



Государственное бюджетное учреждение культуры
Архангельской области «Архангельская областная научная
ордена «Знак Почета» библиотека имени Н.А. Добролюбова

Дайджест
Такие разные игры

Составители:

О. Н. Кирюх, главный библиотекарь
сектора комплектования и учета
библиотечного фонда ОФФК

Ю. В. Коптяева, библиограф
научно-методического отдела

Е.Б. Стахеева, методист
научно-методического отдела

М. В. Дорофеева,
библиотекарь ЦМИР

Архангельск
2015

Содержание:

Предисловие	3
Игротека в библиотеке	3
Литературные игры	5
Исторические игры	7
Интеллектуальные игры	8
<i>Викторина</i>	8
<i>Что? Где? Когда?</i>	9
<i>Своя игра</i>	9
<i>Шторм</i>	10
<i>Напольные игры</i>	11
Игры путешествия	11
<i>Квест</i>	11
<i>Кэшинг</i>	14
Деловые игры	14
Социально-ролевые игры	15
Настольные игры	16
Интернет-турниры	17
Компьютерные игры	18

Предисловие

С 2008 года в библиотеках США проводится Национальный день игр, инициатором которого выступила Американская библиотечная ассоциация. В 2012 году акция стала международной, и 3 ноября того же года Архангельская областная научная библиотека имени Н.А. Добролюбова первой из библиотек России присоединилась к ней, проведя в рамках акции «Большую игротеку в Добролюбовке»¹. Целью мероприятия была популяризация интеллектуальных, образовательных и развивающих игр.

Проведение разного рода игр в библиотеках приобретает все большую популярность. Они стали неотъемлемой частью «Библионочи», летних читальных залов, других библиотечных акций. В библиотеках создаются объединения любителей игр. Так, в Центральной городской публичной библиотеке им. Маяковского (Санкт-Петербург) действует клуб «Гражданин игрок»², а в Рязанской областной универсальной научной библиотеке им. Горького – клуб настольных интеллектуальных игр «Лавка чудес». Библиотекари сами создают игры – квесты, настольные, настенные и даже компьютерные³. Программы с играми помогают расширить круг читателей, способствуют общению, позволяют интересно, весело и с пользой провести время в библиотеке. Это хороший повод прийти в библиотеку всей семьей.

Игротека в библиотеке

1. *Костина, М. С. День игр / М. С. Костина // Современная библиотека. – 2015. – № 1. – С. 22 - 25.*

В Новосибирской областной юношеской библиотеке действует Центр поддержки культурных инициатив молодёжи. Он работает с молодежными клубами разной направленности. Поистине «брендовым» мероприятием центра и всей библиотеки стал День игр. В 2013 г. основной его идеей было представить игры во всём их разнообразии: настольные игры, игровые приставки, ролевые игры «Мафия», «Подземелья и драконы», интеллектуальные игры и викторины, подвижные детские и русские народные игры – всем им нашлось место на разных площадках. В следующем году разнообразие игр сохранилось, но их объединила общая тема – «Перекрёстки эпох». Каждая площадка была привязана к определенному историческому периоду:

- «Древний мир» («Древние настольные игры», «Game-кроссинг», «Фейс-арт»);
- «Средние века» («На северных берегах»);
- «Новое время» (интеллектуальные игры «В поисках Робинзона»);
- «Советский период» («Детские игры Страны Советов», квест-зарница «Литературная экспедиция в прекрасное далёко», настольная ролевая игра «Стойкие оловянные солдатики», «Что? Где? Когда?»);

¹ Лукичева, А. В. Для друзей нет выходных / А. В. Лукичева // Современная библиотека. – 2013. - № 1. – С. 16-19.

² Косогор, О. Н. «Парк интеллектуальных развлечений» в ЦГПБ им. В. В. Маяковского / О. Н. Косогор // Библиотечное Дело. – 2013. - № 23. – С. 12-15.

³ Кайдаш, И., Как библиотекари квест победили : опыт создания компьютерной игры в библиотеке / И. Кайдаш, Н. Екимова // Библиотечное Дело. – 2012. - № 21. – С. 30-31.

- «Современность» («Лабиринты плоского мира», «Видеомир: территория игровых приставок», «Спортивная «Мафия», «Территория праздника»);
- «Будущее» (ролевая пошаговая игра «Охотники за сокровищами», турнир по компьютерной игре «Сталкер», «Саберфайтеры»).

Библиотеке активно помогали волонтеры. Они встречали людей на входе и выдавали каждому флаер с картой игровых площадок. По одному-два волонтера были закреплены и за каждой площадкой, чтобы следить за ее наполняемостью, отвечать на вопросы гостей и помогать им сориентироваться.

Богато украшенные нарды, го и резные деревянные шахматы – это площадка древних настольных игр. Ведущие проводили мастер-классы для тех, кто не знал правил. Эпоху Средневековья представляла походная палатка викингов с очагом, деревянной посудой и скамьями, покрытыми шкурами, где можно было поиграть в скандинавские шахматы «хнефатафл». Облаченные в старинные костюмы хозяева площадки – члены клуба исторической реконструкции – руководили играми в бирюльки и камешки с рунами. На площадке «Лабиринты плоского мира» клуб саберфайтинга проводил мастер-класс по фехтованию на световых мечах.

Среди игр эпохи Советского Союза была игра на сшибание солдатиков – два соперника катали по столу шарик, стараясь выбить солдатика из шеренги противника. Промахнувшийся должен был ответить на вопрос, связанный с упоминанием солдат в литературных произведениях. Также здесь играли в «Морской бой», настольный хоккей и футбол.

Виртуальным играм были посвящены две площадки. На одной собрали игры для приставок «Денди», «Сегга» и Sony Playstation. Ожидая своей очереди, ребята участвовали в викторине по фильмам из фонда медиатеки, имеющим отношение к играм. Другая площадка – «Аномальная пробежка» - представляла прохождение на время отрывка из игры «Сталкер». Для поддержания атмосферы эта площадка находилась в одном из ответвлений коридора и была отгорожена стеллажами с выставкой книг из серии «S.T.A.L.K.E.R.».

По принципу буккроссинга был организован обмен играми: принимались компьютерные диски и тетрисы, бадминтон и настольные игры. В конце Дня состоялось подведение итогов конкурса костюмов героев книг, фильмов и комиксов (костюма) «Один в один». Дни игр способствовали появлению в библиотеке клуба любителей игры «Мафия» и активному развитию уже существовавшего клуба любителей настольных игр. Появились новые партнеры и спонсоры, с помощью которых проведены павильонная ролевая игра «Роботы» по произведениям А. Азимова, международный день настольных игр, турниры по «Спортивной «Мафии» и карточной игре «Берсерк».

