муниципальное бюджетное учреждение культуры

«МЕЖПОСЕЛЕНЧЕСКАЯ БИБЛИОТЕКА

МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

“ВЫБОРГСКИЙ РАЙОН” ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Отдел Межпоселенческая детская библиотека

«Современные интерактивные формы библиотечных мероприятий по привлечению к чтению детей и молодёжи»

Выборг

2021

ББК 78.32

С 56

Современные интерактивные формы библиотечных мероприятий по привлечению к чтению детей и молодёжи: методические рекомендации/ МБУК «Межпоселенческая библиотека Выборгского района»; сост.: В.В. Макарова. – Выборг, 2021. – 19 с.

Методические рекомендации содержат информацию для руководителей и сотрудников муниципальных библиотек по организации работы с детьми и молодежью.

Материалы предназначены для использования в практической деятельности.

Составитель: В.В. Макарова - методист отдела Межпоселенческая детская библиотека МБУК «Межпоселенческая библиотека Выборгского района»

© МБУК Межпоселенческая библиотека Выборгского района», 2021

Оглавление

[**Понятие «интерактивный»** 4](#_Toc84952772)

[**Современные интерактивные формы мероприятий** 5](#_Toc84952773)

[**Печа-куча** 5](#_Toc84952774)

[**Тич-ин** 6](#_Toc84952775)

[**Баттл** 7](#_Toc84952776)

[**Поэтический слэм** 8](#_Toc84952777)

[**Литературное караоке** 8](#_Toc84952778)

[**Ток-шоу** 9](#_Toc84952779)

[**Литературный суд** 9](#_Toc84952780)

[**Литературный аукцион** 10](#_Toc84952781)

[**Библиотечный флешмоб** 10](#_Toc84952782)

[**Квест** 11](#_Toc84952783)

[**Особенности библиоквеста** 11](#_Toc84952784)

[**Классификация квестов** 12](#_Toc84952785)

[**Классическая структура сценария квеста** 13](#_Toc84952786)

[**Обязательные элементы описания билиоквеста** 13](#_Toc84952787)

[**Этапы подготовки библиквеста** 13](#_Toc84952788)

[**Типы заданий библиоквеста** 14](#_Toc84952789)

[**Оценка квеста как формы обучения** 14](#_Toc84952790)

[**Интерактивные выставки** 15](#_Toc84952791)

# **Понятие «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.

Интерактивные, диалоговые формы массовых мероприятий рассматриваются сейчас как наиболее действенные и эффективные.

Это можно объяснить тем, что увиденное и услышанное человек запоминает на 50 - 60%, а то, в чём принимал участие - на 90%. Вовлекая детей и подростков в диалог, библиотека превращает их из пассивных слушателей и зрителей в активных участников происходящего.

Использование исключительно монологичных форм работы, особенно с детской аудиторией, может привести к снижению интереса участников мероприятия, лишая их возможности реализовывать свои потребности в самовыражении, самопознании и самоутверждении. Использование приемов интерактивного взаимодействия с пользователями способствует формированию новых знаний, развивает творческие и коммуникативные способности, обеспечивает эмоциональный отклик участников и активизирует их познавательные интересы.

Важной особенностью связанной с возможностью интерактивности, присущей как библиотечным мероприятиям, так и информационным продуктам, реализованным с применением технологий мультимедиа, является возможность взаимодействия с пользователем и получения обратной связи в зависимости от совершенного им действия. На0пример, предлагается не только ознакомиться с рекомендуемыми документами или прослушать информацию, но сделать выбор, ответить на вопросы или выполнить некоторые задания. Пользователь причастен к происходящему, его знания и умения влияют на развитие сюжета, ход события. Пользователь становится активным участником, соавтором библиотечного мероприятия. Диалог позволяет активизировать познавательный интерес, привлечь внимание к решению поставленных вопросов, изменить восприятие обсуждаемой проблемы, увидеть ее новое понимание. Сочетая разные приемы и формы работы с аудиторией, библиотекарь вовлекает читателей в «создание» мероприятия, которое становится действенным средством привлечения к чтению. Интерактивные методы позволяют использовать творческий потенциал участников, поддерживать неформальный стиль общения, создать комфортную, живую диалоговую среду.

