книгах. Каждая отдельная форма мероприятия не превышает 5 минут проведения. С целью усиления внимания к теме в программу следует включить музыкальные заставки между формами. Соединенные воедино маленькие кусочки-формы дают общее представление о теме мероприятия в целом. «Мозаика» может включать: зачитывание

увлекательных событий из книг, литературную викторину, мини-игру, конкурс рисунков с любимыми героями, беседу-игру-путешествие, загадки, шутки, поговорки, просмотр видеофильма

**«Литературное караоке»** – это конкурс чтецов, проводимый под музыкальное сопровождение. Как в караоке – звучит мелодия, и мы поем песню, так в литературном караоке – звучит музыка, и мы читаем стихи. Музыкальное сопровождение подобрано к ритму, размеру стихотворения, и даже к тому настроению, которое оно несет. Чтец заранее не знает, какое он будет читать стихотворение и под какую мелодию. Он должен интуитивно уловить ритм стиха и музыки, и тогда получится прекрасное литературно-музыкальное исполнение поэзии.

**Литературное ревью** – представление, обзор, краткий рассказ основной сюжетной линии художественного произведения, опубликованного в последних номерах литературных журналов или новой книге. Проводится в течение 20-30 минут. Количество представленных произведений для информационного обозрения не ограничено. Цель – оперативная информация о последних публикациях (новинках литературы), представление о том, что печатается в прессе.

**Литературные гонки «Великий книжный путь».** Летом для чтения у подростков больше времени и возможностей. Библиотеки каникул не имеют и поэтому охотно предоставят свои уникальные фонды в распоряжение читателей. В самом начале июня даётся старт литературным гонкам, которые завершатся в конце августа подведением итогов и выявлением победителя. Библиотека формирует сборную из читателей. Гонки должны пройти по 5 жанрам: классика, детектив, приключения, фэнтези и история. В каждом жанре библиотекарем последовательно будут заданы каждому участнику гонок 6 вопросов. Итого 30 вопросов. Найдя ответ на заданный вопрос, читатель должен прийти в библиотеку и дать свой вариант ответа. В «Карте гонок» библиотекарь лично отметит дату правильного ответа каждого участника. В конце августа «Карта гонок» будет проанализирована и тот, кто первым правильно ответит на последний вопрос, становится победителем литературных гонок. Для проведения мероприятия библиотека должна подготовить развернутую книжную выставку «Летние чтения – 20...»: ответы на все 30 вопросов должны быть найдены в книгах. Финалист летних чтений, прошедший «Великий книжный путь», получает приз.

**Микрофон свободный (Открытая трибуна)** – ценностно-ориентированная деятельность участников мероприятия в ситуации диалога на заданную актуальную тему, основанная на принципах демократии и плюрализма мнений. Передавая друг другу импровизированный микрофон (выходя к трибуне), читатели свободно высказывают свою точку зрения, задают острые вопросы. Выступления читателей должны быть краткими, небанальными, связанными с реальной жизнью. В целом достаточно 7-10 сообщений.

**Марафон** – цикл массовых мероприятий, объединенных общей

тематикой. Спортивное название оправдывает преодоление некоего маршрута от старта к финишу, наличие препятствий, состязательный характер. Интеллектуальные вопросы и творческие задания, разнообразные конкурсы составляют программу библиотечного марафона, который может длиться несколько дней. В марафоне принимает участие большое количество читателей.

**Мастер-класс** – одна из форм эффективного обучения, передача ученикам опыта, мастерства, искусства в точном смысле, чаще всего – путем прямого и комментированного показа приемов работы.

**Мастерилка** – практическое занятие с детьми младшего возраста, посвященное рукоделию.

**Панорама** – мероприятие, широко и обзорно охватывающее какую-либо тему.

**Печа-куча** – новый формат презентаций, имеющих привлекательную, яркую внешнюю оболочку, взятый на вооружение библиотекарями. Печа-куча была придумана в Токио (в переводе с японского «Печа-куча» – болтовня) и подразумевает рассказ-презентацию, где выступающие (спикеры) готовят доклады, дополняя их красочными презентациями из 20 слайдов. Время для показа одного слайда и его комментария – 20 секунд, и в сумме выступление каждого оратора длится не более 6 минут 40 секунд. После каждого рассказа слушатели могут поделиться своим мнением или задать вопрос. Доклады следуют один за другим. Обычно на таком мероприятии делают от 8 до 12 докладов. Тематика выступлений может быть самая разная. На таком мероприятии есть возможность обменяться идеями, узнать интересную важную информацию из первых рук, найти единомышленников, договориться о новых проектах.

**«Подвешенная книга».** Суть акции – популяризация чтения. Любой читатель может «подвесить» на неделю свою самую любимую книгу, со своей рецензией (мнением, эмоциями). Длительность акции 3 месяца. По результатам акции можно составить именные рекомендательные списки любимых книг активных участников. А также создать рейтинг самых-самых книг библиотеки. Ведется список книг участниц акции. На саму книгу ставится стикер-отметка «Подвешенная книга». Дополнительно фиксируется выдача акционных книг, а также очередь из желающих на ее прочтение. **Предполагаемые результаты:** активизация чтения, увеличение книговыдачи абонемента, создание читательских рейтингов лучших книг, создание рейтингов лучших читателей, проведение творческого конкурса по самой читаемой книге.

**Премьера (Презентация).** Комплексное мероприятие, представляющее читателям новинку – книгу, журнал или другое издание. Термин «преьера» французского происхождения и означает «первая». С недавних пор премьеры стали именовать презентацией от англ. «представлять». Если премьера означает нечто строгое, торжественное, то презентация ближе к празднику, шоу. Главный гость

презентации – автор произведения. Он рассказывает читателям об истории написания книги: от замысла до воплощения, о прототипах героев и т.д. Затем выступают те, кто способствовал появлению книги (художник, представитель издательства, рецензент и др.). Если есть возможность, приглашают прототипов героев, свидетелей, земляков, участников событий и др. В сценарий можно включить стихи, песни, инсценировки, связанные с сюжетом или биографией автора. В заключение автор подписывает книги, раздает автографы. Если нет возможности пригласить автора, библиотека может использовать другие формы и приёмы. В качестве оформления используют фотодокументы, иллюстрации, предметы материальной культуры.

**«Пресс-конференция»** – ролевая игра, имитирующая встречу делегации с представителями прессы, корреспондентами различных газет и журналов, журналистами радиовещания, телевидения и фотокорреспондентами. Цель пресс-конференции: обмен знаниями, выработка правильного отношения к историческим и текущим событиям общественной жизни страны, города, района, школы. Библиотекарь может задать тему пресс-конференции, статус «делегации».

**Репортаж-обзор** – авторский обзор, который дает читателю наглядное представление о книгах (произведениях), с авторской оценкой, личным отношением к прочитанному.

**Сити-квест** – разновидность квеста, это некое подобие компьютерной игры в реальной жизни и времени, подразумевающее использование навыков ориентации, смекалки и памяти. Игра основана на уникальном сюжете, который придумывает один или несколько человек (ведущие), и который должен быть раскрыт игроками в процессе, но скрыт от наблюдателей. В зависимости от правил игроки могут объединяться в команды, или же выступать лично сами за себя. Игры обычно проходят в определенной местности, в районе города, или в городе целиком. Парки, торговые центры, метро, порты и даже простые пустые площади – все подходит для проведения сити-квеста, лишь бы хватило фантазии у ведущих. Сюжеты бывают очень разнообразными – начиная от налета инопланетных захватчиков, заканчивая даже простой войной в снежки или поиском спрятанного клада. Игрокам в сити-квест будет необходимо преодолевать географические препятствия в виде заборов, ограждений, закрытых дверей, ключи от которых можно найти по подсказкам где-то поблизости. Многие игры построены так, что игроки идут по собственной линии сюжета, иногда пересекаясь, и в конце получают одну развязку, которой не достичь без взаимодействия друг с другом. Подобные игры, в отличие от традиционного библиотечного квеста, могут длиться не один день.