2. Лукичева, А. В. Для друзей нет выходных / А. В. Лукичева // Современная библиотека. – 2013. - № 1. – С. 16-19.

3 ноября 2012 г. Архангельская областная научная библиотека им. Н. А. Добролюбова первой из библиотек России присоединилась к всемирной акции «Международный день игр», учрежденной по инициативе Американской библиотечной ассоциации. В этот день «играли» более 2000 библиотек всего мира, все они отмечены на онлайновой географической карте сайта <http://ngd.ala.org>.

«Большая игротка в Добролюбовке» объединила отделы и площадки под девизом «Найди свою игру!». Все желающие могли принять участие в мастер-классе ускоренного обучения игре на гитаре, посетить сеанс одновременной игры в шахматы, стать зрителями и болельщиками международного синхронного турнира «Что? Где? Когда?» и отборочного турнира к I чемпионату мира по



«Своей игре», приобщиться к секретам ручной набивки по ткани, познакомиться с современными настольными играми, нарисовать «всем миром» картину на большом холсте. Еще были музыкальные игры-аттракционы «Королевства смеха», мастер-класс по созданию персонажей Театра теней, тренинг актерского мастерства.

Особой популярностью пользовалась библиоигра-бродилка «НоН-СтоП»: дети с родителями оказывались как бы «внутри» компьютерной игры, и, чтобы перейти на другой «уровень», должны были выполнить задания на станциях «Словесные забавы», «Эрудит», «Полиглот», «Арт-вопрос», «Шарады», «On-line игры», «Северные присловки». Самые любознательные и активные получили в подарок книги. Библиотека показала, что игра может быть не только развлекательной, но и обучающей, обрела новых друзей и партнеров.

3. *Nicholson, S. Gaming and literacy: exploring the connections [Электронный ресурс] / Scott Nicholson // Scott Nicholson – Professor, Games, Informal Learning, Gamification, Speaker, Consultant: [website]. - 2010. - URL: <http://scottnicholson.com/pubs/gamingliteracy.pdf> (дата обращения : 05.06.2015).*

Скотт Николсон – автор статьи – более пяти лет занимался исследованием роли и возможностей игр (настольных, видеоигр и т.д.) в библиотечном пространстве. Обозначив, что одной из основных функций современных библиотек следует считать продвижение грамотности среди населения, в данной статье он предлагает следующие возможные точки зрения на взаимосвязь между играми и грамотностью:

Первое условие: грамотность рассматривается исключительно как умение читать и писать. В этом случае игры не несут в себе обучающего потенциала и должны восприниматься как средство обеспечения досуга – аналогично фильмам и звукозаписям, которые являются неотъемлемой частью фондов большинства современных библиотек;

Второе условие: грамотность рассматривается как навык работы с символами по заданным правилам. В этом случае любая игра несет в себе мощный обучающий потенциал, так как требует от игроков усвоения набора символов и системы их использования. Ряд сторонников игр в библиотечном пространстве доказывают, что игры могут повышать грамотность пользователя просто в силу того, что для осуществления игрового процесса ему приходится много читать (правила, инструкции, а в случае видеоигр – различные повествовательные и диалоговые тексты, обусловленные сюжетом игры). Николсон утверждает, что это не вполне верно – в большинстве случаев игрок пропускает текстовые материалы, если они не несут в себе значимой смысловой нагрузки. Наибольший потенциал для чтения, обсуждений и выстраивания повествования со стороны игроков имеют настольные ролевые игры, в которых участники устно описывают действия своих персонажей, предварительно изучив их особенности, например - «Dungeon & Dragons».

Литературные игры

4. *Белоколенко, М. В. От Пушкина до Алигьери / М. В. Белоколенко // Современная библиотека. – 2013. - № 8. – С. 82-87.*

В Центральной библиотечной системе «Юго-Запад» г. Москвы активно реализуется проект «Библиотека без стен», задача которого – мотивировать жителей прийти в библиотеку. Несколько раз в год, в выходные и праздничные дни библиотекари выходят на дворовые площадки и в парки. Они берут с собой книги и журналы, чтобы раздать их или почитать вслух. Однако самый большой интерес вызывают интерактивные игры, поэтому в библиотеке придумали игру «Супер-читатель» для горожан любого возраста.

Техника проста: на большом стенде последовательно наклеены все буквы алфавита, стрелочки ведут игроков от А до Я. Около каждой буквы перечислены произведения, с неё начинающиеся. Всего на стенде собрано более ста произведений классической и современной литературы для детей и взрослых, все они формируют своеобразную «золотую полку»: книги, которые должен знать каждый. Учитывая, что с некоторых букв названия произведений не начинаются, организаторы использовали это для усиления игрового и воспитательного эффекта. Например, к букве «Й» добавили надпись: «Пролил йогурт на книгу – 3 хода назад», на букву «З» - «Загнул страницу – пропуск хода». Около буквы «Ъ»: «Твердо решил записаться в библиотеку – 1 ход вперед», а рядом с буквой «Ь» - «Мягко посоветовал другу записаться в библиотеку – 2 хода вперед». Правила просты: участвовать в игре могут от одного до трёх игроков (семей), каждый получает флажок определенного цвета. Игроки поочередно бросают кубик, и выпавшая на нем цифра от 1 до 6 означает, сколько шагов может сделать игрок и сколько авторов перечисленных на его пути произведений он должен назвать.

5. «Найди писателя!»: литературная игра [Электронный ресурс] // Современная библиотека: электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2013. – №1(6).

В ходе игры «Найди писателя!» читателям было предложено путешествие по сайту «Литературный Север». Выполняя задания своего маршрутного листа, участники игры познакомились с сайтом, электронным и систематическим карточным каталогами отдела Русский Север АОНБ, учились заполнять листки читательского требования, открывали для себя творчество наших земляков – литераторов.

6. Соколова, Н. «Крохи» и «крохотульки» : в поддержку высокого общественного статуса книги / Н. Соколова // Библиотека. – 2012. - № 10. – С. 21- 23.

Лев, Королева и другие любимые герои

В библиотеках Барнаула в школьные каникулы прошел игровой марафон под названием «Хроники Нарнии». Ребятам пришлось преодолеть марафонскую дистанцию из игр и конкурсов, справиться с заданиями Королевы, чтобы получить почетное звание нарнийца. Победители получили пригласительные билеты на бал. Их могли получить и другие читатели, позвонив в библиотеку и ответив на три вопроса о героях книги, или приняв участие в электронной викторине на сайте ЦБС. Для особо творческих личностей был устроен День творения Нарнии: отобраны лучшие рисунки и рассказы о волшебной стране, танцевальные и музыкальные номера. Победители этого конкурса также стали гостями бала.