Внедряется зарубежный опыт организации взаимодействия с пользователем. Например, традиционный поэтический вечер в библиотеке может быть реализован как **поэтический батл** или **слэм**, где участники соревнуются в чтении литературных произведений и выполняют творческие задания. Дискуссии читателей получают воплощение в таких интерактивных формах библиотечной работы как **печа-куча, тич-ин, ток-шоу** и др. Ярким примером интерактивного мероприятия является библиотечный квест как приключенческая игра, предполагающая командное выполнение интеллектуальных, творческих, поисковых заданий. Интерактивные игры могут быть реализованы в формате викторин как очного мероприятия, так и в дистанционном формате мультимедийного интерактивного продукта. Набирают популярность различные формы библиотечных акций. Примером может служить**интернет-акция флеш-бук**, по сути, пользовательские рекомендации книг в социальных сетях с использованием цитат, иллюстраций и собственных отзывов. Массовыми интерактивными акциями являются **библиотечные флешмобы, библиомарафоны, библиоперфомансы, библионочи**.

# **Современные интерактивные формы мероприятий**

**Печа-куча –** **(япон. «болтовня» или «звуки беседы») это способ представления кратких докладов, специально ограниченных по форме и продолжительности. Автор демонстрирует презентацию из 20 слайдов, и на комментарий к каждому ему даётся 20 секунд. Слайды сменяются автоматически. После каждого рассказа слушатели могут поделиться своим мнением или задать вопрос.**

«Печа-куча» помогает научиться делать презентации и выступления краткими и динамичными. Сегодня это один из самых модных способов организации неформального общения, возможность обменяться идеями, узнать интересную информацию из первых рук, найти единомышленников, договориться о новых проектах. Количество докладов варьируется от 8 до 12, каждый из них представляет собой презентацию из 20 слайдов, демонстрирующихся по 20 секунд. В библиотеках этот формат используется в основном на профессиональных мероприятиях, но некоторые библиотеки в формате «печа-куча» проводит и встречи для читателей.

***Пример****: «Почему человеку на диване не лежится?», – ответ на этот вопрос искали команды школ на пече-куче «Экстремальный вид спорта. Я могу!», прошедшей в Мулинской сельской библиотека-филиале им. Д.С. Леушина Кировской области. Старшеклассниками были представлены презентации, соответствовавшие формату печи-кучи (20х20), посвящённые экстремальным видам спорта. Жюри оценивало защиту презентаций (знание материала, свободный рассказ увлечённого человека).*

Вот что нам советует в своем блоге

<http://marinamb485.blogspot.com/2013/09/blog-post_22.html>

Марина Мухамедьярова, сотрудник Центра чтения ЧОУНБ (Челябинская областная универсальная научная библиотека):

*Печа -куча - новый формат презентаций имеет привлекательную, яркую внешнюю оболочку, поэтому взят на вооружение библиотекарями. К сожалению, большинство формально подошли к вопросу и делают презентации обычные, сократив их до «магических» четырёхсот секунд.*

*Разберёмся, чем же печа - куча отличается от "простопрезентации".*

*Презентации печа-куча изначально создавались, как презентации для бизнеса. Поэтому печа-куча всегда ПРОЕКТ. А это значит, что презентация печа-куча должна состоять из таких составляющих:*

*Замысел*

*ИДЕЯ, образ, воплощённые в форму описания, обоснования, расчётов, чертежей, раскрывающих сущность замысла и возможность его практической реализации.*

*Для воплощения презентации не стоит помещать на слайдах текст большого объёма. Звук в презентации этого формата необязателен. Видео в такой презентации неприемлемо. Но зато приветствуется большое количество картинок (из интернета или фотографии неважно).*

*Любая презентация печа-куча до появлениея перед слушателями должна пройти лифт - тест.*

*За то короткое время, пока презентацию демонстрируют, докладчик должен не только понравится слушателям, но и убедить потенциальных партнёров в том, что его продукт достоин внимания.*

