

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ БИБЛИОТЕКИ С СЕМЬЕЙ: КВИЗ КАК СПОСОБ ОБЪЕДИНЕНИЯ ПОКОЛЕНИЙ

Богородская Юлия Александровна

*Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение Ивановской области «Ивановский колледж культуры»*

e-mail: ivkolkult@ivreg.ru

В 2024 году, который Указом Президента РФ был объявлен Годом семьи [1], организация семейного досуга приобрела особую значимость для молодых семей. Семейный досуг не только укрепляет взаимоотношения между членами семьи, но и способствует развитию эмоциональной связи, что особенно важно в период, когда семья только формируется. Современная библиотека является пространством, где молодые семьи могут не только получать информацию, но и совершенствоваться и самореализовываться, взаимодействовать друг с другом, развивать свои знания и навыки, а также просто хорошо проводить время [3].

Всё чаще можно наблюдать, что библиотеки активно привлекают молодёжь, создавая уютные и современные пространства, организуя мероприятия.

В последнее время командные и семейные интеллектуальные игры (квизы) приобрели особую популярность. Это объясняется рядом факторов:

во-первых, людям всегда хотелось показать другим свой интеллект;

во-вторых, растёт значимость культурного досуга: приятно провести время с друзьями, играя в игру и общаясь.

Квиз — это увлекательное интеллектуальное соревнование, в котором команды сражаются друг с другом, отвечая на вопросы и решая головоломки. Игра проходит в большом зале, где команды, состоящие из 4-6 участников, располагаются за отдельными столиками. На каждом столе находятся бланки для ответов и ручки.

После приветствия ведущий объясняет правила, и начинается сама игра. Обычно квиз делится на несколько раундов, каждый из которых состоит из заданий разного формата: вопросы с вариантами ответов, видеовопросы, аудиовопросы, вопросы на соотнесение и т.д.

В каждом раунде ведущий зачитывает вопрос, после чего команда имеет минуту, чтобы обсудить и записать ответ на бланке. Так продолжается с каждым заданием. После завершения раунда бланки с ответами собираются организаторами, которые проверяют их и подсчитывают баллы — за каждый правильный ответ команде начисляется один балл. Правильные ответы объявляются только после сдачи бланков, и затем начинается следующий раунд.

Важно помнить одно строгое правило: использование мобильных телефонов во время игры запрещено.

Проводя такие формы работы с посетителями, библиотека привлекает к себе внимание, показывая, что место не только для чтения книг, тем самым увеличивая аудиторию. Для посетителей, в свою очередь, посещение квизов может стать платформой для знакомств, общения в дружеской атмосфере. В

мире, где мы так мало общаемся в реальной жизни, библиотеки - настоящие находки.

Участие в совместных мероприятиях помогает родителям и детям лучше понимать друг друга, находить общий язык и развивать командный дух.

Одним из проектов, проводимых в Ивановской области для семей, является цикл командных интеллектуальных игр «Назад в будущее». Это уникальный авторский проект Молодёжного центра Ивановской областной библиотеки для детей и юношества стал настоящим мостом между поколениями, предоставляя уникальную возможность участникам всех возрастов окунуться в атмосферу трех знаковых десятилетий: 80-х, 90-х и 2000-х годов [2].

Каждая игра в рамках проекта тщательно спланирована, чтобы максимально передать дух соответствующего десятилетия. Организаторы разработали вопросы, охватывающие различные аспекты культуры: от музыки и кино до моды и популярных трендов.

Одним из ярких аспектов проекта является возможность для участников не только отвечать на вопросы, но и одеваться в стиле тех лет. Это создает оригинальный визуальный контекст и способствует погружению в атмосферу. Участники с удовольствием приходят в выразительных нарядах с характерными для тех времен аксессуарами, что делает каждую игру настоящим праздником. Эта активная вовлеченность позволяет как молодежи, так и старшему поколению чувствовать себя частью одного события, объединяя их в общем воспоминании о культуре и стиле.

Командная игра «Восьмидесятые» переносит участников в эпоху ярких цветов, модных причесок, поп-культуры и включает в себя вопросы о музыке, фильмах, моде и предметах быта 80-х годов. Участники могут показать свои знания о знаменитостях того времени, исторических событиях и популярных трендах. Игра рассказывает о том, что было популярным во времена Советского Союза, как жили люди того времени, о чём они думали и мечтали.

Музыкальный квиз «Девяностые» объединяет любителей ярких 90-х. Участники угадывают песню по реверсу, называют двух музыкантов, лица которых были объединены, вспоминают исполнителя оригинала песни, а также поют в караоке фрагмент известного хита 90-х годов.

Семейная игра «Нулевые» включает в себя вопросы о музыке, кино, компьютерных играх, технологиях 2000-х годов. Участники игры могут проверить свои знания о популярных социальных сетях, трендах моды и музыкальных хитах того времени.

Проект «Назад в будущее» является площадкой для общения между разными поколениями. Молодежь, играя с более опытными участниками, может узнать о том, как прожили свои молодые годы их родители и бабушки с дедушками. В свою очередь, старшие поколения видят, какие культурные коды и символы ушли в прошлое, а какие остались актуальными и сегодня. Это взаимодействие способствует не только обмену знаниями, но и созданию новых связей, укреплению семейных и дружеских отношений.

Проект «Назад в будущее» демонстрирует, как интеллектуальные игры могут служить не только развлекательной целью, но и важным инструментом

для объединения поколений. Погружение в атмосферу 80-х, 90-х и 2000-х годов через музыку, моду и культурные явления позволяет участникам глубже понять и оценить историю, а также создать новые воспоминания вместе. Таким образом, проект является не просто игрой, а настоящим мероприятием, способствующим взаимопониманию и уважению между разными возрастными группами.

Активный отклик посетителей подобных мероприятий в социальных сетях позволяет сделать вывод о том, насколько эффективно такие форматы взаимодействия с аудиторией влияют на жизнь библиотеки. Каждый человек, принимающий участие, не только наполняется положительными эмоциями, но и открывает для себя новые знания и идеи. Более того, это вдохновляет их на повторное посещение библиотеки, создавая прочную связь между учреждением и его посетителями.

Список использованных источников

1. О проведении в Российской Федерации Года семьи : Указ Президента Российской Федерации № 875 от 22 ноября 2023 г. // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2023. - № 48. – Ст. 8560.

2. Государственное бюджетное учреждение Ивановской области «Ивановская областная библиотека для детей и юношества»: официальный сайт. – Иваново, 2007-2025. – URL: <https://www.iv-obdu.ru/> (дата обращения: 20.02.2025). – Режим доступа: свободный.

3. Шипилова И.З. Библиотека семейного чтения как оптимальная модель по работе с семьёй / Шипилова И.Ю. // Вестник МГУКИ. – 2017. – № 4. – С. 192-198.