



*Социологические науки*

**УДК 02.021.4**

**Л.Д. Щирикова**

**О.С. Вахрушева**

**Щирикова Людмила Дмитриевна**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры библиотечно-библиографической деятельности и информационных технологий Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: 2010legenda@mail.ru

**Вахрушева Ольга Станиславовна**, студент 1 курса группы БИД/маг-19 информационно-библиотечного факультета Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: ztaker@yandex.ru

## **ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ**

В статье рассматриваются возможности инновационных интерактивных форм работы с молодежью в библиотеке, представлен опыт проведения интегрированного часа экологии с применением игровых технологий.

**Ключевые слова:** инновационная деятельность библиотек, интерактивные библиотечные мероприятия, молодежь, пользователи библиотеки.

**L.D. Shirikova**

**O.S. Vakhrusheva**

**Shirikova Lyudmila Dmitrievna**, candidate of pedagogical sciences, associate professor of department of library and bibliographic activity of the Krasnodar state

institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: 2010legenda@mail.ru

**Vakhrusheva Olga Stanislavovna**, student of 1 course of BID/Mag-19 group of information and library faculty of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: ztaker@yandex.ru

## **TECHNOLOGY FOR AN INTERACTIVE EVENT FOR YOUNG PEOPLE**

The article discusses the possibilities of innovative interactive forms of working with young people in the library, presents the experience of conducting an integrated hour of ecology using gaming technologies.

**Key words:** innovative library activities, interactive library events, young people, users of library.

Молодежь – особая категория читателей, и работа с ней является приоритетным направлением деятельности любой библиотеки. Именно в период взросления происходит формирование образа будущего среди подростков, и круг их чтения сегодня определяет состояние нашего общества завтра. В этой ситуации именно библиотеки обладают колоссальными ресурсами (кадровыми, информационными, организационными, материально-техническими) для того, чтобы способствовать нравственному, духовному, интеллектуальному развитию молодежи, ориентировать подростков на непреходящие человеческие ценности, вовлекать их в благоприятную информационную среду.

Поэтому на библиотекарях лежит ответственная задача по продвижению книги и формированию круга чтения молодежи, а эффективность работы в этом направлении всецело зависит от правильно выбранных форм, методов и средств работы.

Массовые мероприятия – один из самых действенных способов продвижения книги и чтения в молодежной среде. Но у современных подростков, избалованных индустрией развлечений и глобальной компьютеризацией, повышены требования к библиотечным мероприятиям.

Сегодня библиотекари ведут поиск нестандартных форм массовой работы, принимая во внимание специфику работы с молодежью. С одной стороны, это наиболее требовательная категория читателей, с другой стороны, необходимо учитывать, что подростки социально уязвимы и требуют особого подхода [2, с. 27].

Лекционный формат вызывает у них неприятие, что отрицательно сказывается на имидже библиотек, которые вызывают у молодежи ассоциации с местом, где скучно.

Выход прост и лежит на поверхности: необходимо проводить мероприятия не для читателя, а вместе с ним. Использование интерактивных форм позволяет не только говорить с молодежью на любую тему, но и быть услышанными и понятыми. Ведь такого понятия, как «неинтересное массовое мероприятие», не существует, и абсолютно любая форма будет результативна, если приглашенные перестанут быть зрителями, а станут активными участниками.

Например, Е.В. Губина и Г.В. Прокофьева в сценарии внеклассного мероприятия «Литературный калейдоскоп. Путешествие в XIX век», посвященного роману А.С. Пушкина «Евгений Онегин», предлагают оригинальную идею интерактивного взаимодействия.

Авторы придумали отличный прием вовлечения: участники сами определяют ход мероприятия. Для этого они выбирают названия раундов, которые обозначают различные стороны жизни дворянского общества XIX века, такие как «Бал», «Дуэль», «Альбом», «Салон», «Денди», «Дворянское гнездо» и «Письма», и дальше мероприятие развивается не по велению ведущего, а по желанию приглашенных [1].

Важно, что с самого начала ребята понимают, что их ждет нечто особенное, ведь именно они решают по ходу игры, о чем бы им хотелось поговорить, именно они по очереди выбирают раунды, и мероприятие проходит в живом интерактивном режиме.

Раунды длятся не более семи минут, они сменяются, как стеклышки в калейдоскопе, мероприятие набирает обороты, вовлекая всех участников в занимательное действие.

В филиале № 17 МУК ЦБС города Краснодара это мероприятие с небольшими изменениями и дополнениями проводилось неоднократно. Оно апробировано среди старшеклассников, методика его проведения на практике подтверждает, что интерактивная форма не только позволяет ненавязчиво приобщить подростков к вдумчивому чтению классики, но и работает на создание положительного имиджа библиотеки как учреждения.

Использование игровых приемов – один из наиболее эффективных методов проведения любого мероприятия. Он не только помогает повысить внимание и интерес к происходящему, закрепить материал, преодолеть пассивность участников, игра – это одно из самых действенных средств социализации.

Библиотеки МУК ЦБС города Краснодара успешно проводят подобные мероприятия. Используя их опыт по продвижению чтения лучших образцов художественной литературы, внедрению нестандартных форм приобщения к книге с использованием игровых форм, привлечения внимания к актуальным проблемам современного общества, можно разнообразить работу с молодежью и повысить эффективность массовой работы в библиотеке.

Мы проанализировали значимость игровых технологий в интерактивном формате мероприятий на примере интегрированного часа экологии для старшеклассников «И грянул гром».

Игровые приемы пронизывают это мероприятие от начала до конца, связывая все его части в единое целое.

Первое, что видят читатели, войдя в зал, это макеты двух планет: задымленной, грязной, заваленной мусором, и свежей и чистой.

