



**Елена ГОЛУБЕВА,**  
заведующая отделом поддержки  
творческих инициатив  
Ивановской областной библиотеки  
для детей и юношества, преподаватель  
Ивановского колледжа культуры



**Любовь ЗАЙЦЕВА,**  
главный библиотекарь  
отдела поддержки творческих  
инициатив ИОБДЮ



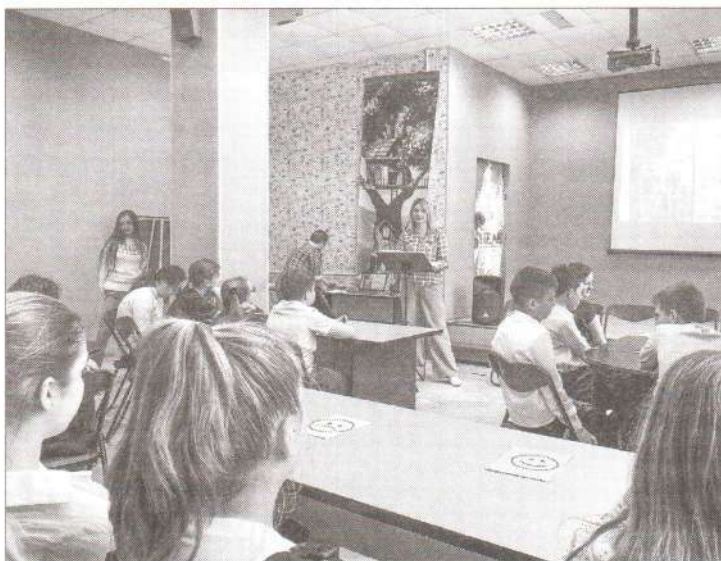
**Анастасия БЕРКУТОВА,**  
библиотекарь 2-й категории  
отдела поддержки творческих  
инициатив ИОБДЮ



# Интерактив с погружением в тему

## ОТ ДЕТЕКТИВНЫХ ИСТОРИЙ К БЛОКАДНОМУ ЛЕНИНГРАДУ

*«Закрытая книга» – продукт совместной деятельности коллектива авторов. Он представляет собой цикл интерактивных занятий, дискуссий и обсуждений, проводимых на протяжении длительного времени (не менее трёх лет) с одной и той же аудиторией. Именно системная работа (а не разовые мероприятия) позволяет достичь поставленных целей. Почему проект получил такое название? Книга может быть закрытой, когда её ещё не начали читать или уже закончили. Мы же исходили из третьего варианта, который всё чаще встречается в наше время, когда, подступившись к произведению, человек откладывает его, потому что оно показалась не слишком интересным или не совсем понятным. И вот тут посредником между литературой и пользователем может выступить библиотекарь. О том, как взаимодействовать с детской аудиторией методично, из месяца в месяц, из года в год, прививая любовь к чтению, – наш сегодняшний рассказ.*



▲ В процессе игры по рассказу Михаила Самарского участники при помощи смайликов показывали, какие эмоции вызвало у них выполнение задания

Сама идея родилась очень давно. Мы только начинали свой профессиональный путь в Ивановской ОБДЮ, которой руководила тогда А.Н. Верещагина. Она была нашей мудрой наставницей и проводником в мир библиотечного дела. Именно Алла Николаевна убеждала нас в эффективности приобщения детей к чтению через постоянную работу с одной и той же аудиторией. Но в силу отсутствия опыта и профессиональной интуиции мы не сразу оценили эту мысль. Нужно было до неё дорасти, чтобы воплощение не стало формальным, а реально позволило вызвать интерес к печатному слову у ребят и чувство удовлетворённости у организаторов.

### УСЛОВИЯ ЗАДАЧИ

Свою работу мы начали с пятиклассниками. Это тот возраст, когда у ребят уже есть способность к анализу и выражению собственного мнения. Вместе с тем они легко идут на контакт, поскольку авторитет взрослых для них достаточно высок.

«Основными целями проекта «Закрытая книга» являются формирование читательской компетентности подростков и привлечение их к интеллектуальному досугу в библиотеке. Реализация задач происходит через стимулирование познавательной и творческой активности, создание позитивного образа книги, развитие сотрудничества с учреждениями образования, а также пропаганду произведений современных авторов.

