# Паспорт практики

2. Наименование практики

|  |
| --- |
| Командная интеллектуальная игра – БиблиоКвиз |

3. Наименование территории, на которой данная практика была реализована

|  |
| --- |
| г. Балаково, Саратовская область |

4. Предпосылки реализации

|  |
| --- |
| Современный читатель, прежде всего, является потребителем цифровых продуктов, личностью, ориентированной на восприятие визуальной, а не вербальной информации. Сегодняшнему школьнику или студенту надо, чтобы информация подавалась ярко, динамично, и желательно коротко. А для библиотекаря главное – привлечь внимание, вызвать эмоциональную реакцию, желание взять книгу в руки. С этой целью мы, библиотекари, применяем в своей работе разнообразные формы массовой работы. Сотрудники библиотеки понимают, что массовая работа – это, в первую очередь, публичная деятельность, поэтому от того, как эта деятельность в библиотеке организована, во многом зависит её имидж. В настоящее время формируется новое поколение – компьютерное, в отличие от взрослого – литературного. В эпоху интернета и телевидения, пребывая постоянно «в онлайн-режиме» жители XXI века, вольно или невольно теряют многое из того, что ещё несколько десятилетий назад составляло суть нормального человеческого общения. Безусловно, для того чтобы быть востребованной, библиотеке необходимо приспосабливаться к меняющимся условиям и предлагать читателям те формы обслуживания и/или коммуникации, которые они ждут от неё в данный момент. Это заставляет библиотеки искать инновационные подходы.Игры в формате «Квиз Плиз» – это очень популярное интеллектуальное развлечение сегодня во всем мире, в том числе и в России. В ходе игры участники отвечают на различные вопросы (в основном на логику и эрудицию). Как правило, игры проходят в барах, пабах, ресторанах, караоке-клубах, причем участие в игре всегда платное, что является часто препятствием для некоторых желающих попробовать свои силы в Квиз Плизе.Библиотека постоянно ищет новые формы массовой работы для привлечения молодежной аудитории. Почему бы не попробовать организовать Квиз?! Подобный формат игры показался нам привлекательным также и тем, что фактически не требовал никаких материальных вложений: все вопросы составлены и оформлены сотрудником библиотеки, вся техника, необходимая для проведения игр, уже имелась в библиотеке, как и персонал, способный ее настроить и без заминок провести игру в онлайн- и офлайн- форматах. Итак, библиотека предложила альтернативную форму популярной игры для всех желающих совершенно бесплатно! Стоит почеркнуть, что БиблиоКвиз – это не абсолютная копия Квиз Плиза. Упор делается не только на шоу, развлечение, приятное времяпрепровождение, но и восприятие новых знаний: ведущий почти в каждый вопрос дополняет определенными сведениями, почерпнутых из книг и периодических изданий на озвученную тему. Причем уровень игр оказался ничуть не ниже тех, что проводят уже зарекомендовавшие себя в городе организаторы Квиз Плизов – это подтвердили завсегдатаи городских чемпионатов.  |

5. Сроки реализации практики

|  |
| --- |
| С ноября 2019 по настоящее время |

6. Показатели социально-экономического развития города, характеризующие положение до внедрения практики

