



Министерство культуры Донецкой Народной  
Республики

Государственное бюджетное учреждение  
«Донецкая республиканская универсальная  
научная библиотека имени Н.К. Крупской»

Отдел научно-методической работы и  
социологических исследований

# **БИБЛИОТЕКА: ИННОВАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*Информационно-методический сборник*

*Выпуск 1*



Донецк 2022

ББК 78.374.3

Б59

Библиотека: инновационные аспекты деятельности : информационно-методический сборник / М-во культуры Донецкой Народной Республики, Донец. респ. универс. науч. б-ка имени Н.К. Крупской; сост. А.Л. Толмачева, Е.Р. Авельцева – Донецк, 2022. – 43 с.

В информационно-методическом сборнике «Библиотека: инновационные аспекты деятельности» представлены материалы, посвященные библиотечным инновациям. Пособие предназначено для специалистов библиотек.

Составители:

А.Л. Толмачева

Е.Р. Авельцева

Редактор:

И.Л. Барыбина

Научный редактор:

Е.И. Скрипник

Ответственный за выпуск:

М.А. Морозова

© ГБУ «ДРУНБ», 2022

## Содержание

Введение .....	4
Раздел 1. Игровые технологии в библиотеке.....	5
1.1. Игровые формы библиотечных мероприятий .....	5
1.2. Опыт работы библиотек регионов Российской Федерации.....	8
1.3. Опыт работы Государственного бюджетного учреждения «Донецкая республиканская универсальная научная библиотека имени Н.К. Крупской» .....	13
Раздел 2. Инновации в методической деятельности библиотек .....	19
2.1. Распространение передового опыта – важное направление методической работы.....	19
2.2. Инновационный опыт методической работы в библиотеках Российской Федерации .....	21
Список используемых и рекомендованных ресурсов:.....	29
Приложения.....	30

## Введение

В настоящее время инновации внедряются во все виды человеческой деятельности. Библиотечное дело не стало исключением.

Инновационная деятельность – важное направление работы библиотек, целью которой является поиск, оценка, разработка и применение библиотечных новшеств. В понятие «новшество» включаются новые или известные, но модернизированные формы и методы библиотечной работы, способствующие ее совершенствованию. Источниками новшеств в библиотеке являются передовая библиотечная практика, рационализаторские предложения библиотекарей, рекомендации научных исследований, новые информационные технологии.

Инновация в библиотеке выводит профессиональную деятельность на принципиально улучшенный или качественно новый уровень.

Нововведения способствуют популяризации услуг, улучшению качества обслуживания пользователей, закреплению имиджа библиотеки как современного учреждения.

Инновационные методы применяются в различных видах библиотечной деятельности. В большинстве случаев это современные программы и технологии, а также новые виды взаимодействия с читателями. Те библиотеки, которые используют инновационные формы работы, будут актуальны во все времена.

В предлагаемый информационно-методический сборник вошли материалы о внедренных в библиотеки различных регионов Российской Федерации инновациях. Особый интерес представляет опыт Государственного бюджетного учреждения «Донецкая республиканская универсальная научная библиотека имени Н.К. Крупской».

Материалы сгруппированы в тематические разделы: первый посвящен игровым технологиям, второй – инновациям в методической работе библиотек.

## **Раздел 1. Игровые технологии в библиотеке**

### **1.1. Игровые формы библиотечных мероприятий**

Работа библиотекарей направлена на непрерывный поиск эффективных форм работы с читателями – зрелищных, занимательных, пробуждающих фантазию и эмоции, несущих познавательную нагрузку. Сегодня библиотеки в своей деятельности все больше ориентируются на игровые формы, которые становятся популярными.

Игры в библиотеке могут быть любыми, насколько позволяет библиотечное пространство, а также материальные ресурсы конкретной библиотечной площадки. Игры, в первую очередь, ассоциируются с детьми, но на самом деле они могут быть адаптированы для любой аудитории.

Выделяют такие основные виды игровых мероприятий в библиотеках:

- познавательные (интеллектуальные викторины, мозговой штурм, брейн-ринг);
- литературные (игры-аукционы, лото, викторины, конкурсы);
- творческие (художественные, сюжетно-ролевые, театрализованные игры, игры-представления);
- подвижные (игры-путешествия, квесты, маршрутные игры).

Также бывают развлекательные, обучающие, деловые и предметные игры, в числе которых – популярные сейчас настольные игры [9].

Игровые программы, праздники и фестивали, которые проводят в библиотеках, содержат в себе целый комплекс разноплановых игр, конкурсов и заданий, объединенных одной темой. Такие масштабные мероприятия обычно посвящают литературным датам, государственным, календарным и другим праздникам (юбилей писателя, День русского языка, День народного единства и т. д.)

Большой популярностью в библиотеках пользуются игровые интерактивные технологии, когда в мероприятия вносится элемент игры. Привычное содержание облекается в новую форму и воспринимается уже совсем по-другому. Игровые элементы могут использоваться в сценариях любых библиотечных мероприятий.

Применение инновационных игровых технологий способствует созданию необходимых условий для интеллектуального развития пользователей. Также это хороший способ успешного и продуктивного использования информации из различных областей знания через игровую деятельность. Новый, нестандартный подход к работе неизменно привлекает внимание и позитивно влияет на имидж учреждения.

Насыщенными игровыми элементами могут быть викторины, путешествия,



конкурсы, игры по сценариям известных телеигр (брейн-ринги, КВНы), литературные аукционы, лото и т. д. Все перечисленные формы включают творческие задания, обучающие и образовательные игры, вопросы-размышления. Инновационные формы работы делают мероприятия более яркими и зрелищными.

Особой популярностью пользуются командные игры, которые проходят по заранее подготовленному сценарию. К такому формату, в том числе относятся квизы и квесты.

Квиз (от английского «quiz» – «викторина») – это интерактивное командное интеллектуальное соревнование, состоящее из различных тематических раундов, развивающее логику и повышающее эрудицию. В ходе проведения такой игры участники отвечают на поставленные вопросы за ограниченное время и зарабатывают баллы за правильные ответы. В соревновании побеждает команда, давшая больше правильных ответов, чем оппоненты.

Квест – это разновидность игры по запланированному сюжету для нескольких команд в специально подготовленном помещении или на открытом воздухе.

Важнейшими элементами квест-игры являются повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от участника умственных усилий. Квесты бывают разных видов и типов: медиаквесты, онлайн-квесты, автоквесты, сити-квесты, ночные и интеллектуальные квесты. Игры в таком формате интерактивны и содержательны, они развивают коммуникативные навыки. Квест больше всего будет интересен для тех, кто:

- любит активный отдых;
- с удовольствием работает в команде;
- готов проверить, на что он способен;
- желает проявить свои таланты.

Квест-игры могут быть посвящены различным темам. В библиотеках преимущественно проводятся литературные квесты, маршрут которых связан с сюжетом и героями книг. В последнее время многие стали проводить экскурсии по библиотеке в формате квест-ориентирования. В рамках игры участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находят полезную информацию и

применять ее. Квест-игра учит пользоваться библиотекой, знакомит с расположением отделов, размещением в ней справочно-библиографического аппарата. Игра способствует развитию таких личностных качеств пользователей, как внимание, память, скорость и логика мышления.

Основные правила квеста: наличие определенного сюжета игры, наличие задания/препятствия, наличие цели, которую нужно достичь, преодолев препятствия.

Можно выделить такие этапы организации и проведения квеста в библиотеке [4]:

- выбор конкретной идеи, темы;
- разработка концепции игры и легенды;
- составление сценария и заданий;
- определение состава участников;
- определение инициативной группы сотрудников, ответственных за проведение игры;
- составление общей карты игры;
- реклама квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях);
- внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой;
- проведение игры.

Сценарий квеста объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания. Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все названные варианты. Сюжет квеста (легенда) объединяет задания, героев, оформление. Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов или артефактов.

Задания могут быть разноплановыми, в зависимости от центральной, объединяющей игру легенды:

- интеллектуальные (знание текста определенного произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, детективной задачи, шифра);
- ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);
- технические (собрать что-либо, например, макет, письмо);
- спортивные (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);

- творческие (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку).

Правила прохождения квеста оглашаются организаторами до начала проведения игры. Вот основные из них:

1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флажка).

Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагменты пазла или фразы.

2. Контроль прохождения заданий устанавливается отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.

3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута команде полагается штраф – дополнительный вопрос (задание) или исключение из игры.

4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчет баллов/результатов производится, исходя из сделанного на момент завершения игры).

В состав команды входят от 5 до 10 человек, хотя возможны исключения. Организаторы заранее прописывают сценарий и условия игры, в которых указывают, для участников какого возраста она проводится. Если планируется участие большого количества людей, то готовятся разные задания для команд разных возрастов (детские, студенческие, взрослые и т. д.). Также бывают квесты для разновозрастных команд, в основном – для семей.

В качестве призов могут быть как традиционные для таких мероприятий (книги, фирменные блокноты, ручки, сладкие подарки), так и креативные («карта сокровищ», собранная после прохождения квеста, фотография в костюме, с героями квеста (при наличии технических возможностей)).

Не менее интересным примером игровой формы проведения мероприятий является библиокэшинг. «Библиокэшинг» (греч. «библио» – «книга» и англ. «кэш» – «тайник») – это поиск книжных сокровищ, которые хранятся в библиотеке. Игра заключается в том, что в определенном месте библиотеки прячется некая книга, а участникам даются ориентиры для ее поиска.

## **1.2. Опыт работы библиотек Российской Федерации**

Опыт применения инновационных игровых технологий в библиотеках Российской Федерации довольно обширный.

К примеру, Печорская ЦБС Республики Коми реализовала проект «Читаю я! Читаем мы! Читают все!», состоящий из трех этапов. Второй этап проекта прошел в формате поисковой игры под названием «Литературное КВЕСТ-ориентирование». Игру приурочили к празднованию 60-летия города Печоры.

Участникам необходимо было предварительно прочитать книги, герои и сюжет которых связаны с родным городом и краем.

