

Статья

УДК 027.021:021.4

<https://doi.org/10.20913/2618-7515-2023-4-95-99>

Популяризация книг из фонда научно-технической библиотеки: проведение интеллектуальных игр и книжно-иллюстративных выставок

Popularization of Books from the Scientific and Technical Library Collections: Holding Intellectual Games and Book Illustrative Exhibitions

© **Хромцова Анна Евгеньевна**

главный библиотекарь отдела комплектования и библиотечной обработки документов, Центральная научно-техническая библиотека по строительству и архитектуре (ЦНТБ СиА), Дмитровское шоссе, 9 к. 2, Москва, 127434, Россия
ORCID: 0009-0003-9359-5786
e-mail: a.hromcova@fc-rsk.ru

Khromtsova Anna Evgenievna

Chief Librarian of the Department of Acquisition and Library Processing of Documents, Central Scientific and Technical Library for Construction and Architecture (CSTL CA), 9 building 2, Dmitrovskoe shosse, Moscow, 127434, Russia
ORCID: 0009-0003-9359-5786
e-mail: a.hromcova@fc-rsk.ru

Центральная научно-техническая библиотека по строительству и архитектуре (ЦНТБ СиА) в Москве является ведущей библиотекой Российской Федерации в своей области. Фонд библиотеки насчитывает более 1 млн единиц хранения специализированной литературы, включая иностранные книги и периодические издания, а читателями выступают научные сотрудники и исследователи из строительных и архитектурных организаций, представители профессорско-преподавательского состава вузов, а также студенты профильных колледжей и институтов. С 2022 г. библиотека ведет активную культурно-просветительскую деятельность, внедряет новые форматы мероприятий и развивает взаимодействие с аудиторией разных возрастных групп, привлекая все больше обучающихся из специализированных учебных заведений.

Цель статьи – представить опыт ЦНТБ СиА по популяризации книг из фонда через проведение интеллектуальных игр и книжно-иллюстративных выставок. Рассматриваются предпосылки к внедрению в деятельность учреждения нового формата мероприятий по просветительской работе, описывается ход игры и анализируются нюансы при ее подготовке. Опыт, представленный автором на XXVII Ежегодной конференции Российской библиотечной ассоциации «Библиотека – культурный код России», может быть полезен для библиотек с закрытым фондом, поскольку посетителям предоставляется возможность ознакомиться с литературой из фонда в процессе проведения мероприятия.

Ключевые слова: ЦНТБ СиА, строительство, архитектура, интеллектуальные игры, мероприятия, популяризация книг

Для цитирования: Хромцова А. Е. Популяризация книг из фонда научно-технической библиотеки: проведение интеллектуальных игр и книжно-иллюстративных выставок // Труды ГПНТБ СО РАН. 2023. № 4. С. 95–99. <https://doi.org/10.20913/2618-7515-2023-4-95-99>

The Central Scientific and Technical Library for Construction and Architecture (CSTL C&A) in Moscow is the leading library of the Russian Federation in these areas. The library stock contains more than 1 million items of specialized literature, including foreign books and periodicals, and its readers are scholars and researchers from construction and architectural organizations, professors from the higher education institutions, as well as students of specialized colleges and institutes.

Starting from 2022, the library has been actively engaged in cultural and educational activities, introducing new formats of events and developing interaction with audiences of different age groups, attracting more and more students from specialized colleges and universities.

The purpose of the article is to present the experience of CSTL C&A in popularizing books from its collections by means of holding intellectual games and book illustrative exhibitions. The prerequisites for the introduction of a new format of educational activities into the cultural activities of the institution are considered, the course of the game is described and nuances of its preparation are analyzed.

The experience presented by the author at the XXVII Annual Conference of the Russian Library Association “Library – the cultural code of Russia” can be useful for libraries with collections of limited usage, since it provides visitors with the opportunity to familiarize themselves with literature during the event.

