

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ФОРМА ОБСЛУЖИВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ В СОВРЕМЕННОЙ БИБЛИОТЕКЕ

Аверьянова Ульяна Александровна

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени

Г.Р. Державина»

e-mail: ulanaaveranova6@gmail.com

Современная библиотека функционирует в условиях стремительной трансформации информационной среды и изменения читательских предпочтений. Традиционные формы библиотечной работы постепенно уступают место интерактивным методам коммуникации, которые превращают пользователя из пассивного получателя информации в активного участника диалогового общения. Как отмечают специалисты библиотечной сферы, именно интерактивный подход позволяет эффективно привлекать читателей и стимулировать развитие их творческой деятельности [8].

Среди многообразия интерактивных форм особое место занимают игровые технологии. Изучая читательские потребности, сотрудники библиотек давно отметили популярность игровых форматов среди пользователей различных возрастных категорий. По мнению исследователей, это связано с тем, что игра, являясь по своей сути отдыхом, одновременно выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение личности [4].

Обращаясь к философскому осмыслению феномена, игра определяется как разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенной прямой практической целесообразности и представляющей индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей [12]. В контексте библиотечной работы ценность игры заключается в органичном сочетании рекреационной и образовательной функций. Игровая деятельность развивает нестандартное самостоятельное мышление, интуицию, интеллект, что особенно актуально при работе с детьми и молодежью [4].

Исторически игровая деятельность библиотек значительно активизировалась с 1950-х годов XX века. Профессиональные периодические издания того времени публиковали сценарии литературных утренников, игр-путешествий и литературных игр [9]. В 1980–1990-е годы появляются игры, сюжет которых выстраивался по аналогии с популярными телевизионными передачами, что способствовало росту интереса подростковой аудитории. Особенно активно игровые методики использовались в работе со сказкой. Э. Иванова, анализируя опыт работы со сказкой, выделяет такие игровые формы, как игра в сравнение, драматизация, литературный театр, рассказ от имени героя произведения, а также прием «герой среди нас» [11].

Анализ научных теорий, педагогической и игровой практики позволяет дать развернутую психолого-педагогическую дефиницию интеллектуальной игры. Опираясь на классические определения отечественных и зарубежных педагогов и психологов Дж.Гилфорда и В.Н.Дружинина, интеллектуальную игру можно определить как игру, при которой в полной мере задействованы мышление и

память, а умственные операции участников направлены на опознание и понимание предъявленного материала. Такая игра имеет конвергентную (поиск в одном направлении при получении единственно правильного ответа) и дивергентную (поиск в разных направлениях) продуктивность с целью получения оценочного суждения о логичности заданной ситуации, точности ответа или найденного решения [8].

В зависимости от игровых действий интеллектуальные игры подразделяются на предметные (шашки, лото, домино), словесные (ребусы, викторины, кроссворды) и компьютерные, связанные с использованием новых технологий [8].

Интеллектуальные и творческие игры способствуют развитию логического мышления, тренировке памяти и стимулированию познавательного интереса. Молодежь, регулярно участвующая в таких играх, улучшает коммуникативные навыки, приобретает опыт работы в команде, учится принимать ошибки и неудачи, а также рассматривать задачи с разных точек зрения. В ходе игры развивается самостоятельность в принятии решений, появляется возможность отстаивать свою позицию и укрепляется уверенность в собственных знаниях [7].

В процессе участия в интеллектуальных играх человек проявляет и развивает следующие личностные качества:

- 1) организованность – необходимость соблюдать правила и внимательно слушать ведущего;
- 2) инициативность – предложение различных вариантов ответов для поиска правильного решения;
- 3) целеустремленность – формируется через стремление к победе и преодоление трудностей;
- 4) выдержка – умение уважать других участников и предоставлять им слово;
- 5) стрессоустойчивость – способность реагировать на неожиданности и находить выход из сложных ситуаций;
- 6) любопытство – создание комфортных условий для развития интереса к разным областям знаний [8].

Е.Н.Бойнякшина в своем пособии «Интеллектуальные игры в практике работы общедоступных муниципальных библиотек» рассматривает ряд функций игры в жизни человека, применимых в библиотечном обслуживании:

- 1) социокультурное назначение – игра выступает средством социализации личности, усвоения знаний, духовных ценностей и норм;
- 2) межличностная коммуникация – моделирование различных жизненных ситуаций, поиск выхода из конфликтов, обучение навыкам взаимодействия в социуме;
- 3) функция самореализации – игра важна как сфера реализации себя как личности, поэтому сам процесс игры имеет большее значение, чем ее результат;
- 4) диагностическая функция – человек ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), игра является особым «полем самовыражения»;

5)терапевтическая функция – игра используется для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, общении с окружающими, в учении;

6)коррекционная функция – игры объединяют, помогают справиться с критическими ситуациями, способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением;

7)развлекательная функция – создание комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, возможности свободы в проявлении фантазии [6].