На старте команды получили маршрутные листы с заданиями, по которым необходимо было найти в городе 11 пунктов-ориентиров. Участников игры на пунктах встречали волонтеры, которые отмечали время прибытия команд и задавали вопросы о литературе. Корпоративным цветом проекта «Читаю я! Читаем мы! Читают все!» был выбран оранжевый. Волонтеры на точках маршрута были в оранжевых галстуках. Основными участниками проекта стали 55 человек (11 команд по 5 человек). Общее количество молодежи, охваченной проектом, – более 300 человек.

В качестве примера организации подобных мероприятий интересен опыт МБУК «Эжвинская ЦБС» г. Сыктывкара. Сотрудники библиотеки подготовили и провели квест-ориентирование «С книгой по Эжве». Работа по его подготовке велась заранее: по школам распространялись информационные письма, содержащие рекомендательный список книг, правила игры, информацию о месте и времени ее проведения; была дана широкая реклама. В результате в игре участвовали команды от 8 школ, в каждой – по 7 человек.

На старте в библиотеке команды-участники получили карты-маршруты. По условиям квеста, команда должна была сориентироваться по карте, пройти все контрольные пункты и ответить на вопросы о книгах. Маршрутные листы были составлены таким образом, чтобы связать сюжеты книг, их события, героев с известными местами Эжвинского района г. Сыктывкара, предприятиями и учреждениями. Например, торговый центр, связанный с именем любимой героини Л.Н. Толстого, – ТЦ «Наташа».

Победителем стала команда, набравшая наибольшее количество правильных ответов. Если у нескольких команд результаты были одинаковые, учитывалось время прохождения квеста.

В игре были также предусмотрены задания, за выполнение которых давали дополнительные баллы. Например:

1. Провести мини-опрос на улицах района Эжвы «Моя любимая книга». Для этого необходимо было опросить не менее 25 жителей или гостей района любого возраста, узнать у них о любимых книгах и записать ответы на оборотной стороне карты.

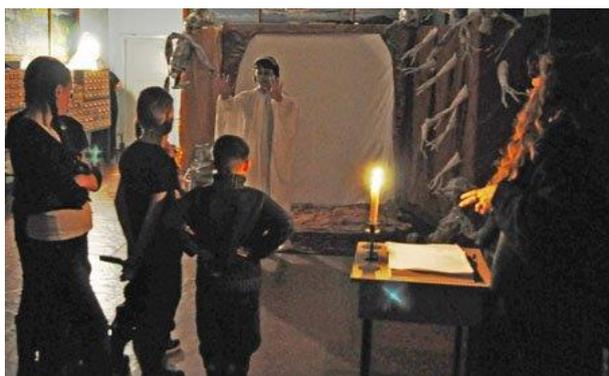
2. Раздать флаеры с рекламой библиотек на улицах Эжвы и т. д.

3. Сделать три фотографии команды в любимых местах Эжвинского района и отметить их на карте. Подведение итогов прошло на следующий день в рамках «Книжного конфетти», где участники представили на суд жюри видеоролики и презентации об игре.

Сотрудники Межпоселенческой библиотеки Темрюкского района организовали библиотечный квест «Прогулки во времени» [2]. Данное интерактивное мероприятие проводилось в рамках Всероссийской акции «Библионочь–2014», сквозной темой которой стал «Переход времени». В квесте приняли участие две команды: «Легенда» и «Поколение XXI века», сформированные из учащихся старших классов школы №13 г. Темрюка.

Ребятам предстояло собрать ключевую фразу, последовательно проходя четыре этапа и выполняя различные задания: активные, логические, поисковые и другие. Так, на этапе «Библиотека» командам необходимо было пройти несколько творческих испытаний. Можно было воспользоваться поиском книг по традиционному и электронному каталогу, задействовать интернет-источники, электронные энциклопедии и другие технические возможности библиотеки.

Участники квеста побывали у кинотеатра «Тамань», в сквере им. А.Ф. Куемжиева, а также у местной достопримечательности – дуба, посаженного около здания библиотеки. Неизменным на всех этапах оставалось одно – все задания были связаны с книгой, библиотекой и временем (Приложение 1).



Сотрудники центральной библиотеки г. Анива разработали тематический хоррор-квест «После заката: сумерки в библиотеке». Мероприятие проходило в рамках Всероссийской акции «Библионочь–2018». Участникам предлагалось пройти вместе с ведущим-сталкером по мрачным лабиринтам, оформленным по мотивам книг жанра «хоррор». Легенда мероприятия звучит так: «По ночам в библиотеке оживают персонажи, и не все из них – добропорядочные и человеколюбивые граждане Книжной страны. Чтобы с честью выйти из Книжных лабиринтов, игрокам нужно выполнить необычные задания».

Квесты – это универсальный формат игры. Задания могут быть как шуточными, так и серьезными; как развлекательными, так и познавательными. Все зависит от целей, которые ставят перед собой организаторы, а также выбранной темы игры.

Среди мероприятий, которые проводятся в библиотеках, очень распространенными и не теряющими актуальности являются интеллектуальные игры.

Интеллектуальные игры – это вид массовых игр, в которых для достижения победы игроки применяют свои умственные способности. Такие игры развивают

быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и эрудицию.

Интеллектуальные игры могут быть логическими и стратегическими. Успех отдельного игрока или целой команды зависит от навыков, способностей и умений совершать верные действия согласно правилам и требованиям.

Самым распространенным и традиционным их видом является викторина. Кроме того, существует много креативных разновидностей интеллектуальных игр, с которыми вы можете ознакомиться далее.

Одним из интерактивных форматов, который несколько лет успешно реализовывался специалистами Новосибирской областной юношеской библиотеки, является интеллектуальный ринг [8].

Интеллектуальный ринг предполагает коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени. Ринг развивает умственные способности, совершенствует и тренирует память, мышление, помогает закрепить и дополнить знания участников в рамках заданной темы. Такая форма мероприятия наиболее подходит для старшеклассников и студентов в возрасте от 15 до 24 лет, поскольку именно юношеская аудитория способна воспринимать большой поток информации и сохранять концентрацию в ходе игры.

Главными целями такого формата являются:

- создание ценностного, развивающего культурного пространства для молодежи на базе библиотеки;
- содействие продвижению имиджа привлекательной библиотеки в молодежной среде.

Основные задачи интеллектуального ринга:

- расширить кругозор и пробудить любознательность у молодых людей;
- повысить эрудицию и побудить молодежь к развитию своих интеллектуальных способностей;
- сформировать навыки работы с информацией;
- проинформировать о возможностях и ресурсах библиотеки;
- стимулировать сплоченную работу в команде.

В интеллектуальном ринге может принимать участие любое количество команд. В ходе проведения подобных мероприятий был выявлен оптимальный вариант – 4–5 команд. Это позволяет организаторам и ведущим мероприятия полностью контролировать процесс игры и обеспечивать полную включенность участников в игровые моменты.

Рекомендуется набирать до 6 участников в одну команду, ведь от их количества зависит командное взаимодействие. Если их будет больше, то некоторые участники могут утратить внимание и выключиться из общего

рабочего процесса. Важно выбрать одного капитана команды, который будет ее представителем и сможет координировать действия всех ее участников. Капитан вытягивает задания, выбирает один вариант ответа из всех предложенных и дает окончательный ответ жюри.

Интеллектуальный ринг проводится в три раунда. Каждый раунд включает в себя отборочный тур и игру на ринге. Две команды, набравшие наибольшее количество очков в отборочном туре, выходят играть на ринг. После присуждения победы одной из команд на ринге, обе команды возвращаются в зал, где разыгрывается следующий раунд и проходит очередной отборочный тур. Побеждает команда, которая наберет наибольшее количество баллов в процессе всего ринга.

В первом раунде отборочный тур включает в себя три письменных вопроса. Все команды одновременно получают задание на карточках и отвечают на пустых бланках, которые по истечении времени передаются жюри. На выполнение каждого задания отводится 1 минута. За правильно выполненное задание каждая команда получает 1 балл.

Во втором раунде отборочный тур включает в себя два задания в формате «литературная арифметика» и одно задание на знание героинь литературных произведений.

В третьем раунде отборочный тур включает в себя рулетку с вопросами. Всего выделено 7 тематических блоков, каждый из которых символизирует определенный цвет. В каждой теме по 4 вопроса. Например, белый цвет – это тема «Литературная вселенная», красный – «Занимательная история», зеленый – «Юношеская библиотека» и т. д.



Две команды, набравшие наибольшее количество очков за отборочные туры, выходят играть на ринг. Командам задается вопрос, который может быть устным или визуальным (видеофайл или изображение). На обдумывание ответа на заданный вопрос дается всего 1 минута. Команда, готовая дать ответ, поднимает руку. Если звучит неправильный ответ, то ход переходит другой команде. За правильный ответ начисляется 1 балл.

Вопросы могут быть разными по форме и содержанию. Главная особенность интеллектуальной игры в библиотеке – это не проверка знаний участников, а расширение их кругозора. Поэтому специалисты юношеской библиотеки для данного интерактивного формата мероприятия составляют вопросы, касающиеся широкого спектра знаний, ответить на которые можно

путем логических размышлений.

Важным элементом интеллектуального ринга является книжная выставка, на которой рекомендуется представить книги по теме. В конце мероприятия подводятся итоги, командам-призерам вручаются дипломы победителей, а остальным игрокам – благодарственные письма за участие и призы.

### **1.3. Опыт работы Государственного бюджетного учреждения «Донецкая республиканская универсальная научная библиотека имени Н.К. Крупской»**

Сотрудники Государственного бюджетного учреждения «Донецкая республиканская универсальная научная библиотека имени Н.К. Крупской» для организации интеллектуального досуга применяют разнообразные игровые технологии.

Одним из наиболее популярных форматов мероприятий стали квизы, которые проводятся не только в развлекательных, но и в образовательных целях, чтобы их участники могли проверить свой уровень знаний по определенной теме.

В рамках фестиваля книги и чтения «Читающая Республика–2021» в библиотеке имени Н.К. Крупской состоялась тематическая игра-викторина «Рукописи не горят» (Приложение 2). Она была посвящена двум значимым литературным датам: 130-летию со дня рождения Михаила Афанасьевича Булгакова и 55-летию публикации одного из его самых известных романов – «Мастер и Маргарита».



Вопросы библиотечного квиза «Рукописи не горят» касались жизни, творчества и произведений писателя. Задания были составлены так, чтобы на них можно было ответить, опираясь не только на знания, но и на логику.

