

Відділ культури, туризму та культурної спадщини
Гайворонської районної державної адміністрації
Гайворонська централізована бібліотечна система
Організаційно-методичний відділ

Традиційні та інноваційні форми роботи бібліотек

Методичні рекомендації



м. Гайворон
2014

В сучасній професійній літературі зустрічається цілий ряд визначень масової роботи бібліотеки:

- сукупність методів, форм, прийомів усного, наочного, аудіовізуального і комп'ютерного просування літератури в системі бібліотечного обслуговування.

- система реалізації культурно – дозвіллевої діяльності бібліотек засобами бібліотечних заходів

Масова робота має свою мету, завдання, теорію і методіку. Методами масової роботи є бібліотечні заходи, необхідної для навчання, дозвілля і розвитку.

Уже при першій зустрічі з потенційним читачем потрібно його здивувати, зацікавити книгою, усіма доступними засобами, якими володіє бібліотека. На будь-якому масовому заході, який проводиться бібліотекою, головним героєм повина бути книга, тільки тоді будуть і читачі, а не глядачі і учасники.

Масові заходи – це форми роботи спрямовані на глибоке і різностороннє розкриття тієї чи іншої теми для певної категорії користувачів, об'єднаних спільними читацькими інтересами, віковими, психологічними особливостями тощо.

Передбачаючи в плані роботи бібліотеки проведення масових заходів, необхідно визначити основні, актуальні теми, які потребують всестороннього розкриття, вивчити склад користувачів, з якими буде проводитись той чи інший захід.

Бібліотечний захід задовольняє і розвиває інформаційні потреби і запити користувачів, розширює коло пізнавальних інтересів, сприяє проведенню дозвілля, допомагає залученню нових користувачів до бібліотеки, здійснює рекламу бібліотеці, створює її імідж.

Досвід проведення масових заходів підтверджує, що їх ефективність залежить від активності читачів. Треба сміливіше використовувати оригінальні, близькі юнацтву, учням форми роботи. А читачі юнацького віку віддають перевагу діалоговим, дискусійним, ігровим формам спілкування тому, що вони посилюють пізнавальну й читацьку активність, спонукають до самостійного мислення, вміння відстоювати особисту думку. Захоплюючі, емоційні заходи дають можливість позмагатися, поспілкуватися. Це - дискусійні інтерв'ю, дискусії, диспути, різноманітні конкурси, вікторини тощо.

Сценарій ходу заходу викладається детально в такій послідовності:

- вступ (визначається актуальність теми, мотивується діяльність),
- основна частина (її зміст спрямований на реалізацію визначених завдань, передбачає залучення учнів до різних видів діяльності), заключна частина (підведення підсумків).

У ході сценарію слід виділити всі види роботи (розповідь, інтерв'ю, демонстрація, гра, бесіда, прослуховування музичних творів) й детально їх описати. Якщо виконується пісня, вірш чи прозовий твір – слід подати їх

повний текст. Якщо проводиться гра – потрібно вказати завдання її учасникам, правила та умови гри.

Ведучі та їхнє місце у сценарії масового заходу.

Ведучі належать до так званих наскрізних персонажів (які продовжують діяти від початку до кінця вистави). Вони сплітають у єдине ціле окремі епізоди та елементи сценарію. Їх прямою справою є коментарі, резюме, переходи, пісні тощо. Від ведучих повною мірою залежить успіх чи неуспіх майбутнього видовища. Кількість ведучих повинна бути логічною та чітко визначеною. Традиційна пара ведучих – Він та Вона – пасує не кожному сценарію. Скажімо, у святі до Міжнародного жіночого дня на сцену можуть піднятися вісім чоловіків (кількість ведучих у цьому випадку підказала дата – 8 березня). А в святкуванні Дня Перемоги можуть брати участь не дев'ять, а п'ятеро ведучих, умовних солдат, образи яких символізують п'ять військових років – 41, 42, 43, 44, 45... Літературно-музичну композицію на тему кохання можуть і справді вести ті самі Він і Вона, бо це відповідає драматургічному задуму. У тексті сценарію не має бути якихось спеціальних пояснень щодо кількості ведучих. Вони повинні впливати з драматургічного задуму, дат, фактів, логіки.

Міні-ігри можна проводити з невеличкими групами читачів на абонементі.

Наприклад: „**Хто автор?**” (поряд з портретами письменників наклеїти кишеньки і вкласти туди в різнобій картки з назвами творів. Читач повинен правильно їх розмістити).

Географічна гра „Де це відбувалося” (необхідно на карті позначити місце, де проходило дійство, описане в декількох книгах, титульні сторінки яких розміщені поряд).

Літературну гру „Єралаш” можна провести і з віршами: рядки вірша написати на окремих смужках. Перші слова кожного рядка розмістити на одній, а продовження – на іншій. Смуги ці переплутати. Завдання гравця – розкласти смуги вірно, тобто зібрати вірші.