*В конце каждой презентации должен возникнуть вау-эффект, когда все, кто спал до этого, просыпаются, а все, кто бодрствовал, начинают задавать вопросы. По времени этот процесс порой занимает больше времени, чем сама презентация.*

Кратко, печа-куча это:

* 20 слайдов
* 20 секунд на каждый слайд
* 6 минут 40 секунд на всю презентацию
* На слайдах изображение – символы
* Минимально текста
* Свободная живая речь

*Приложение. Видео - Как сделать презентацию Печа-кучи. Катрина Меньшикова*

**Тич-ин (англ. teach-in - диспут, семинар, собрание для обсуждения злободневных вопросов) - публичная дискуссия или открытое обсуждение.**

Одной из форм взаимодействия и взаимообучения взрослых может быть тич-ин. Эта форма возникла в 60-х годах в Америке. Модель альтернативного обучения и воспитания «тич-ин» (буквально: «учись внутри») сегодня активно используется в России, Англии, Шотландии, Норвегии, Канаде, США, Австралии и др. Ее интерпретируют как модель демократического, не «назидающего» образования (interpretative education). В целом тич-ин – это публичная дискуссия, диспут-семинар, собрание для обсуждения актуальных вопросов, наболевших проблем, своего рода дискуссионная площадка. Во время него проводится, как правило, взаимообучение в формате мастер-классов. Технология проведения тич-ин включает следующие этапы:

* Проблематизация ситуации.
* Проведение выступлений, мастер-классов, дискуссий по обсуждаемой проблеме.
* Подведение итогов и выработка общей точки зрения на проблему.

*Пример 1: Подростков и их родителей пригласили поучаствовать в публичной дискуссии «Завтрашние взрослые» на тему интернет-зависимости специалисты Берёзовской центральной детской библиотеки Пермского края.*

*В начале встречи родителям было предложено посмотреть ролики, в которых прозвучали рекомендации известных специалистов, показаны истории из жизни зависимых от компьютера подростков. Затем родителей пригласили в «Мировое кафе», где, разделившись на группы, они размышляли над вопросами по теме – влияют ли гаджеты на здоровье детей. Родители активно дискутировали и получили ответы на все интересующие их вопросы. В заключение они услышали мнение своих детей о безопасном взаимодействии с компьютером, а, посмотрев видеоролик «Дети о компьютере», сделали вывод о том, что в общении с компьютером для каждого ребёнка нужна «золотая середина», исходя из его индивидуальных склонностей и потребностей.*

*Пример 2: Тич-ин «Волонтёрское движение». с.Кладовое*

*В ходе акции «Библионочь – 2018» и в рамках Года волонтёра Кладовская библиотека провела тич-ин «Волонтёрское движение». Подростки и юношество узнали о развитии волонтёрского движения в мире и в России, дискутировали о необходимости данного движения, доказывали, в каких сферах жизни волонтёрство особенно необходимо, предлагали свои варианты волонтёрского движения.*

*Пример 3: Тич-ин «МУСОР-НET»*

*Проблема мусора приобретает пугающие масштабы, поскольку каждый день количество не переработанных остатков возрастает, и никто не может придумать, что делать с этим. О том, когда и почему появилась глобальная экологическая катастрофа, какой вред мусор приносит окружающей среде и человеку, как можно решить проблему и как осуществляется борьба с мусором, решили обсудить со школьниками 5 и 6 классов сотрудники Детской библиотеки на тич-ине «МУСОР.NET».*

*Мероприятие сопровождалось просмотром роликов, таких как «Что будет с Землей, если не станет человечества», и отрывком из м/ф «Валли». Из них ребята узнали, что мы нуждаемся в нашей планете намного больше, чем она в нас. Школьники всерьез задумались о сохранении природы и сделали вывод о том, что человек должен жить в гармонии с ней, и что нас может постичь будущее не столь радостное, если мы не предпримем меры по сохранению природного богатства.*

*Мероприятие проходило в форме беседы, каждый ребёнок активно участвовал в диалоге, задавал вопросы и высказывал свои мысли.*

**Баттл (англ. battle бой, битва) - это соревнование, словесные поединки.**

Эта форма соревнования пришла с улиц «чёрных» кварталов, где устраивались баттлы – словесные поединки, в которых два рэпера вступали в перепалку, сохраняя рифму и ритм. Форма «баттла» популярна в молодёжной среде.