|  |
| --- |
| Балаково – город в Саратовской области, административный центр Балаковского района, крупный промышленный центр Саратовского региона, крупнейший промышленно-энергетический центр Поволжья, город энергетиков, химиков, строителей, металлургов. По данным Саратовстата на 1 января 2019 года численность населения Балаковского муниципального района составила 207 995 человек, в том числе: город Балаково – 188 489 человек, сельское население – 19 506 человек. Молодежи в Балакове и Балаковском районе насчитывалось 34143 человек, что составило 16 % от всего населения. На 1 января 2019 г. в Балаково и Балаковском районе насчитывалось 36 библиотек, из них 26 библиотек входило в структуру МАУК «Межпоселенческая центральная библиотека Балаковского муниципального района» (1 библиотека в городе и 25 библиотек в сельской местности).МАУК «Межпоселенческая центральная библиотека Балаковского муниципального района» имеет определенные имиджевые и репутационные ресурсы: проводит более 500 мероприятий в год, имеет квалифицированный и организованный персонал, накопленные связи с деятелями культуры и учреждениями культуры, образовательными учреждениями, учреждениями социальной службы (больницы, дома инвалидов и пр.) и др.Для оценки существующего имиджа библиотеки в молодежной среде города в 2019 году был проведен опрос среди школьников и студентов. Цель опроса: определить характеристики имиджа библиотеки. Необходимо было выявить ключевые образы библиотеки, сложившиеся у молодежной аудитории: образ посетителей библиотеки, образ работников библиотеки, функционал библиотеки; определить потребности в сфере библиотечного обслуживания; выявить интерес к чтению среди других форм досуга; оценить мероприятия, проводимые библиотекой. В ходе опроса был сделан вывод, что: библиотека имеет неясный имидж для школьников и студентов, ее предназначение и функционал, по мнению молодежи, не изменился; укрепилось убеждение, сформированное представителями интернет-сообщества, что можно найти любую информацию в интернет-пространстве; информационные потребности в помощь образовательному процессу уступили свои позиции, лидирующим становится досуговый аспект. В последнее время наблюдается тенденция роста пассивных видов досуга, не говоря уже о том, что все больше подростков и молодежи «зависает» в компьютерной сети». Стало сложнее вовлечь молодежь в творческо-созидательные виды деятельности.  Поэтому сотрудники библиотеки пришли к выводу, что для привлечения юной аудитории в библиотеку необходимо более тщательно изучать запросы, интересы, потребности молодых людей, пожелания педагогов. Мероприятия должны стать более популярными, модными, насыщенными интерактивными медиа-викторинами и социальными видеороликами. Они должны проходить в форме открытого диалога, совместного обсуждения, высказывания своей точки зрения. Тогда молодые пользователи с готовностью придут в библиотеку, если она будет ассоциироваться у них с местом, «где умнеешь», «где тебя понимают», «где встречаются и находятся друзья», «где можно быть самим собой», «где тебя покидают тревоги», «где безопасно», «где ощущаешь душевный и физический комфорт». |

7. Цель (цели) и задачи практики

|  |
| --- |
| Цель: * Формирование положительного имиджа библиотеки среди молодежи как места проведения коллективного досуга.

Задачи: * Разработка темы, структуры игры в формате БиблиоКвиз;
* Составление и оформление вопросов для проведения игры в онлайн-режиме и внутри библиотеки;
* Поиск аудитории, реклама игры в социальных сетях;
* Проведение игры;
* Публикация в СМИ и социальных сетях по итогам игры.
 |

8. Возможности, которые позволили реализовать практику

|  |  |
| --- | --- |
| № | Описание возможности |
| 1. | Профессиональные навыки и умения персонала. |
| 2. | Технические обеспечение: компьютеры, программное обеспечение, наличие экрана и видеопроектора. |
| 3. |  Наличие места проведения игры. |
| 4. | Наличие желающих участвовать в игре. |

9. Принципиальные подходы, избранные при разработке и внедрении практики

|  |  |
| --- | --- |
| № | Описание подхода |
| 1. | Бесплатность: участие в играх проводится бесплатно для всех желающих. |
| 2. | Избирательность: выявление разницы при проведении игр в онлайн и офлайн режиме, осуществление различного подхода к озвучиванию вопросов ведущим и объявлению правильных ответов. Уровень сложности вопросов зависит от уровня образования и возраста игроков. В зависимости от аудитории, количество вопросов может быть сокращено, формулировка их упрощена, подсказки делаются более явные.  |
| 3. | Системность: составление новой игры к важной дате или событию в жизни страны (например, 75-ти летие Победы в Великой Отечественной войне, 60-летие первого полета человека в космос, Год науки и технологий) |