**Скетчбук-парад.** Скетч – это зарисовка, эскиз или серия набросков. А скетчбук-парад – своеобразный вернисаж скетчей, как объединенных в скетчбук (альбом), так и представленных отдельно. Скетч – это не только рисунки, но и различные подписи к ним. Например,

Чеховский скетчбук-парад. Участникам необходимо было вспомнить или перечитать произведения Чехова с карандашом в руке и сделать зарисовки запомнившихся образов, ситуаций, деталей на листе бумаги, блокноте и т.д. Участники могли отразить на бумаге любые ассоциации, предметы, имеющие отношение к предмету.

**Скрайбинг** – техника презентации, визуализация информации при помощи графических символов, где речь выступающего иллюстрируется «на лету» рисунками фломастером на белой доске или листе бумаги. Получается некий «эффект параллельного следования», когда мы слышим и видим примерно одно и то же. При этом графический ряд фиксируется на ключевых моментах аудиоряда. Самой удобной программой для создания скрайб-презентации может стать VideoScribe. Задачи скрайб-презентации – донести информацию, сделать ее привлекательной для слушателя и зрителя, помочь лучше ее запомнить и усвоить.

**Слэм (англ. – «хлопать»)** – это публичное состязание в чтении стихов, поединок, победителем в котором становится самый яркий и артистичный участник. Может проходить в несколько туров. Чаще всего читают стихи собственного сочинения, но в библиотечной практике встречаются разные варианты проведения слэма.

**Сторисек (англ. «мешок историй»)** – проект был разработан в Великобритании в 1994 году Нейлом Гриффитсом, доктором филологии, автором книг по методологии обучения детей в дошкольном и школьном возрасте. Нейл Гриффитс считает, что сначала нужно решить вопрос «Как помочь ребенку стать читателем?», а потом уже «Как научить ребенка читать?». Пробудить интерес к чтению гораздо сложнее, чем научить читать. Чем больше ребенок слушает, тем быстрее у него формируется навык читателя и развивается стимул к самостоятельному чтению. По мнению Нейла Гриффитса не дети должны много читать вслух, а взрослые. Что же это за «мешок историй», что в мешке? Это настоящий полотняный мешок, внутри которого находится хорошая художественная иллюстрированная детская книга с дополнительными материалами. Дополняют художественную книгу мягкие игрушки, реквизиты, научно-популярная книга по теме, аудиокассета или компакт-диск, языковая игра, шпартгалки для родителей. Мягкие игрушки и дополнительные реквизиты помогают оживить книгу. Игрушки развивают словарный запас, помогают изучить образ главных героев книги, развивают понимание прочитанного. Мягкие игрушки сторисека – это главные герои художественной книги, а реквизитами могут быть бытовые предметы из книги, предметы обихода или предметы окружающей среды. Научно-популярная книга вложена в набор с целью развития всесторонних навыков чтения. Она соответствует тематике художественной книги, дополняет ее научно-познавательными фактами. Аудиокассета или компакт-диск – это запись текста художественной книги. Ребенок может прослушать книгу несколько раз. Многократное

прослушивание и проговаривание развивает навыки осмысления звучащей речи, навыки пересказа и рассказывания. Языковые игры также связаны с содержанием художественной книги. Языковая игра не только развивает новые навыки и расширяет словарный запас, но и доставляет удовольствие. Шпаргалки для родителей, которые также есть в мешке, дают советы родителям. Сторисек помогает сделать процесс чтения жизненной потребностью детей, создавая доброжелательную комфортную атмосферу общения с книгой в кругу близких им людей. Основная цель сторисека – получение удовольствия от самой книги и от совместного громкого чтения. Задачи сторисека: чтение хороших книг, расширение кругозора ребенка, пополнение словарного запаса, развитие навыков осмысленного чтения, навыков обсуждения художественного произведения, формирование чувства уверенности в себе и стимулирование интереса к книге.

В Великобритании сторисек можно купить в магазинах или взять в библиотеке. Этот литературный проект можно применить и в наших библиотеках, как одну из форм раннего приобщения к чтению и книге. Этот проект предоставляет библиотекарям массу творческих возможностей, ведь в наполнении мешка возможно множество вариантов: от простых до самых сложных. В мешок можно положить, например, костюмы для инсценировки книги или мелкие игрушки, с помощью которых ребенок может устроить свой маленький театр.

**Театр книги** – одна из эффективных форм работы с книгой, специально организованное театрализованное представление по мотивам художественных произведений. Часто участники театра книги – постоянная творческая группа читателей (члены клуба, кружка и т. п.). Театр книги может представлять героев и персонажей, сюжеты и сцены литературных произведений. Фрагменты театра книги приемлемы в рамках ассамблей, гостиной, бенефиса, вечера, салона, устного журнала и др.

**Teach-in (Тич-ин)** – публичная дискуссия, собрание для обсуждения злободневных вопросов.

**Тип интеллектуальный** – интеллектуальная игра, в игре принимают участие 2 или более участников (команд); обязательна атрибутика: мишени, разноцветные кружки (стикеры), обозначающие места попадания. Игра проводится в 3 и более этапов. На каждом этапе задается расстояние до мишени от 10 до 100 метров (сложность вопросов), каждый участник получает от 3 до 5 выстрелов (вопросов), правильность ответа означает меткость попадания (от 1 до 5 баллов). Выигрывает участник (команда), набравший большее количество очков.

**Ток-шоу (англ. «разговорное зрелище»)** – мероприятие, в котором на обсуждение специалистов и зрителей выносятся какой-либо вопрос. Участникам предлагается обсудить несколько жизненных ситуаций, разыгранных актерами (как вариант, просмотренных на видео). Главное отличие от диспута – динамизм, зрелищность. Библиотекарь руководит обсуждением. Ведущий ток-шоу приглашает интересных

людей, направляет разговор, подводит к главным выводам, обобщает высказывания. Проведение ток-шоу требует: наличия актуальной или актуально сформулированной проблемы, определяющей тему разговора (вопросов и ответов); присутствия участников (ведущих, героев ток-шоу, зрителей, экспертов); оформления места его проведения (художественного и музыкального); определения регламента дискуссии (времени и приемов организации общения, выраженных в существующем сценарии); необходимого для его реализации материально-технического обеспечения. В ходе ток-шоу важно обеспечить живое и эмоциональное общение всех участников программы, чтобы взрослые и подростки могли увидеть друг друга как людей со своей историей, своими жизненными событиями, интересами и увлечениями. Форма требует особой регуляции эмоционального состояния участников, поскольку основная задача ведущего ток-шоу – вызвать ответную реакцию зрителя на обсуждаемую тему.

**Тренинг** – метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок. В библиотеку этот метод пришел из социологии. К критериями качественного тренинга можно отнести: новизна темы, новизна, структурированность и оригинальность подачи информации, практичность и понятность упражнений и игр, успешное использование приобретенных умений в реальной жизни, получение ответов на свои вопросы, приятная и доброжелательная атмосфера на тренинге, личность самого тренера.

**Трибуна читателя** – мероприятие, представляющее собой встречу читателей, на которой каждый может рассказать о самой интересной книге, прочитанной им в текущем году. Выступающие аргументированно объясняют, почему именно эту книгу они считают самой интересной. После выступления задаются вопросы. Встреча дает возможность присутствующим из уст других абонентов библиотеки узнать об интересных книгах и определить, что из них стоит прочитать, с какими произведениями познакомиться в первую очередь, составить круг чтения заинтересовавшей их литературы. Для проведения мероприятия готовится книжная выставка, на которой представлены книги, прочитанные выступающими. Хорошо дополнить её аннотациями с отзывами критиков, рецензиями. Подобные мероприятия помогают самостоятельно анализировать прочитанное, учат умению давать книге оценку, привлекающую внимание других пользователей. Библиотекарь подводит итог встречи, используя свой авторитет для корректировки высказанных рекомендаций.