**Поэтический баттл - битва, соревнование современных поэтов, или читателей, соревнующихся в прочтении классических произведений.**

Участники поединков могут быть различны. Это известные жители города, соревнующиеся в прочтении классических произведений, либо оппонирующие группы людей, имеющих полярные социальные статусы (мужчины против женщин, дети против родителей и т. д.).

*Пример 1: Принять участие в «Рождественском поэтическом баттле» студентов*

*Северного (Арктического) федерального университета им. М. В. Ломоносова, членов литературного объединения «Гандвик» и учеников выпускных классов школ г.Северодвинска пригласила библиотека семейного чтения «Книжная гавань». Общей темой для всех исполнителей стало преддверие Нового года и Рождество. Конкурс проходил по следующим номинациям: самое романтичное стихотворение о Рождестве; редкий поэтический жанр; лучшее произведение собственного сочинения; прочтение на разных языках; лучшее исполнение поэтического произведения среди школьников; создание*

*самого праздничного настроения; лучшее произношение на английском языке.*

*Вышедшие во второй тур конкурса (баттла) финалисты получили специальное творческое задание: превратить отрывок прозаического текста в четверостишие. Жюри оценило авторов и исполнителей поэтических текстов как на русском, так и на английском языке.*

*Пример 2: Своеобразная молодёжная поэтическая дуэль-баттл «Ваш выход» состоялась в Ивановской областной библиотеке для детей и юношества. В поединке сошлись друг с другом великолепный Пушкин и романтичный Лермонтов, громогласный Евтушенко и спокойный Пастернак, весёлый Чуковский и озорная Барто, нежная Ахматова, влюблённый Есенин и др.*

*Каждому участнику баттла предстояло выбрать любимого поэта, найти его фотографию и защищать его творчество, доказывая стихами, что это самый лучший поэт России. Любители поэзии выходили на импровизированный ринг один за другим, увлекая соперников. А потом было голосование! Жюри оценивало лучших чтецов.*

**Поэтический слэм – поэтическое соревнование, проходящее в несколько туров, битва поэтов по спортивным правилам, которые помогают одержать победу не только за содержание собственных стихов, но и за манеру их исполнения.** Например, поэты в алфавитном порядке выходят на сцену и читают свои стихи, получая за это определённую сумму баллов от непрофессионального жюри.

**Литературное караоке – это конкурс чтецов, который проводится под музыкальное сопровождение.**

Аккомпанемент подбирается с учётом ритма, размера стихотворения, и даже того настроения, которое оно несёт. Бывает, что чтец заранее не знает, какое он будет читать стихотворение и под какую мелодию.

*Пример: Видео – «Литературное караоке. Михайлов Роман, М.Ю.Лермонтов «Молитва». Оренбургская областная полиэтническая детская библиотека.*

**Ток-шоу – на обсуждение читателей выносится какой-либо вопрос, жизненные ситуации, разыгранные актёрами. Библиотекарь руководит обсуждением.**

*Пример в блоге по ссылке:* [***http://mei--blog.blogspot.com/2013/03/blog-post\_11.html***](http://mei--blog.blogspot.com/2013/03/blog-post_11.html)

*Пример 2: В октябре 2011 года в Эжвинской ЦБС г. Сыктывкара стартовал   
молодёжный проект «Ток-шоу «Сто вопросов к взрослому». Ежемесячно, на   
вопросы детей и подростков отвечал один взрослый человек, которого   
выбирали сами ребята. Предварительно в библиотеках и школах ставили   
ящики, куда все желающие опускали записку с фамилией или должностью   
человека, который им интересен. Кроме того, свое мнение молодые люди   
присылали по электронной почте в библиотеку. Список пополнялся после   
каждого проведённого ток-шоу, на котором ребятам предлагалось написать   
кандидатуры своих героев. Ток-шоу проходило по предложенной схеме:   
ведущие кратко рассказывают о герое, проводят блиц-опрос (герой отвечает   
только «да» или «нет»), объясняют правила:*