10. Результаты практики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Показатель, единица измерения | Значение показателя |
| за последний годреализации практики | за весь периодреализации |
| 1. | Количество игр | 3 | 5 |
| 2. | Привлечено волонтеров | 10 | 20 |
| 3. | Освоение проведения онлайн-квиза на платформе ZOOМ | 2 | 2 |
| 4. | Организован междугородний БиблиоКвиз между командами школьников из г. Балаково и г. Москва. | 1 | 1 |
| 5. | Обучено методике и правилам проведения игры школьных библиотекарей | 15 | 15 |

11. Участники внедрения практики и их роль в процессе внедрения

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Участник | Описание его роли в реализации практики |
| 1. | Стройкина Анастасия Владимировна, ведущий библиотекарь МАУК МАУК «МЦБ БМР» | Составление и оформление вопросов, подсказок и ответов. Ведение игры в онлайн и офлайн формате. Отчет в СМИ и в соцсетях. |
| 2. | Сарвенкова Светлана Анатольевна, главный библиограф МАУК «МЦБ БМР»  | Подбор периодических изданий и отдельных статей из газет и журналов для составления вопросов |
| 3. | Деревяго Светлана Георгиевна, ведущий библиотекарь МАУК «МЦБ БМР» | Техническое обеспечение  |
| 4. | Кузнецов Сергей Владимирович, инженер МАУК «МЦБ БМР» | Техническое обеспечение |
| 5. | Емельянова Наталья Николаевна, ведущий методист МАУК «МЦБ БМР | Жюри |
| 6. | Абасева Оксана Юрьевна, заведующий сектором МАУК «МЦБ БМР»  | Жюри |

12. Заинтересованные лица, на которых рассчитана практика

|  |  |
| --- | --- |
| Количество граждан, участвующих вреализации практики | Количество граждан, на которых направленэффект от реализации практики |
| 17 человек (сотрудники библиотеки, преподаватели учебных заведений) | 302 человека - (учащиеся школ, студенты техникумов, взрослое население города) |

13. Краткое описание бизнес-модели реализации практики

|  |
| --- |
| Сотрудники проводили мероприятия по реализации практики в рамках своей основной деятельности. Дополнительные средства на реализацию практики не привлекались. |