Известно, что чтение способствует развитию воображения, абстрактного мышления. Кроме того, соприкасаясь с художественной литературой, мы осваиваем опыт огромного количества людей, который расширяет наше мировоззрение, делает более успешными, а это для подростков весомый аргумент в пользу книги.

Встречи строятся по следующему алгоритму:

- ▶ первое занятие по книге – интерактив, включающий в себя игру с погружением в тему произведения, после чего участникам даётся один месяц на прочтение;
- ▶ обсуждение (насколько захватил сюжет, понравилось/не понравилось и т. п.);
- ▶ испытание – интеллектуальное состязание на понимание содержания;
- ▶ предложение рекомендательного списка изданий по обсуждаемой теме (для тех, кто заинтересовался).

Современные школьники – в основном аудиовизуалы. Они гораздо меньше читают и пишут, зато активно используют звуковой и видеоконтент. Поэтому мы предлагаем ребятам книги в разных форматах: не только печатном.

### ВЫХОД ИЗ ЛАБИРИНТА

Работая с повестью Михаила Самарского «Радуга для друга», героями которой являются слепой мальчик Саша и его лабрадор-поводырь Трисон, мы проводим интерактивное занятие, в ходе которого участникам предоставляется возможность побывать в роли незрячего человека, чтобы лучше понять его чувства и ощущения. Предлагаем ребятам выполнить несложные действия, находясь в полной темноте, для чего надеваем им повязки на глаза.

Первое испытание направлено на развитие тактильных ощущений. Перед командами на столах расставлены тарелки с фасолью и нутом. Нужно рассортировать зёрна по разным ёмкостям, при этом действуя сообща, без шума и суеты.

Следующее задание называется «Буквы». Команды по очереди выходят вперёд и садятся на стулья, держа карточки с буквами. Ведущий задаёт вопрос. Ответ на него нужно сложить из того набора, что находится в руках детей, передавая их друг другу. Всё, о чём идёт речь, связано с сюжетом книги.



Выбирая литературу для проекта, мы учитываем несколько факторов.

Произведение должно:

- ▶ быть ориентировано на конкретную группу ребят (поскольку работа ведётся с одной и той же аудиторией, понять, что именно их увлекает, не составляет большого труда);
- ▶ раскрывать какую-либо проблему, чтобы кроме гностической (исследовательской) функции были реализованы познавательная, регулятивная и ценностно-ориентационная;
- ▶ ложиться в основу интересного мероприятия, которое поможет лучше понять содержание произведения.



◀ По итогам каждого пройденного этапа мальчики и девочки получали конверты с разноцветными полукругами, из которых позже была сложена большая радуга

### Примеры

■ Однажды, гуляя около пруда, Трисон спас девочку с необычным именем. Как её звали? *(Рада.)*

■ Когда Трисон сбежал из плена, его приютила одна семья. Какую кличку новые хозяева дали собаке? *(Умка.)*

■ Разноцветная дугобразная полоса на небесном своде, образующаяся вследствие преломления солнечных лучей в дождевых каплях. Именно её мечтал увидеть Сашка. Что это? *(Радуга.)*

■ Назовите изобретателя особого шрифта, которым пользуются слепые и слабовидящие люди для чтения и письма. *(Брайль.)*

Также мы предлагаем ребятам побыть немного в роли поводырей. Для этого проводится упражнение «Лабиринт». Суть заключается в следующем. Одному участнику завязывают глаза – он пойдёт по намеченным линиям. Остальные встанут неподалёку и по очереди говорят по одному слову, направляя «незрячего». Как только участник сбивается с пути, его место занимает кто-то другой.

В ходе всего занятия мы вспоминаем события, которые описаны в книге. Говорим, что Сашка раньше очень любил смотреть на радугу и теперь страдает, поскольку лишён этого удовольствия. Рассуждаем с ребятами о том, воз-

можно ли словами описать цвета тому, кто никогда не видел. Выбираем из каждой команды по одному человеку: желающим предлагается справиться с этой непростой задачей. Все остальные надевают повязки. Добровольцы должны объяснить тем, кто сидит с закрытыми глазами, какие именно оттенки в данный момент перед ними (мы показываем им карточки разных цветов). Акцентируем внимание на том, что любые сравнения с объектами, привычными зрячим, здесь неуместны.