В квизе приняли участие четыре команды. Игра состояла из шести раундов, в каждом из которых было восемь вопросов. Первый раунд состоял из тестовых вопросов с вариантами ответов. Во втором туре-аукционе участники угадывали, какой персонаж из экранизации романа «Мастер и Маргарита» (1993 г., режиссер – Юрий Кара) изображен на фотографии. За каждый правильный ответ команда получала один балл, а за неправильный – лишалась его. Если участники были уверены в ответе, они могли сделать ставку в два балла за этот ответ. Однако если этот ответ был неправильным, у команды вычитались два балла.

Третий раунд был проведен в формате «Своей игры». Он включал в себя три категории вопросов различной сложности с разной «стоимостью». В четвертом туре участникам необходимо было отгадать шесть ребусов. Загаданные специфические слова, детали и предметы были так или иначе связаны с творчеством или жизнью Булгакова. В пятом, самом сложном раунде, участникам задавали тематические вопросы в формате «Что? Где? Когда?».

Это был первый квиз, подготовленный сотрудниками библиотеки имени Н.К. Крупской. Такой формат мероприятия заинтересовал молодежную аудиторию, поэтому в последующем были подготовлены и проведены игры «Элементарно, Ватсон!», «Нам нужна одна победа!», «Вокруг света за 80 минут». Эти квизы также пользовались успехом.

С начала 2020 года в библиотеке был запущен проект «Дебатный клуб», направленный на привлечение молодежи в библиотеку, популяризацию произведений из фонда библиотеки по теме ораторского искусства. Такие мероприятия улучшают навыки публичного выступления, работы в команде, привлекают новых пользователей.

Дебаты – это интеллектуальная игра, представляющая собой особую форму дискуссии, которая ведется по определенным правилам. Существует множество вариантов проведения дебатов. Сотрудники библиотеки имени Н.К. Крупской выбрали командный формат как наиболее подходящий для новичков.

Суть дебатов заключается в том, что две команды выдвигают свои аргументы и контраргументы по поводу предложенного тезиса, пытаясь убедить жюри в своей правоте.

В процессе подготовки и выступления игроки должны:

- обосновывать позицию, используя достоверную аргументацию;
- анализировать полученную информацию и концентрироваться на сути проблемы;
- устанавливать логические связи между явлениями;
- различать факты и точки зрения, выявлять ошибки, фальсификации и стереотипы;
- проявлять навыки публичного выступления, демонстрировать ораторское искусство, удерживать внимание аудитории;
- слаженно работать в команде, грамотно распределяя роли выступающих;
- соблюдать регламент игры.

В ходе игры участники путем жребия делятся на две команды: утверждающую и отрицающую стороны. Спикеры утверждающей стороны пытаются убедить судей в правильности своих позиций, спикеры отрицающей

стороны доказывают судьям, что позиция утверждающей стороны неверна или имеет недостатки.

После оглашения темы участникам дается 15 минут на подготовку. За это время команды должны подготовить аргументы для выступления, распределить порядок и роли выступающих.

После подготовки начинается игра. Первым имеет слово спикер утверждающей стороны, затем выступления сторон чередуются (каждое по 5 минут).

По истечении первой минуты выступления и до начала последней игроки противоположной команды могут заявить о желании задать спикеру вопрос. Спикер либо полностью игнорирует вопрос, не разрешая его задать, либо отвечает на него.

Особенными являются роли первого и последнего спикеров команды. Первый выступающий обозначает взгляд команды на дискутируемый вопрос и вводит определения, используемые в игре. Последний игрок обобщает сказанное во время игры и подводит итог, который должен убедить жюри в более сильной позиции его команды. Задачи остальных игроков – углублять и расширять аргументы предыдущих спикеров, а также контраргументировать оппонентам.



В дебатах, которые проводятся в библиотеке имени Н.К. Крупской, обычно принимают участие две команды по четыре игрока в каждой. Это дает возможность выступить каждому из ораторов и провести полноценную дискуссию.

После последнего выступления жюри задает дополнительные вопросы командам, проводит подробный анализ игры, выделяет сильные стороны и ошибки участников, что позволяет игрокам совершенствовать свои навыки. Также жюри определяет команду-победителя и лучших спикеров из обеих команд. В роли жюри выступают не только сотрудники библиотеки, но и приглашенные опытные дебаты, победители и организаторы различных интеллектуальных игр в Донецкой Народной Республике.

Перед стартом проекта для пользователей и гостей библиотеки были проведены пробные дебаты для библиотекарей разных отделов. На мероприятии присутствовали представители администрации учреждения. После успешного проведения «пилотных» дебатов проект был запущен в работу. Было проведено три мероприятия в его рамках – для участников проекта «Активное долголетие»,

школьников и молодежи. После успешной реализации проекта дебаты стали проводить на регулярной основе один раз в месяц.

Совместно с участниками было принято решение не анонсировать тему обсуждения заранее, поскольку игрокам интереснее узнать тезис непосредственно перед выступлением. Это ставит всех ораторов в одинаковые



условия, ведь придумывать аргументы нужно будет в сжатые сроки во время самого мероприятия. Участникам интересны актуальные для общества проблемы и события, к которым сложно относиться однозначно. К примеру, для дебатов были выбраны темы «Возможно ли возрождение человека, совершившего преступление?», «Социальные сети

улучшили человеческое общение», «СМИ должны использовать только литературный язык» и др.

Особенностью дебатов в библиотеке является удобная площадка, которая помогает размещать не только игроков, но и зрителей, которые являются потенциальными участниками будущих игр. Некоторые пользователи боятся выступать на публику, поэтому для начала предпочитают посмотреть, как проходит мероприятие, чтобы в следующий раз присоединиться уже в качестве участников. Одной из традиций «Дебатного клуба» является поощрение грамотами новичков за успешный дебют и вручение благодарностей судьям.

В рамках проекта «Сезон интеллектуальных игр» в библиотеке имени Н.К. Крупской проводятся игры «Что? Где? Когда?» в спортивном формате. Игра «Что? Где? Когда?» популярна среди жителей ДНР, однако ощущается нехватка мероприятий, где знатоки могли бы соревноваться между собой, демонстрировать знания и узнавать что-то новое. На многих турнирах действуют возрастные ограничения (приглашаются только школьники и студенты младше 25 лет). Проект «Сезон интеллектуальных игр» ориентирован на конкретную целевую аудиторию, которая заинтересована в участии в подобных мероприятиях.

Проект состоит из нескольких турниров, каждый из которых состоит из трех игр. После каждой игры подводятся итоги и определяются победители. Турнир выигрывает команда, которая дала наибольшее количество правильных ответов по сумме за три игры. Команды-победители получают ценные призы.

В III игре II турнира по спортивной версии интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» сразились 13 команд, участниками которых были представители

молодежи разных городов Республики: Донецка, Макеевки, Горловки, Ясиноватой и др.

Для знатоков были подготовлены 36 вопросов на различные темы, а также книжная выставка. Все участники получили сладкие и полезные подарки от спонсоров. Третья игра стала финальной во II турнире, по итогам которого были определены победители, получившие кубок, книги и различную сувенирную продукцию.



Организаторы после проведенного мероприятия готовят и публикуют фото- и видеоотчеты, а также турнирную таблицу. Это позволяет участникам делиться результатами игры и фотографиями в социальных сетях, тем самым популяризируя библиотеку.

Сотрудники библиотеки имени Н.К. Крупской увлекаются интеллектуальными играми и сами являются знатоками, играющими за разные команды. Это дает возможность проводить мероприятия на высоком уровне, привлекать больше команд, а также опытных судей, ласточек (секундантов) и фотографов, принимающих участие и помогающих организовывать мероприятие в качестве волонтеров. Такое взаимодействие с молодежью позитивно сказывается на имидже библиотеки, создавая площадку для проведения интеллектуального досуга, знакомства с единомышленниками и развития молодого поколения.

Важной частью проведения подобных мероприятий в библиотеке является подготовка тематических выставок документов из фонда библиотеки. Так, для дебатов по теме: «Технический процесс изменил нашу жизнь в лучшую сторону» были подготовлены книги об искусственном интеллекте, инжиниринге и робототехнике. Во время обсуждения «Конкурсы красоты: за и против» библиотекари представили книги об истории моды, стиле, мифах о красоте, а на дебатах «Альтруизма не существует» – о благотворительности, истории меценатства и пр. На играх «Что? Где? Когда?» уместно смотрятся выставки, посвященные интеллектуальным играм, развитию логики, эрудиции, ораторского мастерства. Тематические квизы, которые проводятся в библиотеке, также сопровождаются соответствующей подборкой литературы.

## **Раздел 2. Инновации в методической деятельности библиотек**

### **2.1. Распространение передового опыта – важное направление методической работы**

Эффективное использование инноваций – сложнейшая профессиональная задача библиотечного сообщества, требующая наличия специальных знаний, умений и навыков, способствующих организации, управлению и осуществлению деятельности. Современным библиотекам требуется активная методическая помощь в разработке нововведений. Методисту необходимо искать, накапливать идеи, претворять их в жизнь и учить других.

Деятельность, связанная с изучением и распространением передового библиотечного опыта, признана одним из основных направлений методической работы и используется непосредственно на практике, в системе повышения квалификации, при разработке прогрессивных технологий и т. д.

Ценность опыта определяется не только новизной, но и практической значимостью: это может быть и удачное применение забытых форм и методов, творческое развитие, преобразование уже имеющихся. Опыт может создаваться самим методистом посредством анализа деятельности библиотек и других организаций, систематизации выбранных идей и определения потенциального спроса на них.

К традиционным основным направлениям методической работы относится и повышение квалификации работников библиотек, и подготовка и издание методических материалов.

Повышение квалификации в настоящее время переживает период перехода от достаточно формализованного набора форм к продуманной системе инноваций. Мероприятия профессионального общения многоэтапны, постоянно пополняются интересными идеями и формами с использованием таких методов, как эксперимент, анкетирование, беседа, игра, стратегическая разведка, моделирование, анализ статистических данных. Это содействует расширению профессиональных и общекультурных знаний сотрудников.

Используя формы и опыт проведения традиционных мероприятий для пользователей, можно подготовить нетрадиционные обучающие мероприятия для библиотечных работников.