14. Краткое описание практики

|  |
| --- |
| Квиз – это интеллектуальная командная викторина (от англ. "quiz" – викторина). Эта игра не требует энциклопедических знаний, но требует азарта и куража, дарит хорошее настроение от веселого времяпрепровождения в отличной компании... Суть мероприятия: игроки отвечают на вопросы, получая за ответы баллы. Кто больше ответил (т.е. набрал большее количество баллов), тот и выиграл. Вопросы в квизах рассчитаны на разный уровень знаний, но большей частью на логику, поэтому подходят всем. Очень многое зависит также от сплочённости команды, умения услышать мнение каждого игрока, отстоять своё и в итоге привести команду к победе. В конце игры все делятся своими впечатлениями и эмоциями.Осенью 2019 года в рамках IV Ночи искусств в МАУК «Межпоселенческая центральная библиотека Балаковского муниципального района» прошел первый в г.Балаково БиблиоКвиз «Осенило!» В самой первой игре приняло участие 10 команд (по 6 человек в команде). Состоялось 7 раундов, так как БиблиоКвиз проходил в ноябре, в рамках Ночи искусств, раунды игры были посвящены осени и искусству: «Осенняя палитра» (живопись)»; «Мелодия листьев и дождя(музыка)»; «Осенний марафон(кинематограф)», «Литературная лоция» (литература) и др. В феврале 2020 состоялась вторая интерактивная игра в формате «вопрос-ответ», это был **БиблиоКвиз «Битва»**, посвященный 75-летию Победы в Великой Отечественной войне. Главной задачей разработчиков игры стала популяризация знаний исторических фактов и событий, которые были заложены в 60 вопросов. В игре приняли участие 10 команд по 6 человек. Вопросы были составлены так, чтобы при ответе использовать не только знание конкретных дат или событий, но и личный кругозор участников, например, чьи следы на снегу не вызывали у немцев подозрений, о том, что колебания цен на определенные виды мяса могли иногда указать на намерения противника и т.д. Многие из известных личностей, которых требовалось угадать, были хорошо известны – это Г.К. Жуков, В.В. Талалихин, но были и менее знаменитые герои Великой Отечественной, судьба которых по-настоящему заинтересовала участников игры. В условиях пандемии БиблиоКвизы перешли в новый формат – онлайн.В марте 2021 года межпоселенческая центральная библиотека провела игру для школьников КосмоКвиз «Поехали!» в онлайн формате на платформе Zoom. Игра, посвященная 60-летию первого полёта человека в космос, состоялась между командами МАОУ СОШ № 25 г. Балаково и ГБОУ г. Москвы «Школа «Спектр», участие которой организовали сотрудники Библиотеки № 132 ЦБС ЮВАО г. Москва .На этот раз вопросов было меньше, и были они проще – учитывался возраст участников команд. Игра состояла их трёх раундов по семь вопросов, посвящённых человеку в космосе, технике и технологиям, литературе и искусству, космическим объектам и т.д. Например, нужно было отгадать зашифрованное слово «космонавт», образованное от двух греческих, догадаться, почему Ю.А. Гагарин состоял в переписке с А.А. Тахтаровой, указать, где жила дочка знаменитого «космонавта» Стрелки, вспомнить, какое небесное тело «понизили в звании» в 2006 году, указать, что за территория, связанная с космосом, в переводе на русский называется «Богатая долина», и многое другое. КосмоКвиз прошел весело и живо, без технических заминок. Победили, с разрывом в один балл, балаковцы! Вернее, балаковочки: команда «Фосагрики» (рук. Боровкова Т.Г.).  В апреле 2021 года состоялась еще одна игра в формате Квиз Плиз на платформе Zoom. На этот раз БиблиоКвиз «Лабиринты разума» был приурочен к Году науки и технологий. Шесть команд приняли участие в интеллектуальной игре: «Неисправимые оптимисты», «11 друзей Гоголя», «Район №9», Трио «Квартет», «Парк хороших друзей» и «Звезда». Несмотря на то, что игра проходила в онлайн-формате, двусторонний обмен положительной энергетикой и эмоциями между организаторами игры, и участниками команд состоялся.Игра состояла их шести раундов по 7-10 вопросов. Вопросы составлены таким образом, что «подглядеть» ответ практически невозможно, нужно внимательно вдумываться, анализировать подсказки и находить правильный ответ. В итоге больше всего баллов набрали участники трио «Квартет», на два балла меньше набрали «11 друзей Гоголя», а на третьем месте участники команды «Район №9». Космический БиблиоКвиз «На взлёт!» прошел в апреле 2021 года в ГАПОУ СО «Балаковский промышленно-транспортный техникум им. Н.В. Грибанова». Было организовано три команды: «Гагаринские дети», «ОМЕГА-2» и «КосмоСтар». Игра состояла их трёх раундов, включавших в себя по семь «космических» вопросов. Победила команда «ОМЕГА-2», участники которой с самых первых минут были настроены на победу.В мае 2021 года БиблиоКвиз «Салют, Победа!» собрал 6 команд студентов ГАПОУ СО «Балаковский политехнический техникум». Соревновались в знании истории Великой Отечественной войны будущие химики и специалисты по информационным системам. Игра состояла их пяти раундов по пять вопросов. Например, нужно было догадаться, какой элемент формы знаменосцев после парада Победы был сожжен вместе с помостом, указать, что за сооружение в августе 1942 года, ещё во время ожесточенных боёв за здание сталинградского вокзала, попало в газеты и кинохронику, а в наше время – в компьютерные игры, понять, чего не хватало в госпиталях для быстрого заживления ран и многое другое. Участники команд сумели проявить логические способности и найти ответы на самые каверзные вопросы. |