В заключение вкратце вспоминаем сюжет: Трисон помогал Саше, спас девочку Раду, папа Рады нашёл доктора, который вернул Саше зрение, а Трисон отправился помогать другим людям. И приходим к выводу: нужно делать добро, и оно обязательно к тебе вернётся.

### ЛЕНТА МЁБИУСА

В книге **Андрея Жвалевского и Евгении Пастернак «Я хочу в школу»** речь идёт о необычном учебном заведении. Ребятам предоставляется возможность провести там один день. На уроке литературы их знакомят с приёмами мнемотехники – метода эффективного запоминания информации, основанного на построении ассоциаций. Участникам предлагаются коллажи из картинок, по которым нужно отгадать зашифрованное стихотворение.





В фантастическом повествовании «Я хочу в школу» речь идёт о не совсем обычных уроках, где изучают приёмы мнемотехники и знакомятся с лентой Мёбиуса



На занятиях по математике ведущие демонстрируют ленту Мёбиуса и рассказывают о её необычных свойствах. Опытным путём ребята доказывают, что этот объект имеет всего одну поверхность, и наблюдают, как он изменяется, если разрезать его вдоль несколько раз.

На лекциях по истории участники смотрят видеоролик об известных личностях.

Вопросы цифровой безопасности ставит во главу угла следующий предмет – информатика. Участникам предлагаются кейсы – описания типичных ситуаций с набором готовых решений. Каждый кейс дополняет иллюстрация, которая делает материал наглядным и понятным, упрощает восприятие.

**Примеры**

■ К уроку вы подготовили презентацию в Microsoft PowerPoint с необычным дизайном и шрифтом, которые не входят в стандартный пакет программы. В каком формате нужно сохра-

нить работу, чтобы дизайн и шрифт правильно отображались на школьном компьютере?

- PDF;
- PPSX;
- PPTX.

■ Витя, Миша и Света зарегистрировались на одном и том же сайте и установили пароли. У кого из ребят пароль самый надёжный?

- Витя – qwerty;
- Миша – EC3+gHFBI;
- Света – data120916.

По прочтении ребятами книги мы встречаемся на классном часе. Подростки составляют коллаж «Что я могу сделать, чтобы моя школа стала лучше». При этом библиотекарь оговаривает, что предложения должны быть адекватными реальности.

**КАРТА С ТАЙНИКОМ**

При знакомстве с книгой Людмилы Никольской «Должна остаться живой» ребята «оказываются» в блокадном Ленинграде. В начале игры участники делятся на команды и получают маршрутные листы с обозначением объектов, которые нужно пройти. На каждой станции участники обнаруживают фрагмент карты, где обозначено местонахождение тайника с «билетами», позволяющими эвакуироваться по «Дороге жизни».

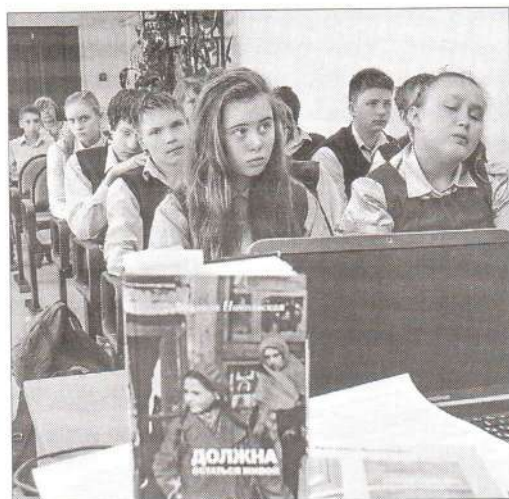
На первой локации игрокам предстоит ответить на следующие вопросы.

■ Что такое хряпа?

Ответ. Зелёные капустные листья. Майя с мамой собирали их, чтобы готовить еду.

■ Из чего герои книги варили повидло?

Ответ. Из земли. В первые дни блокады Ленинграда немцы сбросили снаряд на продовольственные Бадаевские склады, где хранились мука и сахар. В результате бомбёжки склады полностью сгорели со всеми запасами. Из земли, пропитанной расплавленным сахаром, и варили повидло.