Для почитателей Гарри Поттера библиотекари устроили литературную игру-путешествие «Волшебный мир Гарри Поттера»: более трехсот детей получили конверты с заданиями и отправились в путешествие по маршруту, указанному в карточке участника. Самые активные пришли в Центральную детскую библиотеку имени К. И. Чуковского, где увидели спектакль кукольного театра, стали участниками викторины и получили новые задания.

Библиотека № 11 отправилась за читателями в парк, где провела букквест «С книгой путешествую по городу». Команды по 5-6 человек получали паспорт, карту с отмеченными границами игровой зоны, блокнот и ручку: им предстояло расшифровать послания, найти код и эмблему игры, сразиться с мастерами, достать подсказку у ведьм, пройти по мосту над пропастью. Все испытания были на знание детских книг.

Исторические игры

7. *Залесская, И. Ночь искусств / И. Залесская // Современная библиотека. – 2015. - № 1. – С. 38 - 41.*

Ночь искусств в Центральной библиотеке № 146 им. Л. Н. Толстого г. Москвы прошла в ноябре 2014 г. под лозунгом «Участвуй и меняйся». Москвичи были активно вовлечены в творческий процесс.

Мастер-класс по созданию славянских кукол-оберегов

Гости познакомились с историей русского народного костюма, традициями и символикой славянских тряпичных кукол, увидели, какими они бывают (кубышка-травница, кукла-колокольчик, кукла-кувадка, кукла-подорожница), попробовали сами их создавать. Делаются куклы из лоскутков ношеной одежды и сохраняют в себе теплоту мыслей человека, носившего ее. При их создании не применяются ни иглы, ни ножницы, т. к. делающий куклу не хочет подвергнуть владельца оберега «колото-резаной» жизни.

Квест-игра по произведению «Куколки-скелетцы»

Ребята старшего школьного возраста разгадывали тайны семьи Толстых. Тематическая игра построена на реальной истории, которая произошла с супругой Льва Николаевича – Софьей Андреевной и описана ею в малоизвестном сборнике рассказов «Куколки-скелетцы». Заглядывая за занавески, в шкаф с прижизненными раритетными изданиями Л. Н. Толстого, за бронзовый бюст писателя и потайные панели, ребята раскрыли тайны, как семьи Толстых, так и самой библиотеки. Они узнали, куда ездила Софья Толстая каждый год под Рождество, почему она с детьми готовилась к Рождеству втайне от Льва Николаевича, что такое «декалькомания» и «картонаж», что такое «плум-пудинг», кто такие «скелетцы» и почему их покупали детям.

Отзывы об акции можно посмотреть на странице библиотеки в соцсети «ВКонтакте»:

<http://vk.com/bibliotekalvatolstogo>

8. *Устинова, Е. «Библионочь – 2014» : участие молодежных библиотек / Е. Устинова // Информационный бюллетень РБА. – 2014. - № 71. – С. 32-35.*

Пензенская областная библиотека для детей и юношества

В год 200-летнего юбилея М. Ю. Лермонтова организаторы «Библионочи» постарались познакомить гостей с жизнью и творчеством поэта, используя стилизованные элементы культуры и быта XIX столетия. В игровой гостиной «Салонные развлечения блестящего века» посетителям предлагались популярные тогда и теперь шахматы, шашки, лото. Викторина «Быт лермонтовской эпохи» прошла в форме салонной игры в фанты. В мастерской «Великолепный век» желающие научились искусству изготовления вееров. В салоне красоты «Послушный локон» искусная мастерица делала прически XIX века девочкам, девушкам и дамам. Активные участники игр получали специальные жетоны – «библары», на которые можно было приобрести на аукционе художественную литературу. У «покупателей» отсутствовала возможность оценить книги визуально, выбор определялся только красочным описанием содержания.

Интеллектуальные игры

Викторина

9. **Викторина «Знаете ли вы Норвегию?» [Электронный ресурс] / Д. О. Чехова // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2014. – №2(11).**

В игре участвуют 2 команды, которым необходимо по очереди отвечать на вопросы викторины. Вопросы сгруппированы в 4 тематических блока: география, история, политическая система, современная Норвегия. Выигрывает та команда, которая даст наибольшее количество правильных ответов.

10. **Карочкина, Г. Участники ралли, на старт! «Крутые выражи» вопросов и заданий / Г. Карочкина // Библиотека. – 2014. - № 11. – С. 50-54.**

В 2014 г. в практике работы Центральной библиотеки г. Кулебаки Нижегородской области появились новые интересные мероприятия. В одном из номеров местной газеты было напечатано объявление: «Вы любитель загадок, тайн, ребусов и шарад? Мечтаете получить подарок-сюрприз? Расшифруйте QR-код, найдите нас – и сюрприз у вас в руках». Позже библиотека раскрыла своё инкогнито: «Подарки прошли мимо... Только один кулебачанин проявил смекалку и прочитал QR-код, в котором мы зашифровали видеорекламу библиотеки, адрес и телефон... Мы выполнили обещание и вручили ему призы – стереонаушники и записную книжку. Остальные подарки – флешки, MP3-плееры и др. – будут разыгрываться в течение года. Следите за нашими объявлениями». И местные газеты, сайт библиотеки, странички в соцсетях запестрели объявлениями: книжная выставка-викторина «Олимпийская горка», зашифрованная QR-кодом викторина к Дню святого Валентина, «Книжное ралли». По условиям игры участникам нужно было за три месяца прочитать 25 книг, соответствующих возрасту, написать отзывы, ответить на вопросы и выполнить дополнительные задания. За всё это присуждались баллы. Впервые в городе прошла ролевая игра по мотивам популярной у молодёжи книжной серии «S.T.A.L.K.E.R.». Школьники, как самые настоящие Сталкеры, собирали артефакты, продавали их Бармену, обменивали на оружие и лекарства. Им пришлось охотиться на зайцев, выполнять задания Ученых, Болотного Доктора, Бармена. Бар «100 рентген» стал местом встречи противоборствующих группировок. Организаторы следили за правилами и по возможности комментировали происходящее для зрителей, не знакомых с темой. Кульминацией стало сражение за Радар между Сталкерами и Монстрами Зоны. После игры ребята взахлёб стали читать книги серии «S.T.A.L.K.E.R.».

11. **Чаусова, А. Великие немцы в русском алфавите: интеллектуальная викторина / А. Чаусова // Библиополе. – 2013. - № 2. – С.65 - 69.**

Предлагаемая игра знакомит юношество с выдающимися немцами, оставившими яркий след в истории – писателями, художниками, учеными, спортсменами. Командам играющих предлагается три подсказки: если ответ дан после первой – они набирают 30 баллов, после второй – 20, после третьей – 10. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков. Если игра затягивается, можно предложить участникам отвечать на вопросы не по всем буквам подряд, а на выбор. Для этого необходимо подготовить карточки с буквами, перемешать и вытягивать по одной. Желательно предупредить команды о теме состязания заранее, дав время для подготовки.

