

Согласовано: директор МКУК
«Еткульская сельская библиотека»
Черепанова А. А.



Утверждено: и.о. главы Еткульского
сельского поселения
Челпанова Ю. Д.



Муниципальное казенное учреждение
«Еткульская сельская библиотека»

РАКУРС (Развитие Активности Контакты с собой Участников Ролевых Сценариев)



Проект по использованию психологических
трансформационных игр
в практике библиотечной работы

с. Еткуль, 2025

Паспорт проекта

Организатор: МКУК «Еткульская сельская библиотека, Отдел обслуживания

Название проекта: РАКУРС(Развитие Активности Контактв с собой Участников Ролевых Сценариев)

Дата начала проекта: декабрь 2025 г.

Дата окончания проекта: декабрь 2026 г.

Продолжительность: 1 год

Руководитель проекта: Зеленина Е. Ю., заведующая Отделом обслуживания МКУК «Еткульская сельская библиотека»

Участники проекта: пользователи библиотеки в возрасте от 12 лет и старше

Актуальность

Библиотека сегодня — это открытое пространство для общения, творчества, отдыха и игры, которое развивается и меняется неотделимо от социума. В современном обществе все большее распространение получает так называемый процесс «геймификации», то есть внедрения игровых технологий во многие сферы личностного развития и общественной жизни. Игровые технологии активно применяются в практической деятельности педагогов, психологов, воспитателей и, в том числе.

Еткульская библиотека обладает достаточной базой опыта использования настольных игр в библиотечной работе. Такая практика показала положительные результаты: на протяжении нескольких лет для подростков функционировал клуб настольных игр SmartGames, который вызвал искренний интерес у молодёжи, привлёк новых пользователей в библиотеку, помог сделать наше пространство привлекательным и интересным для подростков.

В части внедрения игр различной направленности в традиционную библиотечную работу мы видим перспективу и большой потенциал, особенно у тех, что имеют игротерапевтическую направленность — трансформационных психологических игр.

Краткое описание проекта

Трансформационные игры — это не просто развлечение, а глубокая работа через метафору, сюжет и взаимодействие с другими участниками. Такая игра строится на некой метафоре, которая помогает игроку разобраться в своем подсознании, решать внешние и внутренние конфликты, задавать важные вопросы и находить ответы. Основные элементы таких игр — это поле (игровая доска или пространство), карты с заданиями, метафорические связи, кубики и ведущий (игротерапевт), который помогает участникам осознавать происходящее.

Трансформационные игры существуют в различных модификациях и подходят не только взрослым, но детям и подросткам. Они помогают

отключить рациональное мышление и обратиться к подсознанию. Метафоры, используемые в игре, активируют глубинные, скрытые образы и чувства, а если игра проходит в группе, участники получают поддержку и обратную связь, что оказывает дополнительный эффект.

Ключевое отличие трансформационной игры от настольной игры заключается в том, что это живое групповое взаимодействие, где каждый бросок кубика и каждая вытянутая карта – это шаг к самопознанию, а не просто к победе. Это тренинг, позволяющий каждому найти свои собственные ответы.

Цель проекта

Поскольку библиотека уже зарекомендовала себя как современное, открытое, дружественное пространство для разных возрастных категорий пользователей, перспективным направлением работы станет создание любительского объединения РАКУРС (РазвитиеАктивностиКонтактов с собой УчастниковРолевыхСценариев), в котором основным инструментом для работы с собственными запросами станут трансформационные психологические игры.

Трансформационные игры помогут участникам объединения в решении задач и проблем различных областей: от бизнес-запросов до вопросов личного саморазвития, а так же в области профориентации подростков, улучшении коммуникативных процессов в коллективных или семейных отношениях.

Задачи проекта

- Сформировать игровую базу для решения максимально широкого спектра задач категорий пользователей различного возраста;
- Анонсировать проводимые встречи с помощью социальных сетей учреждения и информационных партнёров, листовок и буклетов;
- Продвигать проект с помощью социальных сетей учреждения и информационных партнёров, создать тематическое сообщество во ВКонтакте;
- Организовать безопасное, комфортное пространство и время для проведения групповых встреч
- Привлечь новых пользователей в библиотеку и активизировать уже имеющих
- Выявить индивидуальные потребности каждого участника и разрешить имеющиеся задачи с помощью групповой и индивидуальной работы;
- Осуществить мониторинг и оценку эффективности проекта.

Ожидаемые результаты

Реализация проекта «РАКУРС», основанного на применении трансформационных психологических игр, должна привести к следующим ожидаемым результатам:

1. Повышение уровня вовлечённости населения в культурную жизнь учреждения

Создание привлекательной среды, ориентированной на активное участие различных возрастных групп, приведет к увеличению числа постоянных посетителей библиотеки и росту интереса к её мероприятиям.

2. Улучшение качества взаимодействия внутри коллектива и семьи

Участники смогут освоить эффективные инструменты коммуникации и разрешения конфликтов, что повысит уровень взаимопонимания и сотрудничества как в рабочей среде, так и в семье.

