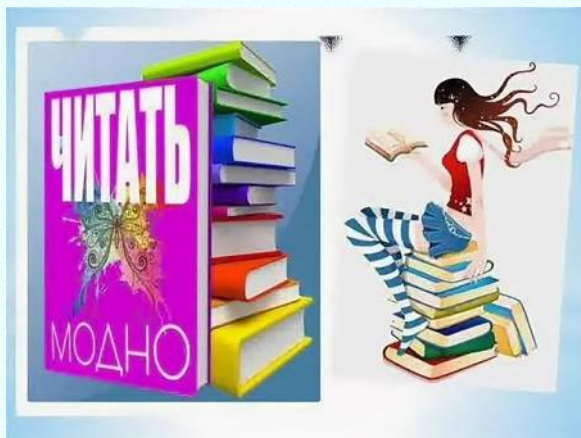


Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Межпоселенческая библиотечная система»
Дзержинского района



Методические рекомендации

Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодежи в библиотеке

Дзержинское, 2024

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

Сегодня обществу нужны активные, инициативные личности, которые умеют творчески мыслить, принимать нестандартные решения, быстро реагировать на ситуацию.

В профессиональном плане ценится интеллектуальный уровень человека, способность учиться, умение из огромного объема информации выделить главное.

В связи с этим библиотекари в работе с молодежью используют интерактивные технологические средства. Для подростков и молодежи в обучении привлекательны элементы развлекательности, чему способствуют интеллектуальные игры.

Но формат проводимых мероприятий нельзя рассматривать в отрыве от задач, которые призвана решать библиотека. Нельзя проводить исключительно развлекательные игры и конкурсы, забывая о роли библиотеки – продвижение книги и чтения.

Согласно философскому словарю, игра – разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенной прямой практической целесообразности и представляющей индивиду

возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей.

Игра в жизни человека выполняет ряд очень важных функций, таких как:

- социокультурное назначение (игра — средство социализации личности: усвоения знаний, духовных ценностей и норм);
- межличностная коммуникация (моделирование различных ситуаций жизни, поиск выход из конфликтов, обучение навыков взаимодействия в социуме);
- функция самореализации человека (игра важна как сфера реализации себя как личности, поэтому сам процесс игры имеет большее значение, чем её результат или достижение какой-либо цели);
- диагностическая функция (человек ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), игра сама по себе это особое «поле самовыражения»);
- терапевтическая функция (игра используется для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении);

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

– развлекательная функция (создание определённого комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, возможность свободы в проявлении фантазии).

Все эти функции приемлемы в библиотечном обслуживании. В просветительской работе с населением используются разные виды игр: ролевые, обучающие, интеллектуальные, спортивные, народные и другие.

В последнее время особую популярность приобрели интеллектуально – познавательные игры.

Объясняется это тем, что, с одной стороны, азарт и страсть к игре, желание продемонстрировать свой интеллект людям был присущ всегда; с другой стороны — растёт значимость культурного досуга: приятно получить удовольствие, проведя несколько часов за игрой, общаясь с друзьями, и узнать что-то новое; и, наконец, третье — они легко доступны, в них можно играть как компанией, так и одному, выполняя различные задания. Повлияло

на развитие популярности интеллектуальных игр и телевидение — телевикторины, игры по типу «Поле чудес», «Как стать миллионером» и другие востребованы зрителями.

Основой интеллектуальных игр по принципу популярных телеигр «Что? Где? Когда?», «Познай себя», «Умники и умницы», «Своя игра» служат знания из области литературы, устного народного творчества, языкознания и культуры речи, а также точных наук, истории и естествознания.

Для опытных игроков организуются интеллектуальные турниры. При проведении литературных вечеров, встреч, бесед в качестве форм развития познавательных навыков используются элементы интеллектуальных игр — кроссворды, ребусы, шарады.

При знакомстве подростков и молодежи с различными видами интеллектуальных игр зачастую возникает необходимость в проведении мастер-классов и тренингов по обучению различным играм, техникам повышения интеллекта, урокам по технике чтения и запоминания.

Настольные игры

Основным преимуществом настольных игр является то, что для их проведения не требуется ни оборудование специальных игровых площадок (достаточно просто стола), ни наличие сложного инвентаря (игры обычно уже укомплектованы всем необходимым: карточками, фишками, игровыми кубиками). Игры могут приобретаться библиотекой, их могут предоставлять специализированные магазины (для рекламы собственной продукции), игра может быть собственностью одного из игроков или приобретаться членами игрового клуба. В качестве интеллектуальных могут быть использованы и такие популярные игры, как шахматы, шашки, домино, и другие.

В последнее время популярной стала игра «Мафия»

Эта игра в большой степени позволяет не только проявить свои навыки и знания в различных видах деятельности, но и расширить круг общения. Чаще всего эта игра объединяет ранее не знакомых друг с другом людей, а поведение в игре позволяет во многом судить о личных качествах игроков.

Тренинги и деловые игры. Основной целью тренингов, проводимых в библиотеке, является



необходимость межличностных коммуникаций современной молодежи, которая большую часть свободного времени проводит в виртуальной среде. Большой популярностью пользуются групповые тренинги на общение, сплочение, межкультурную коммуникацию.

Главная ценность – возможность «проиграть» реальные ситуации, посмотреть на себя со стороны, получить навыки бесконфликтного преодоления сложных ситуаций.

Библиоквесты



В последнее время библиоквесты стали очень популярными в библиотеках. Они привлекают подростков и молодежь возможностью проявить свои интеллектуальные способности, знание литературы, вызывают позитивные эмоции, учат работать в команде. Главным в библиоквесте должна быть книга, именно она определяет сюжет игры, становится темой для различных заданий, побуждает, преодолев различные препятствия, прийти к определенной цели. Обычно квесты – это командные игры-соревнования, где традиционно чередуются активные и интеллектуальные задания.

Главная цель квестов – интеллектуальное развлечение и объединение молодежи. Квест



позволяет вспомнить любимые литературные произведения или исторические факты, проявить свои знания в поисковых заданиях, активно передвигаться в пространстве библиотеки или города. Итоги квестов – расширение читательской аудитории библиотеки, обращение молодежи к более тщательному изучению произведений, фактов из истории города, развитие дружбы и сотрудничества между участниками квеста.

Организация и проведение интеллектуальных игр – действенный способ библиотеки заявить о себе как открытом пространстве для общения, творчества, отдыха. При этом расширяется зона влияния библиотеки на социально-культурное пространство в целом: создаются новые зоны неформального досуга, появляется реальная возможность для установления дружеских связей между молодежью в процессе игры, происходит процесс творческой разгрузки, предоставляется возможность активно отдохнуть.



Ждём вас по адресу:

С. Дзержинское, ул. Горького, 104.

Телефон:

8(3916)-9-01-85

Электронный адрес:

biblioteka123.azarova@yandex.ru

Наша страничка в ОК:

<https://ok.ru/dzerzhinskaya.biblioteka>

Наша страница в ВК:

<https://vk.com/dzerzhinskaya.bibli>

Наша страница:

<http://dzer-bibl.ucoz.ru/>