Ведущий задает ряд вопросов, чтобы активизировать участников мероприятия. (Примерные вопросы: «Какая планета вам нравится?», «На какой планете вы хотели бы остаться?»). И самый главный вопрос: «А зависит ли от нас, на какой планете мы будем жить на самом деле?»

Далее ведущий настраивает участников мероприятия на совместную работу и предлагает разобраться в том, что же приносит вред нашей планете. После того, как участники разделились на две команды, следует ряд вопросов экологической викторины. Отвечая на них, читатели начинают «погружаться» в тему мероприятия. Викторина небольшая, не носит соревновательного характера, хотя и построена как состязание. На этом этапе важен сам процесс вовлечения в игру.

Похвалив участников викторины за правильные ответы, ведущий объявляет их экспертами-экологами и выдает каждой команде по пакету с примерным набором товаров, которые ежедневно приобретаются в магазинах (влажные салфетки, упаковка от яиц, скотч, трубочки для коктейля, пластиковая бутылка с минеральной водой и т.п.). Участникам мероприятия необходимо не только отложить товары, которые меньше всего вредят экологии, но и объяснить свой выбор. Эта игра проходит динамично, вызывает эмоциональный отклик и способствует усилению интереса к обсуждаемой теме. А пока команды проводят экологическую экспертизу, ведущий рассказывает о необходимости сортировки отходов и их переработке, заостряя тем самым внимание молодежи на одной из самых актуальных современных проблем нашего общества.

После того, как участники мероприятия объяснили, почему выбрали тот или иной товар, ведущий обращает их внимание на специальные символы на упаковке товаров. Этот вопрос служит переходом к следующему конкурсу – «Экознак». Ребята получают карточки со знаками экологической маркировки, они должны правильно совместить знак и его описание. Этот

конкурс несет огромную практическую пользу и помогает понять, как важно уметь читать и знать о том, что написано на упаковке товара.

Далее следует шуточный литературный конкурс, который свяжет две части мероприятия: экологическую и литературную.

Каждая команда получает листочки с набором рифм на тему экологии (горит – болит; лес – исчез). Из этих рифм нужно составить небольшое стихотворение. Заданные рифмы заставляют задуматься о проблемах экологии и написать строки о том, как важно беречь нашу планету.

После этой стихотворной разминки разговор логично переходит к литературе. И далее речь идет о писателях-фантастах, которые часто пишут свои произведения как предостережения, выдумывают иные миры и их удивительных жителей.

В этой части мероприятия читателей ожидает сюрприз: встреча с «инопланетянкой». Выходит второй ведущий в образе жителя другой планеты. Инопланетянка не понимает ни слова, но с ней нужно как-то объясниться. Общение происходит в форме любимой всеми игры «крокодил». Без помощи слов, представители обеих команд должны узнать у гостя, есть ли горы и реки на ее планете? Который час? Как ее зовут и т.д.?

Эта игра вносит много оживления, положительных эмоций и дает несколько минут отдыха перед последующей за ней небольшой викториной, посвященной самым известным писателям-фантастам и их произведениям, которые представлены на книжной выставке.

Завершающая часть мероприятия посвящена рассказу Рэя Брэдбери «И грянул гром». Ведущий просит кого-нибудь из участников прочитать отрывок из рассказа, где говорится о теории Трэвиса. Теории, которая наглядно показывает, что убийство даже одной мыши может повлечь за собой крушение всей цивилизации.

Чтобы закрепить информацию, полученную по ходу чтения отрывка, ведущий спрашивает, что участники мероприятия знают о «теории домино»? На столе заранее расставлены костяшки домино. Ведущий вызывает кого-

нибудь из читателей и просит слегка подтолкнуть первую из них. Падение всех остальных костяшек обычно производит сильное воздействие на участников мероприятия. Этот игровой момент занимает не больше минуты, но на практике значит очень много. Ребята запоминают и теорию Трэвиса, и рассказ Рэя Брэдбери, и мероприятие в целом.

Как мы знаем из рассказа Р. Брэдбери, главный герой, несмотря на запрет, сошел с тропы и раздавил бабочку.

Игра «Не сойти с тропы» становится ярким завершением мероприятия.

На полу разбросаны бабочки. Участник игры смотрит на них несколько секунд, а потом должен с завязанными глазами пройти «по тропе» не наступив ни на одну бабочку. Урок Рэя Брэдбери твердо усвоен.

Интерактивный формат мероприятия способствует наиболее эффективному усвоению информации, так как лучше всего подростки запоминают именно то, в чем принимают непосредственное участие. Практика показывает, что после этого мероприятия все присутствующие задумываются о том, что именно мы в ответе за нашу планету.

Такой способ организации массового мероприятия является наиболее современным, привлекательным для молодежи и помогает реализовать главную цель, которая всегда стоит перед библиотекарем еще на этапе подготовки и создания сценария любого мероприятия: побудить подростков к чтению литературы по теме и привлечь новых читателей в библиотеку.

Несмотря на то, что интерактивные формы с применением игровых методик требуют от библиотекаря хорошей проработки сценария, базовых знаний в области педагогики и психологии, владения навыками коммуникации. Результат, который мы получаем, не только способствует продвижению книги и чтения среди молодежи, но и работает на создание положительного образа библиотеки в целом.

### **Список используемой литературы:**

1. *Губина Е.В.* Литературный калейдоскоп. Путешествие в XIX век / Е.В. Губина, Г.В. Прокофьева // Инфоурок–2019. – URL: <https://infourok.ru/vneklassnoe-meropriyatie-po-literature-na-temu-literaturniy-kaleydoskop-puteshestvie-v-vek-1598379.html> (дата обращения: 09.02.2020).
2. *Колгина М.В.* Игровые технологии в социокультурной практике библиотек // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – № 7. – С. 25–28.