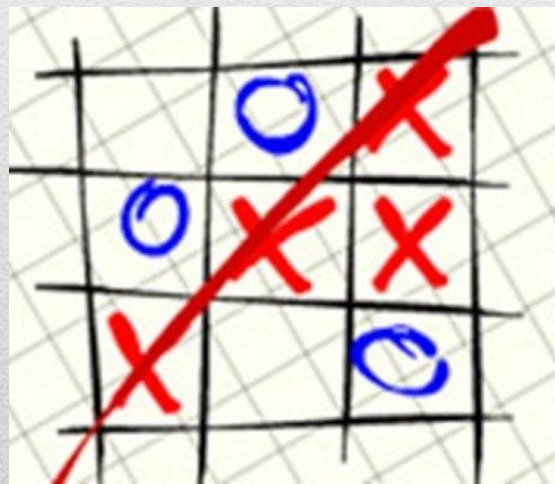


Игровые форматы в библиотечном пространстве

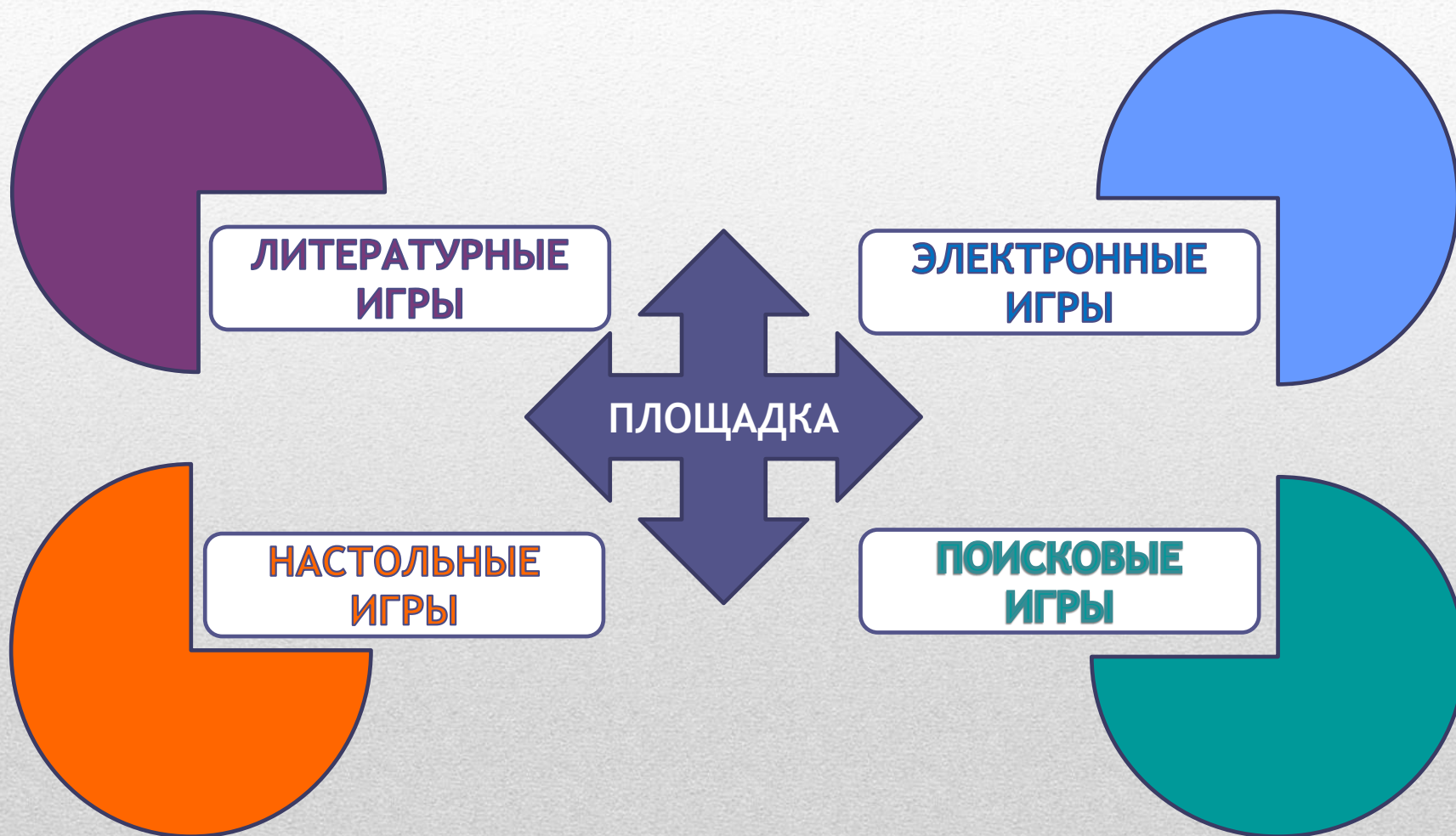


Ставропольская краевая библиотека для молодежи
имени В.И. Слядневой, 2016 г.