Розважальною буде гра „**Пізнай, хто це?**” Вона може стати складовою частиною заходу – КВК, літературного аукціону тощо.

Гра «Пори року». Учні діляться на 4 команди в залежності від місяця народження: зима, весна, літо, і осінь. Кожна команда отримує завдання: згадати якомога більше пісень, в яких згадуються ці пори роки (на підготовку відводиться 5 хвилин).

Міні гра-конкурс „Доміно”

Учасники гри отримують завдання: протягом певного часу (5-7 хв.) скласти прислів'я та приказки, які частинами записані на окремих картках, що знаходяться в хаотичному стані.

Наприклад: Дурного учити, - що мертвого лічити.

Торохтить Солоха, - як діжка з горохом..

Хорошою рекламою читання та книг є така форма як **бенефіс читача**. В перекладі з французької «бенефіс - означає користь», а ще – «театральна

вистава на честь одного актора». В бібліотечній практиці бенефіс читача – це захід на честь одного читача – лідера читання. Адже найкраща реклама читання – це самі читачі. Захід може відбуватися у вигляді інтерв'ю, під час якого бібліотекар задає питання лідеру читання про школу, навчання, хобі, улюблені книжки. Слухачі також задають питання. Другий варіант – лідер читання самостійно розповідає про себе і свої читацькі уподобання іншим читачам.

Бібліомарафон. Імпровізована гра-змагання, мета якої полягає в тому, щоб якнайповніше розкрити структуру довідково-бібліографічного фонду бібліотеки, стимулювати у юнацтва розуміння і потребу в набутті умінь та навичок самостійного пошуку інформації, створити умови для невимушеного спілкування бібліотекарів та користувачів.

Визначальною умовою гри є швидкість та правильність відповідей на поставлені запитання. Проведення «марафонського забігу» передбачає подолання «спортсменами» декількох перешкод у межах установленого часу. У змаганні беруть участь дві або три команди. В разі дострокового виконання завдання команді присуджується допоміжний бал. Для оцінювання «спортивних» досягнень запрошується журі.

Під час проведення заходу бажано використати спортивну атрибутику, наприклад, імпровізовану бігову доріжку. У вступному слові бібліотекаря слід нагадати юнацтву, що таке марафонський біг та історію його виникнення.

Після підведення підсумків «забігів» переможці отримують нагороди.

Вечір веселих завдань

Вечір веселих завдань - пізнавального характеру. Це огляд кмітливості, творчості, фантазії, вміння швидко орієнтуватися в обставинах, включатися в колективну роботу на радість іншим. Під час організації вечора веселих завдань завжди створюється веселий мажорний настрій. Кожен такий вечір може стати святом колективної творчості. Його можна розпочати цікавою грою й завершити кільцівкою пісень на певну тему.

Вечір веселих завдань — це кілька ігор-оглядів, які змінюють одна одну й становлять своєрідну ігрову сюїту. Її учасники, об'єднані у мікро-групи (не більше ніж по 7 осіб), виконують творчі завдання і по черзі презентують їх вирішення.

Орієнтовні варіанти завдань для груп:

придумати й розіграти мімічну сценку на запропоновану тему (на рибалці, на прийомі у стоматолога тощо);

скласти вірш за поданою римою (буриме);

зобразити й «оживити» відому картину (наприклад: «Мисливці на привалі» В. Перова);

за допомогою міміки й жестів зобразити куплет усім відомої пісні;

скласти веселе оповідання, кожне слово якого починалося б з однієї й тієї ж літери (В, А, Б, К тощо);

скласти веселе зв'язне оповідання, використовуючи тільки назви кінофільмів;

придумати новий зодіакальний знак та його характеристику;
виконати популярну пісню, використовуючи різні мелодії.
Варіанти веселих завдань творчого характеру можуть бути різними.

Вечір розгаданих і нерозгаданих таємниць

Ця захоплююча гра дає змогу в невимушеній формі обмінюватися знаннями, думками, здогадками, вчить формулювати запитання, доводити, відкривати нові знання, колективно шукати істину, використовуючи знання, отримані з книг, газет, журналів, кіно, радіо тощо.

Рада наймудріших складає список усіх таємниць, які цікавлять членів колективу, обирає з них найцікавіші і доручає кожній творчій групі в оригінальній формі презентувати (розкрити) ту чи іншу таємницю. Якщо таємниця виявляється багато, то вечір можна провести кілька разів.

Для презентації конкретної таємниці творча група добирає цікаву інформацію, музичне і наочне оформлення, костюми, розподіляє ролі в мікрогрупі, готує мультимедійну презентацію.

Ігрові елементи допоможуть підтримати мажорний тон вечора, подорож у невідоме, загадкове, розвивати пізнавальні інтереси учасників. У кімнаті на столі можна поставити свічки у підсвічниках, ведучих одягнути у таємничі мантії, а відповідно підібрана музика викличе інтерес до чергової таємниці і її розгадування.