3. Поддержка личностного роста и профессионального развития

Регулярные занятия помогут пользователям решать личные проблемы, улучшат самооценку, укрепят уверенность в себе и повысят мотивацию к достижению целей, включая выбор профессии и карьерный рост.

4. Увеличение популярности услуг библиотеки среди молодежи

Подросткам будут предложены специализированные игровые сценарии, направленные на профориентацию и раскрытие творческого потенциала, что привлечёт молодёжь и создаст благоприятные условия для формирования позитивного имиджа библиотеки.

5. Укрепление социальной активности сообщества

Обучение эффективному взаимодействию посредством интерактивных игр способствует повышению социальной ответственности и инициативности граждан, формирует готовность активно участвовать в общественной жизни.

6. Возможность разработки новых форматов работы библиотек

Опыт организации подобного типа объединений способен стать примером инновационного подхода к работе учреждений культуры, предлагая новые модели вовлечения жителей в социально значимую деятельность.

Итоговые показатели успеха:

- Рост количества зарегистрированных участников объединения.
- Положительные отзывы участников и общественности.
- Усиление общественного признания роли библиотеки как центра социального и культурного развития территории.

Эти ожидаемые результаты создадут устойчивый положительный эффект, способствующий дальнейшему развитию и популяризации библиотечных услуг, формируя новую парадигму взаимоотношений учреждения с обществом.

Для реализации целей и задач проекта планируется приобрести следующие психологические трансформационные игры

«Стартап-конструктор» (12+) — креативная деловая игра, которая показывает процесс рождения идей с абсолютно новой стороны. Играя в «Стартап-конструктор» взрослые и дети смогут научиться придумывать идеи, которые будут работать, быть креативными и изобретательными, презентовать свои мысли и идеи окружающим более убедительно. Игра применима практически для любой сферы деятельности — от создания школьного проекта, до внедрения новых направлений в профессиональную деятельность или бизнес.

«Крысиные бега» (12+) — экономическая игра, созданная на основе идеи игры «Cashflow» и превосходящая её по азартности и реалистичности. Цель игры — изменить мышление и научить думать стратегически, действовать, искать возможности для заработка, строить бизнес. Игра помогает видеть возможности, справляться с неудачами и грамотно управлять деньгами.

«Лиля – Царица драконов» (16+) — уникальная трансформационная игра, которая создана на основе архетипов русских сказок и не только известными психологами и коучами Натальей Балаян и Еленой Киселевой и художником Екатериной Белявской. Это понятная и простая в освоении игра, предназначенная для женщин, которая комплексно работает с четырьмя ключевыми сферами: деньгами, отношениями, самореализацией гармонией. С ней можно найти оригинальные решения своих задач и открыть новые смыслы в своей жизни.

Серия «Psy игры»

«Город разных» (10+) — ресурсная трансформационная психологическая игра для подростков. Она погружает ребенка/подростка в проживание различных граней собственной индивидуальности, которые спят или которым нет места для выражения вовне в реальной жизни, помогает прожить сознанию внутренние конфликты. Игра учит быть гибким, проверяет и тренирует реакции в коммуникации, учит думать и рассуждать, сглаживает границу между оценками «хорошо» и «плохо», дает возможность прожить различные состояния — учит быть разным.

«Движение к цели» (12+) — вопросы этой игры и метафорические ассоциативные карты помогают вывести в область сознания то, что поможет изменить свою личность в необходимом ключе. Ее задачи: понять как вы подсознательно относитесь к цели, какие алгоритмы можно применить, что или кто может помочь на пути движения.

«Создаю идеальное будущее» (12+) — трансформационная игра, которая помогает создать желаемое будущее. С её помощью можно научиться эффективно мечтать и планировать по основным областям жизни: деньги, карьера (социальная роль), любовь, дружба, свобода (досуг, хобби) и согласовывать указанные области жизни между собой.

Серия игр «Незнакомые»

«Глубокие разговоры»(16+) — психологическая карточная игра для компании, на общение и сближение. Игра для глубокого разговора состоит из карточек с вопросами. Для нетворкинга, дружеского общения.

«Игра для больших и маленьких детей»(6+) — поможет построить интересный диалог с ребёнком и выстроить его так, чтобы вашему малышу было комфортно раскрыться. Детские, на первый взгляд, вопросы помогают узнать об эмоциях, страхах, мыслях и потребностях ребенка, сблизиться с ребёнком, лучше понять его и себя.

«DENI» (18+) — интересная карточная настольная игра для большой компании на ассоциации, в ходе которой вам предстоит покопаться в голове мальчика по имени Дэни и выяснить, кто из вас — настоящий, а кто всего лишь обычный голос.

Каждый из вас в самом начале получит свою тайную роль и будет по очереди объяснять одно из слов с карточки с понятиями с помощью картинок. Но собрать нужную картинку из сюрреалистичных образов не так-то просто, а ещё и нужно умудриться сделать всё так, чтобы не выдать свою тайную роль!