▲ История девочки из блокадного Ленинграда, героини повести «Должна остаться живой», глубоко тронула ребят. На конкретных примерах они осознали тяготы военных лет



Ответив правильно, команды получают жетоны в виде монет и отправляются дальше по маршруту.

**Станция «Рынок».** На заработанные ранее монеты необходимо «купить» максимальное количество товара, из которого можно приготовить еду (крупы, муку, дуранду, хряпу, ремень, клей столярный, банку консервов, ботву и т. д.).

**Станция «Хлебные карточки».** Перед участниками выставлены несколько кусков хлеба разных размеров и хлебная карточка. Задача – выбрать кусок, который весит 125 г. Именно такой норматив был установлен 20 ноября 1941 г., через полтора месяца после начала блокады.

**Станция «Персонажи».** Следует соотнести имя героя книги с его описанием. Например:

- ▶ Майя – помогает всем: Юрику, его бабушке, Эмили Христовой, Мане Будкиной, Петру Андреевичу, даже котёнку Кадику;
- ▶ Пётр Андреевич – художник, рисующий победу. Он объяснял Мане Будкиной то, что ей было непонятно, – про войну, про людей, про смерть;
- ▶ Софронич – дворник. Он и его сообщники присваивали карточки умерших;
- ▶ отец Мани Будкиной – забрал карточки всей семьи, оставив девочку умирать от голода.

**Станция «Улица».** Используя подручную одежду, участники команды должны «снарядить» одного из товарищей для выхода на улицу.

Пройдя все локации, команды встречаются и из полученных фрагментов собирают карту. А затем вместе ищут тайник, где спрятана шкапулка с «билетами в эвакуацию».

## СПАСАЮТ НЕРАВНОДУШНЫЕ

Повесть Юлии Венедиктовой «Армас. Зона надежды» посвящена деятельности добровольческого поисково-спасательного отряда «Лиза Алерт». Волонтеры, о которых говорится в книге, – реальные люди. И при работе с произведением мы непременно приглашаем на встречу кого-либо из объединения, получая живой отклик ребят. Активисты рассказывают школьникам, когда движение появилось в нашем горо-

Опытные поисковики-спасатели напоминают о четырех вещах, которые необходимо взять с собой, если ты собираешься в лес. Это заряженный телефон, свисток, вода и шоколад.



В основе книги «Армас. Зона надежды» лежат реальные факты о поисково-спасательных операциях, осуществляемых отрядом «Лиза Алерт». Начиная обсуждать эту тему, мы всегда приглашаем одного из волонтеров объединения. На фото – Сергей ГОРБУНОВ

де, почему оно так называется, сколько человек насчитывает, какое количество пропавших удалось найти на данный момент.

Из выступлений гостей подростки узнают о том, что в отряде работают кинологи и следопыты, джипперы и квадроциклисты, воздухоплаватели и водолазы, а также просто неравнодушные люди без специальных поисковых навыков. Также волонтеры говорят об основных правилах поведения в городе, на воде, объясняют, как надо одеваться, отправляясь в лес, что брать с собой и как не навредить природе. И конечно, ребята получают ответы на свои многочисленные вопросы: с какого возраста можно стать участником объединения «Лиза Алерт», есть ли животные в отряде, как они помогают в поиске и т. д.

## ДЕДУКЦИЯ И ИНДУКЦИЯ

Знакомясь с книгой Артура Конан Дойла «Рассказы о Шерлоке Холмсе», подростки принимают участие в детективной игре «Генезис». Они ненадолго становятся сыщиками: узнают место, время, орудие и мотив преступления и, сопоставив все полученные данные, выявляют злоумышленника.

Игровое поле имеет девять секторов. Задания разных уровней сложности вручаются участникам в специальных конвертах.





▲ Знакомясь со знаменитым сыщиком Шерлоком Холмсом, школьники погружаются в детективную игру «Генезис». Вооружившись лупой, они ищут улики, которые могут привести к разгадке. Ну и конечно, применяют современные методы криминалистики: проводят экспертизы, составляют фоторобот преступника

■ На «Месте преступления» ребята получают иллюстрацию с мелкими изображениями. При помощи лупы нужно найти «улики» – предметы, которые приблизят их к разгадке.