Приведем пример вопроса: О – Ом Георг Симон

Подсказка № 1: Знаменитый физик, чьи наиболее выдающиеся работы касаются электрического тока. Кроме того, известны его труды по акустике и кристаллооптике.

Подсказка № 2: Его опыты привели к формулированию знаменитого закона, связывающего сопротивление цепи электрического тока, напряжение и силу тока (закон Ома).

Подсказка № 3: В 1881 г. на Международном конгрессе электриков в Париже общепринятую единицу электрического сопротивления решено было назвать его именем («один ом»).

Что? Где? Когда?

12. Игра «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс] к 70-летию Великой Победы /Л. Н. Постникова // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2015. – №1(14).

Игра предназначена для школьников 10-11 классов и студентов средних специальных учебных заведений. К участию привлекается две или более команд по 6 человек в каждой. Им необходимо ответить на вопросы по истории России периода 1941-1945 гг. и по художественным произведениям известных авторов о событиях Великой отечественной войны.

Своя игра

Игры, построенные по принципу телепередачи «Своя игра». Цель игры не только дать возможность показать свои знания, но и в занимательной игровой форме узнать новые интересные факты.

13. «Игры разума». Интеллектуальный турнир [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2014. – №4(13).

В игре принимают участие несколько команд, численностью до 5 человек. Их основная цель - отвечать на вопросы и зарабатывать как можно больше баллов. Тематика вопросов различная: геральдика, история, персоналии, памятники, церкви и соборы и др.

14. Интерактивная игра «Михаил Юрьевич Лермонтов» [Электронный ресурс] / И. А. Смирнова // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2014. – №3(12).

Игра приурочена к 200-летию со дня рождения М.Ю. Лермонтова. Вопросы связаны с жизнью и творчеством великого поэта. Вопросы сгруппированы в разделы: Детство М.Ю. Лермонтова, Тарханы, Лермонтов и Москва, Память о Лермонтове, Движения литературы, «Герой нашего времени», Портрет героев, Дуэль и смерть поэта.

- 15. Интеллектуальная игра «Сокровища русской культуры» // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2015. – №1(14).**

Игра подготовлена ко Дню славянской письменности и культуры. Предназначена для учащихся старших классов, а также ее можно провести для читателей библиотеки, которым интересна древнерусская история и культура. Игра состоит из одного раунда, вопросы для которого сгруппированы в 5 тем: «Азь и Буки», «Мифология славян», «Впервые на Руси», «Древнерусская литература», «Зодчество и живопись».

- 16. Своя игра «Что мы знаем о президенте?» [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2013. – №1(6).**

Игра разработана сотрудниками Центральной библиотеки Приморского района Архангельской области. Участники делятся на четыре команды по три игрока. Командам предложено электронное игровое поле, состоящее из четырех категорий (Определения, Президент, Конституция, Это интересно) по девять вопросов в каждой. Команды по очереди открывают поля, за правильные ответы получают жетоны. Побеждает та команда, которая набрала большее количество жетонов.

- 17. Экологическая игра «Мы и окружающая среда» [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2014. – №1(10).**

Игра предназначена для старших школьников. Вопросы сгруппированы по 4 категориям: «Определения», «Охрана окружающей среды», «Охрана здоровья» и «Это интересно».

Шторм

- 18. В рамках года Арктики. Командная интеллектуальная игра «Шторм» [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2012. – №2 (4).**

В основе игры – викторина, сопровождающаяся презентацией, выполненной в PowerPoint. Все вопросы и возможные варианты ответов обозначены на слайдах. В игру также включены конкурсы с творческими заданиями, развивающие смекалку и мышление у участников. Игра рассчитана на 40 минут и не требует специальной подготовки. Команд может быть от 2-х до 4-х (в каждой команде не более 4-5 человек).

Напольные игры

19. **Интеллектуальная игра «Дуэль» [Электронный ресурс] / А. А. Денисова // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова; [редкол.: Е. М. Маркова и др.]. – Архангельск : Архангельская областная научная библиотека им. Н. А. Добролюбова, 2014. – №2(11).**

Участниками игры могут стать 4 человека: 2 дуэлянта и 2 помощника-секунданта. Игровое поле находится на полу и представляет собой квадрат, разделенный на разноцветные клетки. Дуэлянты должны встать на старт игры, они ходят вместо фишек. Секунданты бросают кубик, чтобы определить на какое количество клеток, в случае правильного ответа, продвигаются игроки. Игроки двигаются по игровому полю, отвечая на вопросы ведущего. Игрокам предложены 5 категорий вопросов: «Жизнь поэта», «Герои Пушкина», «Тройка, семерка...», «Это Пушкин написал. Это Пушкин не писал», «Сказки Лукоморья» Победителем становится тот, кто первым придет к финишу.

20. **Ларец Мудрости. Напольная игра / Н. В. Булатова, Е. А. Канигина [Электронный ресурс]. - URL : http://bibliomenedzer.blogspot.ru/2011/08/blog-post_09.html**

В Ижевске сотрудниками библиотеки им. И. А. Крылова разработана напольная игра, посвященная жизни и творчеству И. А. Крылова. Игровое поле расположено на полу читального зала; задача игроков, отвечая на вопросы ведущего, передвигаться по игровому полю и обогнать соперников. Темы вопросов могут быть самыми разными. В эту игру можно играть на улице, либо уменьшить до настольной игры.

Игры-путешествия

Квест

Квест предполагает посещение этапов в порядке, указанном в маршрутном листе. На каждой остановке команда отвечает на вопросы или выполняет задания. За каждый правильный ответ или выполненное задание ставятся баллы.

21. **Акция «Сергей Михалков – детям и взрослым» [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2013. – №3(8).**

Командная игра-бродилка «Мы едем, едем, едем...» была проведена в рамках акции «Сергей Михалков-взрослым и детям». В основу заданий легли стихи и басни С. Михалкова.

22. **Квесты: осваиваем новую форму работы [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2012. – №1 (3).**

23. *Экологическая викторина «Мир, в котором мы живем» [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2014. – №1(10).*

В публикациях представлен опыт АОНБ им. Н. А. Добролюбова по организации квестов. Среди них литературно-краеведческие вело-квесты «Знай наших» и «Мы - поморы!», квест «Известный незнакомец», посвященный М.В. Ломоносову, квест «Ф. М. Достоевский».

24. *Квест «Толстой – это целый мир» [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова; . – Архангельск, 2013. – №3(8).*

Квест посвящен 185-летию со дня рождения Л.Н. Толстого. К участию в игре приглашались команды школ, лицеев, гимназий, средних специальных учебных заведений г. Архангельска. В качестве заданий участникам было предложено: распределить тексты произведений Л. Н. Толстого по жанрам, написать словарный диктант (имена героев романа Война и мир), определить героя романа «Война и мир» по литературному портрету и др.