- Орієнтовна тематика вечорів: «Чи знаємо ми можливості свого організму?», «Чому світ такий досконалий?», «Чим відрізняється планета Земля від інших планет?», «Для чого людина приходить у світ?», «Чи живе людина після смерті?», «Паралельні світи — які вони?» тощо.

Година цікавих повідомлень Вона може бути тематичного характеру, універсального змісту, присвячена певним особам. Інформація, що прозвучить на заході, має бути цікавою для слухачів, відповідати їх інтересам.

Повідомлення готують бібліотекарі, але можна залучити і активних читачів, попередньо повідомивши тему заходу або допомогти підготувати інформацію.

Залежно від змісту години цікавих повідомлень оформлюється виставка - панорама, -подорож, -вікторина, -запитання, -вернісаж, -ікебана тощо.

Для посилення емоційного стану слухачів варто використати музичний супровід, демонстрацію слайдів через мультимедіа засоби.

Встановленню діалогу з читачами сприятимуть запитання бібліотекаря до аудиторії, що стосуються змісту повідомлень.

Година цікавих повідомлень розвиває пізнавальні інтереси юнацтва, спонукає до читання. В ході заходу бібліотекар робить рекламу книг, альбомів та інших документів з виставки.

Діалог В перекладі з грецької «dialogos» означає – розмова, бесіда і передбачає розмову, обмін думками між двома особами.

Як бібліотечний захід діалог може проводитися між групою юнацтва та запрошеним гостем, наприклад, письменником, художником, лікарем,

правознавцем, істориком, військовим, психологом тощо. Розмова відбувається в режимі: «запитання – відповідь», причому взаємно.

Діалоги з творчими людьми, фахівцями з певних питань дають можливість юнацтву: по-перше, корисно і цікаво провести вільний час, познайомитися з відомими людьми; по-друге, підвищити свій рівень знань; по-третє, якщо є якась проблема, отримати відповідь безпосередньо від фахівця; по-четверте, розвивати в собі навички спілкування.

Тематичний або проблемний діалог можна провести в групі читачів, об'єднаних однією віковою категорією. Такий діалог обов'язково матиме підготовчий етап: і бібліотекарі, і читачі за допомогою літератури, Інтернет - джерел готуються до розмови з певної теми чи проблеми. Бібліотекар, як ініціатор діалогу, розпочинає розмову і ненав'язливо «керує» процесом.

Беручи участь у діалозі юнаки та дівчата мають можливість поділитися знаннями, думками, бути почутими і зрозуміти реакцію на висловлене. Будь-який діалог сприяє комунікативній діяльності юнацтва.

Ерудит – лото. Це – гра конкурс, де молодь має нагоду перевірити або підвищити свій інтелектуальний потенціал з різних галузей знань (літератури, мистецтв, фольклору, міфології тощо).

Мета такого заходу полягає також і в популяризації цікавої довідкової літератури, яку має бібліотека, створенні умов для емоційного, невимушеного спілкування бібліотекарів і читачів.

Гра побудована за принципом лото: читачі повинні „підкреслити” відповідь на запитання, тобто вибрати правильну серед запропонованих варіантів.

Наприклад: •Найперша назва України? а) Аріана; б) Ойкумена; в)Окраїна.

Ерудит-конкурс «Чарівний світ казок». Бібліотекар пропонує дітям казкову квітку, на кожній пелюстці якої загадки з українських народних казок. Діти відривають пелюстку, і мають відгадати загадку, назвати казку. Велику кількість літературних ігор бібліотекарі проводять, взявши за основу телевізійні конкурси: «Розумники, розумниці», «Найрозумніший», «Зоряний час», «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?» та ін.

Інтелектуальний аукціон Інтелектуальне змагання, яке проводиться за принципом книжкового аукціону, де можна «купити» матеріалізовану в книзі, репродукції, фотографії, слайді духовну цінність. «Купівля» здійснюється шляхом пред'явлення певних знань, що вимагає «продавець». Завдання для учасників аукціону можуть охоплювати різні галузі знань.

Мета: закріплення авторитету Знання, стимулювання інтересу до інтелектуальних та художніх цінностей, джерел інформації.

Інтелектуальний бій Змагання юнацтва, яке можна проводити, наприклад, в декілька раундів з визначеним часом. Група учасників інтелектуального бою заздалегідь готується до заходу. Можна провести змагання з якогось предмету, що вивчається в школі. Завдання готують і бібліотекарі, і самі учасники, які по черзі виконуються, від раунду до раунду.

Під час проведення бою ведучі пропонують розділитися на команди. Головний акцент у змаганні робиться на взаємному обміні запитаннями та відповідями між командами, які самі будуть оцінювати суперника. Загалом змагання оцінюють експерти (бібліотекарі, вчитель).

Інформаційно – розважальний калейдоскоп

В основі проведення заходу лежить принцип роботи калейдоскопу – зміна явищ. Захід проводиться з метою інтелектуального розвитку юнацтва та цікавого проведення дозвілля, має комплексний характер.

