МБУК ВР «МЦБ» им.М.В.Наумова



***«Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодёжи в библиотеке»***

**Выполнил: методист 1 категории**

**Черкасова Т.Н.**

**ст. Романовская**

**2022 год**

В древние времена игры люди связывали с весельем и радостью. Древние греки определяли игру, как поведение ребёнка. Платону игра представлялась полезнейшим занятием, Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела. По мнению педагога Д. Б. Эльконина в игре происходит рождение смыслов человеческих действий, другой российский педагог Л. С. Высотский считал игру ведущей линией развития ребёнка. Игра оказывает большое влияние на развитие воображения, а следовательно, и других психологических функций.

**Функции игры в жизни человека:**

–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 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 др.

В последнее время интеллектуальные игры приобрели особую популярность. 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 «Колесо чудес», «Как стать миллионером» и другие востребованы зрителями.

**Интеллектуальная игра**

Это такая игра, где успех достигается, прежде всего, за счёт мыслительных способностей человека, его ума.

В зависимости от игровых действий интеллектуальные игры делятся на:

-предметные (шашки, лото, домино),

-словесные (ребусы, викторины, кроссворды),

-компьютерные (связанные с новыми технологиями).

По количеству участников — парные и индивидуальные.

Ориентируясь в своей работе на читательские потребности, сотрудники библиотек давно обратили внимание на феномен популярности интеллектуальных игр и стали включать их в свои мероприятия, соблюдая главное условие — игра должна быть интересной и нескучной.

Для библиотек наиболее значимыми и приемлемыми являются игры, в основу которых положены произведения художественной литературы.

Они в последнее время приобрели особую популярность. 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 «Колесо чудес», «Как стать миллионером» и другие востребованы зрителями.

**Цели игр в работе библиотеки:**

-расширить спектр активных форм руководства чтением;

-разнообразить формы подачи библиотечного материала;

-стимулировать потребность в самореализации, самовыражении;

-учить общаться, развиваться интеллектуально;

-развивать познавательный интерес, выявлять лучших читателей.

Из существующих видов интеллектуальных игр самыми используемыми в библиотеках остаются викторины.

**Викторина**

Форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счёт наибольшего количества правильных ответов. Викторины делятся на две группы — тестовые и сюжетные. Тестовые викторины являются простейшей формой интеллектуальных игр. Участники отвечают на вопрос и получают оценку. Примеры игр этого типа: «Кто хочет стать миллионером», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Умники», «Брейн-ринг».

Сюжетные викторины — организаторы придумывают какой-либо игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками («Полундра!», «Колесо истории»).

В настоящее время всё чаще викторины переходят в виртуальный формат и размещаются на сайтах и в аккаунтах социальных сетей. Библиотеки формируют перечень вопросов, ответы на которые пользователь присылает по электронной или традиционной почте.

**Квиз** -современный вариант викторины (от английского quiz— заданный вопрос) — командная игра, в которой игроки за ограниченный период времени отвечают на вопросы из разных сфер знания. Вопросы могут быть устные или касаться изображений, видео- и аудиофрагментов. Большая часть вопросов рассчитана на логику, сообразительность и общую эрудицию игроков.

Вопросы озвучивает ведущий игры, параллельно они должны дублироваться на экране для удобства участников. Над каждым вопросом игроки размышляют в формате «мозгового штурма» в течение минуты. Затем ответы записывают на специальном бланке, который сдаётся организаторам после завершения раунда. Пока организаторы проверяют ответы участников, ведущий зачитывает правильные ответы.

Разновидность игры — **Квизбук**, который посвящается литературе, книгам и писателям.

Не так давно в практику работы библиотек вошла интеллектуальная игра — библиотечный квест — быстро ставшая очень популярной.

**Библиотечный квест**

Приключенческая игра, требующая от игрока выполнения задач для продвижения по сюжету. Основной акцент библиотечного квеста делается на книгу, чтение, а также на возможность поиска и использования найденной информации. Сам квест может проходить форме театрализации, экскурсии, маршрута. Его итогом может быть составление карты, паззла, фразы, накопление баллов или артефактов.

Задания квеста могут быть разноплановыми — в зависимости от сюжета игры: интеллектуальные (знание текста определённого произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, решение детективной задачи, дешифрация информации), ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге), технические (собрать что-либо — например, макет, письмо).

**Методика организации и проведения квеста в библиотеке:**

-Выбор идеи/темы квеста,

-Разработка концепции игры, легенды,

-Написание сценария, подготовка заданий,

-Реклама квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях),

-Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.

**Веб-квест**

Новая форма квеста. Он, построен на основе современных информационно-коммуникационных технологий. Участники веб-квеста работают со страницей в интернете, на которой размещены задания, задействуя информационные ресурсы библиотеки, других сайтов.