25. *Литературный квест «Береги честь смолоду»: к юбилею Александра Сергеевича Пушкина» [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2014. –№1(10).*

Квест «Береги честь смолоду» был разработан к 215-летию со дня рождения А. С. Пушкина. Задания составлены по повести «Капитанская дочка».

26. *Постникова Л. Н. Путешествие с гением : опыт проведения литературных игр-квестов / Л. Н. Постникова // Библиотечное дело. – 2013. - № 15. – С. 41–44.*

В статье представлен опыт работы Архангельской областной научной библиотеки им. Н. А. Добролюбова по приобщению к книге и чтению молодежи. С этой целью в библиотеке был проведен ряд литературных игр-квестов, посвященных творчеству писателей и поэтов. Ко дню рождения Ф. М. Достоевского подготовлена интеллектуальная литературная игра–квест «Путешествие с гением». Такая форма работы понравилась и увлекла не только учащихся, но и учителей. Следующий литературный квест был посвящен юбилею Л. Толстого и его роману «Война и мир». Основное отличие игры от уроков заключается в выходе за рамки школьной программы и школьных знаний, причем в ходе игры организаторы не проверяют знания учащихся, а стараются их заинтересовать, стимулируют читательскую активность. При проведении квест-игры соблюдается основное правило – в центре внимания находится книга.

27. *Книжная ночь для неспящих // Читаем вместе. – 2015 . - № 5 – С.5.*

Для «Библионочи – 2015» в Российской государственной библиотеке придумали увлекательный квест – игру-путешествие «Книжное зелье». Каждые пять минут от главного входа отправлялась сформированная тут же команда. На самых интересных «точках» читательской зоны гостей встречали студенты-волонтеры. Участники квеста побывали в недоступном ныне для посещения читальном зале № 3, где снимался эпизод фильма «Москва слезам не верит»; в темноте искали бюст автора строк «Если мальчик любит мыло и зубной

порошок...»; подержали в руках патроны, в которых по пневмопочте в хранилище отправляются читательские заказы; поднялись под самую крышу и насладились видом ночного Кремля. Командам надо было выполнить задания по поиску артефактов – ингредиентов «Книжного зелья», а на последнем этапе отведать это зелье, которое наверняка «приворожило» всех участников квеста.

28. Кюнбергер, Д. Л. Что за магия... библиотечная? / Д. Л. Кюнбергер // Современная библиотека. – 2013. - № 1. – С. 60-65.

Проект Липецкой областной универсальной научной библиотеки «Ночь в библиотеке» стал победителем во всероссийском конкурсе «Новая роль библиотек в образовании», организованном Фондом Михаила Прохорова. Библиотекари решили посредством игры научить ребят ориентироваться в огромном информационном море/поле/пространстве. Каждая игра – образовательный квест - посвящается какой-то теме (личность автора, произведение, историческое событие и т.п.), по ней разрабатываются специальные задания и шпаргалки с ценной для игроков информацией (как пользоваться каталогами и картотеками, какие книги, статьи и справочные издания по теме есть в фонде и т.д.).

Игра состоит из трех этапов: регистрация, отборочный тур и финал. После регистрации для игроков проводится обучающая экскурсия по отделам библиотеки. А во время отборочной игры (ее задания можно выполнять в любое удобное время в течение двух недель) участники, вооружившись маршрутным листом, посещают отделы и выполняют специально подготовленные задания. Чтобы пройти в финал, нужно выполнить хотя бы по одному заданию сложностью от 5 до 15 баллов в каждом отделе, а если игрок хочет набрать как можно больше баллов, то в его распоряжении столько заданий, на сколько хватит сил (максимум - 6). Чтобы разнообразить отборочный тур, придумали вопросы-расследования, для выполнения которых нужно было посетить Липецкую картинную галерею. При ответе учитывается самостоятельность, правильность и скорость. Десять участников, набравших наибольшее количество баллов, делятся на две команды и соревнуются в финале, который проводится уже поздним вечером (с 20:00 до 23:00).

Кульминацией трех уже прошедших игр была настоящая ночь в библиотеке, когда выключался свет, зажигались свечи, и библиотека превращалась в необыкновенный таинственный мир. Поощрительными призами награждались те, кто в финал не вышел, звучала живая музыка и оживали литературные персонажи: Гэндальф (игра «The Lord of the library» по творчеству Дж. Р. Толкиена), Шариков, кот Бегемот и Воланд («Нехорошая квартира» по жизни и творчеству М. А. Булгакова), мистер Холмс и доктор Уотсон («Запутанная история» по произведениям А. Конан Дойла).

29. Тёркин-квест // Современная библиотека. – 2015. - № 2. – С. 6.

В Библиотечном центре «Екатеринбург» для старшеклассников и студентов провели «Тёркин-квест». Молодые люди смотрели видеоролик, посвященный солдатскому быту, слушали песни военных лет, знакомились с историей создания поэмы военным корреспондентом Александром Твардовским, читали солдатские отклики. Все задания квеста похожи на вызов обычным библиотечным форматам: ребята соревновались в искусстве декламации, поиске крылатых выражений и восстановлении порядка стихотворных строк поэмы. Поскольку мероприятие проходило на фоне выставки детских рисунков «Отечества отважные сыны», каждый участник выбрал портрет, который, по его мнению «списан» с Василия Тёркина. Самым трогательным моментом мероприятия стало создание «письма

бойцу» - знаменитого солдатского треугольника, ребята адресовали их ветеранам Великой Отечественной войны.

30. Устинова, Е. «Библионочь – 2014» : участие молодежных библиотек / Е. Устинова // Информационный бюллетень РБА. – 2014. - № 71. – С. 32-35.

Юношеская библиотека республики Коми

По легенде живого квеста «Поиграем в детектив!», незадолго до закрытия в библиотеку проникли злоумышленники, связали сторожа и похитили три редких фолианта, но вынести их из стен библиотеки не успели. На поиски собрались три команды молодых сыщиков: «Мисс Марпл», «Эркюль Пуаро», «Шерлок Холмс». Полному перевоплощению способствовало переодевание в костюмы героев-детективов. Каждой команде предстояло пройти свой путь до финиша через ребусы, головоломки, лингвистические и математические задачи. Правильно решенные задания давали командам набор ключевых букв, а составленная из них фраза указывала на место в библиотеке, где рядом со связанным сторожем (ростовой куклой) лежали заветные книги.

Кэшинг

31. Лобова, В. В. Все на поиски клада! / В. В. Лобова // Современная библиотека. – 2012. - № 9. – С. 60-63.