Увагу юнацтва приверне книжково - ілюстративна виставка – панорама, де будуть представлені «цікавинки» з історії, географії, астрономії, мистецтва тощо.

Бібліотекарі готують невеликі повідомлення з різних галузей знань, що обов'язково зацікавлять юнаків та дівчат. Крім цього проводяться - вікторини, музичні паузи.

Книжковий аукціон. Ігрова форма роботи, що поєднує елементи бібліографічного огляду, вікторини, літературної гри. Вже сама назва заходу є своєрідною рекламою для читачів.

Згідно словника «аукціон – це публічний продаж майна, коли покупцем стає той, хто запропонує найбільшу ціну». На бібліотечному аукціоні пропонується не майно, а книги. Щоб «купити» книгу, треба розплатитися знаннями.

Для проведення аукціону потрібно вибрати тему, підібрати літературу, яка буде «продаватись». Аукціон доречно проводити з метою презентації нових надходжень до бібліотеки та підвищення попиту на них. Вибирається 5-7 книг – «лотів», що на даний період є бестселерами або користуються попитом серед різних груп читачів. Потім визначити ціну, якою стане активність користувачів та їхні правильні відповіді на запитання аукціоніста. За цими ознаками ведучий заходу і його помічники встановлюють «покупця» певної книги, який одержує першочергове право на її прочитання.

Ведучий готує коротку цікаву інформацію про книгу, автора чи подію.

Книжковий аукціон проводиться з атрибутами звичайного аукціону: молоток, гонг чи дзвінок. Перед оголошенням кожного запитання звучить дзвінок. Після повної і правильної відповіді аукціоніст стукає молотком по столу, «закриваючи» ним відповідь. Переможець отримує право «купити» книгу.

Оголошення:

Шановні друзі! Запрошуємо вас на книжковий аукціон. Будуть «продаватись» книги... (вказується тема, жанр, автор). Беріть якомога більше «грошей» і приходьте до бібліотеки.

Книжковий аукціон – гра.

«Гроші» - ваші знання з ...

«Продаж» книг – аукціоніст виставляє книгу, а ви пропонуєте свою ціну.

«Ціна» - правильна відповідь на запитання ведучого. Вона дає право на першочергове прочитання книги. Бажаємо виграти! Аукціон відбудеться ...

Конкурс - особисте чи командне змагання з метою виявлення кращих учасників, виконувачів кращої роботи тощо. Конкурси організуються як за певною темою, так і універсального змісту. Він може бути самостійною формою роботи (літературний, інтелектуальний) або складовою будь-якого заходу, наприклад, бібліотечного свята.

Розповсюдженим видом конкурсів є турніри, які відбуваються за принципом «питання – відповідь» і мають декілька етапів. Запитання учасникам турніру звучать від ведучих – бібліотекарів та команди – суперника. Енциклопедичні видання допоможуть конкурсантам у пошуку запитань та відповідей. Завдання можуть бути письмовими (в такому разі командам надається час для колективної роботи та підготовки відповіді). В кінці заходу визначаються і нагороджуються переможці.

Турнір захопить читачів, якщо питання для конкурентів читачі будуть самостійно шукати в енциклопедичних виданнях. Команди по черзі «атакують» і «обороняються», ставлячи запитання супротивнику і колективно готуючи відповідь.

Вікторина – пізнавальна гра – що складається із запитань та відповідей на теми з різних галузей знань з метою розширення освітнього кругозору юнацтва. Підбір запитань здійснюється із врахуванням вікових особливостей, рівня знань. Може бути як окремим заходом, так і складовою комплексних заходів.

Кросворд – Кросворд «Тайни книгозбірні» можна запропонувати читачам середнього шкільного віку на підсумкових бібліотечних заняттях. Правила цього бібліокросворду передбачають: той, хто відгадав хоча б одне слово з кросворду, стає володарем міні-приза – олівця, закладки тощо. А той, хто розгадає весь кросворд і першим дізнається про зашифровану в ньому фразу, стане власником хорошої книги.

Літературний колаж У період підготовки заходу доцільно розробити анкету, яка допоможе виявити найбільш популярних серед користувачів авторів вітчизняної і зарубіжної літератури, улюблену тематику, героїв книг, уміння аналізувати і робити висновки з прочитаного. У програму літературного колажу можна включити бібліографічний огляд, використавши прийом "живих анотацій". Суть його полягає в тому, що герой книги сам представляє себе. Для цього читачі, які мають акторські здібності, хорошу дикцію, заздалегідь готують розповіді про героя від першої особи, деякі атрибути його одягу.

Одним із компонентів літературного колажу може бути експрес-інформація. Важливим моментом є те, що бібліотекарі повинні не тільки інформувати про невідомі або маловідомі цікаві факти з біографії вітчизняних і зарубіжних письменників, а й пропонувати всім присутнім доповнити розповідь своєю інформацією.

Літературний колаж може завершитися конкурсом на краще складання оповідання. Для проведення конкурсу заздалегідь розробляються його умови, читачів знайомлять з домашніми завданнями, пропонують їм спробувати себе

у ролі письменника, написати і проілюструвати свій твір. Переможців конкурсу визначає журі.

