

МУК Матвеево-Курганского р-на
«Межпоселенческая Центральная Библиотека»
МБОУ

«Увлечь чтение: интерактивный подход в работе с книгой»

консультация



2020 год

*Скажи мне – и я забуду;
Покажи мне – и я запомню;
Дай сделать – и я пойму.*
Китайская притча

Библиотеки – творческие учреждения культуры, которые работают в режиме поиска не только информации для читателей, но и новых форматов мероприятий, способствующих привлечению в них читателей, организации их досуга.

Задача данной методической консультации - представить интерактивные формы массовых мероприятий в библиотеке.

Известно, что человек мыслит образами, запоминая 10% прочитанного, 20% услышанного, 30% увиденного. Из одновременно увиденного и услышанного в памяти остается 50–70%, а то, в чём он принимал участие – 90%. Поэтому более эффективным способом привлечения внимания к библиотеке служит живое общение с читателем, вовлечение его в разные виды действия (интеллектуальные игры, акции, дискуссии), то есть интерактивные модели коммуникаций.

Что означает термин «интерактивный»?

Понятие «**интерактивный**» сегодня трактуется как включённый в действие, взаимодействующий, находящийся в состоянии беседы, диалога с кем-либо, с чем-либо.

Интерактивные формы - это формы, предполагающие диалоговое общение.



Взаимодействие в действии делает любое мероприятие интересным и запоминающимся для участников. ***Суть интерактивных форм работы заключается в совместной деятельности, в обмене знаниями, идеями.***

Разрабатывая различные форматы мероприятий, библиотекари способствуют формированию у читателей собственного мнения, поиску истины, учат «работать в команде», развивают навыки работы с информационными ресурсами и технологиями. Организация акций активизирует деятельность участников к креативному выполнению заданий. Продвижение чтения в сети Интернет, организация страниц, конкурсов, обсуждений более широко и доступно вовлекают удалённых читателей.

Методы интерактивности в деятельности библиотеки это способ её позиционирования, создания позитивного имиджа, а также повышения её роли в местном сообществе.



Какие интерактивные формы мероприятий используются в современных публичных библиотеках?

Можно привести целый ряд интерактивных форм массовых мероприятий, которые проводятся в библиотеках разных регионов нашей страны: особенно популярны **флэшмоб и либмоб, библиотечный квест, театрализованное представление, литературная гостиная с возможностью диалога и обсуждения, библиомарафон**, и другие формы мероприятий. Ранее на одном из семинаров мы подробно говорили о таких формах как **флешмоб, квест**. Напомню, что

Флэшмоб - яркая, динамичная акция и библиотеки активно используют её в детской и молодежной аудитории. Преимущества флэшмоба в том, что он не требует длительной подготовки и в его проведении может быть задействована большая группа читателей. Флэшмоб - это игра, несущая позитивный заряд - и для тех, кто в ней участвует, и для тех, кто за ней наблюдает.

Одной из новых, ярких и содержательных форм работы стала поисковая игра в формате **Квест**, и это не удивительно, если учесть все преимущества - динамичность, разнообразие и занимательность, возможность активных действий большого числа участников. Идея игры проста - команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, разыскивают что-то. Виды квеста: Текстовые приключения. Графические квесты. Головоломки.

Наиболее запоминающимся для читателей МЦБ стал литературный квест «Ночь в библиотеке», организованный в рамках акции «Библионочь 2019». Читателям предстояло найти послание известного писателя к современным читателям, разгадав тайны 4-х комнат, хозяевами которых были литературные персонажи из произведений А.С. Пушкина, А. Конан Дойля, В. Шекспира и Д. Роулинг.

И квест-игра "Мимо острова Буяна на волшебную поляну" прошедший в рамках акции «Один день с Пушкиным». С огромным удовольствием ребята на каждой «станции» отгадывали загадки, отвечали на вопросы викторин, дополняли имена героев сказок Александра Сергеевича Пушкина, соединяли названия сказок, по первым предложениям отгадывали названия сказок,

разгадывали ребусы, собирали на скорость пазлы с картинками, играли в подвижные игры со сказочными персонажами.

После выполнения каждого задания участникам выдавалась подсказка-ребус, на какую «Станцию» отправляться дальше и фрагменты ключевой фразы. В конце игры команды снова встретились возле кинотеатра, где их встретил сам Александр Сергеевич, чтобы собрать всю фразу - высказывание о великом русском гении:

«Давайте Пушкина читать

Без торопливости и лени,

И связь времён и поколений

Вас не устанет удивлять.»