**Трибьют** (англ. tribute – дань уважения, коллективный дар, подношение) – вариант презентации какого-либо издания. Трибьют как мероприятие позволяет отдать дань уважения известному человеку через какой-то коллективный творческий дар, посвящение или творчество. Подобное мероприятие описано в статье ведущего библиографа Национальной библиотеки Республики Коми Лапиной

М.Г. (журнал «Современная библиотека» № 9 2015 г.) о презентации нового сборника материалов, посвященного основоположнику коми национальной литературы, поэту И.А. Куратову. В своем мероприятии библиотека объединила разные виды трибьюта: художественный (песочная инсталляция по мотивам творчества поэта, живое исполнение фрагментов оперы «Куратов»), стихотворный (поэтический спринт чтения стихотворений поэта), арт-момент «Мой Куратов» и многое другое.

**«Тридцать минут в неделю».** Это методика раннего приобщения в библиотеке к чтению. Один раз в неделю в библиотеке для самых маленьких детей (от 1 года до 5 лет), работает детский клуб «Маленький читайка». Библиотекари используют синкретический подход в работе с детьми: немножко громкого чтения, немножко рисования и раскрашивания, немножко игры, стопку книг – с собой, для домашнего чтения. У каждого ребенка есть «что-то вроде дневника, где за посещение приклеивается яркая картинка. Потом выдаются дипломы за каждые 20 посещений, которыми детки очень гордятся. В три года ребенку торжественно вручается портфель с набором книг и списком/каталогом книг, рекомендованных для чтения. Вполне возможно создать подобный клуб в любой библиотеке, независимо от размера помещения, оснащенности и количества сотрудников.

**Феерия** – представление сказочного содержания, отличающееся пышной постановкой и сценическими эффектами. Волшебное, сказочное зрелище.

**Фестиваль** – специально организованное представление, демонстрирующее творческие достижения и способности. Может быть на самые разные темы, например: фестиваль молодежной книги, фестиваль профессий, фестиваль здоровья, сказочный, поэтический фестиваль и т.д. Чаще всего фестиваль имеет конкурсную основу (выступления поощряются дипломами, титулами, сувенирами), но не носит ярко выраженного состязательного характера. Временные рамки фестиваля от одного до нескольких дней. Среди действующих лиц фестиваля: ведущие, почетные гости, представители власти. Фестиваль – крупное массовое мероприятие, предполагающее большую зрительскую аудиторию.

**Флешбук** – презентация или знакомство с интересными книгами с помощью цитат, иллюстраций, личных переживаний и другой информации о книге.

**Флэшмоб или флешмоб** (переводится как «мгновенная толпа») – это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия (сценарий) и затем расходится. Мероприятие имеет эффект неожиданности и рассчитано на случайных зрителей, у которых возникают неоднозначные чувства: непонимание, интерес, удивление и т.д. Например, участники флэшмоба в желтых футболках

и бейсболках с символикой библиотеки появляются неожиданно в определенном многолюдном месте города, одновременно открывают принесенные с собой книги и читают вслух в течение нескольких минут и так же неожиданно одновременно расходятся. Подготовка и координация акции в классическом виде происходит посредством общения в сети Интернет, а библиотеки дополнительно привлекают своих читателей.

Участники акции ведут себя так, будто все происходящее нормально и естественно: серьезные лица, никто не смеется и все делают вид, что не знакомы друг с другом. Сходятся, на несколько минут образуя группу, объединенную общим действием, а потом расходятся по одному. Флэшмоб не может быть использован в корыстных целях: это не реклама, не предвыборные акции в пользу кого-либо из кандидатов. Существуют правила флэшмоба, которые подробно, по пунктам изложены на нескольких веб-сайтах (мы не нарушаем общественный порядок, мы не оставляем после себя мусора, мы не участвуем в поднятии рейтингов в любых голосованиях и др.), там же можно найти и примеры сценариев акций. Во многом успех флэшмоба зависит от оригинальности постановки и выбранного места.

**Фото-кросс** – соревнование фотографов, гонка с тематическими и временными рамками. Самые талантливые и активные участники получают призы на церемонии награждения победителей, которая проходит после каждого фотокросса. Для определения победителей учитываются художественность; оригинальность; скорость; соответствие заданию. Например, фото-кросс «Город читает» – за определенное время снять фотографии читающих людей на улицах города.

**Форум** – своеобразная форма, заимствованная из США, в основе которой лежит взвешенный диалог, поиск ответов на вопросы в процессе дискуссии на социальную тему.

**«Читательский театр»** – включает в себя как элемент драмы, так и обучения, и замечательно трансформирует любое библиотечное помещение в сцену. «Читательский театр» – это сильно мотивированная стратегия, направленная на соединение устного чтения, литературы и драмы в одной аудитории. В отличие от традиционного театра, читательский театр не требует костюмов, грима, мебели и заучивания текста. Нужен только текст, который участники читают вслух, включая свои эмоции, мимику и отношение к героям. Рассказчик делает комментарии необходимые для перехода между сценами.

#### Список литературы:

1. Дискуссионные формы работы в библиотеке : методические рекомендации и разработки занятий / М. Вдовина, Е. Макарова, Е. Малинина, О. Степанькова, О. Громова ; под общ. ред. О. Громовой. – Москва : Чистые пруды, 2005. – 29 с. – (Библиотечка «Первого сентября») (Серия «Библиотека в школе» ; вып. 3).

2. Збаровская Н. В. Обучающие игры в библиотеке : технология игрового имитационного моделирования / Збаровская Н. В. – Санкт-Петербург : Профессия, 2002. – 91, [3] с. : ил. – (Библиотечный практикум).

3. Кондрашкина Е. В. Массовое библиотечное обслуживание : учебно-практическое пособие / Е. В. Кондрашкина. – Москва : Литера, 2012. – 168 с. : ил.

4. Лапина М. Г. Креативный блин не комом / М. Г. Лапина // Современная библиотека. – 2015. – № 9. – С. 78–81 : фот.

5. Лобова В. В. Все на поиски клада! / В. В. Лобова // Современная библиотека. – 2012. – № 9. – С. 60–63 : фот.

6. Ловкова Т. Б. Библиотека как центр досуга : учебно-методическое пособие / Т. Б. Ловкова. – Москва : Либерея-Бибинформ, 2009. – 101 с. – (Серия «Библиотекарь и время. XXI век» : 100+100 выпусков / отв. ред.: О. Р. Бородин ; № 102).

7. Ловкова Т. Б. Культурно-досуговая деятельность публичных библиотек : терминологический аспект / Т. Б. Ловкова // Библиотековедение. – 2004. – № 4. – С. 32–35.

8. Матлина С. Г. И снова о так называемой «массовой работе» : продолжаем дискуссию / С. Г. Матлина // Библиотечное дело. – 2006. – № 11. – С. 23–25.

9. Орешко М. А. «Так вот ты какой, северный олень!» в скрайбинге / М. А. Орешко // Современная библиотека. – 2014. – № 1. – С. 66–68 : фот.

10. Эсмантов Д. С. Тренинг познавательного интереса / Д. С. Эсмантов // Современная библиотека. – 2015. – № 6. – С. 82–86.

#### Интернет-ресурсы:

11. Инновационные формы массовой работы с детьми : дайджест для руководителей детским чтением [Электронный ресурс] / МБУК «Централиз. библиотечная система Красногвардейского р-на ; Центр. дет. б-ка ; [сост. Л. М. Еламкова]. – Бирюч, 2012. – 35 с. – Режим доступа: <http://www.librari-biruch.ru/attachments/article/131/met7.pdf>.