**Книжные клубы** любителей чтения могут быть организованы для библиотекарей. На заседаниях клуба можно обсуждать как художественную литературу, так и профессиональную.

**Вечер-портрет библиотекаря** – многогранного творческого человека, сочетающего работу, семью, увлечения, может быть посвящен как профессии в

целом, так и конкретному работнику. Сценарий, повествующий о вехах библиотечной биографии, профессиональных успехах и достижениях, может быть использован в профориентационных целях, а также для чествования библиотекарей-юбиляров.

**Бенефис отдела библиотеки** может носить профориентационный характер и включать игровые, театрализованные элементы. Также будут уместны книжная выставка, презентация новых поступлений и изданий, викторина по теме.

**Реферат** в качестве обучающего мероприятия предполагает, что каждый библиотекарь, выбрав тему, анализирует профессиональную периодику, отбирает наиболее интересные идеи, дает рекомендации. Реферат включает в себя обзор передового библиотечного опыта, сопоставление его с работой своего учреждения, собственные рекомендации автора.

**Библиотечный квилт** – информационный стенд, состоящий из отдельных частей-лоскутов. Тематика квилта для библиотекарей разнообразна: «Исследовательская деятельность – возможность углубления в профессию», «Профессиональная этика и этикет библиотекаря», «Работа с читателями: методическое обеспечение процесса», «Правовое информирование», «Актуальные события» и др. Также можно в течение месяца среди библиотекарей провести опрос на тему: «Стоит ли спорить о вкусах?». Стикеры с ответами и информация, представленная библиотекарями, образуют узор лоскутного полотна на информационном стенде.

**Библиофреш** – библиографический обзор новых поступлений или анализ периодики по конкретной профессиональной теме, например, «Акции в библиотеке и за ее стенами».

**Библиоквест** поможет в закреплении и проверке уровня усвоения основных знаний, умений и профессиональных навыков. Игроки развивают эрудицию, учатся думать в команде. Виды заданий библиоквеста: уточнение библиографических данных, составление рекомендательного мини-списка, работа с выставкой.

**Информ-релиз** – «выпуск в свет», публичная презентация своего опыта, публикация, сообщение.

Эффективным средством повышения квалификации является **обобщение собственного опыта**. Описание данного опыта состоит из трех частей. Первая – вводная, где обоснована актуальность и определена сущность конкретного опыта; вторая – обзорная, здесь представлен реферативный обзор научной и методической литературы; третья, основная, – описание опыта.

## 2.2. Инновационный опыт методической работы в библиотеках Российской Федерации

Анализ работы библиотечных подразделений, эффективности управленческих решений и их результативности, демократизация организационной структуры и объединение деятельности в единый технологический процесс позволили Тюменской областной научной библиотеке им. Д.И. Менделеева построить стратегическую модель управления качеством информационных услуг с учетом социокультурной ситуации и внедрить реальные технологические инновации.

При разработке проекта реконструкции и модернизации все технологические процессы были построены на использовании RFID-технологий, появилась идея создания единой системы идентификации и авторизации читателя. Электронный читательский билет с использованием технологии RFID обеспечивает каждому пользователю комфортную работу во всех зонах библиотеки: от гардероба и платежных терминалов до работы в универсальном читальном зале и мультимедийных кабинетах. При входе в систему автоматически создается индивидуальный перемещенный профиль, сохраняющий всю информацию и рабочие настройки пользователя при каждом новом входе. Такой читательский билет пользователь может использовать в качестве накопителя информации.

Применение RFID-технологии удобно и для библиотекарей: автоматически происходит регистрация пользователя, создание учетных записей в смежных электронных системах, ведение библиотечной статистики, автоматическая блокировка читателей-задолжников или тех, кто вовремя не продлил действие читательского билета.

Орловская областная детская библиотека им. М.М. Пришвина в рамках мероприятий по непрерывному профессиональному образованию ежегодно организует для библиотекарей, работающих с детьми, творческую лабораторию.

Эта форма повышения квалификации предполагает лекционный материал по актуальным темам и мастер-классы известных российских ученых-библиотечников, которые пробуждают интерес, стремление к творчеству, новаторству. Мастер-класс И. Тихомировой, выдающегося российского ученого в области детского чтения, послужил разработке проекта «Школа творческого чтения» для читателей среднего школьного возраста.

Творческая лаборатория дает возможность знакомиться с уникальными людьми: библиотекарь Т. Комракова составляет картотеку современных умельцев – своих земляков, занимается с детьми в кружке «Мастерская Марьи-искусницы». А в селе Муравль заседания краеведческого клуба «Моя малая

родина» заканчиваются «выходом в народ». Из «походов» члены клуба возвращаются с предметами старины, записями старинных преданий, поверий, примет, пословиц, бытовавших именно в данной местности, что активно используется при проведении фольклорных праздников, ведущим или одним из действующих лиц которых обязательно является работник сельской библиотеки.

Пензенская областная библиотека им. М.Ю. Лермонтова является ресурсным центром региона. Она стимулирует профессиональную активность коллег, вовлекает их в реальное, сетевое взаимодействие, обеспечивает методическую поддержку библиотек края и развитие системы непрерывного профессионального образования библиотекарей региона.

Этим целям служит ежегодная программа «Творчество. Качество. Результат». Ведущие методисты областной библиотеки составляют обучающие модули по направлениям деятельности для специалистов всех уровней. Каждый модуль состоит из теоретического и практического блока. Занятия проводятся в форме открытых лекций, выездных зональных семинаров, мастер-классов, круглых столов, выполнения тестовых заданий, участия в анкетировании, акций, дней культуры в районах области, конкурсов профессионального мастерства в рамках Книжного фестиваля «Открытый мир библиотек».

Успешно реализуется проект «Межрегиональная школа библиотечного сотрудничества «СУРА» (Содействие. Успех. Развитие)».

Профессиональные туры – одна из действенных форм повышения квалификации. Они становятся настоящей школой общения, способствуют внедрению инноваций в практику и росту престижа библиотек.

Библиотека является профессиональной площадкой проведения Ежегодного межрегионального Круглого стола «Методическая деятельность региональной библиотеки в современных условиях». В работе Круглого стола принимают участие руководители и специалисты многих библиотек России. На заседаниях обсуждаются вопросы деятельности библиотек в современных условиях, вопросы непрерывного образования, исследовательской работы по актуальным темам и изучению кадрового потенциала; развития и поддержки творческих инициатив; издательской и методической деятельности.

В Свердловской областной специальной библиотеке для слепых в «Библионочь» традиционно организуются мастер-классы по декоративно-прикладному творчеству, площадки сенсорного развития и ролевые игры. В этих мероприятиях могут участвовать и зрячие: им надевают повязку на глаза. Цель – почувствовать себя на месте незрячего человека и при этом выполнить обычные каждодневные действия.

Специалисты Свердловской областной универсальной научной библиотеки им. В.Г. Белинского подготовили методические рекомендации по проведению «Библионочи».

Семинары, тренинги, летние школы Краевой универсальной научной библиотеки им. В.Я. Шишкова зарекомендовали себя и получили высокую оценку библиотекарей Алтайского края, а чтобы решить проблему посещения этих мероприятий сельскими библиотекарями из отдаленных районов, научно-методический отдел АКУНБ применил заочную форму – «Чемоданчик инноваций».

Основная задача «Чемоданчика» – знакомить библиотекарей края с инновационными идеями коллег и опытом проведения массовых мероприятий за пределами библиотеки с использованием новых ресурсов.

Главное отличие новой формы от рядового семинара или тренинга – отсутствие строгих временных рамок. Все самое интересное доставляется на рабочее место. В целом знакомство с «Чемоданчиком» занимает 1,5–2 месяца. Выбираются два–три близко расположенных друг к другу района. Из краевой библиотеки «Чемоданчик» забирают специалисты первого из них, затем он с оказией передается в следующий.

В «Чемоданчике инноваций» самой востребованной информацией являются сценарии проведения акций в поддержку чтения, праздников, выездных мероприятий. Издательская деятельность представлена краеведческим библиографическим указателем ЦРБ «Литература об Алтайском районе» и изданием «Литературный гид» ЦГБ г. Заринска. Специалисты этих библиотек смогли по-новому взглянуть на библиографическое пособие и сделать его интересным для широкого круга читателей.

В «Чемоданчике» представлены материалы о работе Информационного консультационного центра агропромышленного комплекса (Павловский район) и «Народного университета» (Солонешенский район).

За четыре года «Чемоданчик инноваций» побывал в 15 районах края, с опытом работы коллег ознакомились более 300 человек.

В ходе работы с «Чемоданчиком» библиотекари делятся собственными наработками. Ежегодно его содержание пополняется новыми актуальными и современными материалами. В прилагаемой анкете библиотекари оставляют свои отзывы, замечания и пожелания. Путешествовать «Чемоданчик инноваций» может бесконечно.

Работа современного сотрудника библиотеки характеризуется быстрым переключением с одного вида деятельности на другой, решением одновременно нескольких задач и предельной корректностью при общении с читателями, особенно с маломобильными пользователями.

Белгородская государственная специальная библиотека для слепых им. В.Я. Ерошенко как методико-консультационный центр организует и проводит в библиотеках муниципальных образований области выездные семинары-практикумы на темы: «Реабилитационные технологии в библиотечной деятельности: арт-терапия», «Креативная терапия: арт-терапия в структуре коррекционно-педагогической работы с детьми, имеющими ограничения жизнедеятельности», а также семинар-размышление «Ориентир на позитивное мышление». Эти встречи позволяют библиотекарям получить психоэмоциональную разгрузку, заряд бодрости и энергии.

Одним из главных результатов обучения стала арт-терапевтическая работа, которую ведут центральные муниципальные библиотеки области: это проекты «Атмосфера сказки: сенсорно-интерактивная терапия», «Туротерапия как социокультурная реабилитационная технология», «Моя вообразилка: от чтения – к мультфильму» (социализация детей с ограничениями жизнедеятельности); «Путешествие в "Ямскую степь"» (издание альбома для раскрашивания); «Арт-гармония» (создание арт-терапевтического центра психологической разгрузки для людей с ограниченным и ослабленным здоровьем); «Animation» (создание реабилитационной студии по анимации).