Как пример удачного квеста можно привести квест-игру «Затерянные во времени» (Центральная районная детской библиотека города Тара Омской области). Ребята из пяти братств «Интуиция», «Трудолюбие», «Эрудиция», «Справедливость» и «Бесстрашие» отправились вместе с хранительницами времени в увлекательное путешествие по различным эпохам развития человечества.

Рассмотрим и другие интерактивные формы мероприятий, предполагающие диалог читателя и библиотекаря:

Библиомарафон - это комплекс мероприятий (акции, презентации, конкурсы, церемония награждения победителей и т.д.) с участием большого числа читателей. В основе марафона - конкурс. Это может быть творческий конкурс, конкурс активных читателей. Библиомарафон может быть посвящен популяризации книги и чтения, актуальной значимой теме, юбилейной дате, выявлению самых активных читателей. Может проходить в несколько этапов, в течение длительного времени. Завершается библиомарафон определением и награждением победителей. Отмечаются и все участники - например, получают сертификат участника.

Библиоперформанс (от англ. performance - «представление, спектакль»). Перформанс - это короткое художественное или театральное действие, которое происходит в данный момент в данном месте и производится одним человеком или группой участников. Перформанс - понятие растяжимое, им можно назвать практически любую публичную акцию. Библиоперформанс призван заинтересовать зрителей, «пробудить» у них мысли о чтении. При

проведении интерактивных спектаклей в игру включаются и зрители и участники.

Литературный аукцион - это игра, где копируются правила настоящего аукциона. В качестве оплаты лота предлагаются вопросы, каждый из которых предполагает несколько правильных ответов. Победителями будут те участники, чьи ответы станут последним дополнением ответа на вопрос или те, кто правильно выполняет задание. Можно организовать аукцион, в котором лотом станет творческая идея - аукцион творческих идей, аукцион проектов, аукцион книг, аукцион предметов «принадлежащих» литературным героям. Для проведения игры необходимо заготовить книги или предметы для «продажи», принять «идеи» и проекты, которые будут выставлены на аукцион. Вопросы, на которые будет предложено ответить участникам аукциона, необходимо корректно сформулировать. Например; перечислить названия книг, где в заглавиях встречается цифра (цвет, имя, кличка животного и т.д.).

Литературный суд - это сюжетно-ролевая игра, имитирующая судебное заседание. Между участниками игры распределяются роли участников судебного процесса: судьи, защитника, прокурора, судебных заседателей, потерпевших, обвиняемых и свидетелей, секретаря суда. Можно добавить к участникам процесса Общественных обвинителей и Общественных защитников. Подсудимым может быть какой-либо литературный герой или литературное произведение. Участники игры - молодежь или подростки.

Участники должны не только хорошо представлять свою роль, то есть функции участника процесса, но и хорошо знать произведение, которое выносится на судебное заседание. Исходя из фабулы и сюжета произведения, определяются Потерпевший, Обвиняемый, Свидетели и др.

В процессе подготовки литературного суда можно выделить несколько этапов:

- 1) распределение ролей;
- 2) изучение намеченного к суду произведения;
- 3) создание текстов выступлений всеми участниками процесса.

Конечно, в настоящем судебном процессе обмен мнениями и выходки недисциплинированной публики не разрешены, но литературный суд устраивается с целью популяризации литературного произведения и привлечения к чтению, поэтому литературный суд обязательно включает в

себя элементы дискуссии. Судья не просто может, а обязан задавать вопросы свидетелям защиты и обвинения, Прокурору и Адвокату, а также «обвиняемому».

Примером «суда» над литературным произведением может стать мероприятие, организованное для старшеклассников в Мошковской центральной детской библиотеке Новосибирской области. «Судили» популярный у молодых читателей роман Стефани Майер «Сумерки». Стефани Майер - серьезный писатель или автор коммерческого проекта? Чему учит Стефани Майер подрастающее поколение? Роман «Сумерки» - читать или не читать? Эти вопросы и обсуждались участниками литературного суда. Суд вынес вердикт: рекомендовать книгу к прочтению, как и другие книги о мистике - при условии, что она будет пробуждать интерес к истории и важным социальным проблемам современности.