*1. Любой может спросить о важных для него вещах у популярных и   
уважаемых людей района (детство и карьера, политика и образование, планы,   
хобби и жизненные ценности).*

*2. Нельзя задавать некорректные вопросы.*

*3. Герой имеет право три раза отказаться от любого вопроса.*

*Главный герой занимал место посередине зала на крутящемся кресле,   
ребята располагались вокруг него. По итогам встречи приглашённый   
взрослый определял самый интересный вопрос и дарил от своего имени подарок. Каждое ток-шоу длилось один час. Как отмечают сотрудники ЦБС,   
«проект способствовал повышению престижа библиотек в районе,   
привлечению новых читателей. Многие из участников ток-шоу впервые   
записались в библиотеку».*

**Литературный суд – сюжетно-ролевая игра, имитирующая судебное заседание. Подсудимым может быть какой-либо литературный герой.**

Между участниками распределяются роли. Они определяются особенностями отечественного судопроизводства, которое предполагает обязательное присутствие на судебном заседании основных участников процесса: Судьи, Защитника (Адвоката), Прокурора, Судебных заседателей, Секретаря суда. Иногда к ним добавляются Общественные обвинители и Общественные защитники.

Участник, которому досталась та или иная роль, должен хорошо ее знать. Для этого он должен почитать литературу, посмотреть видео из зала судебного заседания. Исходя из фабулы и сюжета произведения, определяются Потерпевший, Обвиняемый, Свидетели и др.

Рекомендуется для проведения среди старшеклассников и молодежи.

*Пример 1: Видео - Литературный суд над Печориным.*

*Пример 2: А.С. Пушкин «Евгений Онегин»: Евгения Онегина судят за убийство Ленского, то есть он обвиняемый. Владимир Ленский – потерпевший, Ольга, Татьяна и другие герои – свидетели.*

*Литературный суд строится на подготовленных монологах действующих лиц и неподготовленных диалогах, диалогах-импровизациях, неизбежно возникающих в ходе «судебных прений».*

*Пример 3: В. Липатов «И это все о нем…»: фабула произведения позволяет четко распределить роли, провести дознание в помещении «суда». Каждый участник в силу своего воображения, умений, артистических способностей, напористости играет выбранную роль. Здесь уже идет соревнование между участниками, а зачастую итог игры зависит даже не от сюжета, а от их активности и творческой инициативы.*

**Литературный аукцион – литературная игра, где копируются правила настоящих аукционов, выигрывает тот, чей правильный ответ на предложенный вопрос будет последним и самым полным.**

Возможны: аукцион литературных талантов, творческих идей, литературных афоризмов, крылатых слов, пословиц и поговорок.

В «торги» вступают знатоки литературных произведений.

Варианты: Ведущий называет фамилию известного писателя, а играющие по очереди называют произведения, написанные им. Победителем считается тот, кто последним, когда остальные уже «выдохлись», называет очередное произведение.

Может быть и другое условие аукциона, например, назвать какую-нибудь начальную букву (допустим «т» или «в») и предложить играющим назвать как можно больше литературных произведений, фамилий писателей, имен героев.

Также можно перечислить названия книг, где в заглавиях встречается цифра (цвет, имя, кличка животного и т. д.). На аукцион могут быть выставлены и «вещи» литературных героев.

**Библиотечный флешмоб – заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей (мобберы) внезапно появляется в общественном месте, где в течение нескольких минут выполняет заранее оговоренные действия (например: начинают читать), неожиданные для окружающих, и затем одновременно быстро расходится.**

*Пример: Видео - Библиотечный флешмоб. Качканар.*

**Флешбук – презентация или знакомство с интересными книгами с помощью цитат, иллюстраций, личных переживаний и другой информации о книге, создание страниц книг в социальной сети, приглашение на них своих друзей и подписчиков. Флешбук - это книжный флешмоб в интернете.**

*Пример: Детская библиотека-филиала №7 МУК "Котласская централизованная библиотечная система" организовала летний библиомарафон для детей, где одним из заданий был флешбук. Посмотреть можно по ссылке:*