В результате выездных семинаров-практикумов по арт-терапии и семинара-размышления по позитивному мышлению в библиотеках области появились сенсорные комнаты, песочные столики, пузырьковые колонны, музыкальное кресло и другое оборудование, используемое в качестве регуляции психосоматических процессов самих сотрудников библиотеки.

Помочь каждому сотруднику раскрыться как профессионалу и личности может тимбилдинг. Данный способ тренинга коллектива может проводиться не в рабочей среде. Тимбилдинг дает возможность руководителю увидеть потенциал каждого и найти индивидуальный подход, а сотруднику – проявить личные качества, лучше узнать коллег и найти свое место в коллективе. Мероприятия могут быть интеллектуальными, творческими, связанными с видами спорта, приключениями.

Работники ЦБС г. Муравленко приняли участие в командообразующих мероприятиях городского уровня. Это были соревнования по лазертагу и пейнтболу, кулинарные конкурсы «Блинная фантазия» (в рамках городского праздника «Широкая масленица») и «Лучшая уха». В соревнованиях автомобильных экипажей «Автоквест», посвященных Дню молодежи, библиотекари выступили одной командой с ООО «Ямал-СпецЦентр». Судьи оценили презентации коллективов: название, девиз, форму игроков и внешний вид автомобилей.

Конкурсы профессионального мастерства – это стимул к развитию и совершенствованию. Их проведение запускает механизм формирования собственного взгляда на проблемы, стоящие перед библиотекой. В целях развития творческого потенциала и поощрения работников библиотек-победителей конкурсов профессионального мастерства, научно-исследовательских работ и инноваций в библиотечном деле учреждаются целевые фонды, стипендии, премии.

Томская областная детско-юношеская библиотека провела областные конкурсы «Книга. Читатель. Библиотека» и «Экология родного края».

Первый из них проходил в рамках конкурса грантов губернатора области среди муниципальных библиотек. Один из победителей – Бакчарская ЦРБ – получила финансирование на реализацию проекта «Создание медицентра "Электронное окно в мир книги"». Также среди победителей – Первомайская ЦДБ с проектом «Создание Интеллект-центра для детей с ограниченными физическими возможностями». Приз получил и проект Межпоселенческой ЦБС Кожевниковского района «В библиотеку мы идем, как в свой родной, любимый дом: формирование нового облика абонемента детского отдела».

Межпоселенческая ЦБ Томского района представила проект «Окно в мир: новые и лучшие книги детям села. Передвижная выставка-акция». Предполагается, что такая выставка побывает в 38 сельских библиотеках района и даст возможность 7 тысячам читателей познакомиться с лучшими современными авторами и произведениями.

Номинация «Лучшая в эколого-просветительской деятельности сельская библиотека» показала, что сельские библиотеки могут вести большую природоохранную работу. Победитель в этой номинации – Борзуновская библиотека-филиал Кожевниковского района, осуществляя проекты, выступает организатором акций по благоустройству и озеленению села.

Лучшие творческие работы вошли в сборник методических материалов «С книгой открывая мир природы». На методическом брифинге ведущий методист областной библиотеки дал оценку проведенным конкурсам и конкурсным проектам.

МБУ «Городская ЦБС» г. Канаша ЧР провело конкурс рекламных проектов «Юбилей писателя в библиотеке», в котором приняли участие все библиотеки. В рамках конкурса были разработаны следующие проекты: «Фантазеры: мальчишки нашего двора» и «Самый веселый писатель в мире», посвященные юбилею Н.Н. Носова, а также «Михалков – детям» – юбилею С. Михалкова; «Здесь оживают сказочные сны» – юбилею Ш. Перро; «Дорога к другу» – юбилею М.М. Пришвина.

В научно-технической библиотеке Белгородского Государственного технологического университета им. В.Г. Шухова функционирует Центр профессионального развития специалистов библиотек.

В Центре сложилась собственная практика обучения, дающая возможность обсудить и сравнить свою деятельность с опытом других.

На тему использования рекламы для создания положительного имиджа библиотеки был проведен областной семинар-практикум «Роль рекламы в маркетинговой деятельности библиотек». В программе семинара было выступление главного библиотекаря научно-методического отдела на тему: «Использование рекреативных форм работы в библиотеке учебного заведения как метод ее продвижения в студенческую среду».

Обучающий семинар «Планирование и отчетность библиотеки» завершился награждением победителей конкурса за разработку лучшего библиографического пособия малой формы. Во время его проведения решались задачи реализации творческого потенциала библиотечных работников и формирования библиографической культуры пользователей.

На мастер-классе «Библиотечное мероприятие – от замысла к воплощению» разбору подверглись формы мероприятий: диалоговые, игровые и рекламно-информационные.

На консультациях излагалась методика подготовки и проведения библиотечного мероприятия – от выбора темы до подведения итогов работы.

Значительная часть совещаний, посвященных итогам работы за год, сопровождается практическими иллюстрациями, выполнением практических заданий, тестов, тренингов, формирующих коммуникативно-речевые умения.

К каждой встрече сотрудники научно-методического отдела оформляют книжную выставку «Служба методиста».

Псковская областная универсальная научная библиотека уделяет большое внимание инновационному развитию библиотек области.

В г. Великие Луки внедрению инновационных форм работы способствуют созданные при ГДБ им. А. Гайдара Центр информации по проблемам детства, в филиале № 2 Зал информационного обслуживания «Библиосервис», при МКУК «ЦГБ им. М. И. Семевского» Информационно-консультационный центр.

В Великолукском районе на семинарах-тренингах успешно применяются активные формы обучения: деловые игры, мастер-классы, мозговой штурм, круговой сбор идей, работа в малых группах, создание пресс-релизов. На заключительном семинаре модератором была заполнена «Карта инноваций» на каждое нововведение в учреждениях культуры района.

В Островском районе сельских библиотекарей в течение года обучали работе с электронным каталогом ПОУНБ, с правовой базой.

Иновация библиотечных специалистов Печорского района – это работа в социальных сетях. Проведен бета-тест работы группы «Печорская библиотека» в социальной сети «ВКонтакте». План работы методического отдела разрабатывается с акцентом на инновационные формы.

В Порховском районе иновация – это создание краеведческой картотеки аудиоматериалов «Святыни земли Псковской».

В методической работе Пустошкинского района активно используется сайт ПОУНБ (раздел «Методическая помощь»), библиотечный портал, блог «Методическая служба ПОУНБ», где можно познакомиться с методическими пособиями, опытом работы библиотек. При организации семинара библиотекарей района «Организация внестационарного библиотечного обслуживания» был использован опыт коллег (областной семинар на базе районной библиотеки Новоржева), а также «Положение о внестационарном библиотечном обслуживании населения в Псковской области», презентация О.В. Акинфиевой. Для освещения работы КИБО использовались материалы Библиотечного портала.

В Гдовском районе созданы электронные тематические папки: планы, отчёты, фотоматериалы, кадровый учёт, сеть библиотек МБУ «ГРЦБ»; в обучении библиотекарей использованы профессиональные интернет-сайты, проведены мониторинги по направлениям профессиональной деятельности.

Специалисты Новосибирской областной детской библиотеки им. А.М. Горького в ходе реализации проекта «Дети пишут историю» на дистанционных курсах «Детские библиотеки в Вики-проектах» провели обучение библиотекарей из разных уголков России и создали интернет-пространство для совместной работы взрослых, детей и подростков.

В Тульской областной детской библиотеке важной составляющей частью системы профессионального развития библиотечных кадров является проведение дней ТОДБ. Программа традиционно состоит из двух блоков: методического (для сельских и школьных библиотекарей) и информационного (для школьников). Для заведующих сельскими библиотечными филиалами и педагогов в рамках семинара «К православным ценностям через воспитание духовной культуры» давались методические рекомендации по духовно-нравственному воспитанию через православную литературу, рассматривался опыт работы детских муниципальных библиотек области. Для сельских библиотекарей провели дни знаний.

С целью выявления, разработки и внедрения инновационных форм в Централизованной библиотечной системе г. Муравленко создано творческое

объединение молодых библиотекарей «Ритм», его члены разработали и запустили два масштабных проекта: «Гражданин», имеющий информационно-просветительскую направленность, и «Кадры», адресованный персоналу библиотек. Действующая система повышения квалификации была дополнена проектом «Кадры», предлагающим эффективную форму обучения – семинары, которые позволяют оперативно реагировать на потребности профессионального сообщества, знакомят участников с опытом лучших библиотек. За время обучения слушатели освоили темы: «Технология работы в библиотеке», «Ведение первичной документации», «Справочно-библиографический аппарат», «Книжные и виртуальные выставки», «Планирование и отчетность», «Формы массовой и индивидуальной работы», «Оформление библиотечного пространства», «Краеведческая работа». Молодые библиотекари изучают стандарты, инструкции и положения федерального и окружного значения, обсуждают статьи из профессиональных периодических изданий.