Литературная ярмарка. Литературная, библиотечная ярмарка похожа на любую ярмарку - ярко, оживленно, шумно, многолюдно. Только все - вокруг книги, литературы, литературных героев, библиотеки. На ярмарке, возможно многое: викторины, конкурсы, встречи с интересными людьми, ролевые игры, номера художественной самодеятельности, розыгрыши призов, мастер-классы и многое другое - на что хватит фантазии библиотекарей и их возможностей. К проведению литературной ярмарки можно привлечь волонтеров - читательский актив, родителей, учителей, мастеров народного творчества.

Открой рот - это конкурс чтецов, динамичный, не требующий длительной подготовки, очень веселый. Условия конкурса: нужно в течение 30 секунд читать вслух отрывок из незнакомой книги - выразительно и как можно более художественно. Каждый участник вытягивает шарик с номером, ведущий дает ему конверт с соответствующей цифрой, внутри которого - книга с закладкой на нужном отрывке. Чтец должен прочитать текст без какой-либо подготовки. Жюри оценивает участников по двум критериям: техника чтения и артистизм. Такие конкурсы проводят в учебных заведениях, в кафе, в библиотеках - где угодно.

В библиотеках успешно проводят и массовые литературные мероприятия, в основе сценария которых - сценарии известных телешоу: «КВН», «Брэйн-ринг», «Кто хочет стать миллионером?», «Своя игра», «Поле чудес», «Угадай мелодию» (книгу, фильм по книге) и др. Читатели охотно участвуют в подобных «библиошоу», которые предполагают активное

участие большого числа читателей, но могут быть проведены и с небольшой группой читателей.

К интерактивным формам работы относятся и литературные игры.

Литературная игра - это массовое мероприятие, насыщенное игровыми элементами и посвященное литературе. К литературным играм относятся: викторины, литературные путешествия, конкурсы внимательных и начитанных, литературные загадки и шарады, лотерея и лото и т.д. Литературные игры могут быть ролевыми - перевоплощение в литературного героя и «интеллектуальные» - в их основе лежит процесс «разгадывания» книги, ее автора, героев. Литературная игра может быть самостоятельным мероприятием, может быть и составной частью комплексного мероприятия. При подготовке литературной игры нужно предусмотреть чередование вопросов и заданий разной трудности, чтобы каждый участник более или менее начитанный мог найти ответ, справиться с заданием, чтобы всем было интересно.

Библиотечные мероприятия чаще всего проводятся с уже заранее приглашенной аудиторией или для определенной группы, класса. Но в свете последних событий и ограничений остро встал вопрос организации работы с неорганизованными пользователями.

Неорганизованный пользователь - это лицо или группа лиц, которые посещают библиотеку в течение дня, в разное время суток, и участвуют в массовом мероприятии, проводимом учреждением в течение определенного времени.



Что представляет собой массовое мероприятие с неорганизованным пользователем библиотеки. Это массовое мероприятие, по определенной теме или направлению, отвечающее строго плану работы учреждения и отличается от традиционного:

- временными рамками (день, полдня, неделя)
- индивидуальным подходом к каждому пользователю (работа в режиме библиотекарь-читатель, читатель-читатель)
- развитием познавательных, творческих, читательских интересов.

В работе с неорганизованными пользователями, эффективна такая форма как интерактивная выставка. Она подразумевает наличие обратной связи с пользователем.

В библиотеках следующие виды интерактивных выставок:

1. **Игровые выставки**, которые отличаются наличием познавательно-игрового момента. К наиболее распространенным выставкам-играм относятся: выставка-викторина, выставка-кроссворд, выставка-загадка, выставка-конкурс.

Выставка-викторина предполагает наличие ряда вопросов, ответить на которые можно, обратившись к книгам, представленным на выставке.

Выставка-кроссворд. На выставке размещается кроссворд, решить который можно обратившись к представленным на выставке книгам. Кроссворд может быть представлен на отдельном большом плакате, на небольших листках, которые читатели могут забрать с собой, а также на одном из выставочных экспонатов. Форма кроссворда соответствует теме выставки.

2. **Диалоговые выставки**, особенность которых заключается в создании условий для обмена мнениями. К ним можно отнести: выставку-размышление, выставку-предостережение, выставку "вопрос-ответ", выставку-отзыв, выставку-обсуждение.

