



Утверждаю

Директор МБУК «ЦГБ»

С.Е. Исаева

Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Центральная городская библиотека г. Мурманска»

«ПЕСОЧНЫЕ ИСТОРИИ»

проект

184635, г. Мурманск, Росляково,
ул. Молодежная, д. 13

8(8152) 47-10-13, ИИЦ филиал №12

f12@murmanlib.ru

2021

Полное название библиотеки:

Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Центральная городская библиотека г. Мурманска» (МБУК «ЦГБ»).

Название проекта: «Песочные истории»

Авторы проекта:

Исаева Светлана Евгеньевна, директор МБУК «ЦГБ»

Горишний В. А., библиотекарь ИИЦ филиала № 12

Руководитель проекта: Исаева С.Е., директор МБУК «ЦГБ».

Команда проекта:

Проскурина С.С. заведующая ИИЦ филиалом № 12

Горишний В. А., библиотекарь ИИЦ филиала № 12

Срок реализации: февраль 2021 года – декабрь 2021 года.

Целевая аудитория: семьи, молодежь

Материалы и оборудование: интерактивная песочница, предметы по темам:
«космос», «животные», «остров сокровищ», «динозавры» и др.

Обоснование проекта (идея, анализ ситуации):

Игры с песком как процесс познания окружающего мира, для релакса и снятия напряжения известны с древних времён. Интерактивная песочница — это синтез современных технологий и традиционной песочной терапии. Работа с песком позитивно влияет на эмоциональное состояние человека. Песок будто «заземляет» негативную энергию.

Всё это позволяет применять песочную терапию в любом пространстве, в том числе и на территории библиотеки.

Суть идеи: создаем творческую локацию в зале ООД возле песочницы. Наполняем её фигурками животных, персонажами (можно из конструкторов), героями, картонными домиками — реквизит могут создать сами пользователи в рамках работы клуба семейного досуга «Родник». И просим придумать песочную историю. Для вдохновения обращаемся к фонду, который также можно оформить рядом, постоянно заменять и пополнять.

Каждому новому пользователю показываем одну из предыдущих историй, как пример, и просим создать новую из предложенных материалов или сделать свои.

Темы песочных историй могут быть совершенно любыми: рыбки, динозавры, космос, пираты.

Формируем банк историй от пользователей, пополняя её своими для образца и вдохновения. (не менее 10)

Снимаем ролики (не менее 6), размещаем в группе ВК.

Цели проекта:

- популяризация библиотеки как платформы для проведения и организации досуга, как места для неформального социального взаимодействия;
- повышение престижа, популярности библиотеки среди различных категорий пользователей.

Задачи:

- привлечь в проект не менее 15 пользователей
- сделать рекламу «продукта» (интерактивной песочницы)
- раскрыть возможности интерактивной песочницы для пользователей

– осуществить рекламу и продвижение фонда как источника вдохновения для создания песочных историй.

Риски:

- 1) Кадровые риски (временная нетрудоспособность, увольнение кого-либо из команды проекта).
- 2) Развитие пандемии, возврат ограничений.
- 3) Выход из строя технического оборудования.

Возможности минимизации рисков:

- 1) Взаимозаменяемость сотрудников (каждый сотрудник будет обучен и введен в курс дела)
- 2) Ведение «листа выдачи учета технического оборудования», своевременное оформление заявок в ОА.

Примеры песочных историй:

Рыбки

Сначала исследуем фонд на нужную тему.

1. Включить режим «Ландшафт» на планшете.
2. В настройках выбрать максимальный процент водного покрытия
3. Рассматриваем все вместе поверхность воды
4. Выложить рыбок (заранее изготовленных)
5. Рассматриваем созданных рыбок
6. Оживление рыбок: над рыбкой соединяем руки.
7. Представляем, что взяли рыбку в руки.
8. Переносим рыбку в море: подносим руки к песочнице, закрываем глаза и отпускаем.
9. Переключить на режим «Океан»
10. Запустить рыбок в «океан».

Остров сокровищ

Источник: Стивенсон, Р. «Остров сокровищ»

1. Выбрать режим океан, создать несколько островов из песка
2. Представляем, что плывём к нужному Острову сокровищ — предварительно можно нарисовать/сделать из материалов свой корабль
3. Выбрать режим Сетка, размер клетки 2
4. Расставить на песке ориентиры: камни, деревья
5. Спрятать небольшой предмет-сокровище в одной из клеточек (1 участник истории)
6. Записать координаты сокровища относительно ориентиров (пять шагов на север от пальмы, три шага на восток от большого камня и т.д.) (1 шаг=1 клетка)
7. Нарисовать карту сокровищ
8. Найти сокровище, пользуясь картой (2 участник)

Пиксель арт 8x8 (Мозаика)

1. Заготовить квадраты из цветного картона (4*4 см)
2. Выбрать режим сетка, размер клетки
3. Разровнять песок
4. По координатам выложить картинку

Пример:

Красный (2,4) (4,4) (4,5) (7,4) (3-5,7) (3-6,8) (7,7)

Коричневый (3,1) (6,1) (5,5) (5,6)

Синий (3-6,2)(3-6,3)(3,4)(3,7) (4,6) (6,6)

Светло-жёлтый (1,4)(1,8)(3,5-6)(4,5)(5,6)