**Список используемых и рекомендованных ресурсов:**

1. Библиодайджест «Есть идея!». – Текст электронный. – URL: [https://www.apatitylibr.ru/dl/metod\\_consult/have\\_idea.pdf](https://www.apatitylibr.ru/dl/metod_consult/have_idea.pdf) (дата обращения 15.11.2022)
2. Библиоквест «Прогулки по времени». – Текст электронный. – URL: [https://www.bibliotemyuk.ru/struktura-biblioteki/metodiko-bibliograficheskiy-otdel/metodicheskaya-kopilka/metodicheskaya-kopilka\\_58.html](https://www.bibliotemyuk.ru/struktura-biblioteki/metodiko-bibliograficheskiy-otdel/metodicheskaya-kopilka/metodicheskaya-kopilka_58.html) (дата обращения 10.11.2022)
3. Библиотечная квест-игра: методика проведения. – Текст электронный. – URL: <http://liblh.by/wp-content/uploads/2021/01/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0.pdf> (дата обращения 17.11.2022)
4. Библиотечный квест / Дубовская поселенческая библиотека-филиал № 39 : сообщество ВКонтакте. 07.04.2019. – Текст электронный. – URL: [https://vk.com/wall-76631918\\_7547](https://vk.com/wall-76631918_7547) (дата обращения 28.11.2022)
5. Библиотечный квест как современная форма привлечения к чтению. – Текст электронный. – URL: <https://alexcbs.bip31.ru/alexcbs/wp-content/uploads/2019/11/metod.rekom.po-kvestu.pdf> (дата обращения 22.11.2022)
6. Играем в КВЕСТ в библиотеке. – Текст электронный. – URL: <http://bibliom.ru/wp-content/uploads> (дата обращения 08.11.2022)
7. Интеллектуальная игра как форма учебной деятельности. Текст электронный. – URL: [https://infourok.ru/intellektualnaya\\_igra\\_kak\\_forma\\_uchebnoy\\_deyatelnosti-443992.htm](https://infourok.ru/intellektualnaya_igra_kak_forma_uchebnoy_deyatelnosti-443992.htm) (дата обращения 05.12.2022)
8. Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодежи в библиотеке. – Текст электронный. – URL: <https://infourok.ru/intellektualnye-igry-kak-forma-igrovoj-deyatelnosti-molodezhi-v-biblioteke-metodicheskoe-posobie-4966439.html> (дата обращения 20.11.2022)
9. Новые термины и интересные формы массовой работы в библиотеке. – Текст электронный. – URL : [http://zcrb.kurg.muzkult.ru/media/2019/05/19/1261631928/Novy\\_e\\_terminy\\_i\\_interesny\\_e\\_formy\\_massovoj\\_raboty\\_v\\_biblioteke.pdf](http://zcrb.kurg.muzkult.ru/media/2019/05/19/1261631928/Novy_e_terminy_i_interesny_e_formy_massovoj_raboty_v_biblioteke.pdf) (дата обращения 07.11.2022)
10. Опережая время: интерактивные формы работы библиотек. – Текст электронный. – URL: [https://fessler.ru/docs-downloads/NMO/MK\\_BOY.pdf](https://fessler.ru/docs-downloads/NMO/MK_BOY.pdf) (дата обращения 09.11.2022)

## Сценарий библиотечного квеста «Прогулки во времени»

### 1. Подготовка мероприятия

#### 1.1. Цели:

- ✓ популяризация чтения;
- ✓ реклама библиотеки для широкого круга населения;
- ✓ создание привлекательного образа библиотеки для юношества.

#### 1.2. Количество и состав команд.

В квесте участвует равное количество членов команд. Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности, чтобы не допустить их пересечения на маршруте.

Команды выбирают капитана, который осуществляет связь с организатором. Затем командам присваивается название. Участникам выдаются опознавательные знаки: эмблемы, значки, ленточки разного цвета, др.

Организатор озвучивает повод, по которому все здесь собрались, легенду и условия игры. Напоминает о технике безопасности и правилах дорожного движения, поскольку некоторые этапы квеста проходят на улице. Организатор может выдать номер своего телефона капитанам команд, чтобы контролировать прохождение пути, оказывать консультации по вопросам прохождения этапов или выполнения заданий, т. п.

**Цель квеста** – собрать ключевую фразу. Выигрывает та команда, которая сделала это первой. Командам выдаются маршрутные листы (пустые), в которых фиксируются названия этапов, ставится отметка о их прохождении.

**Команда:** \_\_\_\_\_

**Начало игры (час, минуты):** \_\_\_\_\_

Название этапа	Отметка о прохождении
I этап «_____»	
II этап «_____»	
III этап «_____»	
IV этап «_____»	
<b>Ключевая фраза:</b>	

На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы за правильное их выполнение, а также подсказку, где находится следующий этап. Если команда затрудняется в ответе или отвечает неправильно, то «фрагмент» ключевой фразы не выдаётся. Однако, подсказку на то, где находится следующее задание, команды получают в любом случае.

После того, как будут собраны все фрагменты, команды встречаются в библиотеке (одна – в читальном зале, другая – на абонементе), чтобы собрать из отдельных частей всё высказывание. Капитаны команд отдают заполненные маршрутные листы организатору, который фиксирует время завершения всех этапов. Затем команды собираются в читальном зале для подведения итогов и награждения победителей.

## **2. Маршрут**

### *Маршрут 1-й команды*

- I. 1. Библиотека
- II. 2. Дуб
- III. 3. Кинотеатр «Тамань»
- IV. 4. Сквер

### *Маршрут 2-й команды*

1. Кинотеатр «Тамань»
2. Сквер
3. Дуб
4. Библиотека

**ЗАДАНИЕ:** собрать на территории перед библиотекой по 4 фрагмента разного цвета (напр., 1 команда – оранжевого, 2 команда – зелёного). Из фрагментов собрать слово, указывающее, где находится первое задание: для 1-й команды – «БИБЛИОТЕКА», для 2-й команды – «КИНОТЕАТР».

## **Задания для команды «Поколение XXI века»**

### **ЭТАП «КИНОТЕАТР»**

После того, как команда получила первое направление, собрав из фрагментов слово «**КИНОТЕАТР**», она отправляется за заданием к кинотеатру «Тамань». Там от модератора члены команды получают **1-е ЗАДАНИЕ (шарады)**.

1. Начало – голос птицы.  
Конец – на дне пруда,  
А целое в музее  
Найдете без труда.

(КАР-ТИНА)

2. Мой первый слог найдешь тогда,  
Когда в котле кипит вода,  
Местоименье – слог второй,  
А в целом – школьный столик твой.

(ПАР-ТА)

Выполнив правильно задание, команда получает **1-й фрагмент ключевой фразы**. Независимо от результата, ведущий выдаёт очередную подсказку, указывающую на то, где можно получить следующее задание.

**Подсказка, указывающая, где находится следующее задание:** «На этой игровой площадке особенно любят проводить время дети. Это место носит имя первого секретаря Темрюкского РК КПСС». (СКВЕР им. А.Ф. КУЕМЖИЕВА).

### ЭТАП «СКВЕР»

#### 2-е ЗАДАНИЕ

«Фразы-перевёртыши». Разгадайте пословицы, зашифрованные антонимами.

1. Пусть будет один доллар, чем не будет ни одного врага. – Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.

2. Борщ сметаной поправишь. – Кашу маслом не испортишь.

3. Лучше сладкой черешни. – Хуже горькой редьки.

4. Меси тесто, когда холодное. – Куй железо, пока горячо.

5. Приноси чистоту во двор. – Не выноси сор из избы.

За правильный ответ – **2-й фрагмент ключевой фразы**, а также – новая подсказка.

**Подсказка, указывающая, где находится следующее задание:** «Легендарное пушкинское дерево, посаженное на ул. Ленина. Саженец был вручен Межпоселенческой библиотеке за креативную организацию акции "Библиотечный прайм-тайм"» (ДУБ).

### ЭТАП «ДУБ»

У «библиотечного» дуба команды получают **3-е ЗАДАНИЕ**.

Расшифруйте высказывание, которое принадлежит известному древнегреческому философу Гераклиту.

**1 4 2 3 5 6 2 3 1 4 2 7 5 9 8 5 3 4 8.**

*Ключ: 1В 4С 8Я 3Т 5Е 2Ё 7М 6Ч 9Н*

**Ответ: Всё течёт, всё меняется.**

За правильный ответ команда получает **3-й фрагмент ключевой фразы** – подсказку на следующий этап.

**Подсказка, указывающая, где находится следующее задание:** «Это учреждение, одно из назначений которого хранить «память человечества». Самое известное возникло в Древнем Египте и называлось "Аптекой для души"» (БИБЛИОТЕКА).

### ЭТАП «БИБЛИОТЕКА»

В библиотеке команда получает **4-е ЗАДАНИЕ**.

Он есть в любой библиотеке. Чтобы вспомнить, как это называется, разгадайте кроссворд.

				1	К	н	и	г	а			
2	а	н	н	о	т	А	ц	и	я			
3	и	л	л	ю	с	Т	р	а	ц	и	я	
				4	А	в	т	о	р			
5	э	н	ц	и	к	Л	о	п	е	д	и	я
6	б	и	б	л	и	О	т	е	к	а		
		7	к	н	и	Г	о	м	а	н		

1. Печатное издание в виде сброшюрованных и заключённых в переплётную крышку листов объёмом не менее 48 страниц.
2. Краткое изложение содержания книги.
3. Рисунки на обложке или внутри книги.
4. Лицо, создавшее произведение или принимавшее участие в его создании.
5. Издание, относящееся к справочной литературе.
6. Учреждение, которое собирает, хранит и предоставляет всем желающим источники информации.
7. Любитель книг.

Разгадав кроссворд, команда получает, во-первых, подсказку, что следующий вопрос находится у каталога, во-вторых, **4-й фрагмент ключевой фразы**.

#### 5-е ЗАДАНИЕ

- ✓ О ком идёт речь?  
«Русский учёный и поэт XVIII века, который, скрыв своё крестьянское происхождение, в 1730 году поступил в славяно-греко-латинскую академию». А.С. Пушкин так отзывался о нём: «... был великий человек. Он создал первый университет. Он, лучше сказать, сам был первым нашим университетом».
- ✓ С помощью каталога узнайте, сколько в библиотеке книг этого автора.
- ✓ Найдите в фонде библиотеки произведение этого поэта, посвящённое восшествию на престол императрицы, в правление которой и был создан первый университет.

**Ответ: М.В. Ломоносов, 5 книг, «Ода на день восшествия на престол Ея Величества государыни Императрицы Елисаветы Петровны 1748 года».**

За правильный ответ команда получает **5-й фрагмент ключевой фразы**. Затем находит в фонде книгу М.В. Ломоносова. Внутри книги – новое задание.

#### 6-Е ЗАДАНИЕ

С помощью АРМа «Поиск», Интернета и электронных справочников ответьте на следующие вопросы, из первых букв ответов на которые должно получиться слово, являющееся фрагментом нужной вам ключевой фразы:

1). Назовите произведение А.С. Пушкина, где рассказывается о мистической тайне трех карт. («Пиковая дама»)

2). Как называется произведение Даниэля Дефо, отрывок из которого приведен ниже?

«...С того же дня я начал учить его необходимым словам. Прежде всего, я сообщил ему, что буду называть его Пятницей (я выбрал для него это имя в память дня, когда спас ему жизнь). Затем я научил его произносить мое имя, научил также выговаривать «да» и «нет» и растолковал значение этих слов...».  
(«Робинзон Крузо»)

3). Как начинается стихотворение Николая Некрасова «Крестьянские дети»?