Возможно также размещение на выставочном пространстве листов, тетрадей, закрытых ящиков для записок, чтобы читатели могли высказать свое мнение.

Выставка-размышление. Тему такой выставки раскрывают не только представленные на ней книги и статьи, но и читательские размышления. Сбор листков с читательскими размышлениями может продолжаться в период проведения выставки.

Выставка «вопрос-ответ» - это заочное выполнение тематических запросов читателей и библиографических справок. Устанавливается ящик или коробка, в которую читатель опускает листок с интересующим его вопросом. Через какое-то время на стеллажах появляются книги и статьи, содержащие ответы на вопросы читателей. Такая выставка может оказаться удобной при общении с читателями- интровертами или же с теми, кто нуждается в конкретной информации, но не может четко сформулировать запрос.

Выставка-отзыв представляет наряду с книгами читательские отзывы на них. Таким образом, осуществляется рекомендация читателями друг другу интересных, с их точки зрения, книг. Можно размещать на таких выставках положительный и отрицательный отзыв на одну и ту же книгу. Пример универсальной выставки-отзыва - выставка «Парад читательских пристрастий», организованная по итогам конкурса рецензий школьников на прочитанные книги.

3. **Выставки, подготовленные при участии читателей.** Это выставка любимых книг читателей; выставка-бенефис; выставка-настроение и выставка-ситуация; выставка, оформленная или дополненная читателями.

Выставка любимых книг создается на основе читательских отзывов и представляет книги, которые понравились читателям. Выставка-бенефис представляет книги, которые прочитаны одним читателем

Социальные медиа – это ещё одна среда для партнёрства и диалога, но только виртуальная.

Не так давно в Интернете появилось такое явление, как социальные сети, и за достаточно короткое время они стали настолько популярны, что теперь практически у каждого Интернет-пользователя есть своя страничка в той или иной социальной сети. В последние годы библиотеки также успешно осваивают социальные медиа, используя их для рекламы своей деятельности, общения с читателями, продвижения книг и чтения. Работа, начинавшаяся как неофициальная деятельность немногочисленных энтузиастов, сейчас получает официальное признание.

Страницы в социальных сетях используются библиотеками, как локальный информационный ресурс, более приближенный к пользователю, чем сайт библиотеки. Здесь можно найти контактную информацию, анонсы о предстоящих мероприятиях и акциях, фотографии библиотеки и её коллектива, поздравления читателей с праздниками. Благодаря общению со своими коллегами в виртуальном режиме происходит обмен инновациями.

На своих страницах в социальных сетях библиотеки проводят опросы, приглашают поучаствовать в обсуждениях и акциях, приобщая молодое поколение к интерактивному диалогу, к чтению литературных текстов в сети Интернет и на электронных носителях, стимулируют инициативу и творчество читателей.

Одной из эффективных форм привлечения читателей в библиотеки можно назвать размещение на сайтах и страницах библиотек *электронных on-line викторин, онлайн-чтений, игровых заданий по книгам, различных конкурсов*, во время которых виртуальное и реальное общение с читателями гармонично дополняют друг друга. Вот некоторые из них.

Флешбук – презентация или знакомство с интересными книгами с помощью цитат, иллюстраций, личных переживаний и другой информации о книге. Флешбук – это книжный флешмоб в Интернете.

Онлайн-викторины Викторины на сайтах предлагаются в форме тестов, читатель выбирает правильный ответ из предложенного списка ответов, но по оформлению они различны.

В сети существует множество сервисов для создания онлайн- викторин, конкурсов, онлайн –игр, правда не всегда они представлены на русском языке, но многие интуитивно понятны и просты в использовании.

Онлайн-сервис **Triventy** позволяет создавать онлайн-викторины, добавлять сопроводительный текст к ответу, создавать совместные с читателями проекты.