Літературна подорож "Невідомими стежками".

Для проведення заходу необхідно намалювати велику карту подорожі з кружків різного кольору, яким позначено запитання з тієї чи іншої галузі знання або інше завдання. Наприклад, червоним кольором буде позначено запитання з української літератури, жовтим - зі світової, зеленим - географії, синім - історії, білим - фольклору, чорним - пропуск ходу. Також потрібно зробити побільше кубик з цифрами, яким буде визначатися "швидкість" просування по маршруту. Серед читачів слід підібрати 3-4 різносторонньо підготовлених учасників для двох команд (у крайньому разі - двох гравців-універсалів). Команди кидають кубик по черзі. Якщо відповідь невірна, команда (гравець) повертається на попередню позицію або пропускає наступний хід. Один із членів журі прапорцями або фішками помічає місцезнаходження команд на карті. Переможцем стає команда, яка перша дістається кінцевого пункту подорожі.

Літературні ігри – активні форми масової роботи бібліотеки з читачами, які в основному використовуються для дітей дошкільного, молодшого та середнього шкільного віку. Ефективність ігрових технологій вимірюється підвищенням пізнавальної та емоційної активності читачів, їх попитом на літературу, більш глибоке і зацікавлене опрацювання та засвоєння матеріалу. Літературні ігри активізують читання школярів, стимулюють їх звертання до художньої, науково-пізнавальної, довідкової літератури, посилюють сприйняття та поглиблюють навички самостійної роботи з книгою.

Наприклад: Для найменших читачів в бібліотеці можна провести літературну гру «Казкові всезнайки». Читачам пропонується пригадати казки, в яких літературний герой, ім'я, якого починається з певної літери («К» - «Колобок», «Кіт у чоботях», «Котигорошко»). Або назвати казку за поясненням. Наприклад, одним із завдань може бути таке: цей будинок ніхто не будував, жити в ньому мали право лише 5 братів, але в скрутну хвилину вмістилося майже все лісове царство. (Рукавичка)

Літературні пазли – для цієї гри потрібно 2 портрети героїв казки, які попередньо розрізають на 9 або 12 квадратів. Учасники двох команд по черзі відповідають на запитання ведучого. За кожну правильну відповідь команда отримує квадратик (пазл), з якого складає портрет героя казки. Кількість запитань для кожної команди повинна відповідати кількості квадратиків, на які розрізано портрет. Якщо одна команда не відповідає або невірно відповідає, інша має право при вірній відповіді викупити ще один квадратик.

Перемагає та команда, яка першою складе портрет.

Літературно-географічна гра "Де і з ким це відбувалося?"

На карті необхідно позначити місця, де проходили ті чи інші події, описані в книгах, копії титульних сторінок яких розміщено поряд. Учасникам гри за жеребом потрібно вибрати певну позначену точку на карті і підібрати до неї правильні "титульні" сторінки, а потім пояснити свій вибір.

Літературне лото. Колективна гра-змагання для знавців художньої літератури, у якій беруть участь дві команди з однаковою кількістю гравців. Завдання для гравців - уривки з літературних творів, написані на невеликих картках. Загальне число карток із завданнями має дорівнювати кількості гравців в обох командах. Кожному гравцеві дається одне завдання.

За стилем та змістом уривка гравець має визначити назву книги та її автора. Визначивши автора та назву твору, гравець знаходить книгу на книжковій виставці, яка була спеціально організована для гри. На ній представлені не тільки ті книги, уривки з яких склали текст завдань, а й ті, що не мають відношення до гри.

Окрім карток з текстом та книжкової виставки, необхідно також приготувати два ігрових поля. Кількість клітин на ігрових полях має відповідати числу завдань на картках, призначених для кожної команди.

Гравці по черзі обирають собі картки із завданнями, зачитують вголос і повідомляють через хвилину свій варіант відповіді та демонструють відповідний експонат з книжкової виставки. Якщо відповідь, на думку журі, правильна, гравець заштриховує одну клітинку свого ігрового поля. Перемагає та команда, яка першою заштрихує всі клітинки або на рахунок якої заштрихованих клітинок виявиться більше.

Таким чином можна провести і тематичне лото: мовне, екологічне, правове, історичне тощо. У такому випадку може використовуватися не тільки художня література, а й різноманітні словники, довідкові видання.

Літературний аукціон – гра, в якій використовується головний принцип аукціону: перемагає той, чия правильна відповідь на запропоноване питання буде останньою.

Для проведення гри необхідно підготувати книжки для „продажу” (це обов’язково мають бути видання, що викликають зацікавлення та знайомі тій читацькій аудиторії, з якою проводиться захід), а також підібрати запитання, які будуть запропоновані учасникам аукціону.

Гру проводить „головний аукціоніст”. Для нього потрібно підготувати дерев’яний молоточок та маленький дзвіночок.

