

г. Оренбург, Оренбургская область
МОАУ «СОШ № 57»

Наталья Анатольевна Шелевая,
педагог-библиотекарь

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА. ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА «ШКОЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА: ПРОЕКТИРУЕМ БУДУЩЕЕ»

Аннотация. Сюжетно-ролевая литературная игра «Школьная библиотека: проектируем будущее» направлена на формирование пакета идей по трансформации пространства и форматов работы школьной библиотеки, в ходе которой библиотекарь погружает старшеклассников в мир художественной литературы.

Ключевые слова: сюжетно-ролевая игра, критическое мышление, мозговой штурм, литературные аллюзии.

Введение

Игра «Школьная библиотека: проектируем будущее» развивает критическое мышление, творческие способности, способствует формированию умения работать в команде и, конечно, укрепляет связь с литературой и местом, где она живет, — библиотекой.

Участники проекта: учащиеся 7–11-х классов, возможно объединение в разновозрастные команды

Срок реализации: краткосрочный

Цель практики: совместными усилиями создать концепцию библиотеки мечты, которая остается центром знаний и культуры, используя литературные аллюзии и современные технологии.

Задачи:

- организовать сюжетно-ролевую игру;
- сгенерировать практические идеи, которые помогут трансформировать школьную библиотеку в соответствии с пожеланиями учащихся;
- совершенствование умения работать в команде;
- развитие критического мышления.

Описание практики

Формат: Сюжетно-ролевая игра с элементами мозгового штурма и голосованием. Ведущий (библиотекарь, педагог) исполняет роль Хранителя Времени.

Реквизит:

1. Большая доска или онлайн-доска (Miro, Jamboard).

2. Стикеры трех цветов (или цифровые аналоги).
3. Карточки с «Книжными артефактами» (см. ниже).
4. Проектор для демонстрации «шагов».

Ход игры:

Вступление (5 минут)

Ведущий (Хранитель Времени): «Здравствуйте, архитекторы будущего! Вы попали в Хроники Школьной Библиотеки — место, где сходятся все времена. Сейчас она в опасности: ее хотят закрыть, превратить в скучный архив или заменить сервером с файлами. Наша задача — создать такой проект библиотеки будущего, который убедит любого, что это самое важное и живое пространство в школе. Для этого мы отправимся в путешествие по ее измерениям».

Шаг 1. Диагностика настоящего. «Книга Жалоб и Предсказаний»

Ведущий показывает изображение типичной, немного устаревшей библиотеки.

Задание для игроков. На стикерах желтого цвета напишите, чего не хватает в обычной библиотеке (например, тишина давит, нет новых книг, нельзя обсудить прочитанное).

На стикерах зеленого цвета напишите, что в библиотеке ценно и должно сохраниться в будущем (например, запах книг, чувство открытия, помощь библиотекаря).

Все стикеры крепятся на доску в соответствующие колонки. Это основа для реконструкции.

Шаг 2. Путешествие по измерениям. «Литературные Артефакты»

Игроки делятся на 3–4 команды. Каждая получает конверт с «книжным артефактом» — карточкой с цитатой и заданием.

Примеры артефактов:

1. *Артефакт.* «Машина времени» (по «Игре Эндера» Орсона Скотта Карда)

Цитата: «В момент опасности человечество ищет гения в самом неожиданном месте».

Задание: Ваше измерение — ИГРА И ОБУЧЕНИЕ. Придумайте, как с помощью игровых технологий (VR, квесты, настольные игры) изучать литературу, историю, науки в библиотеке. Назовите три конкретных примера.

2. *Артефакт.* «Зеркало Еиналеж» (по «Хроникам Нарнии» Клайва Льюиса)

Цитата: «Что покажет зеркало, которое отражает не лицо, а душу?»

Задание: Ваше измерение — ТВОРЧЕСТВО И ОТДЫХ. Библиотека как место, где создают новое. Что это может быть? Мастерская комиксов по классике? Зона для подкастов? Киноклуб с обсуждением экранизаций? Предложите три формата.

3. *Артефакт.* «Сад расходящихся тропок» (по Хорхе Луису Борхесу)

Цитата: «Время вечно расходится веером возможностей».

Задание. Ваше измерение — ПЕРСОНАЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ. Каждый читатель уникален. Как технологии (нейросети, цифровые профили) могут помочь каждому выстроить свой маршрут чтения, найти «свою» книгу и единомышленников? Придумайте три сервиса.

4. *Артефакт.* «Экранирующий купол» (по «451° по Фаренгейту» Рэя Брэдбери)

Цитата. «Есть преступления, которые не искупить. В их числе — убийство книги».

Задание. Ваше измерение — ЗАЩИТА И СОХРАНЕНИЕ. Библиотека — убежище для мысли. Как она может защищать знания, приватность читателя, культурную память в цифровую эпоху? И как бороться с «информационным шумом»? Три идеи.

Время на обсуждение: 10 минут. Затем каждая команда представляет свой проект измерения.

Шаг 3. Сборка проекта. «Чертеж Библиотеки-Феникса»

Ведущий рисует на доске схему будущей библиотеки как центра с несколькими зонами.

После выступлений команд на схеме появляются зоны:

- Зона Игрового Погружения (от Машины времени);
- Мастерская Творчества (от Зеркала);
- Кабинет Литературного Навигатора (от Сада тропок);
- Зал Тишины и Памяти (от Экран-купола).

Игрокам раздаются стикеры синего цвета.

Финальное задание — предложить одну конкретную, самую крутую идею, которая объединит все измерения: например, ежегодный фестиваль «Живые страницы», где каждая команда создает инсталляцию по книге с использованием VR, а нейросеть генерирует альтернативные концовки.

Идеи крепятся в центре схемы. Проводится голосование (можно просто поднять руки) за лучшую объединяющую идею.

Шаг 4. Клятва Архитектора Будущего

Ведущий подводит итоги, зачитывает лучшие идеи и предлагает всем вместе произнести импровизированную клятву:

«Я, архитектор будущего, обязуюсь:

Посещать библиотеку не только за учебником,

Уважать тишину, но не бояться живого обсуждения,

Создавать новое, вдохновляясь прочитанным,

Ценить прошлое, но смело проектировать будущее.

И книга, и код, и мысль, и разговор отныне будут кирпичами в стенах нашей библиотеки!»

Эпилог

Ведущий. «Наш проект готов. Вы доказали, что библиотека — это не склад бумаги, а портал. Портал в миры, знания, общение и будущее, которое вы сами построите. Возьмите с собой этот проект — и реализуйте его, начав с малого. Спасибо, архитекторы!»

Дополнительные материалы для ведущего:

- подготовить презентацию с футуристичными изображениями библиотек мира;
- вручить символические «Дипломы архитектора библиотеки будущего»;
- идеи, родившиеся в игре, оформить в предложение для администрации школы.

Удачи в проектировании будущего!