Серия т-игр «Искренность»

«Чувства и эмоции»(16+) — это особенная психологическая игра-квест, которая позволит лучше познакомиться с собой, узнать себя и открыться другим. Игроки выбирают себе карточку персонажа, затем по очереди отвечают на вопросы из разных категорий «Тело», «Деятельность», «Контакты», «Смыслы». После 3-5 вопросов из каждой категории, игроки уже смогут почувствовать результат и нащупать точки роста.

В этой игре нет победителей и проигравших, главная цель вопросов лучше понять себя и других людей.

«Жизненный путь» (16+)— это особенная психологическая игра-квест, которая позволит лучше познакомиться с собой, узнать себя и открыться другим, станет ориентиром на вашем жизненном пути, поможет осознать уроки прошлого и разобраться в них. Каждый игрок выбирает себе карточку персонажа. Игроки по очереди отвечают на вопросы из разных категорий «Детство», «Юность», «Взрослость» и после ответа при помощи карточек «Рефлексия» анализируют свои ответы. После 2-4 вопросов из каждой категории, игроки уже смогут почувствовать результат и нащупать точки роста. В игре нет победителей и проигравших, если вы открыли эту игру, вы уже выиграли.

«Вопрос ребёнку» (3+)— В этой семейной психологической игре нет «правильных» и «неправильных» ответов, они все одинаково важны. В Карточная игра на сближение поможет не только весело провести время со своими детьми, но и лучше узнать их. Она способствует установлению доверительных, близких отношений.

Серия «BrainyTrainy» (8+)

«Скорочтение»

«Критическое мышление»

«Эмоциональный интеллект»

BrainyTrainy - это развивающие и обучающие настольные игры для мальчиков и девочек от 8 до 14 лет.

Комплекс упражнений разработало бюро Банда умников. Это не просто интересные развивающие обучающие карточки-игрушки и квиз-викторины, а балансир для ума, iQтвистер-фитнес мозга, нейротренажер, кортекс-гимнастика системного мышления. Обучающая методика игры предполагает несколько уровней сложности (каждая карточка отмечена звездочками) по разным направлениям в рамках выбранной темы – от простого к сложному. На обороте картонной карточки – правильный ответ.

Настольные игры для детей подходят для одного, двоих, пары, компании, всей семьи.

Таким образом, внедрение трансформационных игр в практику библиотечной работы открывает широкие перспективы для комплексного подхода к удовлетворению запросов пользователей всех возрастов, обеспечивая баланс между развлекательной и развивающей составляющими. Библиотека превращается в центр активного взаимодействия, творческого вдохновения и личностного роста, укрепляя свою позицию как важного элемента социальной инфраструктуры современного общества.

Приложение 1

Смета расходов на приобретение психологических трансформационных игр для реализации проекта по использованию психологических трансформационных игр в практике библиотечной работы РАКУРС

	Наименование приобретаемой игры	Цена за единицу,рублей	Единица измерения	Количество	Стоимость, рублей
1	«Стартап-конструктор» (12+) креативная деловая игра	675,00	шт.	1	675,00
2	«Крысиные бега» (12+) — экономическая игра	688,00	шт.	1	688,00
3	«Лила – Царица драконов» — трансформационная игра по сказкам (16+)	2222,00	шт.	1	2222,00
4	Серия «Psy игры» «Город разных» (10+)	1653,00	шт.	1	1653,00
5	Серия «Psy игры» «Движение к цели» (12+)	803,00	шт.	1	803,00
6	Серия «Psy игры» «Создаю идеальное будущее» (12+)	1234,00	шт.	1	1234,00
7	Серия игр «Незнакомые» «Глубокие разговоры» (16+)	1303,00	шт.	1	1303,00
8	Серия игр «Незнакомые» «Игра для больших и маленьких детей» (6+)	1095,00	шт.	1	1095,00

9	«DENI» (18+) — ассоциативная игра	1771,00	шт.	1	1771,00
10	Серия т-игр «Искренность»«Чувства и эмоции»(16+)	192,00	шт.	1	192,00
11	Серия т-игр «Искренность» «Жизненный путь» (16+)	192,00	шт.	1	192,00
12	Серия т-игр «Искренность» «Вопрос ребёнку» (3+)	346,00	шт.	1	346,00
13	Серия «BrainyTrainy» (8+) «Скорочтение»	474,00	шт.	1	4746,00
14	Серия «BrainyTrainy» (8+) «Критическое мышление»	437,00	шт.	1	437,00
15	Серия «BrainyTrainy» (8+) «Эмоциональный интеллект»	440,00	шт.	1	440,00
Итого:					13 525,00

Всего по смете: 13 525 (тринадцать тысяч пятьсот двадцать пять) рублей 00 копеек.

Смету составила:

 Е.Ю.Зеленина, заведующая
отделом обслуживания МКУК «Еткульская сельская библиотека»