Завдання можуть бути різними, проте потрібно передбачити велику кількість варіантів відповідей. Наприклад: наводиться прізвище відомого письменника, гравці один за одним повинні називати його твори. Після кожної правильної відповіді „аукціоніст” повільно рахує до трьох; той з гравців, хто останнім дає вірну відповідь, вважається переможцем і отримує право „купити”, тобто взяти на свій формуляр, книгу, яка його цікавить.

Літературний вечір. Вечірнє зібрання, дружня зустріч з метою проведення дозвілля. Крім літературних вечори можуть бути: музичними, поетичними, пісенними, тематичними, меморіальними, жанровими тощо. Найчастіше використовуються літературно-музичні вечори з використанням музики, виступами митців.

Вечір – мобільна форма роботи, його можна присвятити будь-якій темі, знаменній даті, творчості окремого автора, ювілеям. Наскільки успішним буде захід, залежить від естетичних смаків його організаторів – бібліотекарів.

В основі літературного вечора лежить сценарій. Дуже важливо, щоб гості отримали нову, цікаву для них інформацію, невідомі їм факти на заявлену тему. Коли використовуються широковідомі факти, це знижує інтерес читачів до заходу.

Літературно-музичний вечір об'єднує учасників заходу, цікаві, інтригуючі факти з життя письменників, митців сприяють посиленню інтересу до їх творчості. Але потрібно пам'ятати наступне - хоч інтерес до особистого життя видатних представників людства – явище закономірне, під час підготовки бібліотечного заходу не варто переходити межу, тут потрібна тактовність.

Літературний лабіринт. Для гри необхідно: кубик, 2 фішки, якими будуть відзначати пересування команд по лабіринту, великий аркуш паперу, розділений на дві частини. На кожен частину нанести однакову кількість кружечків у вигляді лабіринту. Лабіринти двох кольорів (зелений і жовтий чи ін.). В кожному лабіринті по три червоних кружечки – це сюрприз для гравців (продекламувати вірші, загадати загадку, назвати прислів'я чи приказку, розповісти уривок з будь-якого літературного твору тощо).

Перший кружок – початок гри, останній – „Приз”.

У грі беруть участь 2 команди, які обирають капітанів. Завдання полягає в тому, щоб швидше пройти по лабіринту і дістатися до „Призу”. По кількості кружечків розробляються питання, наприклад, з мови та літератури(поезію, епічну прозу, фантастику, драматургію тощо). Всі питання – рівноцінні для кожної команди. Питання для гри повинні бути цікавими, які б вимагали знання, творчого мислення. Аркуш паперу з нанесеними лабіринтами розміщується на столі. Капітани по черзі кидають кубик. Відповідно цифрі, яка випала на кубику, команді вручається запитання (за таким же номером). Якщо команда дає правильну відповідь, то вона просувається по літературному лабіринту на цю кількість балів. (1 бал дорівнюється одному кружечку). Якщо відповідь не вірна – хід надається іншій команді.

Першими вдало проходять лабіринт ті, хто дає всі правильні відповіді, вказуючи літературні джерела.

Літературний диліжанс проводиться у вигляді „подорожі” за творами окремого автора або групи авторів. В оформленні використовуються квитки, фішки, сигнальні знаки, намальована на аркуші ватману карта дороги з умовними зупинками. Умовною платою за проїзд є відповідь читача на літературне запитання. Всім, хто відгадує правильно, видаються проїзні квитки, в яких вказано кінцевий пункт подорожі. Кількість загадок відповідає кількості учасників гри.

Кожного разу ведучий оголошує зупинки, і ті „пасажири”, які „ідуть” до цієї станції, починають змагатися: хто перший піднімає сигнальний знак, той і відповідає на запитання. За правильну відповідь гравці отримують фішки. Володар найбільшого числа фішок нагороджується призом.

Обговорення. Це обмін думками про прочитане, аналіз і оцінка художніх творів. Обговорення допомагає навчити читачів осмисленому читанню,

виробленню вміння критично мислити, самостійно працювати з книгою, толерантному ставленню до опонентів.

На обговорення запрошується невелика кількість читачів (10-15 чоловік), щоб у кожного учасника була можливість висловитися. Захід передбачає тривалий підготовчий період, оскільки бібліотекарі мають забезпечити учасників потрібною кількістю примірників книги, яка буде обговорюватися, визначити проблемні запитання, а читачі – прочитати книгу і подумати над орієнтовними запитаннями.

Роль ведучого виконує бібліотекар, який протягом обговорення уникає власних оцінок, а наприкінці заходу підсумовує сказане. Ефективно проводити такий захід на засіданнях клубів за інтересами, або в групах читачів, які знають один одного.