12. Новые формы массовых мероприятий в детской библиотеке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://страна-читалия.рф/kollegam/metodicheskie-rekomendatsii/novye-formy-massovykh-meropriyatij-v-detskoj-biblioteke>. – Загл. с экрана.

13. Проектная деятельность в библиотеке [Электронный ресурс] : блог методиста отдела библиотечного маркетинга Борисовской центральной районной библиотеки им. И. Х. Колодеева. – Режим доступа: [http://prodedovich.blogspot.ru/p/blog-page\\_26.html](http://prodedovich.blogspot.ru/p/blog-page_26.html). – Загл. с экрана.

14. Формы библиотечных мероприятий / сост. Е. В. Курбатова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.gorlib.ru/colleag/metod/bibmer/>. – Загл. с экрана.

15. Худякова Т. А. Формы библиотечных мероприятий [Электронный ресурс] : словарь / Худякова Т. А. – Режим доступа: <http://metod.library.karelia.ru/files/689.pdf>.

## Методика проведения квест-игры в библиотеке

*Людмила Евгеньевна Сергеева-Христова,  
главный библиотекарь Библиотечно-информационного  
юношеского центра им. В.Ф. Тендрякова ВОУНБ*

Традиционные формы библиотечной работы с современными подростками не всегда эффективны и привлекательны, поскольку подростки – это совершенно особая категория читателей, им свойственно стремление к постоянным переменам, новым впечатлениям, сильным эмоциям.

Что мы можем им предложить?

Предлагаемая форма должна быть и увлекательной, и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечает так называемый «квест» или «игра-поиск». Это форма взаимодействия библиотекарей со школьниками и студентами, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

**Что такое «квест»?** В русский язык слово «квест» пришло из английского («quest» – «поиск»). Само это понятие происходит из средневековой литературы, где оно обозначало долгое и трудное путешествие героя, чаще всего рыцаря, за каким-либо предметом, обычно волшебным. На пути героя встречались многочисленные препятствия, которые он преодолевал благодаря своим физическим возможностям, интеллектуальным способностям или при помощи друзей.

Таким образом, квест (Quest) в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач.

Конструкция настоящего квеста может быть большой, всё зависит от количества команд-участниц и этапов. Квест похож на игру по станциям, но имеет существенное различие. В первом случае ребятам открыто говорят, куда идти (или выдают карту), во втором – ребятам выдаётся задание, выполнив которое, они должны понять, куда следовать дальше.

Квест совмещает в себе как элементы мозгового штурма, так и игры.

**Цель** «живого» квеста в городской среде – доставить всем участникам удовольствие от самого игрового процесса, процесса познания истории и культуры родного края через игру и радость общения друг с другом.

Проведению квеста предшествует большая работа: организационная и творческая.

**Выделяют следующие этапы организации квеста:**

**1-й этап – подготовительный.**

- Создаётся рабочая группа единомышленников.
- Придумывается тема, идея.
- Разрабатываются концепция и стратегия игры, её структура, правила.
- Определяются игровая территория (открытое игровое пространство).

Рабочая группа разрабатывает сценарий, задания и условия выполнения заданий квест-игры, критерии оценок, составляет рекомендательный список краеведческой литературы для подготовки к игре участников, маршрутные листы, формирует состав экспертного совета (это могут быть 2 состава жюри: жюри, оценивающее выполнение командами домашних заданий и судьи на маршрутных остановках-станциях). Создаётся Положение о квест-игре, в котором чётко излагаются правила и условия проведения игры, участники, время, способ подведения итогов, а также место и время награждения победителей.

Рабочая группа занимается решением не только творческих, но и всех организационных вопросов. Одновременно идёт поиск партнёров и спонсоров для успешной реализации квест-игры.

При разработке заданий следует учитывать, что когда что-то слишком просто – это неинтересно, когда очень сложно – тоже неинтересно. Излишняя простота и излишняя сложность ведут к отсутствию внимания и интереса, а значит, проводимая работа будет бесцельной.

Не лишним будет проведение педагогической экспертизы конкурсных заданий: оценку их с точки зрения сложности и соответствия возрасту может дать методист по русскому языку и литературе города или авторитетный с вашей точки зрения, независимый от участников игры педагог.

Квест-игра не самоцель, а средство воздействия, решения определённых задач. В библиотечном квесте – это побуждение к чтению.

После утверждения руководством учреждения Положение о квест-игре размещается на сайте библиотеке, рассылается для ознакомления потенциальным участникам игры вместе с её рекламой и приглашением принять участие в квесте.

Проводится пиар-кампания квест-игры в печатных и электронных СМИ.

В конце подготовительного этапа начинается приём заявок на игру в установленные сроки и формирование команд на игровые дни, если таковых будет много (больше 4-5).

**2-й этап – основной – проведение квест-игры.**

Суть квеста на этом этапе заключается в последовательном поиске участниками игры – командами из 4-6 человек – зашифрованных объектов, например, в исторической части города, где участники

разгадывают каверзные задачи-головоломки с использованием системы подсказок. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Участники игры (4 или 5 команд по числу зашифрованных станций-объектов) начинают квест в читальном зале библиотеки (возможны и другие варианты старта), где для них создаётся настроение загадочности и необычности действия.

Все команды демонстрируют домашнее задание по главной теме квест-игры, если оно обусловлено правилами, т.е. Положением о квест-игре.

Командам выдаются конверты с первым заданием-письмом (задания могут быть оформлены в конвертах), разгадав которое участники определяют местоположение первого объекта и его героя (например, писателя или поэта), определяют направления своих маршрутов.

Отгадав следующее задание команда выявляет объект архитектуры (место), необходимый для дальнейшего поиска. На каждой точке маршрута участники игры, чтобы двигаться далее, самостоятельно находят необходимую им информацию. Весь маршрут команда фиксирует на фото и видео (по возможности). Это делает специальный игрок, не участвующий в процессе разгадывания головоломок.

Каждую команду сопровождают по одному представителю от педагогов, которые контролируют самостоятельность работы команд, отвечают за безопасность движения учащихся.

### **3-й этап – творческий.**

1. В течение последующих дней ребята творчески перерабатывают свои игровые впечатления и оформляют их в слайд-презентацию или видеоролик об игре для участия в специальной конкурсной номинации «Как мы играли» (определения необходимости номинации остается за организатором, предполагается также добровольное участие команд в данном конкурсе)

2. Жюри подсчитывает баллы и определяет победителей, а также те команды, которые будут поощрены специальными наградами.

3. Пишется сценарий торжественного подведения итогов квест-игры. Готовятся дипломы и уточняются призы-подарки. Приглашаются специальные гости с творческими номерами для создания особой праздничной атмосферы.

### **4-й этап – праздничный. Организация торжественного подведения итогов игры и награждения победителей.**

**5-й этап – аналитический «Круглый стол»** (например, в школьные каникулы)

Рабочая группа вместе с педагогами, приглашёнными на заседание «круглого стола» делятся своими мнениями о квест-игре, отмечают её сильные и слабые стороны. Принимаются предложения, замечания по организации следующей квест-игры.

Организация библиотеками подобного рода мероприятий, их содружество с талантливыми литераторами, краеведами, другими заинтересованными лицами даёт убедительный импульс к изучению подростками, юношеством родной истории, литературы и культуры через «живое» общение с ней, формированию настоящих живых чувств к книге и чтению, равнодушного отношения к своей малой родине.

Участие старшеклассников и студентов колледжей в квест-играх способствует развитию коммуникативных навыков и творческих способностей у подростков, умению находить полезную информацию как из традиционных, так и нетрадиционных источников.

Кроме того, организация и проведение квест-игр способствует более тесному творческому взаимодействию между образовательными, культурными и иными учреждениями и организациями города, равнодушными к проблемам детства и юношества.

