

*МАУК «Центральная межпоселенческая библиотека»
Белебеевского района
Инновационно-методический отдел*

**Интеллектуальные игры
как форма игровой деятельности
молодежи в библиотеке.**

Методические рекомендации



Г. Белебей 2022 г.

От составителя.

Сегодня обществу нужны активные, инициативные личности, которые умеют творчески мыслить, принимать нестандартные решения, быстро реагировать на ситуацию.

В профессиональном плане ценится интеллектуальный уровень человека, способность учиться, умение из огромного объема информации выделить главное.

В связи с этим библиотекари в работе с молодежью используют интерактивные технологические средства. Для подростков и молодежи в обучении привлекательны элементы развлекательности, чему способствуют интеллектуальные игры.

Но формат проводимых мероприятий нельзя рассматривать в отрыве от задач, которые призвана решать библиотека. Нельзя проводить исключительно развлекательные игры и конкурсы, забывая о роли библиотеки – продвижение книги и чтения.

При составлении пособия использованы электронные ресурсы Интернет.

Адресовано библиотечным работникам

Согласно философскому словарю, игра – разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенной прямой практической целесообразности и представляющей индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей.

Игра в жизни человека выполняет ряд очень важных функций, таких как:
– социокультурное назначение (игра — средство социализации личности: усвоения знаний, духовных ценностей и норм);

– межличностная коммуникация (моделирование различных ситуаций жизни, поиск выход из конфликтов, обучение навыков взаимодействия в социуме);

– функция самореализации человека (игра важна как сфера реализации себя как личности, поэтому сам процесс игры имеет большее значение, чем её результат или достижение какой-либо цели);

– диагностическая функция (человек ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), игра сама по себе это особое «поле самовыражения»);

– терапевтическая функция (игра используется для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении);

– коррекционная функция (игры объединяют, помогают справиться с критическими ситуациями, способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением);

– развлекательная функция (создание определённого комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, возможность свободы в проявлении фантазии).

Все эти функции приемлемы в библиотечном обслуживании. В просветительской работе с населением используются разные виды игр: ролевые, обучающие, интеллектуальные, спортивные, народные и другие.

В последнее время особую популярность приобрели интеллектуально – познавательные игры. Объясняется это тем, что, с одной стороны, азарт и страсть к игре, желание продемонстрировать свой интеллект людям был присущ всегда; с другой стороны — растёт значимость культурного досуга: приятно получить удовольствие, проведя несколько часов за игрой, общаясь с друзьями, и узнать что-то новое; и, наконец, третье — они легко доступны, в них можно играть как компанией, так и одному, выполняя различные задания. Повлияло на развитие популярности интеллектуальных игр и телевидение — телевикторины, игры по типу «Поле чудес», «Как стать миллионером» и другие востребованы зрителями.

Основой интеллектуальных игр по принципу популярных телеигр «Что? Где? Когда?», «Познай себя», «Умники и умницы», «Своя игра» служат знания из области литературы, устного народного творчества, языкознания и культуры речи, а также точных наук, истории и естествознания.

Для опытных игроков организуются интеллектуальные турниры. При проведении литературных вечеров, встреч, бесед в качестве форм развития познавательных навыков используются элементы интеллектуальных игр – кроссворды, ребусы, шарады.

При знакомстве подростков и молодежи с различными видами интеллектуальных игр зачастую возникает необходимость в проведении мастер-классов и тренингов по обучению различным играм, техникам повышения интеллекта, урокам по технике чтения и запоминания.

Настольные игры. Основным преимуществом настольных игр является то, что для их проведения не требуется ни оборудование специальных игровых площадок (достаточно просто стола), ни наличие сложного инвентаря (игры обычно уже укомплектованы всем необходимым: карточками, фишками, игровыми кубиками). Игры могут приобретаться библиотекой, их могут предоставлять специализированные магазины (для рекламы собственной продукции), игра может быть собственностью одного из игроков или приобретаться членами игрового клуба. В качестве интеллектуальных могут

быть использованы и такие популярные игры, как шахматы, шашки, домино, и другие.

В последнее время популярной стала игра «Мафия». Эта игра в большой степени позволяет не только проявить свои навыки и знания в различных видах деятельности, но и расширить круг общения. Чаще всего эта игра объединяет ранее не знакомых друг с другом людей, а поведение в игре позволяет во многом судить о личных качествах игроков.