Отличную возможность поучаствовать в настоящем приключении предложила в Год российской истории своим читателям Липецкая областная юношеская библиотека. Инновационно-методический отдел провёл областную молодежную акцию «Отечественная война 1812 года в памяти потомков!». Акция проходила в два этапа: первый – в форме интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?», а финальным этапом стала библиокэшинг.

Библиокэшинг (от греч. библио – «книга» и англ. кэш – «тайник») – это поиск книжных сокровищ, которые хранятся в библиотеке. Игра заключается в том, что в определенном месте библиотеки прячется какая-то книга и участникам даются ориентиры для её поиска. Эта игра стала просто находкой для досуга подростков – интересно, полезно, увлекательно. Ребята с большим энтузиазмом отнеслись к акции и активно участвовали в отборочных турах. На сайте библиотеки размещались репортажи с состязаний, проходивших в области. В заключительный день победители первого отборочного тура собрались в библиотеке, готовые отправиться на поиски книжных сокровищ. Главным условием было пройти по всем залам библиотеки, найти в каждом из них все тайники, правильно ответить на предложенные вопросы и в итоге открыть клад, спрятанный библиотекарями. В каждом зале ребят ждали неожиданные задания и вопросы на смекалку и эрудицию. Например, в зале искусств была разыграна маленькая сценка с гусарами, а игроки должны были «узнать» одного из них.

Деловые игры

32. Збаровская, Н. Деловые игры: эффективность библиотечного обслуживания / Наталья Збаровская // Библиотечное дело. – 2004. - № 5. – С. 25-26.

Цель деловой игры - выявить уровень развития библиотечного обслуживания в ЦБС. Игра проводится в формате «мозгового штурма». Участники делятся на команды по 3-5 человек. На первом этапе ведущий напоминает формы и методы библиотечного

обслуживания, объясняет основные понятия. На втором команды получают матрицу для оценки эффективности библиотечного обслуживания, каждый параметр оценивается по 10-ти бальной системе. На третьем этапе команды вносят свои предложения по совершенствованию обслуживания и обсуждают их.

33. Маликова, Н. И. Вы играйте, вы играйте, вам зачтется : новые методы в обучении библиотечного персонала / Наталья Ивановна Маликова // Библиотечное дело. – 2014. - № 15. – С.38-43.

Игра – наилучший способ обучения персонала искусству принятия решений и умения активно взаимодействовать с окружающим.

Игровые моменты в проведении методических дней позволяют переключать, активизировать, удерживать внимание обучающихся коллег, делая процесс повышения квалификации более эффективным. Например, в Центральной городской библиотеке г. Новоалтайска итоги конкурса для библиотечных сотрудников «Краеведческий бум» были подведены в форме деловой игры «Примерка шляп». Для проведения этой разновидности «мозгового штурма» потребовалось шесть шляп, шести разных цветов: белая, жёлтая, зелёная, синяя, красная и чёрная. Каждый цвет символизирует одну из множества точек зрения на проблему. Белая шляпа – беспристрастная, мыслим фактами, цифрами, без эмоций и субъективных оценок. Черная – критическая, выявляем недостатки и противоречия. Красная – эмоциональная, прислушиваемся к собственным чувствам и интуиции. Зелёная – творческая, ищем нестандартные решения. Желтая - символизирует позитивное мышление. Синяя – философская, позволяет сделать общие выводы. Библиотекари разделились на шесть групп, каждая из них получила одну из шести шляп. Высказываться о проектах коллег участникам деловой игры пришлось с учетом требований, которые «задавал» цвет шляпы.



Социально-ролевые игры

34. «Живая библиотека»: социально-ролевая игра [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2015. – №1(14).

В библиотеке Бестселлер г. Северодвинск состоялась встреча читателей с «живыми книгами». В качестве книг выступали люди различных профессий и социального статуса: педагог-психолог – А. В. Бородкина, депутат городского Собрания – Н. А. Трухин, преподаватель и научный сотрудник САФУ В. Коваленко, священнослужитель, благочинный Свято-Никольского Храма – отец Сергей. «Читатели» поговорили с «книгами» по душам, задали им все интересующие вопросы, как профессионального, так и личного характера: «Человек делает себя сам или им кто-то руководит? Что для вас бог? Что есть счастье? Оправдывает ли цель средства к её достижению? Как вы успеете быть депутатом и хорошим семьянином? Эта инновационная форма работы библиотеки имела положительный резонанс и способствовала расширению социокультурного пространства чтения; повышению образовательного и культурного уровня населения.

Настольные игры

35. Косогор, О. Н. «Парк интеллектуальных развлечений» в ЦГПБ им. В. В. Маяковского / О. Н. Косогор // Библиотечное Дело. – 2013. - № 23. – С. 12-15.

С 2011 г. Центральная городская публичная библиотека им. В. В. Маяковского (Санкт-Петербург) проводит уличный праздник «Парк интеллектуальных развлечений» с целью показать, как меняется библиотека, какие возможности для творческого развития она может предоставить. За это время сложились определенные традиции. Во-первых, основной принцип построения программ – жанровое разнообразие. Второй важный принцип – дать посетителю возможность получить реально ощутимую пользу: попробовать что-то новое, освоить художественные техники и т.д. Третий принцип – гости праздника должны получить удовольствие от проведенного в библиотеке времени и желание приходить еще и еще. Игры как средство развития памяти, внимания и мышления вошли в сферу досуговой деятельности Библиотеки им. В. В. Маяковского: в Юношеском отделе появился клуб «Гражданин игрок» для любителей настольных игр, в Мультимедийном центре – игры, связанные с военной историей, в Отделе основного абонемента работает воскресная игротека. Прорабатывается возможность создания фонда настольных игр для выдачи на дом. Популярность игровых программ у посетителей привела к мысли о запуске нового проекта – выставки игровых образовательных методик «Фестиваль игры». В первом Фестивале в 2013 г. приняли участие около 20 творческих коллективов, разработчиков и популяризаторов игр. Посетители знакомились с игровыми методиками изучения испанского и итальянского языка, тестировали новые игры, учились играть в маджонг и руммикуб, посещали мастер-классы лепки из полимерной глины, объемного конструирования (бумагопластики), участвовали в создании мультфильма. Программу дополнили «Битва роботов», игра для детей «Письмо пещерного человека», игра «Память» по произведениям братьев Стругацких. Фестиваль посетили 430 человек, которые провели в библиотеке в среднем более трех часов. Были высказаны пожелания проводить Фестиваль игры чаще и два дня подряд. Пилотный проект получился удачным, планируется дополнить программу краеведческими играми, расширить спектр литературных игр, включить двор в игровое пространство Фестиваля.

36. Киселева, Т. В. На «Поезде стихов» сквозь «сказочную пуганицу»: игры, шутки, викторины / Т. В. Киселева, Е. В. Савиновская // Мир библиографии. – 2013. – № 3. – С. 34-35.