**Особенности создания веб-квеста**

Веб-квест должен иметь:

-Вступление, где чётко описаны главные роли участников, сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста,

-Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Результат должен быть чётко определён (например, задана серия вопросов, требующих поиска ответа; прописана проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена, или указана другая деятельность, направленная на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

-Список информационных ресурсов, необходимых для выполнения задания (в электронном или бумажном виде, на компакт-дисках, видео- и аудионосителях, ссылки на ресурсы в интернете). Список должен быть аннотированным,

-Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику при самостоятельном выполнении задания,

-Руководство к действию, которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников),

-Заключение, в котором суммируется опыт, полученный читателями в результате прохождения веб-квеста.

**Игра Таймлайн(или Ось Времени)**

Это французская викторина в формате карточной игры. Ленты времени могут быть разными. Чаще всего, используется лента, напоминающая координатную ось. За ноль берётся настоящий момент, в сторону положительных значений движется будущее, в сторону отрицательных — прошлое. Цель игры проста — размещая карты событий, открытий или изобретений в правильном хронологическом порядке в виде временной ленты, избавиться от всех своих карт. Каждая ошибка отдаляет игрока от победы, добавляя новую карточку взамен проваленной.

В данной игре используется лента, которая нулевого деления не подразумевает. Все события размещаются вокруг случайной стартовой карты, на которой указан год события. Остальные карты добавляются слева или справа в зависимости от того, когда произошло событие, до или после стартового.

игроки не могут догадаться, о ком идёт речь.

Игра Данетки придумана Полом Слоуном, британским писателем и специалистом в области инновации и эффективности работы и творчества. В игру играют взрослые и дети.

**Данетки**

Словесная игра, тренирующая логику и фантазию, она также является примером популярного метода генерации идей «мозговой штурм». В условии описывается ситуация, которая на первый взгляд выглядит странной, загадочной, нелепой. Задача отгадывающих — раскрыть суть ситуации, задавая «закрытые» вопросы. Ведущий может отвечать только «да», «нет», «не имеет значения» или «некорректный вопрос».

**Геокэшинг**

Она была заимствована библиотекарями из туристической деятельности. Геокэшинг (geocaching, от греч. geo — Земля, англ. cache — тайник) — это увлекательная игра, в которой присутствуют: путешествие, нахождение местоположения заданных объектов с помощью, GPS навигации, поиск информации об объектах и ответов на вопросы. Если тайники создавать в местах, которые представляют природный, исторический, культурный интерес, то игроки могут получить полезную информацию по краеведению, множество любопытных сведений о достопримечательностях, совершить увлекательное и полезное путешествие.

Представленные на них материалы вызовут несомненный профессиональный интерес всех.

Мы надеемся, что Вы воспользуйтесь методическими материалами и опытом коллег. Вдохновитесь на создание собственных шедевров, людей читающих и способных заинтересовать тех, кто еще не пришел к радости общения с книгой.

**Примеры ИГР, приводимых в МБУК ВР «МЦБ» им.М.В.Наумова:**

**1.Познавательно-игровая программа «Выборы Воеводы Дона»**

Целью этой игры стало первое знакомство детей с избирательным правом. В игровой форме дети познакомились со значением слов: голосование, избирательный бюллетень, ящик для голосования, избирательная комиссия.

В процессе игры ребята получили элементарные представления о выборах. Они побывали в роли избирателей. Учились голосовать и правильно вести себя на избирательном участке.

Голосование проходило тайно, участникам были выданы бюллетени, и сделав свой выбор, они опускали свой бюллетень в ящик для голосования. Кандидатами в Воеводы Дона стали Рак, Сом и Щука, которые представили свои программы. За них-то и голосовали ребята. Избирательная комиссия, подсчитав голоса, выявила, что с большим отрывом от других кандидатов Воеводой Дона стал Сом. Его ребята выбрали за множество положительных качеств: он мудрый, идейный, смелый, честный, справедливый, а значит будет защищать остальных жителей Донского царства и наведет в нем порядок. Мероприятия такого рода формируют у детей новые знания о правах человека и гражданина о выборах, чувство уважения к государственным символам, российскому флагу, гербу, чувство гордости за свою страну, представление о том, что каждый человек имеет право выбирать.

Ребята воспринимали игру с большим интересом, были активны и любознательны. А проведение таких мероприятий, в которых взаимосвязаны гражданско-патриотическое воспитание и правовое просвещение в форматах игр, творческих представлений, фото презентаций, бесед помогает маленьким гражданам России лучше узнать свою страну и свои гражданские права. Всем ребятам были вручены памятные подарки - яркие развивающие альбомы о выборах.



**2.Семейная игра «Семь к одному»** для самых дружных и активных читателей библиотеки посвятили Дню семьи, любви и верности.

В ходе игры, где было немало вопросов о семье и семейных ценностях, команды участников показали свою сплоченность и смекалку, ответив на вопросы: «Чем пахнет Новый год», «Зачем бабушка пришла на дискотеку», «Куда утром спешит папа» и др. Зрители активно поддерживали игроков и азартно отгадывали нераскрытые ответы. Оля Ткаченко и Анна Исаева порадовали всех своими музыкальными номерами.



**3.Познавательно-игровая программа "Библиотечный зоопарк"**

Викторина «Эрудит» помогла закрепить полученные знания, ведь неправильные ответы тут же разъяснялись ведущими, для чего использовалась видеопрезентация.