[*https://vk.com/topic-195987137\_44640360*](https://vk.com/topic-195987137_44640360)

**Выгоды библиотеки от проведения мероприятий:**

* привлечение читателей в библиотеку, увеличение объема и качества чтения;
* повышение престижа библиотек и улучшение их имиджа;
* улучшение имиджа библиотекаря в глазах читателей как высококвалифицированного интеллектуального профессионала;
* улучшение ситуации с кадрами (мотивация персонала –удовлетворение от работы, реализация творческих способностей сотрудников, самореализация через культурно-досуговую деятельность);
* развитие и укрепление системы социального партнерства;
* преодоление негативных стереотипов;
* улучшение финансирования (проекты, целевые программы, гранты и т.д.).

Ярким примером библиотечного мероприятия, направленного на активное взаимодействие с пользователями и обеспечивающего ответную реакцию на совершенные ими действия, является **библиотечный квест.** Аналогичный эффект имеют мероприятия, предполагающие выполнение пользователями определенных/конкретных заданий, например, викторины, конкурсы, литературные игры.

**Квест (от англ. Quest – поиск, дознание, искомый предмет; искать, разыскивать, производить поиск) – ролевая игра, в основе которой лежит поиск чего-либо, решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.**

**Библиоквест – образовательная ролевая игра, в ходе которой участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находить полезную информацию и применять ее.**

Библиоквест может быть посвящен самым разным темам, например, экскурсия по библиотеке, инсценировка сюжета литературного произведения.

Главное отличие библиотечного квеста тесная связь с литературным произведением, его героями, автором или сквозной темой, предполагающей информационное сопровождение.

### **Особенности библиоквеста**

Библиоквест сочетает выполнение задач, основанных на реакциях и рефлексах игрока, с решением головоломок, традиционных для игр в жанре квеста.

В рамках игры участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находить полезную информацию и применять её.

Библиоквест учит пользоваться библиотекой, знакомит с расположением отделов, размещением в ней справочно-библиографического аппарата.

Квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений. Способствует развитию личностных качеств пользователей, таких как внимание, память, скорость и логика мышления, навыков командной работы, вызывает массу позитивных эмоций, способствуют развитию коммуникации участников.

**Классический квест имеет свою легенду, загадку, задание, решение которого является итогом игры.**

**При подготовке библиоквеста продумываются:**

* место проведения;
* оформление, в том числе, музыкальное, звуковое /шумовое;
* костюмы;
* готовятся карты (маршруты);
* задания, мастер-классы;
* реквизит;
* размещаются выставки;
* проводится рекламная кампания (объявления, информация в СМИ, социальных сетях, афиши, индивидуальные приглашения).

### **Классификация квестов**

1. По степени реальности

1.1. Реальные («живые») квесты

1.2. Виртуальные квесты

1.3. Комбинированные квесты

2. По способу прохождения (по форме построения сюжета, по структуре сюжетов)

2.1. Линейные квесты

2.2. Не линейные квесты (матричные)

2.3. Кольцевые квесты

3. По предметному содержанию

3.1. Моноквест (охватывающий отдельную проблему, тему или учебный предмет)

3.2. Межпредметный квест

4. По доминирующей деятельности игроков

4.1. Исследовательский квест

4.2. Информационно-поисковый квест

4.3. Творческий квест

4.4. Ролевой квест

5. По уровню сложности

5.1. Квесты элементарного уровня («лайт»-версия для новичков)

5.2. Квесты универсального уровня («стандарт-версия»)

5.3. Квесты профессионального уровня (для «продвинутых» пользователей)

5.4. Квест гиперсложного уровня

6. По тематике

6.1.Календарно-тематические квесты

6.2.Квесты, приуроченные к знаменательным датам

6.3.Квесты, приуроченные к праздникам

6.4.Квесты, посвященные отдельным темам

Политематические квесты

### **Классическая структура сценария квеста**

Экспозиция - Завязка - Основное развитие действия – Кульминация – Развязка - Финал

При этом соблюдается общая целостность и взаимосвязь частей квеста.