Ежегодно 21 марта в Национальной детской библиотеке Республики Коми имени С. Я. Маршака отмечается День поэзии. Здесь разработана игра-путешествие «Поезд стихов» для детей 6 – 8 лет. Художник нарисовал макет локомотива с пятью вагончиками, каждый из которых посвящен одному из детских поэтов. Имена поэтов можно менять: в прикрепленный за вагончиком невидимый глазу конверт вкладываются книжные закладки. В них – фамилия и имя автора, копия обложки его лучшей книжки, краткая аннотация, на обороте текст с заданием. К юбилею С. Я. Маршака сотрудники разработали для малышей 4 – 6 лет настольную игру «Узнай книжку». Были отобраны любимые многими поколениями детей произведения Маршака «Багаж», «Сказка о глупом мышонке», «Кошкин дом», «Вот какой рассеянный». Красивые, яркие обложки скопированы, ламинированы и разрезаны на 12 фигурных частей, наподобие пазлов. На лицевую сторону больших конвертов (16x23) наклеили копии обложек, пазлы положили в конверты. Перед игрой ребенка кратко знакомят

с творчеством поэта, используя библиографический «Кубик дедушки Маршака» с его фотографией, книжками, зачитывают строчки стихов. Затем раскладывают несколько изданий одного и того же произведения, оформленных разными художниками, и конверт с пазлами. Так библиотекари стараются «запутать следы» и сделать занятие более захватывающим. Для детей 5-7 лет придумана игра-викторина «Сказочная путаница», представляющая собой книгу, разделенную на равные части, которые включают фамилию автора, название и текст из книги. Страницы можно перелистывать и соединять в правильном порядке.

37. Трайзе Н.В. Новая жизнь конфетных фантиков / Н.В. Трайзе // Современная библиотека. – 2013. - № 2. – С. 42-44.

В Центральной детской библиотеке г. Ишима Тюменской области нашли нетрадиционный метод работы со сказкой. Придумали несколько игр, которые можно проводить и в библиотеке, и дома. Игру «Сказочное ассорти, или Новые приключения Красной Шапочки» оформили в большой коробке из-под конфет – получился сказочный лес, по которому Красная Шапочка идет к бабушке. Путь ее проходит по разноцветным кружкам,



возле которых размещены фантики с изображениями героев различных сказок. Нужны еще цветные фишки и кубик. Ребятам игра очень понравилась, они не только играли, перемещая фишки, но и вспоминали авторов, названия и героев сказок. А дальше ЦДБ объявила конкурс «Путешествие в сказку», положение о котором было направлено в библиотеки, школы и детские сады. На протяжении трех месяцев ребята вместе с мамами, папами, бабушками и дедушками читали сказки, героев которых можно найти на конфетных обертках, и оформляли творческие работы. Более 50 участников с нетерпением ожидали объявления результатов. Жюри определило много различных номинаций: «Оригинальность», «Эстетичность», «Очумелые ручки», «Литературное творчество», «Самая сказочная тетрадь» и др. Каждый ребенок стал Принцем или Принцессой в своей номинации и получил заслуженную награду: грамоту и подарок.

Интернет-турниры

38. Интернет-турнир - новая форма работы [Электронный ресурс] // Современная библиотека: электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2013. – №4(9).

Виртуальные интернет-турниры - своеобразные конкурсы, суть которых заключается в том, что участники находят в Интернете ответы на предложенные вопросы. Поиск ведется либо непосредственно в библиотеке, либо в удаленном режиме, т.е. присутствие в библиотеке необязательно. После окончания турнира организаторы подводят итоги: подсчитывают число участников и сумму баллов, заработанных каждым из них (за правильный ответ присуждается один балл). Победителем считается тот, кто набрал большее количество баллов. В методических рекомендациях представлен опыт АОНБ им. Н.А. Добролюбова по организации двух интернет-турниров.

39. *Интернет-игра по творчеству М. Ю. Лермонтова [Электронный ресурс] / Л. А. Шелякина // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2014. – №4(13).*

Группу участников игры следует разделить на команды по 4-6 человек в каждой. Игра состоит из 8 заданий. За каждое правильно выполненное задание присуждается определённое количество очков. Ответы игроки ищут в сети Интернет. Победителем становится команда, набравшая наибольшую сумму баллов.

40. *Турнир неугомых [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2013. – №3(8).*
41. *Экологический кроссворд «Турнир неугомых» [Электронный ресурс] // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. – Архангельск, 2014. – №1(10)*

В публикациях описаны два интернет-кроссворда, составленные сотрудниками АОНБ им. Н.А. Добролюбова специально для пожилых слушателей курсов компьютерной грамотности. Первый посвящен жизни и творчеству Н. В. Гоголя, второй - экологии. Ответы на вопросы следовало искать в Интернете, тем самым закрепляя навыки работы в Сети.

Компьютерные игры

42. *Кайдаш, И. Как библиотекари квест победили: опыт создания компьютерной игры в библиотеке / И. Кайдаш, Н. Екимова // Библиотечное Дело. – 2012. - № 21. – С. 30-31.*

В Челябинской областной юношеской библиотеке создана оригинальная компьютерная игра «Как уральцы Бородинскую битву спасали» на тему Отечественной войны 1812 года. Средства нашлись, когда проект мультимедийного справочника победил в конкурсе региональных проектов учреждений культуры и получил финансовую поддержку администрации Челябинской области. Игра стала одной из составляющих этого проекта.

Для более глубокого «погружения» в тему на некоторых АРМах были установлены и опробованы популярные компьютерные игры, и вскоре стало понятно: развлекательно-познавательный квест – это то, что надо. Коллективный «мозговой штурм» помог определиться с жанром игры, ее объемом, главными персонажами, сюжетной линией и названием. Единодушно решили, что главными героями будут мальчишки-подростки, которые – в лучших традициях отечественных вестернов («Неуловимые мстители») – становятся активными участниками знаковых исторических событий. В основу игры легли реальные исторические события.



Сотрудники библиотеки выступили в качестве техрайтеров – людей, пишущих техническое задание для творческих специалистов-профессионалов: сценариста, художника, композитора. Получилось пять ключевых эпизодов, около 30 персонажей, 50 атрибутов. Для того чтобы сделать игру более познавательной, по ней разбросали исторические факты-бонусы, многие из которых мало известны даже взрослым. На этапе сборки игры (этим занимался программист библиотеки) разрозненные картинки объединялись в соответствии с

логикой развития сюжета: на карты фонов добавлялись необходимые атрибуты, персонажи, анимация, фоновые звуки, реплики персонажей – всё согласно сценарию и техническому заданию. Затем программист создавал программный код на особом языке (ActionScript) – и персонажи начинали двигаться, взаимодействовать друг с другом, переходить со сцены на сцену.

