

г. Орехово-Зуево, Московская область  
МОУ «СОШ № 4»

Мария Сергеевна Скриплева,  
заведующий библиотекой  
Светлана Николаевна Шлепова,  
библиотекарь

### ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА. СОЗДАЕМ ЛОГОТИП ШКОЛЬНОЙ БИБЛИОТЕКИ

**Аннотация.** Проект «Создаем логотип школьной библиотеки» нацелен на трансформацию школьной библиотеки в современный центр притяжения. Благодаря уникальному бренду и интерактивному персонажу удалось повысить интерес обучающихся к чтению, усилить роль библиотеки в образовательной среде и создать пространство, где хочется проводить время.

**Ключевые слова:** библиотечный бренд, персонаж-логотип, конкурс логотипов, оформление помещения библиотеки.

#### Введение

Современная школьная библиотека — это не просто хранилище книг, а многофункциональное пространство для обучения, творчества и общения. Для повышения ее привлекательности среди обучающихся и педагогов, а также усиления роли в образовательной среде важно создать уникальный имидж и комфортную атмосферу. Поэтому создание логотипа библиотеки является необходимостью при ее оформлении в современной школе.

Ключевая идея проекта — создание уникального бренда и комфортной среды школьной библиотеки и преобразование ее в «третье место» после дома и класса, куда с удовольствием ходили бы обучающиеся и педагоги.

Для повышения роли библиотеки в образовательном процессе и привлечения обучающихся к чтению в МОУ «СОШ № 4» Орехово-Зуевского городского округа Московской области в 2025/26 учебном году был реализован проект «Создаем логотип школьной библиотеки», направленный на формирование уникального образа библиотеки, ее узнаваемости и привлекательности для обучающихся, педагогов и родителей. Ключевым элементом проекта стало создание фирменного персонажа/логотипа библиотеки, который способствовал бы формированию позитивного имиджа и укреплению бренда библиотеки в информационном пространстве школы.

Проект решал следующие задачи: повышение узнаваемости библиотеки в информационном пространстве школы; создание дружелюбного и запоминающегося образа библиотеки; вовлечение обучающихся в жизнь библиотеки через интерактивное взаимодействие с ее символом; формирование позитивного отношения к чтению и библиотеке в целом.

**Участники проекта:** 1–11-е классы, педагогические работники

**Срок реализации:** 16.02.2026 — 27.03.2026

**Цель практики:** создание уникального логотипа школьной библиотеки и оформление ее пространства с помощью фирменного персонажа (логотипа, способствующего узнаваемости библиотеки и повышению привлекательности среди участников образовательных отношений).

**Задачи:**

1. Организовать конкурс «Создаем логотип школьной библиотеки».
2. Провести голосование среди обучающихся, педагогов и родителей, отобрать победителя.
3. Разработать дизайн-концепцию оформления пространства библиотеки с использованием выбранного логотипа.
4. Использовать логотип в оформлении библиотеки и на библиотечной продукции.
5. Спланировать дальнейшее развитие проекта для поддержания интереса к библиотеке.

### Описание практики

Этапы реализации проекта

**Этап 1.** Подготовка и запуск конкурса (16.02.2026 — 20.02.2026):

- разработка Положения о проведении конкурса «Создаем логотип школьной библиотеки»;
- формирование состава оргкомитета и жюри конкурса;
- объявление конкурса «Создаем логотип школьной библиотеки» среди обучающихся, педагогов и родителей МОУ «СОШ № 4»;
- организация информационной кампании: размещение объявлений на сайте школы и в социальной сети «ВКонтакте».

**Этап 2.** Прием и отбор работ (24.02.2026 — 03.03.2026):

- сбор работ участников конкурса;
- организация выставки эскизов для ознакомления школьного сообщества;
- подготовка к голосованию.

**Этап 3.** Организация выставки конкурсных работ и подготовка к голосованию (04.03.2026 — 10.03.2026).

**Этап 4.** Голосование и выбор победителя (11.03.2026 — 13.03.2026):

- организация онлайн-голосования в социальной сети «ВКонтакте», подведение итогов голосования: выбор персонажа, набравшего наибольшее количество голосов;

- объявление победителя и награждение (грамота, приз, упоминание в школьных СМИ);

- публикация информации об итогах конкурса в СМИ.