Каждая точка квеста может быть с отдельным заданием, объединенным лишь конечной целью (например, разгадать ребус, собрать пазл, получить баллы, выполнить задание)

### **Обязательные элементы описания билиоквеста**

1. Цели квеста

2. Участники квеста

3. Подготовка заданий квеста

4. Место старта и финиша квеста

5. Предварительная подготовка

6. Время, отведенное на проведение квеста

7. Маршруты и контрольные пункты (КП)

8. Прохождение маршрута

9. Оценка

10. Подведение итогов. Награждение победителей.

### **Этапы подготовки библиквеста**

* разработка идеи (темы);
* разработка общей концепции и стратегии игры;
* подготовка примерного сценария, легенды;
* информирование коллектива библиотеки, разработка заданий для сотрудников библиотеки;
* детализация маршрутов, описание развития сюжета, разработка вариантов заданий;
* написание единого сценария;
* репетиция;
* проведение квеста;
* подведение итогов.

### **Типы заданий библиоквеста**

* Интеллектуальные (например, разгадать ребусы, кроссворд, головоломки и т.д.)
* Ориентировочные (например, найти выход по карте, найти подсказку, например, в определенной книге)
* Технические (например, собрать пазл)
* Спортивные (например, попасть в цель, добежать)
* Творческие (например, нарисовать, прочитать, показать пантомиму)
* Комбинированные (сочетание разных типов)
* Бонусное – необязательное, но дает дополнительные очки или время

### **Оценка квеста как формы обучения**

**Достоинства**

1.Позволяет развить, закрепить и систематизировать знания.

2.Обеспечивает надежность знаний, поскольку они получены в процессе самостоятельного поиска

3.Позволяет школьникам по-другому взглянуть на содержание учебной дисциплины, осмыслить ее под другим углом зрения.

4.Стимулирует познавательный интерес и мотивацию на дальнейшее углубленное изучение учебного предмета.

5.Предполагает равную активность всех участников, включенность каждого из них в процесс поиска нужной информации и ее осмысления.

6.Позволяет развить у учащихся навыки, необходимые для человека XXI века: ориентация, поиск, отбор, оценка, анализ информации.

**Недостатки**

1.Трудоемкость подготовки и организации квестов по сравнению с традиционными формами обучения.

2.Отсутствие универсальности применения квестов: не каждую тему, раздел дисциплины можно представить в виде квеста.

3.Опасность превалирования досуговой функции, развлекательности.

**Предлагаем еще некоторые 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.

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

**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.

***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.

# **Интерактивные выставки**

Говоря об интерактивных формах работы с читателями, стоит рассказать и **об интерактивных выставках**. Выставки, раскрывающие содержание документного фонда библиотеки, привлекающие внимание читателей к литературе актуальной тематики - одна из самых популярных форм работы библиотеки. Выставку можно сделать интерактивной, обеспечив обратную связь между читателем и библиотекарем, организовав общение между посетителями выставки.

Можно предложить следующую классификацию интерактивных библиотечных выставок: игровые выставки; диалоговые выставки; выставки, подготовленные при участии читателей.

**Игровые выставки** предлагают читателю не только ознакомиться с представленными документами, но и выполнить некоторые задания. Среди игровых выставок выставка-викторина, выставка-кроссворд, выставка- провокация, 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.

***Диалоговые выставки.*** Их особенность заключается в создании условий для обмена мнениями между библиотекарем и читателем, а также между читателями. Тематика диалоговых выставок носит дискуссионный характер. Возможно также размещение на выставочном пространстве листов, тетрадей, закрытых ящиков для записок, чтобы читатели могли высказать свое мнение. Варианты диалоговых: выставка-размышление; выставка «вопрос-ответ»; выставка-отзыв; выставка-обсуждение; выставка-диспут; выставка-дискуссия; выставка-полемика.

**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 чётко 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.

Выставки, подготовленные при участии читателей. Это могут быть, например, выставки любимых книг читателя, выставка-бенефис, выставка-настроение, выставка-ситуация, оформленная читателем выставка, дополненная читателем выставка и др.

Выставка любимых книг создается на основе читательских отзывов и представляет книги, которые понравились читателям.

**Выставка-бенефис** представляет книги, которые прочитаны одним читателем.