15. Действия по развертыванию практики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Описание мероприятия | Исполнитель |
| 1. | Выбор направления работы, определение темы, изучение правил игры в формате «Квиз Плиз», посещение одной из игр, проводимых в городе в качестве наблюдателей | Ответственные за разработку практики из числа сотрудников библиотеки |
| 2. | Коррекция формата игры. Определение формы – «БиблиоКвиз». Определение лидера практики | Ответственные за разработку практики из числа сотрудников библиотеки |
| 3. | Изучение темы с использованием материалов, размещенных в сети Интернет, книжного фонда библиотеки, фонда периодических изданий | Лидер практики |
| 4. | Определение структуры раундов, составление текста вопросов, составление подсказок, оформление  | Лидер практики |
| 5. | Реклама в социальных сетях, размещение объявления о готовящемся мероприятии, запись желающих (формирование команд проводится самими участниками) | Ответственные за разработку практики из числа сотрудников библиотеки |
| 6. | Подготовка печатной продукции (правила игры, бланки для заполнения правильных ответов, грамоты для победителей игры ) | Ответственные за разработку практики из числа сотрудников библиотеки |
| 7. | Проведение игры | Лидер практики, ответственные за техническое оснащение из числа сотрудников библиотеки |
| 8. | Освещение в социальных сетях и СМИ | Лидер практики |
| 9. | Обсуждение технических моментов организации игры, исправление недочетов | Ответственные за разработку практики из числа сотрудников библиотеки |

16. Нормативно-правовые акты, принятые для обеспечения реализации практики

*Принятые НПА*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование НПА | Результат принятия НПА |
| 1. | Приказ отдела по культуре администрации Балаковского муниципального района Саратовской области № 200 от 28.10.2019 г. «О проведении Всероссийской культурно-образовательной акции «Ночь искусств 2019 на территории муниципального образования город Балаково» | В работу библиотеки была внедрена новая практика массовой работы – БиблиоКвиз |

*Измененные НПА*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование НПА | Изменения,внесенные в НПА | Результат внесения изменений |
|  | --- | --- | --- |

17. Ресурсы, необходимые для внедрения практики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Описание ресурса | Для каких целей данный ресурс необходим |
| 1. | Компьютер с установленным на нем программным обеспечением[Microsoft PowerPoint для работы с презентациями](https://www.microsoft.com/ru-ru/microsoft-365/powerpoint)* ZOOM
 | Подготовка вопросов, видеотрансляцияСоздание презентацийПроведение игры в онлайн формате |
| 2. | Радиомикрофон |  Ведение игры |
| 3. | Экран  | Показ слайдов при офлайн режиме игры |
| 4. | Проектор  | Показ слайдов при офлайн режиме игры |

18. Выгодополучатели

(*регион, предприниматели, жители т.п.)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Выгодополучатель/ группавыгодополучателей | Описание выгод, полученных в результатевнедрения практики |
| 1. | Учащиеся средних общеобразовательных школ и студенты учреждений СПО города |  Получены новые знания и навыки командной интеллектуально-развлекательной игры |
| 2. | МАУК «МЦБ БМР» | Повысился имидж библиотеки как места проведения коллективного досуга |

19. Затраты на реализацию практики

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Статья затрат | Объем затрат | Источник финансирования |
|  | --- | --- | В рамках утвержденных расходных обязательств бюджета Балаковского муниципального района на текущий финансовый год на содержание МАУК «Межпоселенческая центральная библиотека Балаковского муниципального района» |