Особого внимания заслуживает специфика игровой деятельности подростков. Как отмечает Г.Н.Тубельская, автор многочисленных сценариев литературных игр для школьников, игра подросткам необходима, однако стремление казаться взрослыми мешает им включиться в нее. Подростки никогда не скажут, что они играют: они проводят разведку, выполняют приказ, штурмуют крепость, ловят преступника. Поэтому в этом возрасте на первый план выдвигаются игры творческие, сюжетно-ролевые, требующие проявления инициативы и активности мысли, что объясняется их коллективной природой и возрастающим значением общения [4].

В интеллектуальной игре происходит создание проблемной ситуации, генерация идей, анализ, проверка и выбор лучших решений в условиях ограниченного времени. Любая командная интеллектуальная игра по факту является мозговым штурмом, предполагающим наличие в команде генераторов идей (самых эрудированных участников), критиков (людей с критическим и логическим мышлением), логиков (с аналитическим мышлением) и модератора (капитана), который ведет обсуждение и принимает решение о правильности ответа [4].

По определению из библиотечной энциклопедии, «литературная игра – это соревнование на знание творчества писателя или литературного произведения, являющееся одной из форм библиотечного обслуживания и общения» [10]. Такие игры применяются в библиотеках уже давно. Например, в 1938 году вышел сборник «Литературные игры», содержащий около семидесяти литературных игр и головоломок для работы с читателями [10].

Тематика библиотечных игр чаще всего связана с произведениями художественной литературы. Эти игры способствуют популяризации книги и чтения, а также помогают взглянуть на творчество писателей с новой стороны. Литературные игры могут включать викторины, путешествия, конкурсы, игровые сценарии, основанные на популярных телеиграх (брейн-ринги, КВН), аукционы, лото и другие форматы. Все эти формы распределяют творческие задания, обучающие и образовательные игры, а также вопросы для размышления. Главное условие – участники должны получить новые знания и закрепить уже изученный материал [10].

В последние десятилетия наблюдается настоящий бум игровых форм библиотечной работы. Разнообразные сценарии игр-путешествий, театрализованных праздников, презентаций книг, библиотечных шоу, литературных вечеров, эрудит-лото, игр-бродилок, викторин регулярно

публикуются в таких периодических изданиях, как «Детская литература», «Школьная библиотека», «Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки» и «Библиотека в школе» [9].

Статья О.О.Бурдиковой посвящена описанию опыта проведения сюжетно-ролевых игр в библиотеке, рассматриваются цели, преимущества и недостатки такого формата мероприятия [2]. Статья Ю.А.Акуниной посвящена вопросу определения ценных и содержательных форм досуга для молодежи, а также вовлечению их в современные мероприятия, способствующие развитию духовности и интеллектуальных способностей [1].

Для понимания технологии проведения интеллектуальной игры в библиотеке необходимо обратиться к методическим разработкам, описывающим процесс ее создания и реализации. В пособии «Игротека в библиотеке» О.Ю.Ершова выделяет следующие особенности интеллектуальных игр:

- 1) наличие вопросов, на которые участники отвечают в ходе игры;
- 2) наличие определенных правил, которые следует соблюдать участникам;
- 3) наличие игрового сюжета [3].

При подготовке интеллектуальной игры, по мнению автора, важно определить следующие параметры:

- 1) состав участников (команды или отдельные игроки);
- 2) количество человек в команде;
- 3) общее количество команд (участников);
- 4) порядок подачи вопросов;
- 5) время на подготовку ответа;
- 6) систему начисления баллов за правильные ответы;
- 7) продолжительность игры [3].

Для того чтобы игра проходила слаженно, перед ее началом необходимо объяснить правила всем участникам. Составители методического пособия «Игры разума» предлагают ряд общих правил, обеспечивающих успех мероприятия:

1. Представление должно быть ярким и захватывающим, создающим атмосферу увлекательного праздника с костюмами, сюрпризами и призами. При этом лучше избегать сложного и дорогостоящего изготовления декораций.

2. Вопросы не должны быть слишком сложными или слишком легкими, чтобы поддерживать интерес как участников, так и зрителей. Если игра состоит из нескольких туров, вопросы должны постепенно усложняться.

3. При подборе материалов не следует стремиться объять необъятное – достаточно нескольких пособий.

4. К сложным вопросам должны быть подсказки, или ответ должен быть получен путем логического рассуждения.

5. Обязательное условие: на игре должно быть весело. Азарт создается присутствием зрителей и болельщиков. В перерывах между вопросами уместны шутки и творческие вставки.

6. Игра станет более динамичной, если обеспечить острое противостояние – например, после каждого раунда из игры выбывают менее активные или менее успешные участники.

7. Использование в игре атрибутов (колесо рулетки, волчок, черный ящик) позволит повысить интерес игроков и болельщиков за счет элемента случайности, обостряющего интригу [4].