### **Разновидности живого квеста.**

Сегодня для любителей квестов в Интернете большое поле выбора. Живой квест может быть разновидностью **активной игры** в городе или в помещении, направленной на выполнение различных задач в виде поисков места, предмета, кода/ключа, с преодолением физических препятствий и т.п.

**Живые квесты – это и сюжетные детективные игры** на 10-30 человек с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящие в кафе, дома и т.п. Считается, что это новый вид досуга.

Идея такого развлечения пришла из Америки и Европы, где распространены «Murder Mystery Games», салонные детективные игры. Наиболее близкий аналог в России – так называемые «кабинетные игры».

В салонной детективной игре каждый игрок получает маленький буклет с описанием своего персонажа – например, владельца фабрики, режиссёра фильма или известной актрисы – и становится одним из героев детективного сюжета. В процессе игры он действует от имени своего персонажа и руководствуется целям, указанными в буклете.

В таком квесте цели у всех разные – кто-то хочет найти преступника, кто-то – заработать больше денег, кому-то выгодно, чтобы преступника не нашли, а кто-то пытается воспользоваться обстоятельствами и повернуть всё в свою пользу.

В ходе игры можно как собираться вместе, обсуждая различные версии произошедшего, так и в стороне от посторонних ушей обмениваться своими догадками с теми, кому доверяете и считаете союзниками. Здесь самое ценное – это информация. Чем её больше у игрока, тем проще ему будет найти преступника и выполнить стоящие перед ним задачи.

Таким образом, у игрока есть возможность:

- попробовать себя в новом образе,
- получить массу эмоций от неожиданных поворотов сюжета,

- использовать методы психологии для разгадок мотивов противников,
- научиться пользоваться логикой и интуицией для решения загадки, импровизировать по ходу игры, блефовать и выходить из сложных ситуаций, искать новые ходы,
- познакомиться с новыми интересными людьми.

#### **«Живой квест» в библиотеке.**

Смысл, идея квеста – развлечение, получение знаний и удовольствия, проверка себя, своих знаний, а также личных качеств в действии

Цель для игроков – стать победителем квеста! Найти все коды/ключи, которые помогут успешно сыграть, переходя от задания к заданию.

Задача – выполнить все задания, играя честно, соблюдая правила.

Преимущества живого квеста, организованного в библиотеке:

- Позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондами (возможно, с услугами), так как сценарий носит тематический характер и привязан к зданию и/или территории библиотеки.
- Интеллектуальные этапы позволяют вспомнить произведение, писателя и развить эрудицию и проявить находчивость.
- Квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений.
- Спортивные и активные этапы позволяют совместно пережить эмоциональные всплески, что психологически сближает участников события.
- Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

#### **Методика организации и проведения квеста в библиотеке**

Основной упор проведения мероприятия в библиотеке должен быть на книгу, чтение и первоисточник, а также на возможность поиска и использования найденной информации.

##### а) интеллектуальная подготовка:

- придумывается идея/тема
- готовится концепция и стратегия игры
- намечается примерный сценарий
- организационная группа, как правило, возглавляемая методистом, информирует о принятых решениях коллектив
- принимать участие в квесте, по возможности, должны все библиотекари (это сплачивает коллектив для решения единой задачи)
- на местах, в отделах сотрудники детализируют маршруты, предлагают своё развитие сюжета, варианты заданий
- задания должны быть многовариантные (на различные возрасты, а также интеллектуальные, познавательные, ориентирующие, активно-

развлекательные). Желательно не менее 3-х заданий на отдел

- все предложения стекаются в Орггруппу, которая редактирует их и объединяет в одно развитие действия, предлагая переходы от одной точки к другой

- желательно провести несколько репетиций квеста для проверки маршрутов, возможной сложности прохождения заданий на время их выполнения

- после проведения квеста – подведение итогов и «разбор полетов» для исправления ошибок в будущем.

##### б) практическая подготовка:

- использовать лучше каждый «уголок» библиотеки
- продумывается оформление, в том числе, музыкальное, звуковое/ шумовое, костюмы.
- готовятся карты/маршруты, задания, мастер-классы, реквизит
- ставятся выставки (интерактивные, инсталляции, электронные)
  - выставка-портрет героя или автора
  - выставка-погружение в эпоху, время действия сюжета
  - выставка-викторина, выставка-игра
  - выставка-подсказка
  - выставка-цитата
  - выставка-карта
- проводится рекламная акция (СМИ, Интернет, афиши, флаеры, индивидуальные приглашения)
- приглашаются социальные партнеры, в том числе, потенциальные, работа со спонсорами
- подготовка бейджей для организаторов, отличительных знаков для команд (повязка, значок, наклейки и т.д.)

##### в) участники

- мастера /агенты/ хранители/ свое название (те, кто выдает и проверяет исполнение заданий);
- команды (организованные или спонтанно созданные) или индивидуальные игроки.

##### д) возможные призы победителям и призерам:

- специальные призы (от спонсоров);
- книги, диски (по теме квеста);
- магниты, брелки, ручки, блокноты и т.п. (желательно отражающие тематику квеста или фирменные от библиотеки)
- может быть один большой приз на команду-победительницу,
- бонусы от библиотеки: новая книга вне очереди, книга из читального зала, фотографирование в костюмах, с героем и т.п.

### **Отдельно остановимся на сценарии**

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания, учитывая штрафы или бонусы для команд (отдельных игроков). Некоторые идеи можно подчеркнуть не только в живых квестах, но и в маршрутах и заданиях компьютерных игр, где в сюжете фигурируют библиотека или книги.

Выбирается образ/тип прохождения игры:

- театрализация,
- экскурсия,
- строго по маршруту / свобода выбора маршрута,
- комбинированный, объединяющий несколько вариантов.

**Определяется сюжет игры, который может быть сквозным и/или объединен героем, автором, событиями, хронологией времени, а также местом. Как вариант: каждая точка может быть с локальным (отдельным) заданием/уровнем, объединенным лишь конечной целью (найти артефакты, получить бонус / баллы, собрать часть пазла и т.п.).**

#### Задания могут быть:

1. интеллектуальные (вопросы на знание текста в виде ребуса, кроссворда, головоломки, загадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.);
2. ориентировочные (пройти по чему-либо, найти выход по карте, найти подсказку, например, в определенной книге, или место /здание / предмет на карте или в реальности и т.п.);
3. технические (собрать что-либо, например, в технике оригами);
4. спортивные (попасть в цель, добежать и т.п.);
5. творческие (нарисовать, например, персонаж, шарж);
6. комбинированные (из разных предыдущих).

Можно использовать дополнительно бонусные задания – необязательные, но дающие дополнительные очки или время.

В качестве подсказок можно использовать наводящие (дополнительные) вопросы, загадки, поиск ответа на страницах книги, по которой проводится квест и т.д.

#### Условия игры.

- игра начинается одновременно для всех участников,
- все имеют равные шансы на победу
- перед началом игры обязательно напомнить о правилах техники безопасности (не бегать по лестницам, например)

Для усиления эффекта от прохождения игры по приключенческим квестам возможен приём, где каждый игрок перед началом игры ставит подпись, подтверждая тем самым, что он с регламентом ознакомлен и в ходе игры он сам несёт ответственность за себя, своё здоровье и благополучие.

Старт игры начинается с озвучивания легенды, где уже могут быть подсказки, особенно это важно для исторических, литературных, географических квестов.

Далее следует объяснение условий игры, движения по маршрутом и раздача маршрутных листов-карт (зачетная книжка, карта, картинка для сбора пазла и т.п.)

Маршрут должен соответствовать определенной теме: исторический материал, литературный, маршрут по малоизвестным достопримечательностям города и т.д.

Возможен выбор участниками из разных предложенных маршрутов, но старт и финиш должен быть единым.