Преимущества игровых форматов

- Игровое соперничество рождает мотивацию к получению знаний
 - Способствует развитию эрудиции, творчества, коммуникативных навыков
 - Происходит социализация личности, реализация знаний и навыков в той или иной роли.
-

БИБЛИОТЕКА - ИГРОТЕКА



Игры по типу телепередачи «Своя игра»



Выберите вопрос:

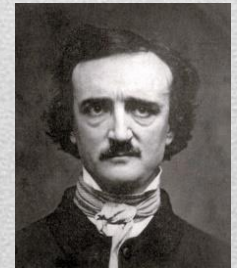
Тема	Стоимость вопроса, в баллах					
<i>Портрет героя</i>	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>
<i>Логические цепочки</i>	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>
<i>Чьи это слова?</i>	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>
<i>Выставка</i>	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>
		<u>70</u>	<u>80</u>	<u>90</u>	<u>100</u>	

Конец игры

Игры по типу телепередачи «Литературная интуиция»



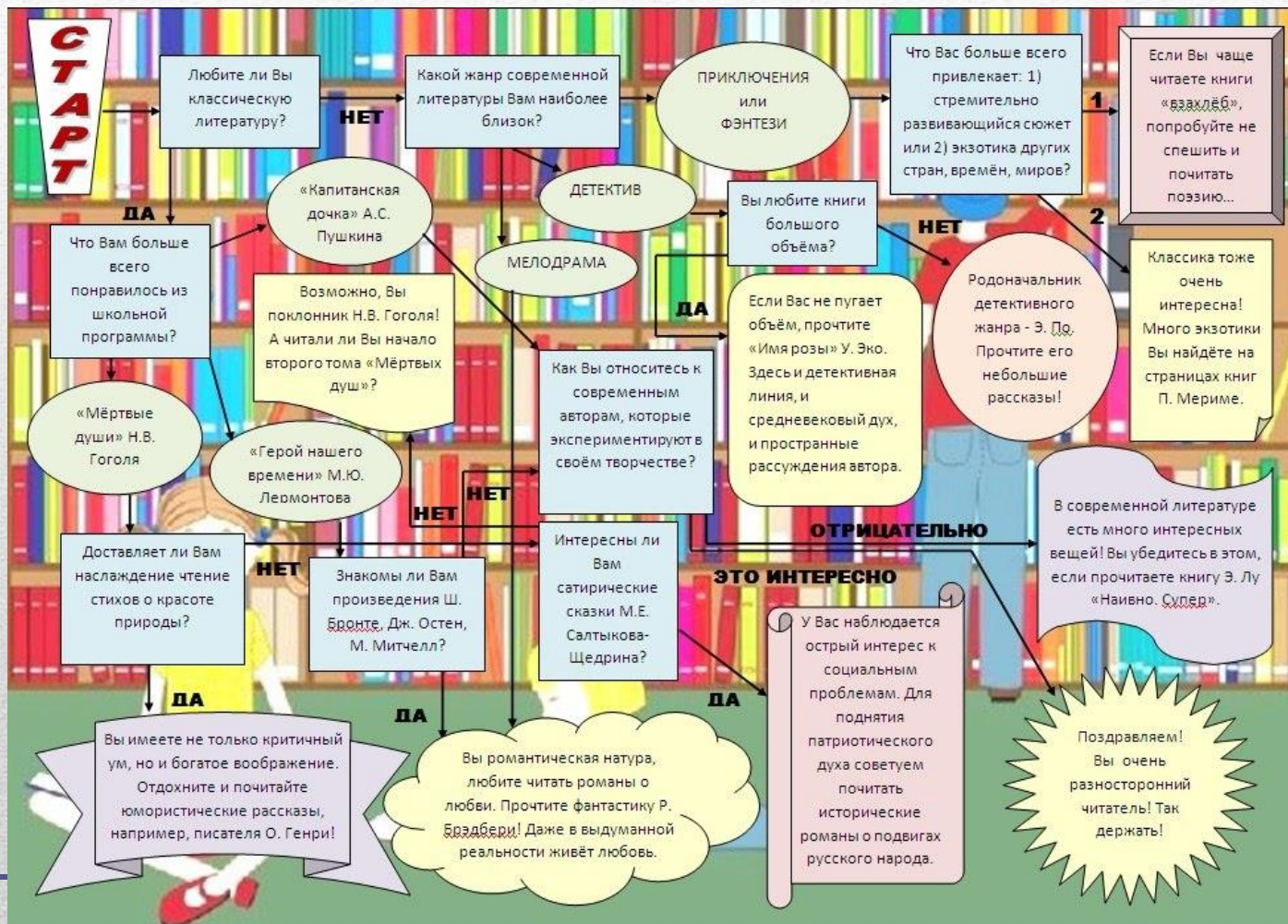
10 писателей,
10 малоизвестных фактов,
10 участников и
желающие проверить
интуицию!



