

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Журавлев, А. Л. Психологические особенности коллективного субъекта / А.Л. Журавлев // Проблема субъекта в психологической науке / отв. ред. А.В. Брушлинский, М.И. Воловикова, В.Н. Дружинин. – М.: Академический проект, 2000. – 160 с.
2. Панфилова, А. П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности: Учебное пособие. 2-е изд. / А.П. Панфилова. – СПб.: Знание, ИВЭСЭП, 2004. – 496 с.
3. Попов, Г. Х. Эффективное управление: Учебник. – 2-е изд. / Г. Х. Попов. – М.: Экономика, 1985. – 335 с.

Кевлич Е. Г., студент 431 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Козленко Е. Ю.,
кандидат педагогических наук, доцент

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БИБЛИОТЕК: ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА РЕАЛИЗАЦИИ

Игра является одной из особенностей человеческой жизни. Интерес к феномену игры как таковой актуализировался на протяжении многих эпох развития человечества, начиная с античности вплоть до сегодняшних дней. В современном обществе все большее распространение получает так называемый процесс «геймификации», то есть внедрения игровых технологий во многие сферы личностного

развития и общественной жизни. Игры в настоящее время занимают значительное место и в современной социокультурной деятельности библиотек. В наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок и других социокультурных практиках. Использование игровых технологий в работе библиотеки дает возможность сделать общение интересным и позитивным, представить библиотечное пространство в качестве площадки активного интеллектуального общения, что детерминирует актуальность и востребованность соответствующего исследования.

Объектом такого исследования являются игровые технологии. Предметом исследования – теория и методика реализации игровых технологий в библиотеках.

Цель исследования – выявить и охарактеризовать особенности реализации игровых технологий в библиотеках.

Поставленная цель предусматривает необходимость решения следующих задач: рассмотреть сущность и специфику социокультурной деятельности библиотек; проанализировать содержание понятий «игра», «игровые технологии», их значение в структуре социокультурной деятельности библиотек; изучить опыт реализации игровых технологий в деятельности белорусских и зарубежных библиотек; выявить игровые формы и методы в работе библиотек; раскрыть методику реализации игровых технологий в библиотеках (на примере различных видов игр); разработать сценарий игрового мероприятия для библиотеки.

Теоретической основой исследования выступили работы Е. В. Балашовой, Н. Ю. Березкиной, А. Д. Комовой, Е. В. Мирошниченко и др.

Библиотека – один из древнейших культурных институтов. Со времени своего возникновения до сегодняшних дней библиотека эволюционировала от хранилища знаний для немногих избранных до самого популярного и универсального источника информации. Современная библиотека организует доступ к накопленным знаниям и информационным ресурсам, обеспечивает навигацию в них, формирует и удовлетворяет возрастающие информационные, образовательные, культурные, досуговые потребности людей, гарантирует устойчивость общественной жизни и развитие общества в будущем. Она становится не только активным участником информационного производства, необходимым инструментом управления знаниями, но и центром социально-культурной деятельности.

Игра – это вид деятельности, который имеет определенные правила и цели, и в котором участники взаимодействуют друг с другом. Игровые технологии – это использование игр и игровых элементов в процессе обучения или решения задач. Оба понятия связаны с использованием игр в процессе обучения или решения проблем. Однако игровые технологии также могут включать в себя элементы, которые не являются играми, например, симуляции или квесты. Кроме того, игровые технологии могут быть использованы в различных областях, таких как образование, бизнес, наука и т. д.

Сущность игровых технологий заключается в том, что они помогают участникам учиться и развиваться. Игровые технологии могут быть использованы для развития навыков, таких как решение проблем, критическое мышление, коммуникация и т. д. Они также могут помочь в формировании команды и развитии социальных навыков.