**Этап 5.** Реализация проекта (16.03.2026 — 27.03.2026):

- утверждение выбранного персонажа — кота Чешир Биб — в качестве официального логотипа библиотеки МОУ «СОШ № 4»;

- изготовление наклеек с логотипом в рекламном агентстве «Рекламный цех»;

- оформление наклейками с логотипом внутреннего пространства библиотеки и рекреаций школы;

- использование логотипа на библиотечной продукции: книжные закладки, буклеты и т. д.;

- приобретение мягкой игрушки — кота для оформления библиотеки.

### **Отчет о реализации проекта**

1 сентября 2024 года на улице Красина в Орехово-Зуеве открылась новая Морозовская школа, которая стала вторым корпусом средней общеобразовательной школы № 4.

Впервые прозвенел звонок, и начался первый учебный год. Здесь есть все для организации образовательного процесса: интерактивное оборудование, инвентарь, учебная и методическая литература и современная просторная библиотека общей площадью 256 кв. метров.

В библиотеке работают два библиотекаря: Мария Сергеевна Скриплева и Светлана Николаевна Шлепова. Идея создания логотипа для школьной библиотеки пришла от необходимости выделить ее среди других школьных пространств — сделать ее «третьим местом» после дома, класса, куда хочется возвращаться.

Директор МОУ «СОШ № 4» Алексей Геннадьевич Панфилов поддержал идею создания логотипа для школьной библиотеки.

Так создан организационный комитет, которым было разработано положение о конкурсе «Создаем логотип школьной библиотеки» (приложение 1).

В школе успешно прошла информационная кампания, направленная на привлечение обучающихся и педагогов к участию в конкурсе. Благодаря активной работе удалось заинтересовать достаточное количество желающих.

Было представлено 17 работ от обучающихся 2–8-х классов. Мы получили яркие и креативные работы. Среди них капибара, домовенок, кот в очках, филин, Библиозуйка, Любознательный Жорик и другие персонажи.



Самым интересным моментом конкурса стало онлайн-голосование, в котором приняли участие не только обучающиеся, но и педагоги и родители. Всего свой выбор сделали 372 человека.

Были подведены предварительные итоги, из предложенных персонажей отобрали пять вариантов, набравших наибольшее количество голосов:

- птица Библиузуйка — 47 голосов;
- кот Чешир Биб — 47 голосов;
- часы с маятником — 23 голоса;
- сова — 19 голосов;
- домовенок — 15 голосов.

После продолжительных обсуждений и тщательного подсчета голосов жюри единогласно признало лучшим логотип с изображением кота. У персонажа есть имя — Чешир Биб.

Объявили победителя, им стал Александр Задорожный, обучающийся 4-го класса. По итогам конкурса каждый, кто представил свою работу, был отмечен грамотой участника. Это важное решение подчеркивает, что жюри ценит не только победителей, но и всех, кто проявил инициативу, вложил силы и творческий подход в создание логотипов.

Следующим шагом после утверждения логотипа стало практическое его внедрение. Было принято решение об изготовлении наклеек с изображением Чешира Биба в рекламном агентстве «Рекламный цех». Наклейки были изготовлены разного формата для оформления торцов стеллажей, рекреационных зон школы, ступенек по направлению в библиотеку.

Логотип используется также и в библиотечной продукции (закладки, буклеты, сувениры и т. д.).

По инициативе обучающихся, поддержанной библиотечным советом, было принято решение о приобретении мягкой игрушки — кота, воспроизводящего образ логотипа, который ассоциируется с мудростью, любопытством и любовью к чтению.

Результат конкурса: выбран и утвержден официальный персонаж — логотип библиотеки — кот Чешир Биб. Этот образ стал победителем благодаря своей оригинальности, дружелюбию и тесной связи с книжным миром. Чешир Биб не только символ библиотечного пространства, но и активный участник школьной жизни.