Желателен контроль прохождения заданий/ уровней участниками. Например, на каждой точке – отметка в карте, путевом листе, карточке участника и т.п. Возможно применение штрафных санкций за нарушение маршрута, неукладывание во времени прохождения точек и т.п. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, исполнения заданий, начисление/отнимание очков и т.д.

Финиш возможен вариативный:

- появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, времени
- окончание установленного времени
- появление первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей все задания правильно

#### **Заключение.**

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Необходимо учитывать, что библиотечные квесты на открытом городском пространстве и в помещении библиотеки имеют свою специфику. Она состоит в том, что библиотеки видят свою главную цель в привлечении внимания, интереса к книге и чтению у населения, прежде всего, у молодёжи; направлены на популяризацию творчества писателей, поэтому в основе своей все задания-головоломки связаны с книгой и чтением, что позволяет участникам с неожиданной для них стороны посмотреть на знакомые произведения и, конечно же, открыть новые имена в литературе.

## Веблиография:

- Алексаненкова М. В. Театральный квест [Электронный ресурс] / М. В. Алексаненкова, О. И. Окулова. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/629703/>. – Загл. с экрана.
- Белова Г. Библиотечный квест [Электронный ресурс] / Г. Белова. – Режим доступа: [http://bibliobred.blogspot.ru/2010/08/blog-post\\_30.html](http://bibliobred.blogspot.ru/2010/08/blog-post_30.html). – Загл. с экрана.
- Библиотечный квест. Наш вариант [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://vpereplete.blogspot.ru/2012/05/blog-post\\_30.html](http://vpereplete.blogspot.ru/2012/05/blog-post_30.html). – Загл. с экрана.
- Библиотечный квест «Дорогами Катанова» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xn--90a6an.xn--80aac0ct.xn--p1ai/news/47.html>. – Загл. с экрана.
- Библиотечный квест «Путешествие Кролика-Книголюба» по ночной библиотеке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ksob.spb.ru/news/36/>. – Загл. с экрана.
- Егорова А. Библиотека как развивающая среда нового поколения [Электронный ресурс] : (гостевой пост) / А. Егорова. – Режим доступа: [http://murmansk-nordika.blogspot.ru/2012/10/blog-post\\_1439.html](http://murmansk-nordika.blogspot.ru/2012/10/blog-post_1439.html). – Загл. с экрана.
- Карасева Е. Квест – игра в библиотеке??? Да! [Электронный ресурс] / Е. Карасева. – Режим доступа: <http://metodisty.rgdb.ru/articles/2834>. – Загл. с экрана.
- Кирсанова Е. И. Итоги историко-литературной квест-игры «Таганрог – неразгаданный город России» [Электронный ресурс] / Е. И. Кирсанова. – Режим доступа: [http://detlib-tag.ru/metodrec\\_kvest.html](http://detlib-tag.ru/metodrec_kvest.html). – Загл. с экрана.
- Кирсанова Е. И. Литературно-историческая игра-поиск (квест) как метод и средство эффективного взаимодействия с подростками в библиотеке [Электронный ресурс] / Е. И. Кирсанова. – Режим доступа: [http://www.rodb-v.ru/adults/librarians/publication\\_of\\_routines/childhood/literaturno\\_istoricheskaya\\_igra\\_poisk\\_kvest\\_index.php?sphrase\\_id=784](http://www.rodb-v.ru/adults/librarians/publication_of_routines/childhood/literaturno_istoricheskaya_igra_poisk_kvest_index.php?sphrase_id=784). – Загл. с экрана.
- Костенко Е. Хоррор-квест «После заката: сумерки в библиотеке» : игра-экскурсия по библиотеке для юношества [Электронный ресурс] / Е. Костенко. – 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). – Загл. с экрана.
- Милёшкина К. Ночь в библиотеке [Электронный ресурс] : [квест по литературным жанрам] / К. Милёшкина. – Режим доступа: <http://www.lib.omsk.ru/csmb.php?page=bems-07-11-10>. – Загл. с экрана.
- Мишина А. Краеведческий квест в библиотеке [Электронный ресурс] : [фотоотчет] / А. Мишина. – Режим доступа: [http://nlampa.blogspot.ru/2013/05/blog-post\\_22.html](http://nlampa.blogspot.ru/2013/05/blog-post_22.html). – Загл. с экрана.

- Низовцева М. Н. «Литературный квест» – идти в ногу со временем [Электронный ресурс] / Низовцева М. Н. – Режим доступа: <http://chtenie-21.ru/konf2/prog/7184>. – Загл. с экрана.
- Что такое живой квест? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://questime.ru/about>. – Загл. с экрана.
- Что такое образовательный веб-квест? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttexnologiya.pdf>.
- Экскурсия-квест в Петропавловской крепости «В поисках волшебного Грааля» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.otkroi.spb.ru/kvest\\_Petropavlovka](http://www.otkroi.spb.ru/kvest_Petropavlovka). – Загл. с экрана.

**ПЕРЕЧЕНЬ ФОРМ БИБЛИОТЕЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ**

Авантюра	Беседа
Ажиотаж	Беседа-диалог
Аншлаг	Беседа-диспут
Аттракцион	Беседа-игра
Агитация	Беседа-обсуждение
Агитбеседка	Беседа-практикум
Агитбригада	Бестселлер-шоу
Авторитет имени (встреча с кем-либо)	Библиогастроли
Азбука	Библиодемонстрация
Аккорды литературные	Библиоигралочка
Акция	Библиокараван
Альманах	Библиокают-компания
Анализ (книги, работы)	Библиокопилка
Аннотированная закладка	Библиоооация
Ансамбль литературных звезд	Библиопрофи (конкурс)
АРБАТ (артистический батальон)	Библиостажировка
Арт-встреча	Библиофестиваль
«Арт-окно» (витрина)	Библио-бар
Арт-пространство (выставочный зал)	Библио-бистро
Арт-час	Библио-кафе
Арт-терапия	Библио-кросс
Ассамблея талантливых читателей	Библио-магия
Ассорти	Библио-обзор контрастный
Ателье	(драйв-книга, релакс-книга, элит-книга, статус-книга, книга-шок, книга-сенсация и т.д.)
Аукцион (знаний, идей)	Библио-шоу
	Библиотечный подиум
Базар головоломок (кроссворды, ребусы, шарады)	Библиотечный проспект
Байки литературные	(«Информационный перекресток», «Торговые ряды», «Лавка мастерства»)
Бал	Блеф-клуб
Бал литературный	Блиц
Бал-маскарад	Блиц-опыт (форма
Балаганчик	производственной учебы)
Барахолка литературная	Блиц-опрос
Беби-шоу (детское представление)	Блиц-турнир
Бенефис книги, читателя	Бой
Бенефис читающей семьи	

Бой интеллектуальный	Вечер-портрет
Бой ораторов	Вечер-посвящение
Большое книжное дефиле (показ книжной моды, одежда героев книг)	Вечер-путешествие
Брейн-ринг	Вечер-раздумье
Брейнстроминг (мозговая атака)	Вечер-реквием
Бренд-автор-шоу (узнаваемый автор)	Вечер-фантазия
Бюро литературных новинок	Вечер-элегия
Бюро творческих находок (форма производственной учебы)	Комильфо-вечер (вечер хороших манер)
	Вечеринка литературная (тертулия)
	Вечеринка светская
	Видеовикторина
	Видеогостиния
Вариации литературные	Видеокруиз
Веб-каст (аудиодокумент)	Видеолекторий
Веб-список	Видеопрорыв
Вербовка в ряды эрудитов	Видеосалон
Вернисаж	Видеоурок
Вернисаж литературный	Видеоэкскурсия
Вернисаж газеты	Видеоэнциклопедия
Версиада	Визит
Вертеп	Визитки литературные
Вечер	Викторина
Вечер библиографический	Викторина-поиск
Вечер вопросов и ответов	Шанс-викторина
Вечер выпускной	Экспресс-викторина
Вечер загадочный	Электронная викторина «БиблиоIQ»
Вечер изящной словесности	Вирази литературные
Вечер исторический	Виртуальная экскурсия
Вечер книги	Витрина литературная
Вечер краеведческий	Вкусное чтение, или
Вечер критики и восхвалений	Библиогурмания
Вечер литературный	Водевил
Вечер отдыха	Военно-патриотические чтения
Вечер памяти	Воскресник / субботник
Вечер поэзии	Воскресный день для всей семьи
Вечер поэтического настроения	Встреча
Вечер семьи	Встреча за самоваром
Вечер смеха / юмора	Встреча литературная
Вечер-аукцион	Встреча тематическая
Вечер-встреча	Встреча-интервью
Вечер-дискуссия	Встреча-презентация
Вечер-комплимент	Встреча с актуальной книгой