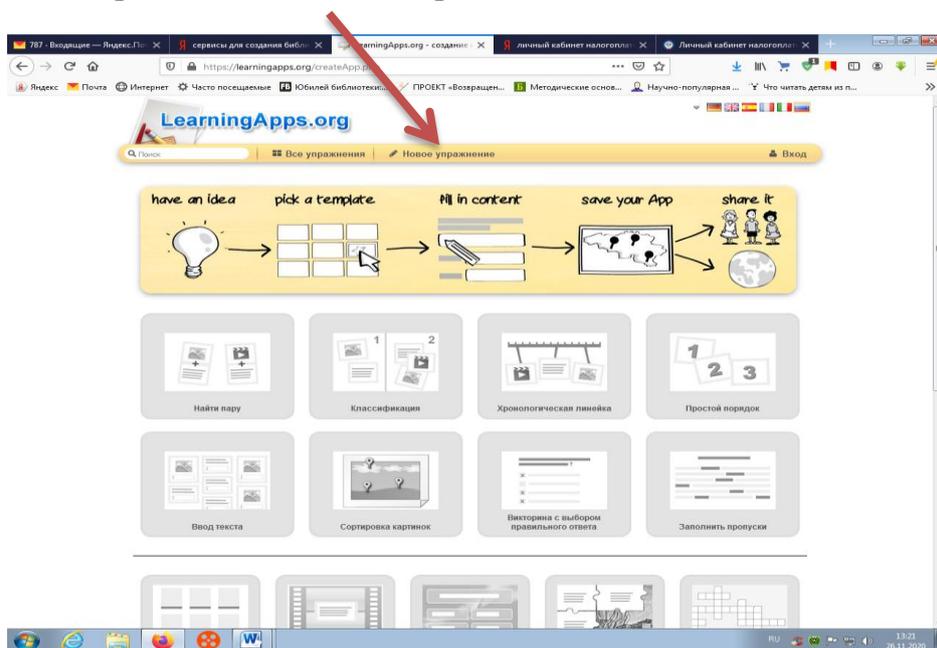
Инструкция:

1. Зайти на сайт <http://www.triventy.com> и зарегистрироваться.
2. Далее нажать «Создать викторину», ввести ее название и фотографию (по желанию).
3. Составление викторины: в поле справа пишем вопрос и варианты ответа, отмечая правильный. Ниже можно добавить подсказку или дополнительные сведения, которые будут доступны после ответа на вопрос.
4. Сохраняем вопрос. Чтобы добавить следующий, нажимаем «+Новый вопрос».
5. Когда все вопросы будут готовы, сохраняем викторину. Ссылку на нее можно опубликовать на сайте, в социальных сетях или использовать при проведении массовых мероприятий.

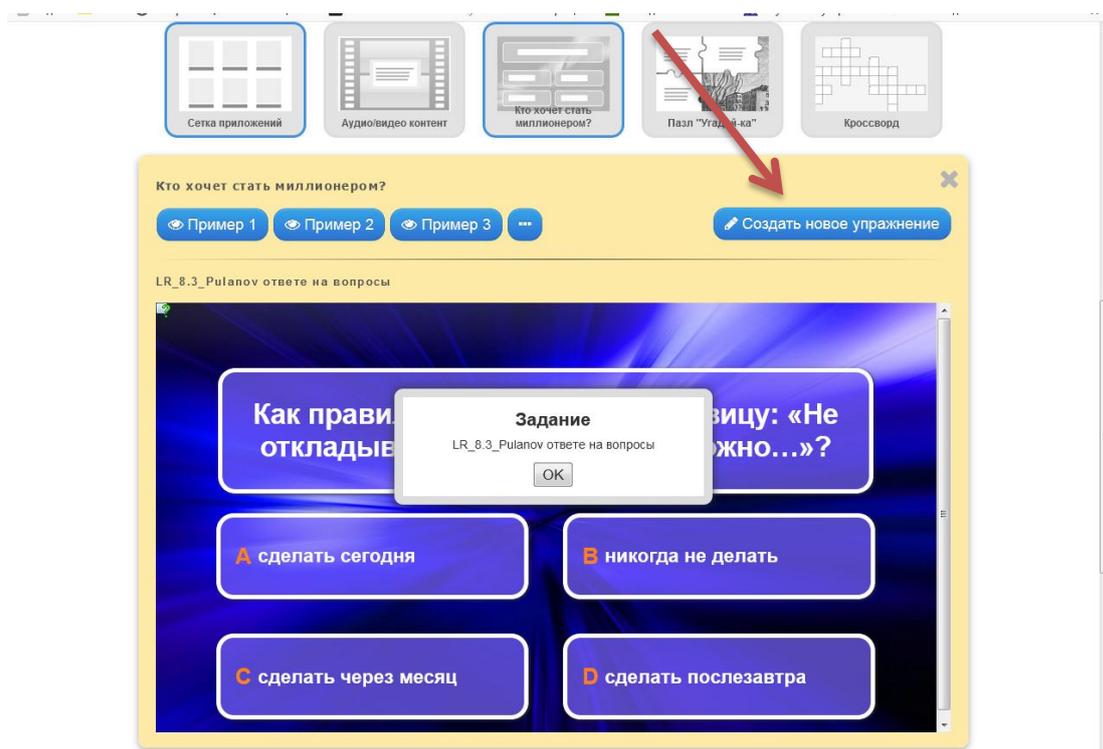
Онлайн-сервис **LearningApps** предназначен для создания игр, викторин в форме кроссворда, пазла, игр «Кто хочет стать миллионером», «Заполни пропуски», викторин с выбором правильного ответа и др.