Тренинги и деловые игры. Основной целью тренингов, проводимых в библиотеке, является необходимость межличностных коммуникаций современной молодежи, которая большую часть свободного времени проводит в виртуальной среде. Большой популярностью пользуются групповые тренинги на общение, сплочение, межкультурную коммуникацию.

Главная ценность – возможность «проиграть» реальные ситуации, посмотреть на себя со стороны, получить навыки бесконфликтного преодоления сложных ситуаций.

Библиоквесты. В последнее время библиоквесты стали очень популярными в библиотеках. Они привлекают подростков и молодежь возможностью проявить свои интеллектуальные способности, знание литературы, вызывают позитивные эмоции, учат работать в команде. Главным в библиоквесте должна быть книга, именно она определяет сюжет игры, становится темой для различных заданий, побуждает, преодолев различные препятствия, прийти к определенной цели. Обычно квесты – это командные игры-соревнования, где традиционно чередуются активные и интеллектуальные задания.

Главная цель квестов – интеллектуальное развлечение и объединение молодежи. Квест позволяет вспомнить любимые литературные произведения или исторические факты, проявить свои знания в поисковых заданиях, активно передвигаться в пространстве библиотеки или города. Итоги квестов – расширение читательской аудитории библиотеки, обращение молодежи к

более тщательному изучению произведений, фактов из истории города, развитие дружбы и сотрудничества между участниками квеста.

Организация и проведение интеллектуальных игр – действенный способ библиотеки заявить о себе как открытом пространстве для общения, творчества, отдыха. При этом расширяется зона влияния библиотеки на социально-культурное пространство в целом: создаются новые зоны неформального досуга, появляется реальная возможность для установления дружеских связей между молодежью в процессе игры, происходит процесс творческой разгрузки, предоставляется возможность активно отдохнуть.

Основные этапы интеллектуально – познавательной игры.

Подготовительный этап

1. Создание рабочей группы, которая определяет задачи, назначает ответственных, распределяет роли, назначает ответственных за определенные блоки работы, выбирает ведущих игры и фотографа.

2. Определение места, времени, даты проведения и продолжительность игры.

3. Разработка положения игры.

В положении прописывается название игры, цели, задачи, целевая аудитория, условия и правила проведения, наличие судейской коллегии, контактная информация организаторов мероприятия.

4. Разработка хода игры.

5. Реклама мероприятия. Разрабатывается заставка и оформляется афиша мероприятия, размещается информация на сайте учреждения и в социальных сетях, рассылаются информационные письма и положение об игре учебным заведениям.

6. Подготовка книжной выставки. Подбирается название, составляется список литературы по теме игры, определяются разделы. Оформляется заголовок и разделы книжной выставки.

7. Разработка и оформление бланков/анкет обратной связи.

8. Приглашение и подготовка участников. В зависимости от структуры мероприятия, участникам может быть поставлена задача подготовить показательное выступление (визитку) в форме театральной постановки, песни, видеоролика и т.д. на 1-3 минуты.

9. Привлечение партнеров, приглашение членов жюри (по необходимости). В состав жюри могут входить как сотрудники библиотеки, так и представители администрации, учредители, депутаты и коллеги из других учреждений культуры, для того чтобы придать статусность мероприятию и наладить партнерские отношения с другими организациями.

Основной этап.

1. Подготовка помещения. Оформляется зал, где будет проходить игра. Расставляются выставки, столы и стеллажи с экспозициями, выставками. Расставляется мебель. На каждый стол ставятся таблички с номером и названием учебного заведения. На стол жюри ставятся таблички с именами экспертов. Включается музыка для атмосферы.

2. Проведение игры.

3. Фотосъемка.

4. Оценка игры участниками мероприятия (заполнение бланков обратной связи/анкет)

Заключительный этап

1. Подготовка информационного отчета для сайта учреждения и/или прессы.

2. Размещение статьи и фотоотчета на сайте учреждения и в социальных сетях.

3. Анализ мероприятия, выявление его достоинств и недостатков. Обработка бланков/анкет обратной связи. Обсуждение итогов мероприятия организаторами игры.

Сайты в помощь библиотекарю

по организации интеллектуально – познавательных игр

1. Интеллектуальные игры в практике работы общедоступных муниципальных библиотек. Консультация. – [Электронный ресурс]. /Составитель Бойнякшина Е.Н.– Режим доступа – URL: https://fessl.ru/docs-downloads/NMO/NMO_mk_7.pdf

Представлены рекомендации по организации викторин, командных игр: «Где логика?», «Мозгобойня», «Ребусня», «PLAY-БИТВА», экономическая игра «В мире нанотехнологий», литературный аукцион, литературный тир, литературное лото.