■ Чтобы отработать искусство задавать вопросы продуктивно-поискового типа, используем игру «Данетки».

*Задание.* Шерлок Холмс шёл по коридору. Внезапно он услышал, как женщина кричит: «Прошу тебя, Джон, не убивай меня!» Раздался выстрел. Холмс ворвался в комнату. В одном углу лежали жертва и ружьё. В другом стояли почтальон, адвокат и бухгалтер. Шерлок взглянул на них и, подойдя к первому из этой тройки, схватил его: «Я арестовываю вас». Детектив верно угадал преступника. Но каким образом?

*Ответ.* Почтальон оказался единственным мужчиной. Адвокат и бухгалтер были женщинами.

Здесь важно, чтобы мальчишки и девчонки задавали максимально точно поставленные вопросы, ведь ответами на них могут быть только «да» или «нет».

Для поиска преступника по предложенному описанию участники составляют фоторобот подозреваемого. Не обходится и без экспертизы: ребята сравнивают отпечатки пальцев, оставленные на стакане, с дактилоскопической базой, основу которой формируют отпечатки пальцев сотрудников библиотеки. Далее проводится следственный эксперимент: вскрывается шифр, который представляет собой четырёхзначное число. «Взлом» происходит путём решения логической задачи. За выполнение каждого задания команды получают конверты, где раскрываются сведения о подозреваемых и содержатся их портреты.

В финале игры участникам предлагается логическая задача, которая изложена на листе бумаги и для наглядности сопровождается иллюстрацией с изображением всех участников события.

■ «Детективная история». Джек Грин был найден мёртвым за своим письменным столом. Никаких признаков насилия не обнаружили, но при более тщательном осмотре в левой руке покойного нашли клочок красной бумаги – зашифрованную записку. Она и позволила вычислить виновного среди присутствовавших на званом ужине, который Грин устроил в тот роковой вечер в своей великолепной резиденции. Шерлок Холмс провёл расследование, разыскивая улики в самых неожиданных местах.

*Записка:*

1 марта  
2 мая  
3 апреля  
2 октября

*Список подозреваемых* (его получили команды в конвертах в ходе игры):

- Эмилия – служанка, дольше всех проработавшая в этом доме;
- Себастьян – сын мистера Грина, развлекал гостей игрой на фортепиано;
- Сюзанна – невеста Себастьяна;
- Саймон – двоюродный брат жертвы, большой любитель званых вечеров;
- господин Кинни – владелец усадьбы, ближайшей к имению Грина;
- профессор Нассар – знаток римского права, скучает на светских раутах;
- Марк – старый друг покойного, часто проводил выходные в его доме;
- маркиза Адольфина – возлюбленная мистера Грина;
- доктор Адамс – врач семейства Грин на протяжении многих лет;
- Бренда – подруга Марка, которая всегда сопровождает его в поездках.

Посмотрим на записку. Из каждого названия месяца берём ту букву, которая по счёту соответствует цифре слева:

1 марта  
2 мая  
3 апреля  
2 октября  
*Ответ.* Марк.

Благодаря смекалке и знаниям участники распутывают непростую детективную историю.



## НЕФРИТОВАЯ РУКОЯТЬ

Конечно же, подросткам очень интересны квесты. Этот мы организуем после прочтения книги **Евгения Рудашевского «Солонго. Тайна пропавшей экспедиции»**. Ребята отправляются в опасное путешествие на раскопки в пещеры Кальдеры, чтобы найти там следы пребывания древнего племени урух-далх. Цель экспедиции: добыть любые артефакты, доказывающие существование урухов.

На первом этапе формируются несколько команд и назначаются капитаны. К каждой группе прикреплен проводник (сотрудник библиотеки или волонтер), который сопровождает и направляет её. В ходе мероприятия участники посещают локации, где, придерживаясь определённого тайминга, проходят испытания. Если игроки затрудняются с ответом, им даётся подсказка. За каждое верно выполненное задание команда получает фрагмент карты. Оформление локаций максимально приближено к реальности.

