

**Межрегиональный дистанционный профессиональный конкурс
актуальных форматов работы библиотек с молодежью
«EX PROFESSO (со знанием дела)»**

**Конкурсная работа
«ИГРА-АССОЦИАЦИЯ
«УЗНАЙ КНИГИ ПО МОДНОМУ ПРИКИДУ»**

Номинация «Продвижение книги и чтения. Мероприятия»

**Участник:
Заведующий отделом развития МБ
Кольского района им. М.В. Ломоносова
Гуцкалова Татьяна Николаевна**

Наименование учреждения Муниципальное учреждение культуры «Межпоселенческая библиотека Кольского района» муниципального образования Кольский район Мурманской области имени Михаила Васильевича Ломоносова

Название мероприятия (цикла мероприятий) Игра-ассоциация и онлайн-викторина «Узнай книгу по модному прикиду»

1. Место проведения мероприятия. Межпоселенческая библиотека Кольского района имени М.В. Ломоносова.

2. Дата и время проведения мероприятия 02.03.2024, 09.08-14.08.2024

3. Актуальность мероприятия для библиотеки, для местного сообщества. В настоящее время наблюдается проблема снижения интереса к классике, чтению, особенно у молодого поколения, поэтому очень важно проводить мероприятия, способствующие расширению читательского кругозора и повышению популярности классической литературы у пользователей. Разработанные и проведенные мероприятия в игровой, интерактивной форме позволяют знакомить участников с авторами и названиями книг, «освежить» и проверить их знания в неформальной обстановке. Игра-ассоциация «Узнай книгу по модному прикиду» актуальна на сегодняшний день, поскольку популяризирует интерес чтению и книге как среди пользователей МБ Кольского района имени М.В. Ломоносова, так и среди жителей Кольского района Мурманской области.

4. Описание мероприятия:

Целевая аудитория. Основная - студенты Кольского транспортного колледжа (подростки - 12-18 лет); игра может быть проведена для любой аудитории 12+; для детей 6+ игра также может быть адаптирована.

Цель – популяризация чтения и книги в молодежной среде посредством игровых форматов.

Задачи:

- повышение интереса к классической литературе у подрастающего поколения;
- развитие воображения и познавательных навыков у молодежи;
- формирование коммуникативных навыков;
- продвижение библиотечного фонда;
- внедрение в библиотечную практику современных форматов продвижения

книги и чтения.

Основная идея. Игра-ассоциация «Узнай книгу по модному прикиду» проводится на основе «книжных обложек», по которым участники мероприятия должны догадаться, какая книга и автор «спрятаны» под ними (т.е. правильно определить автора и название произведения). «Обложки» представляют собой смоделированное изображение (может состоять из нескольких элементов), указывающее на главный смысл, объект (например, карты) литературного произведения или главных героев. Первоначально было подготовлено двадцать «обложек», затем количество их увеличилось. «Обложки» можно при необходимости заменять, увеличивать (уменьшать) их количество в зависимости от целевой аудитории, технических возможностей, временных ограничений.

Обоснование формата проведения. Формат игры-ассоциации выбран не случайно. Именно в игре возможность общения проходит легко и непринужденно. У современных подростков и молодежи игры пользуются большой популярностью, в том числе игры-ассоциации. В процессе таких игр формируются коммуникативные и познавательные навыки, развивается воображение и любознательность, расширяется кругозор. Игры-

ассоциации рекомендуются психологами в качестве полезных для развития личности детей и подростков.

Методы, приемы, технологии, уникальные профессиональные находки, используемые в ходе организации и при проведении мероприятия (цикла мероприятий). Для проведения мероприятия был использован игровой и ассоциативный методы, которые пользуются большой популярностью в молодежной среде и позволяют в неформальной обстановке проверить знания подростков, повысить их интерес к чтению. Электронный вариант игры (онлайн-викторина) позволяет самостоятельно любому желающему ответить на вопрос в комментариях под постом или в сообщениях группы ВКонтакте. Мероприятие предполагает использование компьютерной техники (в этом случае игра проходит гораздо интереснее), но может проводиться и без использования техники. В этом случае используются распечатанные «обложки». Игра построена от простого к сложному: вначале предлагаются простые изображения, по которым очень легко определить название и автора, затем «обложки» усложняются. Игра включает как «Изыюминкой» игры-ассоциации «Узнай книгу по модному прикиду» является использование смоделированных «книжных обложек», перелистывая которые участники пытаются определить автора и название произведения. «Обложки» - это не просто изображение иллюстрации к определенному роману или повести, а современный («модный») вариант «обложки». В ходе подготовки две «обложки» были подготовлены с помощью нейросети. Плюсом данной игры является то, что она может проводиться и самостоятельно, и как часть другого мероприятия. Может проводиться как соревнования между командами.

В процессе проведения игры наблюдается интерактивный диалог, юмор, элемент неожиданности. Ребята высказывают свои версии, пытаются найти правильный ответ, охотно помогают фотографировать мероприятие.

Проведение игры-ассоциации «Узнай книгу по модному прикиду» является наглядным за счет использования современного компьютерного и интерактивного экрана. Также оформлена книжная выставка, на которой представлены издания, упоминаемые в игре.

Оборудование и техническое оснащение: ноутбук, проектор, экран либо интерактивный экран, фотоаппарат.

Информационное сопровождение: информация о проведенном мероприятии размещалась на сайте библиотеки и в официальной группе ВКонтакте библиотеки.

Партнеры (при наличии), их роль в организации и проведении мероприятия. Давним партнером является Кольский транспортный колледж, студенты которого стали участниками игры.

Количественные и качественные результаты проведения мероприятия. В этом году игра проводилась один раз, в ней участвовало 25 человек. Также в онлайн-викторине приняли участие 15 человек. Было размещено четыре поста для сайта и ВКонтакте. До этого проводился в 2020 году марафон-ассоциация, в нем приняли участие 20 человек, в 2018 и 2019 гг. игра была частью мероприятий, в которых приняли участие 50 человек разного возраста.

Обратная связь от участников и партнеров. Участники оставляли устные отзывы и заполняли анкеты.

Основные выводы по итогам проведения мероприятия. Игра-ассоциация «Узнай книгу по модному прикиду» пришлась молодежи по «душе». Они с удовольствием отвечали на вопросы, пытались найти правильный ответ. Вначале мероприятию была некоторая

зажатость, но после третьей «обложки» интерес у ребят активизировался, правильных ответов стало больше. Причем название произведения студенты угадывали быстро, а фамилии авторов вызывали затруднение. Высокий интерес к игре показал, что ее следует и дальше использовать в библиотечной практике, а также больше популяризировать классику.

5. Информация о специалисте/команде – организаторе мероприятия. Гуцкалова Татьяна Николаевна, заведующий отделом развития Муниципальное учреждение культуры «Межпоселенческая библиотека Кольского района» муниципального образования Кольский район Мурманской области имени Михаила Васильевича Ломоносова

6. Ссылка на презентацию, видео: <https://cloud.mail.ru/public/iwRZ/GsQvSBjp2>.