Keywords: CSTL C&A, construction, architecture, intellectual games, events, popularization of books

Citation: Khromtsova A. E. Popularization of Books from the Scientific and Technical Library Collections: Holding Intellectual Games and Book Illustrative Exhibitions // Proceedings of SPSTL SB RAS. 2023. No. 4. P. 95–99. <https://doi.org/10.20913/2618-7515-2023-4-95-99>

Введение

Согласно Постановлению Правительства Российской Федерации от 24 июля 1997 г. № 950 «Об утверждении Положения о государственной системе научно-технической информации»¹, Центральная научно-техническая библиотека по строительству и архитектуре (ЦНТБ СиА) входит в список участников Государственной системы научно-технической информации в части сбора и обработки информации по строительству и архитектуре, а также интеграции ее в информационное пространство. Однако перед ЦНТБ СиА, как перед ведущей библиотекой страны по строительству и архитектуре, стоит задача не только распространения и приумножения знаний в строительной отрасли, но и популяризации книжного фонда как уникального объекта в данной сфере.

Поскольку фонд ЦНТБ СиА является «закрытым» для читателей, для выполнения поставленной задачи было принято решение о внедрении в деятельность учреждения культурно-массовых мероприятий, направленных на популяризацию книжного фонда: лекций, интеллектуальных игр и книжно-иллюстративных выставок, особенно для обучающейся молодежи. В частности, проведение интеллектуальных игр в последний год представляет особый интерес для деятельности библиотеки.

Практика проведения интеллектуальных игр самой разной направленности внедрена во многих библиотеках России, и этот опыт использован также в ЦНТБ СиА.

Так, Государственная научная библиотека Кузбасса им. В. Д. Федорова совместно с центром Президентской библиотеки проводит на регулярной основе интеллектуальные игры для школьников и студентов по различным темам, таким как: «350-летие со дня рождения Петра I», «Коренные народы Кузбасса: кто они?», «Избирательное право», «Конституция», «Космос», «О подвигах и славе»². Государственная публичная научно-техническая библиотека СО РАН в 2022 г. провела Межвузовскую научную студенческую игру «Культурно-исторический образ России»³ на знание истории России. В игре приняли участие

¹ Постановление Правительства РФ от 24 июля 1997 г. № 950 «Об утверждении Положения о государственной системе научно-технической информации» (с изменениями и дополнениями) // Гарант. URL: <https://base.garant.ru/11901351/> (дата обращения: 18.08.2023).

² Государственная научная библиотека Кузбасса им. В. Д. Федорова приглашает школьников и студентов на интеллектуальные игры // Официальная группа Кемеровского центра Президентской библиотеки. URL: https://vk.com/kemrcpb?w=wall-167306629_3681 (дата обращения: 25.09.2023).

³ Интеллектуальная студенческая игра на знание истории России прошла в ГПНТБ СО РАН // ГПНТБ СО РАН : сайт. URL: <http://www.spsl.nsc.ru/news-item/intellektualnaya-studencheskaya-igra-na-znanie-istorii-rossii-proshla-v-gpntb-so-ran/> (дата обращения: 25.09.2023).

13 команд из вузов Новосибирска. Они показали свои знания исторических событий и личностей, умение анализировать источники и описывать историческую эпоху.

Квест-лаборатория «Гениальные изобретения в повседневной жизни», посвященная Дню науки и технологий, в Смоленской областной универсальной научной библиотеке им. А. Т. Твардовского приняла у себя студентов 4-го курса Российского экономического университета им. Г. В. Плеханова⁴. На мероприятии студенты проявили смекалку и эрудицию, применили свой интеллект, получили новые знания и положительные эмоции.

Новый формат просветительских мероприятий в ЦНТБ СиА

Начиная с 2022 г. в читальном зале проводятся лекции для школьников, студентов профессиональных колледжей и вузов, на которых сотрудники библиотеки знакомят читателей с наиболее интересными и значимыми юбилейными событиями, рассказывают об архитектурных сооружениях, арт-объектах и персоналиях в сфере архитектуры и строительства, используя литературу из фонда для информационного сопровождения. Для того чтобы разнообразить культурную деятельность учреждения, в октябре 2022 г. было принято решение о введении нового формата мероприятий – интеллектуальных игр. Подобный формат не типичен для научно-технических библиотек, но интересен и полезен с позиций преподнесения информации.

Актуальность проведения таких игр обусловлена не только желанием разнообразить культурную деятельность учреждения, но и Федеральным законом «О библиотечном деле» от 29.12.1994 № 78-ФЗ (ред. от 11.06.2021 г.), согласно которому библиотека выполняет культурную и просветительскую функцию [1, с. 20].

