



*Междисциплинарные науки*

**УДК 02+379.8**

**Д.С. Горюнова**

**С.Е. Горюнова**

**Горюнова Дарья Сергеевна**, студентка 4 курса группы БИД/бак-18 Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: Kelenos@inbox.ru

**Горюнова София Евгеньевна**, студентка 4 курса группы БИД/бак-18 Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: sonya.unicorn.3@mail.ru

Научный руководитель: **Грушевская Наталия Витальевна**, доцент кафедры библиотечно-библиографической деятельности и информационных технологий Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: natali.vitalia@mail.ru

## **ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДЕТСКОЙ БИБЛИОТЕКЕ**

Игра является ведущей деятельностью детей и подростков, содействует их развитию и воспитанию, формирует интеллектуальные и физические возможности. Перед сотрудником детской и юношеской библиотеки на сегодняшний день стоит важная задача: привлечь детей и подростков к чтению, научить их размышлять над прочитанным, анализировать и развить эстетическое восприятие художественной литературы. Решить поставленную задачу помогают методы геймификации.

**Ключевые слова:** игра, настольная игра, библиотечная деятельность, культурно-досуговая деятельность, чтение.

**D.S. Goryunova**

**S.E. Goryunova**

**Goryunova Darya Sergeevna**, 4nd year student of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: Kelenos@inbox.ru

**Goryunova Sofiya Evgenyevna**, 4nd year student of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: sonya.unicorn.3@mail.ru

Research supervisor: **Grushevskaya Nataliya Vitalyevna**, assistant professor of the department of library and bibliographic activity and information technologies of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: natali.vitalia@mail.ru

## **GAME FORMS OF LEISURE ACTIVITY IN THE CHILDREN'S LIBRARY**

Play is the leading activity of children and adolescents, assists in their development and upbringing, forms intellectual and physical capabilities. The employee of the children's and youth library today faces an important task: to attract children and adolescents to reading, teach them to reflect on what they have read, analyze and develop the aesthetic perception of fiction. Gamification methods help to solve the problem.

**Key words:** game, board game, library activities, cultural and leisure activities, reading.

Игра является ведущей деятельностью детей и подростков, способствует успешной адаптации ребенка к постоянно изменяющемуся

миру, содействует в развитии и воспитании, формирует интеллектуальные и физические возможности человека.

В детском и подростковом возрасте у человека возникает основной спектр его интересов, вкусовые предпочтения, важные навыки и потребности в освоении культурных ценностей, в том числе и литературы. Для становления личности читателя особое значение имеет школьный возраст, когда у детей начинает формироваться мировоззрение, закладываются основы читательской самостоятельности, культуры чтения. Очень важно привлечь именно младшего школьника к чтению и деятельности библиотеки, поскольку ребенок, с детства не приученный к чтению, чаще всего не начинает читать и во взрослом возрасте.

Перед сотрудником детской и юношеской библиотеки на сегодняшний день стоит важная задача: привить детям и подросткам любовь к книге, потребность к чтению, научить их размышлять над прочитанным, анализировать и развить эстетическое восприятие художественной литературы.

Решить эту задачу можно с помощью методов геймификации.

Геймификация – это использование игровых элементов в процессе обучения. Это не игра в чистом виде, процесс геймификации направлен на достижение конкретного результата, например, выучить английский язык с помощью развлекательных видеороликов или викторин, а в нашем случае – привлечь ребенка или подростка к чтению, литературе и искусству в целом. Также игровые формы помогают научить ребенка читать или активно совершенствовать уже имеющийся навык [1].

Сейчас библиотекарь, изучающий основные методики геймификации, ее инновационные формы, может предложить читателям интересные игровые формы, которые помогут подрастающему поколению через игру самовыразиться, развить какой-либо навык (в том числе навык самостоятельного поиска литературы в каталоге, что пригодится ребенку в

дальнейшем), обрести читательские предпочтения, свою индивидуальность, новые интересы, овладеть культурными ценностями и многое другое.