### **Эффективность проекта:**

- для обучающихся: повышение интереса к библиотеке, развитие творческих способностей, формирование чувства сопричастности к жизни школы;
- для педагогов и родителей: укрепление имиджа библиотеки как современного образовательного пространства, расширение возможностей для совместной деятельности;
- для библиотеки: повышение посещаемости, формирование комфортной и позитивной атмосферы и узнаваемости ее в школьном сообществе.

### **Перспективы развития проекта:**

- создание серии комиксов с Чеширом Бибом о правилах пользования библиотекой, интересных книгах и истории библиотек;
- запуск рубрики в соцсети «VK» «Советы от Чешира Биба» с рекомендациями книг и анонсами мероприятий;
- проведение тематических мероприятий и квестов с участием персонажа, а также активное использование логотипа в цифровом пространстве школы для продвижения чтения и библиотечных инициатив;
- разработка айдентики: создание вариаций персонажа (читающий, думающий, указывающий на книгу, улыбающийся);
- использование игрушки как элемента оформления библиотеки, фотозоны, при проведении библиотечных мероприятий для младших школьников для и привлечения дошкольников; разработка слогана для логотипа школьной библиотеки с персонажем Чешир Биб.

### **Выводы**

Проект «Создаем логотип школьной библиотеки» успешно трансформировал школьную библиотеку МОУ «СОШ № 4» в современный центр притяжения. Благодаря уникальному бренду и интерактивному персонажу удалось повысить интерес обучающихся к чтению, усилить роль библиотеки в образовательной среде и создать пространство, где хочется проводить время. Библиотека стала «третьим местом» после дома и класса!



## Положение о конкурсе

### «Создаем логотип школьной библиотеки»

#### 1. Общие положения.

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения конкурса символики на создание персонажа — логотипа для школьной библиотеки (далее — Конкурс).

1.2. Организатором Конкурса являются сотрудники библиотеки МОУ «СОШ № 4». Информация о проведении конкурса размещается на сайте и странице школы (<https://ozgsch4.edumsko.ru/>) и странице школы в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.ru/sch00140z>). Организаторы принимают работы, составляют список участников конкурса, подготавливают работы для голосования, ведут подсчет голосов.

#### 2. Цель и задачи Конкурса.

Цель: создание логотипа школьной библиотеки, оформление библиотечного пространства с помощью фирменного персонажа, способствующего повышению привлекательности и узнаваемости среди участников образовательного процесса.

#### Задачи:

- развивать у подрастающего поколения активную жизненную позицию;
- содействовать развитию творческих способностей участников образовательного процесса (обучающихся, педагогов, родителей);
- повышать авторитет школьной библиотеки.

#### 3. Участники Конкурса и сроки.

В конкурсе могут принять участие все участники образовательного процесса, учащиеся в возрасте от 7 до 18 лет, педагоги, родители учащихся. Участвовать можно индивидуально, группой, всем классом (1–11-е классы).

#### 4. Сроки проведения Конкурса:

- с 24 февраля по 3 марта 2026 года — прием работ на Конкурс;
- с 4 марта по 11 марта 2026 года — выставка конкурсных работ, подготовка к голосованию;
- с 11 марта по 13 марта 2026 года — голосование;
- с 26 марта по 31 марта 2026 года — награждение победителя и участников Конкурса.

#### 5. Требования к оформлению конкурсных работ.

На конкурс представляется красочно оформленный эскиз, выполненный индивидуально в виде рисунка или с использованием любого графического компьютерного редактора, искусственного интеллекта. Работа может быть выполнена в любой технике.

При создании эскиза автору необходимо стремиться к понятному, выразительному, лаконичному и оригинальному воплощению замысла.

Содержание проекта должно соответствовать целям и задачам Конкурса.

Эскиз должен разрабатываться с учетом дальнейшего его воплощения в различных материалах и технике. Рекомендуется избегать большого количества мелких деталей, использовать простую палитру цветов.

6. Определение победителя Конкурса.

Победитель конкурса определяется путем онлайн-голосования в социальной сети «ВКонтакте» по ссылке [https://vk.ru/wall-184079445\\_8250](https://vk.ru/wall-184079445_8250).

По результату Конкурса определяется победитель, остальные участники награждаются грамотами.

Ссылка на видео:

<https://disk.yandex.ru/i/D1bfUhvPZE9hSw>