Пошвавленню інтересу до читання сприяє рекламно – інформаційний метод – **прем'єра**. Вона відбувається по книзі, яка щойно вийшла з друку. Участь в проведенні беруть автор книги, ілюстратор – оформлювач книги, автор передмови, які розповідають історію створення книги від її задуму до виходу з друку. Прем'єра книги найбільш ефективна для рекомендації нової книги місцевих поетів, письменників або красзнавчої спрямованості. Під впливом телебачення в останні роки прем'єру почали називати презентацією (від слова «презент» - «дарунок»). Якщо прем'єра – це урочистий захід, присвячений виходу нової книги, то презентація ближче до шоу, свята. В бібліотечній практиці з'явився ще один метод – презентація прочитаних книг. «Почитай, не пожалкуєш!» - таку назву може носити подібна презентація. Презентацію прочитаних книг можна практикувати до Всесвітнього Дня книги (23 квітня). Цей метод є досить ефективним, адже це можливість продемонструвати учням, що читання пов'язане не тільки зі школою, навчанням, але й може приносити радість. Однією з умов проведення цього заходу є завдання не лише прочитати і цікаво розповісти про книгу, але й знайти літературознавчі матеріали, рецензії на цю книгу та відомості про автора.

Прес –калейдоскоп. Це – комплексна форма, що включає в себе декілька заходів (наприклад: виставку, диспут, вікторину чи конкурс, прес-конференцію чи бесіду за круглим столом і тощо). Усі заходи об'єднані єдиною метою, тематичним спрямуванням, предметом розгляду, колом учасників. Головна роль відводиться у прес-калейдоскопі періодичним виданням та публікаціям, вміщеним на їх сторінках.

Останнім часом активно поширюється така форма масової роботи як **літературний театр**. Вона допомагає привернути увагу читачів до книги, емоційно розповісти про її зміст. А «театральне» прочитання літературного твору робить захід яскравим, видовищним. Книгу слід «оживити», не просто прочитати, а зіграти її. Театр книги, театралізоване дійство за сторінками книги – не тільки дозвіллева, розважальна форма роботи з книгою. Вона спонукає дітей після захоплюючого заходу звернутися до книги, зануритися в її зміст. Бібліотечний театр неминуче розширює читацьку аудиторію бібліотеки, допомагає створити атмосферу свята. Театралізована форма

подання літературного матеріалу цікава дітям, бо в її основі також є гра. Для театру книги бібліотекар обирає літературний твір, пише театральну версію книги. Під час заходу бібліотекар розповість про життя і творчість письменника, а сюжет однієї книги (можна виготовити її збільшений макет і підвісити на заднику сцени) діти побачать у вигляді інсценівки.

Театралізована вікторина Літературна гра-вікторина з елементами театралізації. Учасникам заходу запитання пропонуються у незвичній формі: ведучі, або залучені до підготовки вікторини читачі, інсценізують епізоди з літературних творів (наприклад тих, що вивчаються за навчальною програмою), а слухачі повинні відгадати автора, назву і героїв твору. Причому інтриги додасть використання уривків, які не зразу можна «впізнати», а потрібно подумати.

Запитання літературної вікторини можуть бути театралізовані повністю або частково. Інші варіанти запитань: 1) впізнати твір за його початком; 2) впізнати літературного героя за цитатою з твору, де описується його портрет; 3) відгадати, якому літературному герою належить певна річ; 4) відгадати родинні зв'язки героїв (ведучий називає ім'я та прізвища, а слухачі – ким вони є один одному).

Елементи театралізації будуть помітні і в залі, де проводиться вікторина: варто використати ілюстрації з театральною атрибутикою, предмети побуту минулих часів, якими могли користуватися герої книг, а якщо вдасться – справжню театральну бутафорію.

Гра проводиться у музичному супроводі. В кінці – підводяться підсумки і нагороджуються переможці

Турнір ерудитів – командна ігрова форма, яка сприяє закріпленню отриманих читачами знань та вмінь.

Бібліотекарі спільно з учасниками визначають тему турніру, яка може бути з будь-якої галузі: на знання історії рідного краю, художньої літератури, правил етикету і т.д. Під час підготовки турніру шляхом бесід, оглядів літератури, організації книжкових виставок необхідно познайомити учасників з книгами, журналами, газетними публікаціями, що висвітлюють обрану тему.

Турнір може проходити за такими етапами:

1. Привітання (або візитка).
2. Розминка. Ведучий задає кожній команді по декілька питань-ситуацій за темою турніру. Учасники через 1—2 хвилини обговорення повинні запропонувати варіант вирішення проблеми.
3. Конкурс капітанів.
4. Творчий конкурс (або конкурс на застосування практичних навичок за темою).
5. Домашнє завдання.
6. Підбиття підсумків (нагородження учасників і переможців).

Для оцінки відповідей команд створюється журі, яке повинно оцінювати швидкість та якість виконання завдань, повноту відповідей на запитання, грамотність та оригінальність домашнього завдання. Приміщення, в якому

буде проходити турнір, необхідно оформити виставками літератури, плакатами, гумористичними малюнками з теми турніру, а також необхідно передбачити музичне оформлення заходу.