(Опять я в деревне. Хожу на охоту,  
Пишу мои вирши – живётся легко...)

4). Назовите фамилию советского писателя, которому в 1965 году была присуждена Нобелевская премия по литературе с формулировкой «За художественную силу и цельность эпоса о донском казачестве в переломное для России время». (Шолохов)

5). Назовите автора данных старок:

«Тамань – самый скверный городишко из всех приморских городов России. Я там чуть-чуть не умер с голода, да еще вдобавок меня хотели утопить...»  
(Лермонтов)

6). Назовите фамилию легендарного пушкинского Евгения. (Онегин)

7) Какое имя в России получила немецкая принцесса Софья Фредерика Августа Анхальт-Цербстская, кроме того, являвшаяся автором многих беллетристических, драматургических, публицистических, научно-популярных сочинений и «Записок»? (Екатерина II)

*Ответ:* должно получиться слово «ПРОШЛОЕ»

Выполнив это задание, команда получает 6-й фрагмент ключевой фразы и седьмое задание.

## 7-е ЗАДАНИЕ

### Выставка-ребус



**Зашифрована фраза: «Кому на Руси жить хорошо».**

За правильный ответ команда получает **7-й фрагмент** ключевой фразы и восьмое задание.

**8-е ЗАДАНИЕ.**

Кто возглавил первую городскую публичную библиотеку в г. Темрюке?  
**(П.С. Мартынова)**

*(Подсказка: зайти на сайт Межпоселенческой библиотеки, раздел «История»).*

Правильно выполнив задание, команда получает **8-й (последний) фрагмент ключевой фразы.**

Собрав все фрагменты, команда приступает к складыванию целой фразы. Ответ фиксируется в маршрутном листе и передаётся организатору.

**Ключевая фраза: «Если ты/ выстрелишь в/ прошлое/ из пистолета,/ будущее/ выстрелит/ в тебя/ из пушки».** (Расул Гамзатов «Мой Дагестан»).

Для подведения итогов команды, их болельщики и просто гости библиотеки собираются в читальном зале.

**Заключительное слово ведущего.**

«Если ты выстрелишь в прошлое из пистолета, будущее выстрелит в тебя из пушки» – это мудрое высказывание принадлежит известному дагестанскому писателю Расулу Гамзатову. Я думаю, что никто не будет оспаривать тот факт, что, только не забывая о своём прошлом, можно понять настоящее и построить такое будущее, о котором мы мечтаем. А библиотека как место хранения «памяти человечества» может стать таким проводником из прошлого в будущее.

Мы поздравляем команды за активное участие в игре и надеемся, что сегодня библиотека раскрылась перед вами новыми гранями и вы будете приходить к нам снова и снова.

## КВИЗ «РУКОПИСИ НЕ ГОРЯТ»

Добрый день, участники команд и гости нашего мероприятия. В этом году исполнилось 130 лет со дня рождения русского писателя и драматурга Михаила Афанасьевича Булгакова и 55 лет со дня публикации одного из самых известных его романов – «Мастер и Маргарита».

Мы не могли обойти стороной две такие значимые литературные даты и поэтому рады приветствовать вас на тематической игре-викторине «Рукописи не горят» в рамках фестиваля книги и чтения «Читающая Республика».

Следует отметить, что мероприятие будет интересно и тем, кто мало или вообще не знаком с творчеством писателя – логика поможет справиться с некоторыми раундами, а в ходе игры участники смогут узнать много нового и интересного с первых же вопросов, что поможет справиться с более сложными.

### Раунд 1

Первый раунд включает 8 тестовых вопросов с 4 вариантами ответа. Правильный – только один. Ценность каждого вопроса – 1 балл. У вас будет 30 секунд для ответа на каждый вопрос. После восьмого вопроса у вас будет еще одна минута, чтобы написать ответы и сдать карточки. В этом туре участникам могут помочь как знания, так и интуиция.

1. Укажите профессию М.А. Булгакова.

А. Врач

Б. Священник

В. Учитель

Г. Строитель

2. Какая пьеса Булгакова была поставлена во МХАТе по личному указанию Иосифа Сталина?

А. «Бег»

Б. «Дни Турбиных»

В. «Зойкина квартира»

Г. «Иван Васильевич»

3. Какие предметы всю жизнь коллекционировал писатель?

А. Почтовые марки разных стран

Б. Автопортреты

В. Концертные и театральные билеты

Г. Автографы известных людей

4. Как называется цикл рассказов, в основу которых легли случаи из жизни М.А. Булгакова на Смоленщине в 1916–1917 гг.?

А. «Записки юного врача»

- Б. «Белая гвардия»  
В. «Собачье сердце»  
Г. «Записки на манжетах»
5. В каком году был впервые опубликован роман «Мастер и Маргарита»?  
А. В 1966 году  
Б. В 1934 году  
В. В 1990 году  
Г. В 1929 году
6. Кто является автором эпиграфа к роману «Мастер и Маргарита»?  
«... так кто ж ты, наконец? – Я – часть той силы, что вечно хочет зла и вечно совершает благо».  
А. Дж. Байрон  
Б. Ф. Шиллер  
В. В. Шекспир  
Г. И.-В. Гете
7. На могиле Булгакова стоит камень, который ранее стоял на могиле...  
А. Ф.М. Достоевского  
Б. А.С. Пушкина  
В. Н.В. Гоголя  
Г. М.Ю. Лермонтова
8. Кому принадлежит фраза «Рукописи не горят»?  
А. Воланду  
Б. Мастеру  
В. Маргарите  
Г. Понтию Пилату

### Ответы на первый раунд

1. Укажите профессию М.А. Булгакова. – **А. Врач.** По окончании гимназии Булгаков быстро определился с профессией: два его дяди со стороны матери работали врачами в Москве и Варшаве, оба прилично зарабатывали.

2. Какая пьеса Булгакова была поставлена во МХАТе по личному указанию Сталина? – **Б. «Дни Турбиных».** В своих выступлениях И. Сталин говорил, что «Дни Турбиных» – «антисоветская штука, и Булгаков не наш», но, после запрета пьесы, в январе 1932 года, Сталин велел вернуть её, и до войны она больше не запрещалась.

3. Какие предметы всю жизнь коллекционировал писатель? – **В. Концертные и театральные билеты.** Причем, он собирал не все билеты, в его коллекцию входили лишь те, которые покупал сам, и на те спектакли или концерты, которые обязательно ходил смотреть лично.

4. Как называется цикл рассказов, в основу которых легли случаи из жизни М.А. Булгакова на Смоленщине в 1916–1917 гг. – **А. «Записки юного врача»**. В цикле в несколько изменённом виде изображены реальные случаи, происходившие с Булгаковым во время его работы.

5. В каком году был впервые опубликован роман «Мастер и Маргарита»? **А. В 1966 году**. Если вы обратили внимание, то сегодня мы упоминали, что наш квиз посвящен 55-летию публикации романа «Мастер и Маргарита».

6. Кто является автором эпиграфа к роману «Мастер и Маргарита»? «... так кто ж ты, наконец? – Я – часть той силы, что вечно хочет зла и вечно совершает благо». – **Г. И.-В. Гете**. Это – отрывок из трагедии «Фауст».

7. На могиле Булгакова стоит камень, который ранее стоял на могиле **В. Н.В. Гоголя**. После смерти Булгакова на его могиле оказался надгробный камень с места погребения Гоголя.

8. Кому принадлежит фраза «Рукописи не горят»? – **А. Воланду**. Смысл выражения в том, что слово, живую человеческую мысль ни уничтожить, ни запретить нельзя.

## **Раунд 2**

Помимо известного сериала, есть экранизация романа «Мастер и Маргарита» 1994 года, которая увидела свет только в 2011-м. Многие персонажи романа запомнились нам именно по сериалу, но сможете ли вы узнать их из того фильма?

Ваша задача угадать, какой персонаж изображен перед вами. Вам необходимо написать его имя. Но это не простой раунд, а раунд-аукцион. Цену за ответ вы устанавливаете сами от 0 до 2 баллов и пишете её рядом с ответом. В случае правильного ответа, вам будет начислено количество баллов, которое вы запишете, но в случае неправильного ответа – это количество у вас вычтут. Будьте осторожны, можно уйти в отрицательный счёт! Всего будет 8 вопросов. На решение этого раунда у вас будет 5 минут. (Участникам раздаются карточки с фотографиями персонажей из фильма).

Что же, пора узнать, кто на самом деле был перед нами:

1. Азazelло
2. Маргарита
3. Иван Бездомный
4. Бегемот
5. Понтий Пилат
6. Воланд
7. Коровьев
8. Мастер

### Раунд 3

«Своя игра» по тематике романа «Мастер и Маргарита», состоящая из 3 категорий, каждая из которой состоит из трёх вопросов с разной стоимостью (1,2 и 3 балла) согласно последовательности.

#### **Категория 1 – Фразы**

1.1. Закончите фразу Коровьева: «Раз нет документа...» нету и человека

1.2. Продолжите цитату Бегемота 2 словами: «Не шалю, никого не трогаю, ...»

#### **Починяю примус**

1.3. «Обыкновенные люди... в общем, напоминают прежних... только ОН испортил их...». Ответьте 2 словами, что испортило людей, по мнению Воланда?

#### **Квартирный вопрос**

#### **Категория 2 – Детали**

2.1. Что было в руках у Маргариты, когда её впервые увидел Мастер? Жёлтые цветы

2.2. Откуда появлялись гости на балу, организованном Воландом? Из камина

2.3. Воланду принадлежит трость с чёрным набалдашником. Ответьте, в форме чего был этот набалдашник? В форме головы пуделя

#### **Категория 3 – По следам героев**

3.1. Где произошла встреча Берлиоза с Бездомным? На Патриарших прудах

3.2. В каком древнем городе происходит действие романа, написанного Мастером? Иерусалим

3.3. С какого известного места Москвы покинули столицу Воланд и его свита? С Воробьевых гор

Три раунда уже позади, мы объявляем десятиминутный перерыв. Жюри подсчитает баллы, у игроков есть время отдохнуть. Команды, у которых возникли апелляции, могут выдвинуть их членам жюри.

Объявляем промежуточный результат и переходим к четвёртому раунду.

