

В статьях и материалах сборника на опыте библиотек разных типов и ведомств рассмотрен широкий круг актуальных проблем практики библиотечно-краеведения: его общей стратегии в современных условиях, издательской работы, создания и продвижения электронных краеведческих ресурсов и продуктов, интернет-проектов и формирования электронных краеведческих библиотек, развития краеведческой библиографии; краеведческой работы «офлайн».

Предназначается сотрудникам библиотек, руководителям органов управления библиотечным делом в регионах, преподавателям и студентам высших учебных заведений.

ПРОБЛЕМЫ КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БИБЛИОТЕК

2025



РОССИЙСКАЯ
НАЦИОНАЛЬНАЯ
БИБЛИОТЕКА

ПРОБЛЕМЫ КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БИБЛИОТЕК



ИГРОВОЕ КРАЕВЕДЕНИЕ: РАЗРАБАТЫВАЕМ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ О МАЛОЙ РОДИНЕ

*Розова Юлия Владимировна,
заведующая Информационным
интеллект-центром — филиалом
№ 24 Центральной городской
библиотеки г. Мурманска*

Городские библиотеки Мурманска накопили большой опыт применения игровых форм работы в краеведческой деятельности. Давайте познакомимся с «методической копилкой» одного из филиалов Центральной городской библиотеки г. Мурманска — Информационного интеллект-центра.

Самой популярной игровой формой в рамках краеведческих мероприятий библиотеки остаются викторины. Они могут состоять из нескольких туров, где вопросы будут различаться по формату, сложности, темам. Например, в краеведческой викторине можно выделить тематические блоки вопросов по истории, о выдающихся личностях, достопримечательностях. По формату могут быть открытые вопросы и с вариантами ответов, фото- и видеовопросы, с аудиосопровождением, головоломки и т. д. Временной регламент поможет спрогнозировать точную продолжительность викторины, что всегда важно для аудитории.

В «методической копилке» нашей библиотеки есть викторина «Знаешь Мурманск? Докажи!». Она состоит из трех туров, каждый из которых содержит вопросы по одному из округов города Мурманска: Ленинскому, Октябрьскому или Первомайскому. Викторина оформлена в формате презентации, на отдельном слайде выводится вопрос, после получения ответа ведущий выводит на экран правильный ответ. Вопросы являются открытыми, но часто сопровождаются вспомогательным материалом: фрагментом карты города, фотографией и т. д. Участники могут воспользоваться подсказками, спрятанными на краеведческой книжной выставке. Викторина была разработана к 100-летию Мурманска, поэтому в юбилейный год содержала дополнительный, финальный этап: участникам была представлена карта с отмеченными точками размещения объектов, загаданных в вопросах. После соединения этих точек получалась цифра 100, отсылающая к значимой дате города.

По сути, викторина «Знаешь Мурманск? Докажи!» — это заочное путешествие по городу. В нашей «методической копилке» есть и настоящее путешествие по улицам Мурманска: квест-путешествие «БиблиоМурманск». Командам выдается маршрутный лист, в котором содержатся задания, выполнив которые, участники получают либо точный адрес, либо

наименование объекта, который нужно найти. Далее участникам нужно составить маршрут и отправиться на поиски разгаданных объектов, сделать их фото и прислать организаторам. К участию приглашаются команды численностью от трех человек. В 2023 г. у квеста появилось несколько видов маршрутных листов: для пеших команд, для команд с автомобилем и для тех, кто хочет передвигаться на велосипеде или самокате. Главными помощниками в решении заданий являются краеведческие издания: они могут как рассказать о загаданных объектах, так и показать их, а еще — стать ключом к решению головоломки. Например, можно использовать шифр, где указываются координаты букв (номер страницы — строчка — буква). Можно дать дополнительные задания, например — сделать фото повторяющихся объектов в городе (канализационные люки, почтовые отделения и т. д.), использовать литературные шифры (в нашем случае: шифр Артура Конана Дойла «Пляшущие человечки»; в первой версии мы предлагали командам изобразить на фото буквы, из которых сложится название команды, но, поскольку названия содержат разное количество букв и даже слов, в последних версиях командам предлагалось «написать» название города — Мурманск).

Викторина и квест — это те формы мероприятий, которые требуют присутствия сотрудника библиотеки как ведущего. Необходимо назначить конкретное время для проведения, собрать аудиторию. Но хочется сделать продвижение краеведческих знаний более нативным. Здесь нам на помощь приходят настольные игры.