20. Показатели социально-экономического развития города, характеризующие положение после внедрения практики

|  |
| --- |
| В результате внедрения в практику работы библиотеки командной интеллектуальной игры БиблиоКвиз удалось сформировать определенный положительный имидж библиотеки как места проведения коллективного досуга для молодежи. В реализацию практики было вовлечено 319 человек, было проведено 5 игр. Эффективностью проведения БиблиоКвизовможно считать и многочисленные положительные отзывы: «Организаторам спасибо! Отличный формат мероприятия, вопросы на все поколения, продолжайте!»; «Большое спасибо организаторам за возможность прекрасно и интеллектуально размяться. Проводите, пожалуйста, регулярно!»; «Спасибо за чудесный вечер! Это настоящая встреча эмоций, мозга и впечатлений. Возможность узнать много нового и интересного, встретиться со старыми знакомыми»; «Как обычно время провели отлично! Познавательно, интересно, благодарим организаторов. Квизу быть!»Командная интеллектуальная игра БиблиоКвиз получила широкий общественный резонанс в городе и, как следствие стали поступать предложения организовывать подобные игры для людей разного возраста. В результате мы приобрели новых пользователей, верных друзей и надежных помощников. Лидер практики и разработчик игр, ведущий библиотекарь А.В. Стройкина, была приглашена в качестве консультанта на заседание муниципального методического объединения работников школьных библиотек «Квиз как форма работы по продвижению чтения». Было обучено 15 школьных библиотекарей.Некоторые творческие планы и интересные решения в рамках реализации практики в стенах библиотеки не позволили воплотить пандемия COVID-19 и санитарно-эпидемиологические ограничения на проведение массовых мероприятий. Но, несмотря на определенные трудности, библиотека смогла перестроиться и перевести БиблиоКвизы в онлайн-формат. В результате мы освоили платформу ZOOM и смогли, первые в городе, ввести в практику междугородний формат игры.Играть в БиблиоКвизы весело — ведь это соревнование, а соревнование предполагает азарт, и предвкушение, и сильную радость, и много других ярких эмоций. В БиблиоКвизе можно проявить эрудицию, и даже если вы ответите всего на один вопрос всей игры, это может привести вашу команду к победе! На БиблиоКвизах отлично проводить время с друзьями – это и повод, и развлечение для всей компании. И вообще — каждый находит в этой игре что-то свое – интересные темы или способ организации приятного досуга в кругу единомышленников. Поэтому БиблиоКвизы становятся все популярнее в молодежной среде нашего города. |

21. Краткая информация о лидере практики/команде проекта *(не более 0,5 страницы)*

|  |
| --- |
| Стройкина Анастасия Владимировна, ведущий библиотекарьОбщий стаж работы – 32 года, библиотечный стаж – 17 лет.2018г. – Почетная грамота отдела по культуре администрации Балаковского муниципального района.2020г. – Благодарность главы Балаковского муниципального района за добросовестный труд, профессиональное мастерство.2021г.- победитель районного конкурса «Космическая слава земли саратовской», посвященного 60-летию первого полета человека в космос.2021г.– повышение квалификации в ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры» по дополнительной образовательной программе повышения квалификации «Бренд-менеджмент и медиа-маркетинг в современные библиотеки» в рамках Национального проекта «Культура».Обладает навыками написания статей для СМИ (в том числе одной, размещенной в научном журнале), книг краеведческого направления, проведения массовых мероприятий, мастер-классов, создания видеороликов (в том числе документального фильма краеведческой направленности), создания интеллектуальных игр и т.д.  |

21. Ссылки на интернет-ресурсы практики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование ресурса | Ссылка на ресурс |
| 1. | ВКонтакте | <https://vk.com/feed> |
| 2. | Одноклассники | <https://ok.ru/feed> |
| 3. | Инстаграм | <https://taplink.cc/biblioteka_na_lenina> |

22. Список контактов, ответственных за реализацию практики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Ответственный (ФИО, должность) | Телефон, электроннаяпочта |
| 1. | Стройкина Анастасия Владимировна | 8 927 151 35 31stroikina@yandex.ru |