Когда игра была готова, ее протестировали программисты, дизайнеры, библиотекари, а позднее и простые геймеры. А после представления игры журналистам местных СМИ не осталось ни одного печатного и электронного издания, не обратившего внимания на такое событие, как создание компьютерной игры библиотекой! Опыт челябинцев показал: создание компьютерной игры в библиотеке только собственными силами, без привлечения специалистов разного профиля, наверное, невозможно. Но найти идею, собрать команду и осуществить такой проект – вполне по силам.

43. Комаров, Е. Мастерская хорошего настроения / Евгений Комаров // Библиотечное дело. – 2013. - № 14. – С. 3-5.

В Молодежном центре Ивановской областной библиотеки для детей и юношества разработали интерактивную интеллектуальную командную игру «СЛОВО.RU». Для игры для каждой команды потребуются компьютеры, объединенные в локальную сеть и имеющие доступ к Интернету. Игроки посредством сервиса обмена мгновенными сообщениями получают инструкции ведущего и вопросы викторины, а свои ответы направляют жюри. Для подготовки заданий разработчики игры использовали «Толковый словарь Даля», «Словарь иностранных слов», «Сленг-словарь» и «Офенский словарь».

44. Gamers... in the library? / J. S. Arntzen, Ø. Svaleng, M. V. Salvesen // Scandinavian Library Quarterly. – 2008. – No. 3 (Vol. 41). – PP.: 20-22. То же [Электронный ресурс]. - URL : <http://slq.nu/?article=norway-gamers-in-the-library> (дата обращения : 10.12.2015).

Сотрудники библиотеки г. Драммен одними из первых в Норвегии решились на спорный - с точки зрения консерваторов - поступок: приобрели для фонда своей библиотеки несколько игровых приставок: PlayStation, Wii, Xbox360, а также набор игр для них. Многие считают, что видеоиграм – явлению, на первый взгляд, сугубо коммерческому и бесполезному – не место в храме знаний и хранилище информации. Экспериментаторы из Драммена предложили свой взгляд на этот вопрос: видеоигры обладают отличным образовательным потенциалом (например, в сфере математики или изучения иностранных языков), социализирующим эффектом, а сюжетно-смысловое наполнение некоторых из них не уступит многим литературным бестселлерам нашего времени, просто представлено оно в альтернативной форме. В Драмменской библиотеке игры не выдают на дом, но посетители могут играть на приставках в течение всего ее рабочего дня. Статистика более чем обнадеживает: для одной только приставки Xbox360 за 2007 г. было осуществлено около 5000 «игровых выдач» (чуть более 100 выдач на одну игру). Отбор игр осуществляется самими библиотекарями, поэтому важно, чтобы люди, занимающиеся подобным проектом, разбирались или, по крайней мере, были готовы вникать в увлекательный мир видеоигр: например, читали обзоры, тестировали демо-версии игр самостоятельно. И, разумеется, очень важно строго соблюдать правила, связанные с ограничением доступа к тем или иным играм по возрасту пользователей!

45. *Akers, M. Video game champions in the public library [Электронный ресурс] / Matt Akers // Engadget | Technology News, Advice and Features : [web-site]. – 10. 12. 2013. - URL : <http://www.engadget.com/2013/12/10/video-game-champions-in-the-public-library/> (дата обращения : 13.06.2015).*

Многие из библиотек штата Массачусетс в наши дни включают в свои фонды видеоигры, которые могут быть выданы читателям на дом на тех же основаниях, что и книги, фильмы, звукозаписи и пр. В статье кратко исследован опыт работы библиотек четырех городов штата, с населением от 6000 до 85000 человек. Ньютонская библиотека приобрела в свой фонд видеоигры после того, как один из ее служащих посетил библиотеку в Уотертауне, где на тот момент видеоигры выдавались на дом уже в течение нескольких лет и пользовались большой популярностью. Согласно их статистике, в среднем на одну видеоигру приходится в десять раз больше выдач, чем на одну книгу (хотя, разумеется, эта статистика несовершенна, так как фонд игр невелик: всего 400 видеоигр в Ньютонской библиотеке, около 900 – в Уотертаунской). В Дуврской библиотеке на дом пользователям выдают не только игры, но и приставки - PlayStation 3, Wii, Xbox 360 и т.д., кроме того у них есть специально оборудованное помещение для игр на приставках на территории библиотеки. Сотрудники этих библиотек, осуществляющие работу по внедрению видеоигр в основной фонд (а практически все они – заведующие секторов работы с молодежью и/или детьми), имеют разные взгляды на ценность видеоигр для библиотек: кто-то видит в них культурные артефакты, кто-то – средство обучения и развития интеллекта, кто-то – потенциал для привлечения молодежи, однако, все сходятся в одном – видеоиграм в библиотеках быть, и главная задача, которая стоит перед ними, - найти оптимальный формат для их приобретения и выдачи пользователям.

46. *Yenigun, S. At Libraries Across America, It's Game On [Электронный ресурс] / Sami Yenigun // NPR : National Public Radio : [website]. – 11.08.2013. - URL : <http://www.npr.org/2013/08/11/209584333/at-libraries-across-america-its-game-on> (дата обращения : 14.06.2015).*

В одном из филиалов библиотечной сети округа Балтимор (штат Мэриленд) каждую среду проводят соревнования по видеоиграм на приставке Xbox среди пользователей-подростков. Это регулярное мероприятие проходит с 15:30 до 17:00, а в случае хорошего поведения участников оно продлевается еще на полчаса. На данный момент порядка 10-15% всех библиотек США выдают своим пользователям на дом видеоигры. Однако, исследования показывают, что еще большей популярностью пользуется услуга, позволяющая посетителям играть в видеоигры на территории библиотек. Сотрудница Хьюстонской публичной библиотеки, в фонде которой имеется более 15 различных приставок и несколько больших телевизионных экранов, утверждает, что предоставление такой услуги помогло им увеличить книговыдачу на 15-20% - за счет юных посетителей, которые начинают проводить в библиотеке больше времени. Исследования показывают также, что дети и подростки способны осмысленно читать текст, содержащийся в видеоигре, того же уровня, с которым при обычном чтении у них возникают проблемы. Тут срабатывает известное правило психологии – люди готовы гораздо больше усилий затратить на то, что им интересно; а дети очень и очень интересуются видеоиграми. Именно поэтому библиотеки, работающие на аудиторию детей и подростков, должны прикладывать усилия, чтобы сделать видеоигры естественной частью своего фонда. При правильной подаче посетители этого возраста начинают воспринимать библиотеку как место, где можно собраться компанией, поиграть в игры, обсудить возможные стратегии и собственный игровой опыт. У современных

подростков существует не так много безопасных локаций (не требующих, к тому же, финансовых затрат), где они могли бы собираться компанией, и одна из задач общественных библиотек предоставить им такое пространство.