Еще одним видом путешествия — уже по области — стала настольная игра-«бродилка» «Путешествуем по Мурманской области», разработанная к 80-летию региона. За основу была взята игра из фонда библиотеки «Путешествуем по России»¹. Игровое поле — карта Мурманской области. Перед участниками располагается колода карточек «рубашкой» вверх, три карточки выкладываются лицевой стороной вверх. На карточках изображены достопримечательности Мурманской области, на обороте — небольшая справка об объекте. Также на каждой карточке есть изображение граней кубиков. Если на выпавших кубиках участник обнаружит то сочетание граней, которое изображено на карточке, он забирает эту карточку себе и перемещает свою фишку на игровом поле на то количество шагов, которое изображено на карточке. Количество шагов — от одного до трех. Правила

¹ URL: https://spb.naslednikv.ru/catalog/igrushki/igrushki_dlya_devochek/nastolnye_igry/puteshestvuem_po_rossii_nastolnaya_igra_khodilka/?oid=392558 (дата обращения: 03.03.2025).

игры полностью заимствованы из прообраза: игры «Путешествуем по России».

Еще одной адаптированной настольной игрой к 80-летию Мурманской области в нашей библиотеке стала игра «Парочки». Здесь все просто: изображения достопримечательностей Мурманской области распечатываются по два экземпляра. Игроки должны выложить карточки лицевой стороной вверх, запомнить их расположение, перевернуть карточки и собрать как можно больше пар.

Всем хорошо известна игра «Дженга», или «Башня». Игроки выставляют башню, которая состоит из деревянных блоков. По очереди участники игры достают из нее по одному блоку и перекладывают на верх башни. Как вариант, можно просто доставать блоки из башни и откладывать в сторону. Как добавить краеведческий элемент в эту игру? Все просто: на некоторые блоки наносятся вопросы. Например, «Назовите улицу Мурманска, названную в честь капитана», «Назовите проспект Мурманска», «Опишите достопримечательность Мурманска» и т. д. Задания размещаются не на всех блоках, что добавляет азарта. Также у нас в библиотеке созданы игры «Башня литературная» и по Гарри Поттеру с аналогичными правилами, но с вопросами по соответствующей теме.

Некоторые настольные игры можно даже не адаптировать, а просто придумать нужную легенду, например «Словодел»², в котором необходимо воссоздать, по сути, кроссворд на игровом поле. В набор входит само поле и фишки-буквы. В краеведческом варианте участникам предлагается использовать слова, связанные с Мурманском и областью. Первое слово должно располагаться так, чтобы оно пересекало центральную клетку. Дальше слова выстраиваются от первого слова. Например, можно начать со слова «Клыч»: это часть названия комикса, который создан в нашей библиотеке.

Еще одно готовое решение — «Кубики историй». В нашей библиотеке есть несколько тематических наборов: «Бэтмен», «Муми-тролли», «Герои» и «Мистика». Также на 3D-принтере распечатан универсальный набор кубиков. Суть этой игры в следующем: участники бросают кубики и создают истории на основе тех изображений, которые выпали. Кубики из разных наборов можно сочетать друг с другом, что делает творческий процесс практически безграничным. И краеведение здесь снова закладывается через легенду: пусть история будет происходить в Мурманске или области, участники должны упомянуть несколько достопримечательностей города, например выпало изображение моста — пусть это будет Кольский мост);

² Словодел : настол. игра в слова. Москва, 2017.

и т. д. А можно разработать тематический набор кубиков именно о родном крае.

И главная краеведческая гордость нашей библиотеки — «Мурррполия». Это адаптация популярной экономической игры «Монополия». Здесь можно попасть в Мурманскую больницу, купить Мурманскую ТЭЦ (теплоэлектроцентраль), а стартовать вы будете из нашей библиотеки. Игра полностью создана вручную. Использованы старый стол, эпоксидная смола, светодиодная лента, а главное — наше желание рассказать о городе в необычном формате. Поле схематично отражает необычный рельеф Мурманска: его террасы. Домики собирались и разукрашивались волонтерами библиотеки разных возрастных групп. Для карточек вероятностей позировал сотрудник библиотеки. Деньги в игре также имеют уникальный номинал: ИИЦ (от наименования библиотеки: Информационный интеллект-центр). Подсветку для игры создал волонтер с помощью светодиодной ленты, светодиодной гирлянды и блока питания от компьютера.