Настольные игры: «Литературное домино»



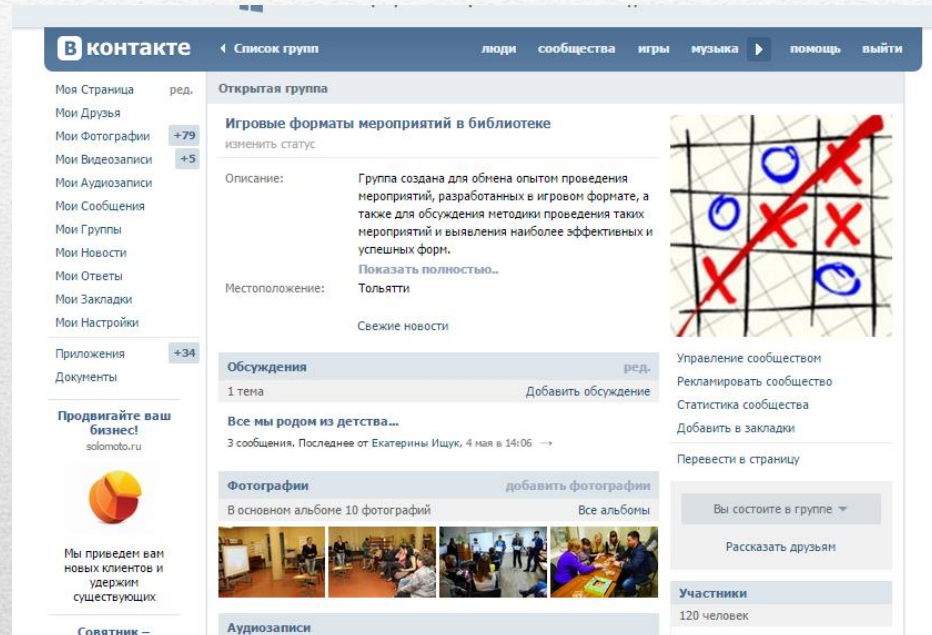
Игра-анкета «Библиопрофилактика»



Акция-игра «Книжная кулинария»



Игровые форматы деятельности в библиотеке



The screenshot shows a VKontakte group page for "Игровые форматы мероприятий в библиотеке". The page layout includes a left sidebar with navigation options like "Моя Страница", "Мои Друзья", and "Мои Фотографии". The main content area features a group description: "Группа создана для обмена опытом проведения мероприятий, разработанных в игровом формате, а также для обсуждения методики проведения таких мероприятий и выявления наиболее эффективных и успешных форм." It also shows a "Обсуждения" section with one topic and a "Фотографии" section with 10 photos. A right sidebar contains management tools like "Управление сообществом" and "Участники" (120 человек). A large red 'X' is drawn over the top right portion of the page, crossing out the group's name and description.

https://vk.com/club_igra_tbk

ПРИЧЕМ ЗДЕСЬ РЫЦАРИ?

Квест (с англ. *Quest* — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета») – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач.

Квесты бывают разные

Квест – приключенческая игра, которая имеет сюжетную линию, для прохождения которой необходимо решить несколько логических задач. Это и социально-значимая игра, очень динамичная, познавательная и развлекательная.

Библио-квест – активная форма массовой работы, в которой заложена модель развития навыков информационной деятельности, а также формирования положительного эмоционального отношения к процессу чтения.

Квест: пошаговая технология

Цели квеста (для библиотеки):

- Показать свои ресурсы и услуги
- Дать альтернативу привычным формам работы
- Привлечь молодежь в библиотеку
- Стимулировать интерес к чтению

Цель квеста (для игроков) - развлечься, получить знания и удовольствие, проверить себя.

Преимущества квеста

- ✓ Позволяет лучше познакомиться с библиотекой, ее ресурсами, услугами и возможностями.
 - ✓ Интеллектуальные этапы позволяют вспомнить произведение, писателя, развить эрудицию и проявить находчивость.
 - ✓ Квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений.
 - ✓ Активные этапы позволяют совместно пережить эмоции, что психологически сближает участников события.
 - ✓ Игровые задания вызывают массу позитива, способствуют развитию коммуникации участников.
-

*Мы не потому перестаем
играть, что постарели, —
мы стареем, потому что
перестаем играть.*

Джордж Бернард Шоу

Играйте и выигрывайте!