Выборы литературные	Дежа-вю (неизвестное об известных, уже виденных, прочитанных произведениях)
Выставка книг-долгожителей (которым исполнилось более 100 лет)	Дежурство («Дежурный по ...»)
Выставка-адвайзер (от adviser – советник, консультант)	Декада молодого специалиста
Выставка-демонстрация	Дело литературное №
Выставка-диалог	Деловой круг
Выставка-досье	Демонстрация
Выставка-изумление	День
Выставка-музей	День библиотеки
Выставка-плакат	День веселых затей
Выставка-портфолио	День возвращенной книги
Выставка-праздник	День забывчивого читателя
Выставка-приглашение	День информации
Выставка-сюрприз	День книги
Выставка-факт	День открытых дверей
Выставка-ширма	День профессии
Выставка-ярмарка «Книжный праздник для гурманов»	День специалиста
Выступление	День читательских удовольствий
	День чтения (семейного)
Газета	Десант библиотечный (в детский сад, школу)
Газета говорящая	Десант литературный
Газета живая	Диалог
Галерея	Диалог женский
Гид литературный	Дилижанс литературный
Глобус литературный (рассказ о писателях разных стран)	Дискуссия
Голосование	Диспут
Гонка за знаниями	Диспут окололитературный
Гороскоп литературный	Доклад
Гостиная литературно-музыкальная	Домино
Громкое чтение	Дуэль литературная
Гуляние народное	Журнал
Гурман-вечер любителей .... жанра	Живой журнал
	Журнал виртуальный
Дайджест	Журнал открытый
Дебаты литературные	Журнал устный
Дебют	Завалинка музыкальная
Дебют литературный	Загадки литературные
Девичник	Занятие увлекательное
Дегустация литературных новинок	Заседание

Застолье почти познавательное	материалов о ком-либо, о чем-либо)
Зачет	Информ-курьер
Звездный час	Информ-релиз
Звездапад поэтический	Информина
	Информминутка
Игра	Искушение книгой
Игра библиографическая	Искушение литературное
Игра деловая	Испытание
Игра интеллектуальная	Историко-литературная бродилка
Игра историческая	Исторические выражи
Игра литературная	
Игра настольная	Кабачок
Игра подвижная	Кабинет литературный
Игра познавательная	Кадр книжный
Игра профориентационная	Каламбур литературный
Игра психологическая	Конструктор книжный
Игра ролевая	Казино
Игра семейная	Календарь
Игра экологическая	Калейдоскоп рекомендаций
Игра экономическая	Капустник
Игра-загадка	Караван впечатлений, историй, книг
Игра-конкурс	Карнавал идей, книг
Игра-отчет	Карнавал литературный
Игра-представление	Каскад литературных удовольствий
Игра-путешествие	Кафе литературное
Игра-фантазия	Качели дискуссионные
Игра-экскурсия	(обсуждение двумя командами какой-либо проблемы, вопроса)
Игрище	Квилт-акция
Игротека	Классный час
Иллюзион русской словесности	Клип-обзор
Имидж-коктейль (встреча с кем-либо)	Клуб
Империя игр	Клуб веселых и находчивых
Импровизация	Клуб веселых и начитанных
Инструктаж	Клуб видеопутешественников
Инсценировка	Клуб дискуссионный
Интеллектуальное казино	Клуб знатоков
Интервью	Клуб литературный
Интермедия	Клуб любителей чего-либо
Интрига литературная	Клуб семейного чтения
Инфомания	Книга-поиск
Информ-дайджест	Книгопоказ
Информ-досье (сборник	

Книжная пиар-кампания	Лаборатория успеха
Коктейль	Лаборатория читательского вкуса
Коллаж	Лаборатория читательского творчества
Компас литературный	Лабиринт
Компетентное мнение	Лавка писательская
Композиция	Лекторий
Композиция литературная	Лекция
Композиция музыкальная	Лестница знаний
Композиция поэтическая	Лестница-словесница
Композиция сценическая	Линейка
Конкурс	Лицей
Конкурс виртуозной критики	Лицей для малышей
Конкурс заочный	Лотерея
Конкурс краеведческий	Лото литературное
Конкурс профессиональный	Лоция литературная
Конкурс читающих семей	
Конкурс чтецов	Марафон
Конкурс эрудитов	Маскарад
Конкурс-концерт	Мастер-класс
Конкурс-поиск	Мастерилка
Конкурс-секрет	Мастерская радости
Конкурс-экспедиция	Меморина
Спринт-конкурс	Месячник первокурсника
Фотоконкурс	Мечты и думы о профессии (профессиональные встречи)
Консультация	Мини-студия
Конференция	Миниатюры сатирические
Конференция читательская	Минута славы
Конфетти новогоднее	Минутка веселая
Концерт сказочный	Минутки живописные
Копилка опыта (форма производственной учебы)	Минуты радостного чтения
Королество библиографическое	Мистерия
Креатив-проект	Митинг
Креатив-лаборатория	Мобилизация
Крестики-нолики литературные	Мозаика
Круглый стол	Мозговой штурм
Кружок	Мониторинг книжных новинок
Круиз литературный	Моцион литературный
Кураж-вечер	Музей
Курс учебный	Музей книги
Курсы литературные	Музей литературный
	Музей поэтический
Лаборатория	

(малоизвестные литературные факты)	Парад книг (по одной теме)
Мультимедийный бенефис	Параграф книжный (научные знания о чем-либо)
Мюзикл	Пеленг (поиск новых литературных имен, читателей)
	Передача (теле-, радио-)
Набат литературный	Перекресток мнений
Навигатор	Пирамида знаний
Навигация	Плакат
Новоселье книги	Плен книжный
Нон-стоп (стихи на одну тему, одного автора или авторские)	Площадка
Ностальгия	Подарок читателю (к Дню ...)
	Подиум
Обзор	Подиум литературный
Обзор аналитический	Подиум мнений
Обзор литературный	Пожелание
Обзор театрализованный	Поздравление
Обзор-размышление	Поединок фантазеров
Обзор-игра	Поиск
Обзор-интервью	Поле чудес
Обзор-путешествие	Полемика
Обзор-шоу	Полигон мнений
Обмен информацией (форма производственной учебы)	Политзанятие
Обращение	Помощь
Обсуждение	Портал информационный
Объединение литературное «Творцы и таланты»	Портфель книжный (обзор новинок)
Олимпиада	Посвящение в читатели
Опрос	Посиделки фольклорные
Орбита литературная	Последний звонок
Отзыв	Постановка театрализованная
Открытая кафедра	Поучение книжное
Открытая трибуна	Похвала читателю (книге)
Открытый микрофон	Поход за знаниями
Отчет творческий	Почтамт (обзор периодики)
Охота за лакунами знаний	Праздник
	Праздник книги
Пазл читательских предпочтений	Праздник семейный
Палаццо книг (зарубежная литература)	Праздник фольклорный
Панно любимых книг (авторов)	Праздник читательских удовольствий
Панорама	Праздник чтения
	Практика