Использование игровых технологий в работе библиотеки дает возможность сделать общение интересным и позитивным, представить

библиотечное пространство в качестве площадки активного интеллектуального общения. Одной из актуальных форм организации творческого взаимодействия библиотеки и читателей является организация игровых зон в библиотеках, создание игротеки. Игротека – это специальным образом организованное пространство, собирающее любителей настольных, интеллектуальных, ролевых, деловых игр, квестов. В ее работе применяется несколько видов игр:

– интеллектуальные игры: разнообразные игры по принципу популярных телеигр «Что? Где? Когда?», «Познай себя», «Умники и умницы», «Своя игра», основой для которых 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;

– настольные игры: основным преимуществом настольных игр является то, что для их проведения не требуется ни оборудование специальных игровых площадок, ни наличие сложного инвентаря. Игры могут приобретаться библиотекой, их могут предоставлять специализированные магазины, игра может быть собственностью одного из игроков или приобретаться членами игрового клуба вскладчину. В качестве интеллектуальных могут быть использованы и такие популярные игры, как шахматы, шашки, домино, маджонг и т. д. Настольные игры являются неотъемлемой частью площадок ежегодной акции Библионочь;

– тренинги и деловые игры: основной целью тренингов, проводимых в библиотеке, является необходимость межличностных

коммуникаций современных пользователей, которые значительную часть свободного времени проводят в виртуальной среде. Большой популярностью пользуются групповые тренинги на общение, сплочение, межкультурную коммуникацию;

– библио-квесты: в последнее время библио-квесты стали очень популярными в библиотеках. Они привлекают возможностью проявить свои интеллектуальные способности, знание литературы, вызывают позитивные эмоции, учат работать в команде. Главным в библио-квесте 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.

Игротека – один из действенных способов 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 читателями в процессе игры, происходит процесс творческой разгрузки, предоставляется возможность активно отдохнуть. Именно в библиотеках игра рассматривается как вид социализации личности, позволяющая находить принципиальное решение для многих возрастных проблем. Глубокое взаимопроникновение игры и реальности обеспечивает эффективность применения на практике игровых методов и технологий, что позволяет сформировать навыки креативного мышления, решать многие другие задачи информационно-библиотечной и просветительской деятельности библиотек [1, с. 26–28].

Игровые технологии являются одним из инструментов, который библиотеки используют для привлечения читателей и повышения качества обслуживания. Игровые формы и методы помогают сделать процесс получения информации более интересным и привлекательным для пользователей. Чтобы быть востребованными, библиотеки должны искать новые направления библиотечно-информационного обслуживания, новые способы подачи информации и формирования библиотечного пространства. Важнейшей задачей является превращение публичной библиотеки в социокультурный и информационный центр, занимающий центральное место не только в сфере культуры, но и в повседневной жизни конкретного региона [2, с. 78].

Актуальным является проведение практического исследования, включающего изучение посредством анкетирования интереса пользователей к игровым мероприятиям в библиотеке, а также разработку сценария игрового мероприятия для людей пожилого возраста. Для этих целей выбраны читатели старше 16 лет государственного учреждения «Минская областная библиотека имени А. С. Пушкина», ведь игровая деятельность важна не только для малышей, но и для взрослых. Игра в разных жизненных сферах помогает учиться нестандартно мыслить, находить более гибкие варианты реагирования, которые потом смогут быть применены в более серьезных жизненных ситуациях, где уже важен результат.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Колгина, М. В. Игровые технологии в социокультурной практике библиотек / М. В. Колгина // Междунар. журн. гуманитар. и естеств. наук. – 2017. – № 7. – С. 25–28.

2. Турлаева, А. А. Социально культурное значение праздника в условия библиотеки / А. А. Тулаева // Актуальные проблемы социально-культурной деятельности в современном пространстве московского мегаполиса : сб. науч. тр. / под общ. ред. Э. И. Медведь, Г.В. Ганьшиной. – М., 2021. – С. 77–79.

Кирей А. О., студент 217 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Немцева О. А.,
кандидат искусствоведения, доцент

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ РЕПЕРТУАРА ДЛЯ АНСАМБЛЯ ЦИМБАЛИСТОВ

Цимбалы являются музыкальным символом Беларуси. Будучи популярными в народной среде цимбалы за короткий срок были модифицированы из аутентичного диатонического инструмента, на котором исполняли преимущественно музыку танцевального характера, в профессиональный монотембровый академический инструмент, колористические возможности которого успешно используются композиторами в музыке разных направлений. Различные проблемы цимбального искусства, истории развития инструмента, практических вопросов исполнительства, а также формирования оригинального репертуара в различное время поднимали А. Лепешкевич [1], Н. Мицуль [2], В. Прадед [4] и др. В то же время, вопросы формирования репертуара для ансамбля цимбал по настоящее время