2. Интерактивные формы массовых мероприятий для молодежи: методический материал в помощь работе библиотек– [Электронный ресурс]. / ИМО ЦГБ им. Н. А. Некрасова; сост. М. А. Кузнецова. – Краснодар: МУК ЦБС города Краснодара, 2015. – 19с. – Режим доступа. — URL: <https://lektsii.org/8-58150.html>

Даны рекомендации по организации игр:

- Литературные дебаты.
- Брейн-ринг
- Игра-викторина «Хаос, или Ищи пару».
- Эрудит-лото.
- Анти-эрудит-лото
- Викторина «Верись – не верись, или Блеф-клуб».
- Сценарий игры «Игры Разума»
- Сценарий игры «Что? Где? Когда?».

3. Степанова Е.Л. Копилка интеллектуальных игр для подростков: Интеллектуальные игры для учеников 9-11 классов. В помощь учителям, вожатым и педагогам дополнительного образования детей. – [Электронный ресурс]. / Составитель: Степанова Е.Л. – Режим доступа — URL:

<https://intolimp.org/publication/kopilka-intielliektual-nykh-ighr-dlia-podrostkov.html>

Даны рекомендации и сценарии игр:

- «Сила ума»
- «Назовите фамилии»
- «Самый умный»
- Кроссворд «Солдатская копилка»

4. Братышева Т.М. Интеллектуальная игра Библиомарафон. [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://urok.1sept.ru/articles/641247>

5. Такие разные игры. Дайджест. – [Электронный ресурс]. / Составители: Кирюх О.Н., и др. – «Архангельская областная научная ордена «Знак Почета» библиотека имени Н.А. Добролюбова – Режим доступа. – URL: <https://biblioteka29.ru/upload/igra.pdf>

Представлен опыт работы библиотек Архангельской области. Даны рекомендации по организации и сценарии деловых, социально-ролевых, настольных, компьютерных игр, интернет – турниров.

6. Эльметова С.А. Интеллектуальная игра «Знатоки литературы» для старшеклассников. Методическая разработка. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/vneklassnaya-rabota/library/2021/02/08/intellektualnaya-igra-znatoki-literatury-dlya>

Сценарий игры.

7. Измestьева Е.В. Сценарий интеллектуальной игры «Брейн-ринг» для старшеклассников. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – URL: <https://nsportal.ru/shkola/stsenarii-prazdnikov/library/2012/10/07/stsenariy-intellektualnoy-igry-breyn-ring-dlya>

Сценарий игры Брейн-ринг «Грамотный потребитель» разработана с целью повышения финансовой грамотности.

8. Батова М. «Вокруг да около книг»: опыт проведения квиза в библиотеке. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL:

https://villib.ru/news/vokrug_da_okolo_knig_opyt_provedenija_kviza_v_bibliotek_e/2020-03-27-896

9. День знаний в библиотеке. Интеллектуальные игры. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://libnvkz.ru/kollegam/nashi-razrabotki/scenarii/den-znani-igry>.

Представлена игра для старшеклассников «Твой шанс» и викторина «Виват, библиотека!»

10. Литературная игра в библиотеке. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://podarikvest.ru/blog/literaturnaya-igra>.

Статья содержит советы, как провести интересную игру или викторину в библиотеке и придумать свой сценарий игры, а также даны сценарии квестов.

Использованная литература:

1. Молодежь – особая группа читателей. Интерактивные формы массовых мероприятий для молодежи: метод. материал в помощь работе библиотек. [Электронный ресурс]. / ИМО ЦГБ им. Н. А. Некрасова; сост. М. А. Кузнецова. – Краснодар: МУК ЦБС города Краснодара, 2015. – 19 с. – Режим доступа: URL: <https://lektsii.org/8-58150.html> (дата обращения 2.09.2022)

2. Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодежи в библиотеке: методическое пособие / ГБУК НСО НОЮБ; сост. В.Ю. Иост, С.И. Кулакова. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2017. – 27 с. - Режим доступа. URL: <http://infomania.ru/map/wp-content/uploads/2018/01/0315.pdf> (дата обращения 6.09.2022)

3. Колгина М.В. Игровые технологии в социокультурной практике библиотек. [Электронный ресурс]. // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – №7. – С. 25-28 <http://intjournal.ru/igrovye-tehnologii-v-sotsiokulturnoj-praktike-bibliotek/> (дата обращения 23.09.2022)