Практикум	Пульс библиотечный
Представление	Пульс литературный
Представление кукольное	Пульс литературный
Представление музыкально-игровое	Путеводитель
Представление театрализованное	Путешествие
Представление фольклорное	Путешествие виртуальное
Представление эстрадное	Путешествие заочное
Презентация	Путешествие музыкальное
Премьера журнала (книги)	Путешествие по золотому кольцу русской литературы (XIX век)
Прения	Путешествие по серебряному кольцу русской литературы (нач. XX века)
Престиж-встреча	Путешествие сказочное
Прививка культурная	Пятачок литературный
Прививка от безграмотности	
Признание в любви к жанру (книге, автору)	
Приключение	
Присяга (книге)	Работа творческая
Пресс-конференция	Радар книжный
Пробег (от Эзопа и Лафонтена до Крылова)	Радиоигра
Проводы (зимы)	Радиопередача
Прогноз литературный	Развал книжный
Программа	Развлечение познавательное
Программа игровая	Разгуляй в читальном зале (шумные игры)
Программа информационная	Размышление / рассуждение
Программа конкурсная	Ралли книголюбов
Программа концертная	Рандеву с книгой
Программа литературная	Ракурс литературный
Программа познавательная	Раритет литературный
Программа развлекательная	Рассказ инсценированный
Программа творческая	Ребус
Программа учебная	Регата литературная
Программа учебно-игровая	Рейтинг
Программа чтения (летнего, семейного)	Репортаж-обзор
Программа-розыгрыш	Респект-встреча
Прогулка	Ретровзгляд (путешествие в прошлое)
Прогулка по литературному скверу	Речевой тюнинг (обогащение словарного запаса)
Прогулка по библиотеке	Ринг
Прожектор библиотеки	Ринг библиотечный
Промо-акция	Ринг правовой
Пропаганда книжной культуры	Ринг эрудитов
Пульс	

Ристалище рыцарей слова (книги)	Стажировка
Робинзонада	Старт
Родословная книги	Стендовый доклад
Розыгрыш литературный (библиографический)	Стиль-встреча
Рулетка библиографическая	Стол дискуссионный
	Странствия по книголэнду
	Студия
Сад книжный	Ступени
Сага (сказание) литературная	Сувенир книжный
Салон литературный	Суд литературный
Светёлка литературная	Сундучок литературный
Светофор литературный	Сход литературной лавины
Сеанс	Сценка-поздравление
Секретные материалы	Сценка-сюрприз
Секция	Счастливый случай
Семинар	Считалка
Семинар-практикум	Сыск литературный
Семинар-тренинг	
Серпантин	Творческая лаборатория
Сказка вслух	«Терновый путь»
Сказка-подсказка (правоведческие ситуации)	Театр книги
Сказочка	Театр кукольный
Скатерть-самобранка книжная	Телешоу
Сквер библиотечный	Телемост
Скоморошинки	Тертулия (литературная вечеринка)
Слайд-программа / путешествие	Территория чтения
Слет / Сбор	Тест
Словесные перепалки	Тин-коктейль
Смекалки	Тир интеллектуальный
Смех-тайм (к Дню смеха)	Ток-шоу
Смотр-конкурс	Торги
Собрание	Торги литературные
Собрание знатоков	Торги информационные
Собрание родительское	(Выигрывает тот, по чьему отзыву попросят читатели выдать книгу)
Созерцание прекрасного	Тренинг
Соревнование	Тренинг интеллектуальный
Состязание	Трибуна полемики, смелых гипотез
Спектакль	Тур, Турне
Спецкурс	Турнир
Спор	
Справка-шоу	
Сражение	Увеселение

Укол знаний	Фото-кросс «Город читает»
Укрощение ошибок речи (орфографии)	Фристайл
Универсиада	Фуршет
Урок	Хит-парад
Урок библиографический	Хобби-клуб
Урок библиотечный	Хоровод
Урок веселый	
Урок занимательный	Церемония
Урок интегрированный	Цикл встреч
Урок комплексный	Цикл-галерея
Урок литературы	
Урок памяти	Чаепитие театрализованное («Чашка чая с Гоголем»)
Урок творческий	Чародей-вечер (под Новый год)
Урок-беседа	Час
Урок-игра	Час взаимопроверки (форма производственной учебы)
Урок-путешествие	Час вопросов и ответов
Урок-репортаж	Час информации
Урок-сказка	Час истории
Урок-фантазия	Час хорошей литературы
Утренник	Час музыки
Учеба	Час мультимедийный
Фабрика поэтических звезд	Час общения
Фаворит-книга	Час познаний и открытий
Фант-ночь (Новогодний фантастический праздник)	Час поэзии
Фантастиш-шоу	Час профессионального общения (форма производственной учебы)
Фазтон литературный	Час размышлений
Феерия	Час фантазии
Фейерверк-ночь	Чат (виртуальная беседа)
Феномен-клуб	Чепушинки (детская игровая поэзия)
Феноменология литературы	Чтения
Фестиваль	Громкие чтения
Фестиваль молодежной книги	Чудодейственное чтение
Фестиваль профессий	Юношеские чтения
Фестиваль здоровья	Чудеса в библиотеке
Финал / Финиш	
Флэш-моб	
Фонтан желаний	Шабаш (на ночь всех святых)
Формула успеха (встреча с кем-либо)	Шатер библиотечный
Форум	Шедевры литературного мира

Школа	Юбилей книги, жанра, писателя
Школа гениев	Юморина
Школа общения	
Шоу	Явка с повинной (для задолжника)
Шоу-именины (книги-юбиляры, писатели-юбиляры)	Ярмарка
Шоу интеллектуальное	Ярмарка творческих идей (форма производственной учебы) <sup>1</sup>
Шоу-блиц	
Шоу-программа	
Штудии (углубленные занятия)	
Шутка-минутка	
Эволюция жанра	
Экзамен	
Экскурсия	
Экскурсия виртуальная	
Экспедиция	
Эксперимент	
Экспозиция	
Экспресс-обзор (обсуждение)	
Экспромт	
Электронная галерея	
Энциклопедия хорошего литературного вкуса	
Эрмитаж уникальных встреч	
Эрудит-круиз	
Эрудит-шоу	
Эскизы удивительной жизни	
Эстафета	
Эстет-шоу	
Этикет-класс	
Этюд библиографический	

<sup>1</sup>Словарь форм массовой работы [Электронный ресурс] / МКУК БГО «Белояр. центр. район. б-ка» ; [сост. Е. А. Сбоева]. – Белоярский, 2012. – 28 с. – (В помощь библиотекаряю). – Режим доступа: [http://www.beloyarlib.ru/load/v\\_pomoshh\\_planirovaniyu\\_na\\_2013\\_god/slovar\\_form\\_massovoj\\_raboty/30-1-0-235](http://www.beloyarlib.ru/load/v_pomoshh_planirovaniyu_na_2013_god/slovar_form_massovoj_raboty/30-1-0-235). – Загл. с экрана.

## Содержание

Вступительная статья.....	3
Раздел 1. Современные формы культурно-досуговой работы с читателями в публичной библиотеке.....	6
Раздел 2. Методика проведения квест-игры в библиотеке.....	26
Приложение. Перечень форм библиотечных мероприятий.....	36

*Информационное издание*

**СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМЫ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ  
РАБОТЫ С ЧИТАТЕЛЯМИ**

**Методическое пособие**

Ответственный за выпуск: Беяева Г. А., зав. отделом методической  
работы ВОУНБ

Подписано в печать 16.02.2017. Формат 60 × 841 / 16

Усл. печ. л. 8,75 Тираж 60 экз.

БУК ВО «Областная универсальная научная библиотека»  
160000, г. Вологда, ул. М. Ульяновой, д. 1 т./ф. (817-2)21-18-67