Для библиотек очень характерны настольные и настольно-спортивные игры, имеющие строгие правила и направленные на решение конкретных игровых задач. Настольных игр сейчас огромное множество, на любой вкус, возраст, количество человек, они бывают: развлекательные, направленные на получение какого-либо навыка, предназначенные для подкрепления знаний в какой-либо области, для развития общей эрудиции и т.д. Помимо всеми известных шахмат, шашек, нарды и домино, существует огромное множество разнообразных игр: бродилки, головоломки, обучающие, психологические, ролевые игры и многое другое. Настольные игры, являющиеся весьма популярной и полезной формой проведения досуга с детьми и подростками, даже сейчас, в век развития компьютерных технологий, не теряют свою актуальность.

Игры в библиотеке могут использоваться как самостоятельный вид досуга, например, деятельность настольного клуба, которые стали активно развиваться в библиотеках, а также как часть культурно-досугового мероприятия.

Организация настольного клуба – это важно, если в библиотеке большинство читателей любят настольные игры. Это позволит пользователям библиотеки собираться в большие компании, знакомиться друг с другом, организовывать более длительные сессии, играть в более сложные игры, рассчитанные на большое количество человек. Такими являются ролевые игры, поскольку зачастую они требуют постоянного ведущего, ознакомленного со всеми правилами, большого количества игроков, длительных сессий (5–6 часов), а иногда игра может продолжаться месяцами, игроки могут сменяться один за другим, а ведущий будет продолжать придумывать невероятные приключения и задачи, с которыми игрокам предстоит справиться на этот раз.

Также в библиотечной деятельности особой популярностью пользуются литературные и музыкальные викторины, различные загадки, кроссворды и многое другое. Такой игровой элемент встречается чаще всего на библиотечных мероприятиях, он помогает разбавить обстановку, насыщает мероприятие элементами неформальности, что приносит удовольствие как участникам, так и организаторам, поскольку игровые формы помогают интересно подать необходимый материал, он лучше запоминается.

В библиотеках популярным является проведение различных литературных балов, КВНов, литературных аукционов, лотерей. Аналоги сценариев телевизионных игр, например, «Сто к одному», «Своя игра», «Брэйв-ринг», «Что? Где? Когда?» и др., тоже особенно популярны среди детей и молодого поколения, они развивают эрудицию, память, способствуют развитию инициативности среди подрастающего поколения [3, с. 268].

В различных игровых мероприятиях базой является такое понятие, как состязание, которое не только стимулирует инициативу, но и активизирует другие свойства личности, среди которых немаловажным являются творчество и познавательная деятельность. В качестве библиотечных состязаний выступают разнообразные конкурсы, темы для которых могут быть бесконечными: лучшая иллюстрация к прочитанному, создание собственных книг по заявленной тематике, выразительное чтение, сочинение, эссе и др.

Игры в настоящее время занимают значительное место в современной социокультурной деятельности библиотек [2, с. 26]. Таким образом, можно сделать вывод, что игровые формы организации досуга в большинстве своем приносят лишь пользу, как в организации библиотечного мероприятия, так и в деятельности библиотеки в целом; они эмоционально насыщают мероприятия, способствуют развитию и проявлению творческого потенциала участников.

Неформальная обстановка, возникающая посредством внедрения игровых форм в процесс проведения мероприятия, также способствует формированию коммуникативных навыков, расширению кругозора и активизации познавательных интересов у читателей.

#### **Список используемой литературы:**

1. *Бурачевская О.В.* Компьютерные и настольные игры как средство обучения чтению детей дошкольного и младшего школьного возраста // Вопросы педагогики. – 2021. – С. 45–49.
2. *Колгина М.В.* Игровые технологии в социокультурной практике библиотек // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – № 7. – С. 25–28.
3. *Матенева В.П.* Игровая культурно-досуговая программа в системе деятельности просветительных учреждений // Восьмые Азаровские чтения. Библиотека. Культура. Общество: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – 2018. – С. 266–269.