1. Зайти на сайт <https://learningapps.org/> и зарегистрироваться.

2. Выбрать шаблон викторины:



3. В качестве примера возьмем шаблон «Кто хочет стать миллионером?»:



4. Нажимаем «Создать новое приложение». В открывшемся окне заполняем все поля. Для добавления следующего вопроса, нужно нажать «Добавить следующий элемент»:

LearningApps.org

Поиск Все упражнения Новое упражнение Вход

Название упражнения Язык дисплея ?

Название не указано

Описание задания

Введите описание задания. Оно будет появляться в начале упражнения. Если это не нужно, оставьте это поле пустым.

Вопросы для игры - элементарно (500)

Вопрос:

Правильный ответ:

Неверный ответ :

Неверный ответ :

Неверный ответ :

[+ Добавить вопросы по игре](#)

5. После добавления всех вопросов и ответов викторины, нажимаем «Установить и показать в предварительном просмотре» и «Сохранить приложение»:

Правильный ответ:

Неверный ответ :

Неверный ответ :

Неверный ответ :

[+ Добавить вопросы по игре](#)

Обратная связь

Задайте текст, который будет появляться при правильном решении.

Здорово, ты верно выполнил задание.

Помощь

Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

[▶ Завершить и показать в предварительном просмотре](#)

О сайте LearningApps.org Информация Защита авторских прав и данных

LearningApps.org

Поиск Все упражнения Новое упражнение Вход

Новогодняя викторина

В чем Дед Мороз хранит и носит подарки?

A В модной сумке B В кладовке

C В мешке D в чемодане

← Настроить ещё раз Сохранить упражнение ✓

О сайте LearningApps.org Информация Защита авторских прав и данных

Чтобы опубликовать викторину в блоге, достаточно воспользоваться html-кодом в поле «Привязать», скопировав его и вставив в сообщение.

Викторину также можно найти по ссылке, скопировав ее в поле «Адрес в интернете». В этом случае читатели могут узнать о нем в социальных сетях или на массовом мероприятии. Еще один способ быстрого доступа к викторине – QR – код, который не нужно делать самостоятельно, достаточно скопировать его в том же поле, где указаны адрес и привязка к блогу как картинку и сохранить в память компьютера.

Новогодняя викторина

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете найти его у себя в сохраненном варианте, а также при необходимости исправить или дополнить.

Как называется головной убор снеговика?

A тазик B корыто

C ведро D умывальник

Создать подобное упражнение Личное упражнение Опубликовано упражнение Доработать упражнение

Использовать упражнение Сообщить о проблеме

Интернет-ссылка:

Во весь экран:

Встроить:

SCORM iBooks Author QR Code

О сайте LearningApps.org Информация Защита авторских прав и данных Help translating

Заключение: Для того чтобы успешно взаимодействовать с обществом, которое нас окружает, важно отвечать их потребностям. В этом эффективную помощь и оказывает интерактивная сторона общения. Выбирайте те формы, которые диктует время, ориентируйтесь на новое, увлекательное, незнакомое. Новизна форм, тематический аспект, партнёрство в организации мероприятий привлекают внимание и способствуют востребованности библиотек.

Успехов уважаемые коллеги!

Материалы, используемые при составлении консультации:

Креативные формы работы современной библиотеки [Электронный ресурс] // Режим доступа:

http://cbs.muzkult.ru/img/upload/2492/documents/mass_meropriyatiya.pdf

Массовая работа. Формы мероприятий [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.shumbibl.narod.ru/4-1329.htm>

Да здравствует книга! [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://chtenie-21.ru/konf2/prog/7251>

Консультацию составила главный библиотекарь МБОУ Штыб Л.П.