Хроноскоп (хронологічна гра)

Цей захід має також загальний характер і проводиться з метою поглиблення у читачів знань з історії предмету, орієнтації в послідовності різних подій, явищ. Гра проводиться так: бібліотекар розподіляє читачів на дві команди. Гравцям належить визначити хронологічну послідовність названих явищ у кожній групі запропонованих запитань.

Наприклад: Що було спочатку? - Єгипетські піраміди, чи - Велика Китайська стіна, чи - Римський Колізей.

Одним з методів заохочення є голосне читання. Сьогодні це одна з найпопулярніших форм роботи бібліотеки з дошкільниками, організації змістовного дозвілля, відродження традицій сімейного читання. Використовуючи аудіовізуальні матеріали, можна організувати прослуховування літературного твору у виконанні кращих професійних читців, акторів. Бібліотекарі відбирають книжки для читання вголос, підбирають гостей, які говорять з дітьми на різні теми – про правила поведінки, про народні традиції, свята..., а потім обов'язково вголос читають книжки. Варіантів проведення голосного читання в бібліотеках чимало. Це може бути клуб любителів голосного читання «Чарівна лампа». На його заняття запрошуються всі бажаючі і не обов'язково читачі бібліотеки. Інколи до читання вголос залучаються ровесники слухачів. Так звані «волонтери читання» можуть в особах читати слухачам під «Чарівною лампою» свою улюблену книгу. Напередодні читання вголос вони самі обирають книгу і готуються до її читання.

Віртуальний простір як... місце проведення масових заходів

Віртуальні екскурсії – за допомогою активного впровадження бібліотеками комп'ютерних технологій, комплектування фондів документами на новітніх носіях, користувачі бібліотек мають змогу знайомитись з художніми шедеврами, здійснювати захоплюючі віртуальні подорожі по кращих музеях, найбільших бібліотеках світу. В бібліотеках, де є доступ до Інтернет, дітям цікаво буде здійснити віртуальні мандрівки на сайти Діда Мороза і Санта Клауса, Гаррі Поттера, улюблених письменників, казкових героїв. Ця форма поєднує можливості Інтернету і книги, адже віртуальні екскурсії проводяться в поєднанні з традиційними методами – бібліографічним оглядом, вікториною, літературною грою. Діти із задоволенням здійснять віртуальну подорож в Діснейленд, де подивляться мультфільм Уолта Діснея, а «повернувшись» в реальний світ, ознайомляться з його книжками. На сайтах дитячих бібліотек України можна знайти приклади віртуальних екскурсій по бібліотеці, рідному місту, вікторин в режимі on-line та ін. Деякі із названих видів роботи з книгою не мають сталої методики, народжені фантазією, бажанням бібліотекаря стимулювати самостійний вибір книги читачем, викликати у дитини бажання читати, здобувати знання за допомогою використання новітніх технологій. Бажаємо

не зупинятися на досягнутому, поповнювати скарбничку форм і методів роботи з книгою, поєднуючи традиційні та інноваційні методи.

Список використаних джерел

Антипова, В.Б. Массовая работа в школьной библиотеке/В.Б. Антипова // Шк. б-ка +. – 2008 – №19. – С.8-17.

Ашаренкова, Н.Г. Функції масової роботи бібліотеки в сучасній соціокультурній ситуації в суспільстві/Н.Г. Ашаренкова // Шк. б-ка. – 2002. – №8. – С. 102-104.

Бондаренко, Я.Л. Книжки, в які граються, ігри, що читають: ігрова діяльність як один з напрямів роботи дит. б-ки / Я.Л. Бондаренко, І.І. Базиленко // Шк. б-ка +. – 2006. – №20. – С. 9-12.

Гридіна, В. Дослідницькі та інноваційні технології в практиці з читачами віком від одинадцяти до п'ятнадцяти років / В. Гридіна // Світ дит. б-к. – 2006. – № 4. – С. 16-18.

Драніченко, Л. Мистецтво бути читачем: [метод. проведення "Бенефіс читача"] / Л. Драніченко // Світ дит. б-к. – 2007. – №5. – С. 18-19.

Загуменна, В.В. Інноваційні форми інформаційно-бібліографічного обслуговування /В.В. Загуменна // Шк. б-ка +. – 2007. – №18. – С.14-15.

Куц, Н.Ф. Калейдоскоп права: [розробка] /Н.Ф. Куц // Позаклас. час. – 2007. – №11. – С. 46-52.

Лугова, Л. Варіації на тему інновації / Л. Лугова // Світ дит. б-к. – 2004. – №1. – С. 10-12.

Романовская, О. Поделись улыбкою своей / О. Романовская // Б-ка. – 2008. – №7.– С.50-52.

Технологія масової роботи: пошук та знахідки // Шк. б-ка. – 2005. – №4. – С. 37-38.

Тиждень поверненої книги: план, методика // Шк. б-ка. – 2005. – №4. С. 40-41.

Шелестова, Л. Клуб веселих і кмітливих: [метод. проведення] / Л. Шелестова // Шк. світ. – 2007. – № 20. – С. 16.