Дороти, которая предложила прогуляться по зоопарку и узнать его историю.

Затем все играли в интерактивные игры, имитировали голоса животных, находили их по тени, отгадывали загадки и рисовали.

На память о мероприятии ребята оставили себе не только хорошее настроение и положительные эмоции, но и фигурки животных, которые они сделали своими руками совместно с библиотекарями.

Ребят встречала озорная мартышка

Сотрудники Романовского детского отдела подготовили книжную выставку «В мире животных». Для посетителей библиозоопарка была представлена лучшая литература из фонда библиотеки: энциклопедии и справочники по биологии и зоологии, художественная литература о природе и животных, разнообразные периодические издания на любой возраст и вкус.



**4.Историко-познавательная игра «Рождённый стать первым!»**

Она стала интересным способом освежить память взрослых и остаться в подсознании подрастающего поколения.

Проходя интересные задания одно за другим, участники смогли примерить на себя роли командующих флотом в игре «Морской бой». Ощутили все тяготы конструкторского и судоходного дела при создании импровизированной Петропавловской крепости и восстановлении миниатюрной репродукции корабля Петра I. Отточили мастерство строевой подготовки, пополнив ряды «потешного» войска.

Что ни говори, явление Царя-реформатора со всеми его деяниями не поддаётся однозначной оценке, являясь, может быть, самой большой загадкой русской истории.



****

**5.Конкурсно-игровая программа «Под крылом самолёта»**

Ребята смогли узнать много нового об истории и современном состоянии воздушно-десантных войск. Дети услышали историю о знаменитом командующем Воздушно-десантными войсками генерале Василии Филипповиче Маргелове. Именно благодаря Маргелову десантники начали десантироваться не только самостоятельно с парашютами, но и непосредственно в боевых машинах. С именем генерала Маргелова связано появление в десантных войсках легендарных голубых беретов, которые являются неотъемлемым символом этого рода войск. «Молодые десантники» быстро отгадывали «армейские» загадки, овладели «десантными премудростями» в виде быстрой расшифровки донесения и последующего уничтожения, чтобы враг не смог его прочесть. Особое внимание в ходе встречи было уделено теме подготовки десантников. Детям было очень интересно узнать, как проводятся тренировки в специальных тренировочных городках, как проходят полосу препятствий, как учатся прыгать с парашютом. Самой увлекательной стала игровая часть программы, в которую были включены конкурсы «Самый смелый, сильный, ловкий» и «Что берем с собой», игра-викторина знатоков о военном деле, пословицы и поговорки о Родине, долге, чести и храбрости, стихи и песни о боевой дружбе.

****

****

**6.Игровая викторина «Правила движения достойны уважения»**, с показом презентации по данной теме и с различными дидактическими играми.

Проблема обучения школьников безопасному участию в дорожном движении актуальна и современна, её решение помогает сформировать у детей систему знаний, осознанных навыков безопасного участия в дорожном движении, и как следствие – снижение дорожно-транспортных происшествий с участием детей.

Воспитывает ответственность за безопасность своей жизни и жизни других людей, потребность в соблюдении правил дорожного движения.

Любой ребёнок быстрее поймет и усвоит ПДД, не только в беседе, но и в игровой викторине.

****

**7.Интеллектуальная игра «Джунгли зовут!»**

Ребята поучаствовали в весёлых играх и конкурсах: потренировали реакцию в игре «Суша-вода», посоревновались в меткости в конкурсе «Попади в паука». Представляя коварные джунгли, участники командами перебирались через низины и болота, состязались в словесной дуэли и убегали от охотников большого леса. Равнодушных не было: каждый переживал за свою команду, когда что-то не получалось, поддерживали кричалками и овациями.

В завершении мероприятия ребята устроили фотосессию в «сказочных джунглях» и ознакомились с яркой иллюстрированной книжной выставкой, которая расширила знания ребят о книгах, где упоминаются животные джунглей.

****

**Список источников**

1. Киноквиз. -Текст : электронный // Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Библиотечная сеть Эльбанского городского поселения»:[сайт].-2021.- URL: <https://bibliotekaelban.edusite.ru/p68aa1.html#КИНОКВИЗ>

2. Где логика? -Текст : электронный // GameSHOWS.ru : [сайт]. -2021. - URL: http://gameshows.ru/wiki/Где\_логика%3F (дата обращения: 21.11.2021).

3. Магия книги. - Текст : электронный // Национальная библиотека республики Карелии: [сайт].-URL: http://library.karelia.ru/ Programmy\_i\_proekty/biblio\_night/Socialno-kulturnaja\_akcija\_Biblionoch\_ 2018/ (дата обращения: 22.07.2021).

4. Квест-игра «Праздник цветов». - Текст : электронный // Урок РФ

: [сайт]. - 2021. - URL: https://урок.рф/library/kvestigra\_prazdnik\_tcvetov

\_114445.htm (дата обращения: 22.07.2021).

5. Сайт МБУК ВР «МЦБ» им.М.В.Наумова: https://mcb-naumova.ru/