Свой путь команды начинают с посещения хранилища. Проводники вручают им конверт с шифром (ББК и авторский знак издания), указывающим местонахождение в архиве папки с нужными материалами. Сюда необходимо заранее положить клей, ручки или карандаши, ножницы, чистый лист бумаги, изображение клавиатуры, засекреченные документы (задания), журавлика, сделанного в технике оригами (к нему можно обратиться в самый сложный момент и взять одну подсказку).

В соответствии с маршрутным листом участники посещают «пещеры» (станции), где выполняют задания разных уровней сложности. На первой локации царит полная темнота. При помощи фонариков ребятам нужно собрать 15 ключей, где изображены символы разных цветов, требующие расшифровки (они соответствуют раскладке компьютерной клавиатуры).

Шифр находится в секретной папке. Разгадав его, ребята составляют слова. Цвет символа обозначает его принадлежность к тому или иному слову.

*Ответ.* Солонго, Кальдера.

В следующей «пещере» путешественников ждут гигантские пауки. Они перекрыли вход паутиной (в дверном проёме, ведущем в лабиринт, висит её имитация из ниток). Чтобы никто из команды не потерялся, ребята берут друг друга за руки, стараясь пройти, не запутавшись. Преодолев препятствие, школьники собираются вокруг стола. Из квест-коробки нужно достать артефакт – нефритовый камень, который украшал посох Олохо.

Следующая «пещера» – самая опасная. Это место, где когда-то рос чёрный борщевик. К сожалению (или к счастью?), он погиб под завалами, остались только слизь и семена. Надо попытаться найти их, чтобы передать для изучения биологам. Но сделать это непросто: слизь токсична, и у участников есть только одна попытка. Хорошо, что аборигены оставили послание. Если правильно его расшифровать, цель будет достигнута.

На станции находятся несколько пронумерованных ёмкостей с разным наполнением (это могут быть разведённая краска, клейстер, речной песок, камни и др.). Послание представляет собой математическое выражение. Ответ обозначает номер ёмкости со слизью:  $(3 + 9) : (8 - 5) + 2 - 4 = 12 : 3 + 2 - 4 = 4 + 2 - 4 = 2$ .


На следующей локации участники встречаются с местными жителями. На столе разложены предметы. Нужно определить, как называется та или иная вещь на бурятском языке. Здесь же в произвольном порядке разложены карточки со словами. Задача команды – правильно всё соотнести (аргамжа – верёвка, ургэбшэ – рюкзак, хахуули – удочка, сай – чай, халбага – ложка, майхан – палатка, хотилоог – котелок, табэг – тарелка, шанага – ковш). После того

как все фрагменты карты собраны, команды отправляются искать сокровища урухов.

Полный цикл включает 26 занятий. По желанию каждую из книг можно разбирать с разной аудиторией. Выбор изданий, включаемых в проект, зависит как от особенностей работы и возможностей библиотекарей, так и от участников – конкретных подростков, их интересов и потребностей в настоящее время.

«Проект – это «живой организм», который может меняться в зависимости от ситуации, а также запросов участников по мере их взросления и накопления читательского опыта. Мы готовы к тому, что некоторые выбранные нами книги со временем заменят другие, более актуальные. Главное, чтобы произведения современной литературы, а также формы и методы продвижения чтения в подростковой среде, которые мы используем, были интересны и оказывали необходимый эффект.»

Нужно отметить ещё один важный фактор, который во многом влияет на успех проведения мероприятий: взаимодействие с классным руководителем ребят. Педагог (в нашем случае филолог) – всегда деятельный помощник.

Программа универсальна и может быть реализована в библиотеке любого региона. Отличительной особенностью здесь становится включение в список используемых книг произведений местных авторов, что позволит отразить краеведческий аспект. И конечно, очень важна слаженная работа организаторов. Именно согласованность в действиях, единомыслие позволяют нам достигать поставленных целей и получать высокую оценку от профессионалов. В команде каждый является значимым звеном, без которого целостность проекта нарушится. 

С технологией изготовления квест-коробки можно ознакомиться по ссылке [https://www.youtube.com/watch?v=a\\_To6nhk9il](https://www.youtube.com/watch?v=a_To6nhk9il).