### **Раунд 4**

Вам предстоит отгадать 6 ребусов. Слова, загаданные в них, так или иначе связаны с творчеством или жизнью Булгакова. Это могут быть специфические слова, детали, предметы и т. д.

Цена вопроса – 2 балла. Вам даётся по 30 секунд на каждый вопрос и после последнего – ещё одна минута на размышления.

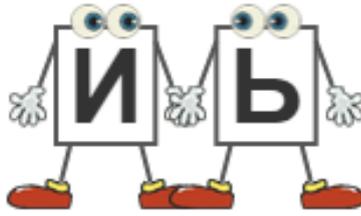
1.

а

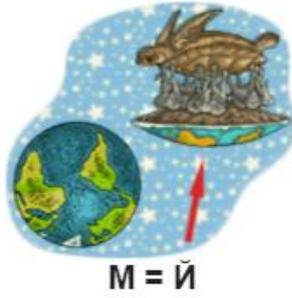
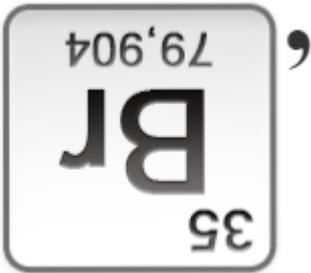


2.

к

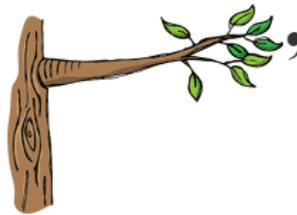


3.

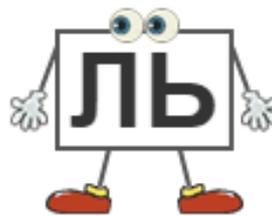
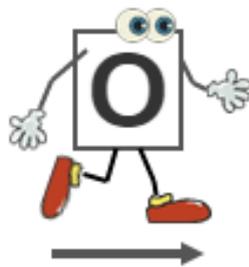


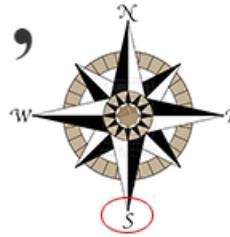
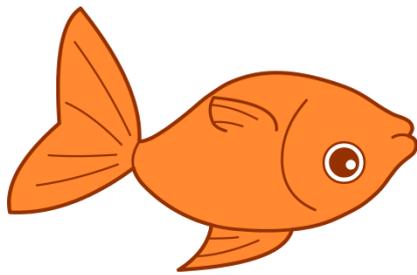
4.

π



5.





6.

### Правильные ответы на 4 раунд

1. Гвардия. «Белая гвардия» – первый роман Михаила Булгакова.
2. Рукопись. Напоминаем название нашего квиза.
3. Морфий. «Морфий» – рассказ Булгакова (и не только)
4. Примус. Вы ещё помните, что чинил Бегемот?
5. Монокль. Необходимый аксессуар Булгакова.
6. Абырвалг. Второе слово, сказанное героем повести «Собачье сердце» Шариковым после его «оживления» в человеческом облике. Само слово происходит от прочитанного справа налево слова «Главрыба».

### Раунд 5

Пятый раунд – раунд знатоков. Восемь вопросов в стиле спортивной версии игры «Что? Где? Когда?». За каждый правильный ответ даётся 2 балла.

#### Раунд 5:

**Вопрос 1.** Булгаковский Шариков объяснял ЭТО ранением на колчаковских фронтах. Еще один герой получил ЭТО, когда ему было чуть больше года. Назовите этого героя.

**Ответ:** Гарри Поттер.

**Комментарий:** Речь идет о шраме на лбу. «Отчего у вас шрам на лбу? «Потрудитесь объяснить этой даме», – вкрадчиво спросил Филипп Филиппович. Шариков сыграл ва-банк:

– Я на колчаковских фронтах ранен...».

Во время битвы с Воландемортом в Годриковой впадине отраженное заклинание оставило Гарри Поттеру шрам на лбу в виде молнии.

**Вопрос 2.** Булгаков в письме к приятелю признавался, что АЛЬФА – его любимая редакция. Созвездие АЛЬФА названо в честь химика Лавуазье, ведь придумавший название астроном имел в виду особенную, химическую. Назовите АЛЬФУ.

**Ответ:** Печь.

**Комментарий:** Булгаков, как и Гоголь, прибегал к сожжению книг.

**Вопрос 3.** Булгаков, читая первый, еще не отредактированный, вариант пьесы «Дни Турбиных», держал в руках ИХ. Наиболее наблюдательные из вас могли заметить ИХ на персонаже фильма «Гладиатор». Назовите ИХ.

**Ответ:** Часы.

**Комментарий:** Булгаков смотрел, уложится ли в стандартный хронометраж пьесы. Современные часы на руке римского легионера – один из известнейших киноляпов.

**Вопрос 4.** Героиня Булгакова, собираясь покинуть Константинополь, говорит, что у нее есть знакомства в НЕМ. В НЕМ в свое время побывала и Агата Кристи. Назовите ЕГО двумя словами.

**Ответ:** Восточный экспресс.

**Комментарий:** Героиня Булгакова говорит, что у нее есть знакомства в «Восточном экспрессе», самый известный маршрут которого лежал между Парижем и Стамбулом; «Убийство в "Восточном экспрессе"» – роман Агаты Кристи.

**Вопрос 5.** «Самооборона», «Глиняные женихи», «Сыновья муллы», «Парижские коммунары». Судьба этих пьес опровергает фразу, сказанную их автором семнадцатью годами позже. Какую?

**Ответ:** «Рукописи не горят».

**Комментарий:** Эту фразу произнёс Михаил Булгаков. Тем не менее рукописи названных пьес, написанных в 1920–1921 годах, он сжёг.

**Вопрос 6.** Внимание, цитата из произведения М. Булгакова «Мастер и Маргарита»: «Кот моментально вскочил со стула, и все увидели, что он сидел на толстой пачке рукописей». Конец цитаты. По одной из версий, этой цитатой М. Булгаков хочет показать читателю, что вся работа Мастера над рукописями была... Закончите фразу устойчивым выражением из трех слов.

**Ответ:** Коту под хвост.

**Вопрос 7.** Перед вами фотография знака, загадочным образом появившегося в центральной части Москвы летом 2012 года. Табличка под ним, на которой мы закрыли три слова, вскоре исчезла не менее мистическим образом. Восстановите эти три слова.

**Ответ:** Разговаривать с незнакомцами.

**Зачёт:** Разговаривать с неизвестными.

**Комментарий:** Знак, на котором изображены Воланд, Коровьев и кот Бегемот был установлен на Патриарших прудах, где начинается действие романа, первая глава которого называется «Никогда не разговаривайте с неизвестными».

**Вопрос 8.** За участие в экранизации этой пьесы один из актёров получил 4350 рублей, тогда как другие представители актёрской профессии – от 2312 рублей и меньше. Назовите имя заглавного героя этой пьесы.



**Ответ:** Иван.

**Комментарий:** Гонорар Юрия Яковлева, сыгравшего в фильме «Иван Васильевич меняет профессию» и Буншу, и Грозного, оказался чуть ли не вдвое выше гонорара, например, Леонида Куравлёва. Фильм снят по мотивам пьесы Михаила Булгакова.

### Раунд 6

Переходим к шестому, заключительному, туру нашего квиза, который пройдет в формате «олимпийка». Сейчас вы получите бланки с вопросами и пустыми графами. Сначала вам необходимо ответить на 16 вопросов, связанных с творчеством Михаила Булгакова, и вписать ответы в карточки. Далее из пар слов с помощью ассоциаций, других логических приемов вы составляете одно, общее, и вписываете его напротив пары слов. В итоге вы получите одно слово. Мы сделали вам подсказку – вписали в ответы вторые буквы загаданных слов. Получить за этот раунд вы можете 15 баллов – по одному баллу за каждое слово второго, третьего, четвертого и пятого уровней олимпийки. На решение у вас есть 15 минут.

### Вопросы:

1. Зинаида, жена создателя машины времени из пьесы «Иван Васильевич», уходит от него к Арнольду Якину – представителю этой профессии.
2. Воланд проводит сеанс чёрной магии в этом сооружении под названием Варьете.
3. Бегемот отказывается надевать штаны и их, отмечая, что кот в них бывает только в сказках. Что Бегемот отказался надевать?
4. Понтий Пилат был представителем императора этого древнего государства в Иудее.
5. Это титул носил Иван Васильевич.
6. Согласно шуточной версии, заглавная героиня романа этого писателя с этой фамилией не бросилась под поезд, а сошла с ума и поселилась недалеко от Патриарших прудов.
7. В этом жилом помещении под прикрытием швейной мастерской Зоя устраивает дом свиданий.
8. Жорж Милославский использует этот предмет, чтобы попасть в чужую комнату.
9. Женщина с этим именем носила прозвище «Чума».
10. Причиной гибели Берлиоза становится этот транспорт.
11. Директор Варьете Римский спасается от вампирши Геллы и остаётся в живых благодаря предрассветному крику этого животного.

12. Он ненадолго стал шофёром королевы Марго. А в другом известном произведении 1871 г. они прилетели, что свидетельствовало о наступлении весны.

13. Вторая жена Булгакова говорила о том, что домашний Флюшка стал прототипом одного из персонажей писателя. Кем был Флюшка?

14. Эту жидкость позволил себе налить Бегемот в стакан Маргарите.

15. В 30-х годах XX в. этот член свиты Воланда был известен под фамилией Коровьев. Напишите его имя.

16. На ней играл Клим Чугункин – донор пса Шарика.

1. Режиссёр	Актёр	Челентано	Пицца	Маргарита
2. Театр				
3. Сапоги	Италия			
4. Рим				
5. Царь	Лев	Черепаха		
6. Толстой				
7. Квартира	Ключ			
8. Отмычка				
9. Аннушка	Масло	Молоко		
10. Трамвай				
11. Петух	Птица		Коктейль	
12. Грач				
13. Кот	Водка	Отвёртка		
14. Спирт				
15. Фагот	Инструмент			
16. Балалайка				

Теперь членам жюри необходимо несколько минут на подсчёт баллов, и мы объявим победителя нашей игры.

### **Объявление результатов и награждение победителей**