При организации интеллектуальных игр вопросы должны вызывать интерес к ответам и побуждать после игры углубить знания по теме. Важно соблюдать следующие правила: вопросы не должны быть слишком простыми или чрезмерно сложными, чтобы удерживать внимание игроков, а тематика должна соответствовать их интересам. Сложность вопросов может оставаться постоянной или постепенно возрастать по ходу игры. Также важно использовать разнообразные форматы вопросов – от простого текстового представления до видеоматериалов [5].

Представленный анализ теоретических источников и методических разработок показывает, что интеллектуальная игра представляет собой сложный, многоаспектный феномен. С одной стороны, это досуговое мероприятие, обладающее значительным рекреационным потенциалом. С другой – это эффективный педагогический инструмент, способствующий социализации, развитию когнитивных способностей и творческой самореализации личности. Однако реализация этого потенциала возможна лишь при условии грамотной методической организации, учитывающей как универсальные принципы игровой деятельности, так и специфику конкретной библиотечной аудитории.

Диапазон подготовки и проведения интеллектуальных игр очень разнообразен, но их суть остается неизменной: при решении поставленных задач происходит развитие и проявление творческого начала. В процессе игры ищутся новые пути или создаются оригинальные решения, требующие особых умственных качеств – наблюдательности, умения сопоставлять и анализировать, комбинировать, выявлять связи, зависимости и закономерности. Все это вместе формирует творческие и интеллектуальные способности человека [4].

Таким образом, интеллектуальные игры представляют собой многогранную и эффективную форму интерактивного библиотечного обслуживания. Они позволяют органично сочетать образовательные и рекреационные функции, способствуют развитию познавательной активности пользователей, их коммуникативных навыков и творческого потенциала. Методически грамотно организованная интеллектуальная игра превращает библиотеку в место интеллектуального притяжения и активного общения, полностью отвечая современным запросам пользователей и способствуя продвижению книги и чтения.

Список использованных источников

1. Акунина Ю.А., Ванина О.В. Инновационные формы молодёжного досуга: тренды современности. – URL: [https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-](https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye)

formy-molodyozhnogo-dosuga-trendy-sovremennosti/viewer (дата обращения: 15.11.2025).

2. Бурдикова О.О. Сюжетно-ролевая игра в библиотеке: опыт отдела редких книг Кировской областной научной библиотеки им. А.И.Герцена // Библиотека и молодёжь: взгляд в будущее: материалы II Всероссийской конференции молодых библиотекарей. – Киров, 2024. – С. 15-27.

3. Ершова О.Ю. Игротека в библиотеке: методические рекомендации / Воронежская областная универсальная научная библиотека имени И.С.Никитина. – Воронеж, 2022. – 24 с.

4. Игры разума : методическое пособие для библиотечных работников по проведению интеллектуальных игр с детьми и подростками / ГУК «Централизованная библиотечная сеть Бобруйского района». – Бобруйск, 2021. – URL: <https://cbs-bobruisk.belhost.by/index.php/ru/119-metodicheskie-rekomendatsii-2021-goda/1089-igry-razuma> (дата обращения: 08.12.2025).

5. Лисачева Ю.А. Интеллектуальная игра – актуальный метод работы с молодёжью : методические рекомендации / МБУК «ЦБС Яковлевского городского округа». – Строитель, 2020. – 62 с.

6. Бойнякшина Е.Н. Интеллектуальные игры в практике работы общедоступных муниципальных библиотек : консультация / КБНУК «Дальневосточная государственная научная библиотека». – Хабаровск, 2021. – 41 с.

7. Интеллектуальные игры для молодёжи : методические рекомендации / МАУК «Централизованная библиотечная система г. Ялуторовска». – Ялуторовск, 2023. – 17 с.

8. Интерактивные формы работы в библиотеке : методико-библиографическое пособие для руководителей детским чтением / МБУК «Яковлевская ЦБС», Филиал «Центральная детская библиотека». – URL: <https://stroitel-metodist.ru/DownloadUser/MBP%2022.pdf> (дата обращения: 22.11.2025).

9. Кочергина С.А. Креативные формы работы современной библиотеки : методические рекомендации / МКУК «ЦБС» Ферзиковская. – Ферзиково, 2022. – 43 с.

10. Кудирова И.А. Литературные игры в библиотеке : методические консультации / МАУК «Центральная межпоселенческая библиотека» Белебеевского района. – Белебей, 2022. – URL: <https://belebeycbs.ru/wp-content/uploads/2022/04/gotovoe-posobie.pdf> (дата обращения: 05.12.2025).

11. Осваиваем креативные формы работы : методические рекомендации / ГУК «Лунинецкая районная централизованная библиотечная система»; сост. И.Хлуд. – Лунинец, 2020. – URL: <http://lrcbs.by/wp-content/uploads/2020/12/Kreativnye-formy-raboty.pdf> (дата обращения: 05.12.2025).

12. Философский словарь / науч. ред.-сост.: П.П.Апрышко, А.П.Поляков; под ред. А.А.Гусейнова, Ю.Н.Солодухина. – 9-е изд., дораб. и доп. – Москва : Мир философии : Алгоритм, 2021. – 941 с.