Известный советский педагог-новатор В. А. Сухомлинский отмечал: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [цит. по 2, с. 104]. Исследователи продолжают изучать влияние игрового метода обучения на восприятие информации. Например, кандидат педагогических наук Н. Ф. Плотникова в работе «Использование игровых форм в обучении студентов вуза» рассматривает вопросы

⁴ В Смоленской областной библиотеке прошла интеллектуальная игра для студентов // Московский комсомолец. Смоленск : сайт. URL: <https://www.mk-smolensk.ru/science/2023/02/11/v-smolenskoy-oblastnoy-biblioteke-proshla-intellektualnaya-igra-dlya-studentov.html> (дата обращения: 21.08.2023).

применения игры в образовательном процессе, а также определяет ее влияние на критическое мышление студентов вузов [3]. В выводах к статье подчеркивается, что умение критически мыслить возникает не стихийно в процессе жизнедеятельности, а в результате решения групповых задач, в условиях взаимодействия с педагогом, который может правильно выбрать формат и средство коммуникации [3, с. 74].

Не только российские, но и зарубежные педагоги подтверждают эффективность игрового обучения. Например, в исследовании доктора философии и игрового терапевта Л. Форбс «Процесс игры в обучении в высшей школе: феноменологическое исследование» отмечается, что игра помогает снизить стресс и страх неудачи, глубже усваивать материал и лучше его запомнить по сравнению с лекционным подходом к обучению [4, р. 57]. Похожие исследования проводились учеными из Дании [5], Австралии [6], Китая [7] и других стран.

Под термином «интеллектуальная игра» чаще всего понимают мероприятие, которое подразумевает применение участниками интеллектуальных, аналитических и креативных способностей для решения задач в условиях ограниченного времени, сочетает в себе черты игровой и учебной деятельности, тем самым развивая мышление. Классификация интеллектуальных игр дана в статье М. Е. Мережко и Н. Е. Мережко «Некоторые аспекты влияния интеллектуальных игр на развитие креативного мышления молодежи» [8].

Подготовка и организация интеллектуальной игры – более трудозатратный процесс, нежели подготовка лекции: необходимо продумать все детали, представить несколько вариантов развития событий, а также учесть непредвиденные обстоятельства, например незначительное или очень большое количество посетителей. Сложность вызывает и непредсказуемость реакций посетителей.

Интересен опыт Московского городского университета управления Правительства Москвы имени Ю. М. Лужкова в части подхода к разработке интеллектуальной игры. Руководствуясь принципами внедрения игры в обучение, вуз с 2013 г. успешно реализует формат интеллектуального квеста для развития логического мышления и получения школьниками и студентами колледжей (основная аудитория) новых знаний. Темы квестов⁵ самые обширные: от мировой литературы до создания собственных проектов [9].

Обычно интеллектуальные игры ограничиваются форматом викторины, то есть статичным форматом, где участники отвечают на вопросы.

⁵ Квест (от англ. *quest* 'поиск') – интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий.

Однако, чтобы мероприятие стало более интересным, было принято решение разнообразить подобный формат и сделать мероприятие более активным, добавив элемент квеста.

Понимая эффективность игрового подхода, мы разработали первую интеллектуальную игру с обязательным использованием литературы, имеющейся в фондах ЦНТБ СиА. Главной целью нового направления деятельности стала популяризация книг из фонда в сочетании с просветительской деятельностью.

В октябре 2022 г. состоялась игра, приуроченная ко Всемирному дню архитектора, а в марте 2023 г. – ко Дню воссоединения Крыма с Россией. Вторая игра была проведена трижды для разных категорий студентов.

Первую игру можно считать пробной: необходимо было понять, насколько студентам архитектурного колледжа будет интересен такой формат взаимодействия, какие вопросы будут для них легкими, а какие вызовут сложности. Игра состояла из трех заданий, направленных на развитие разных видов мышления. Первое задание представляло собой индивидуальный тест (элемент квиза⁶) из 15 вопросов на архитектурную тематику. Второе задание командное: в конвертах лежали фотографии знаменитых архитекторов и их творений, необходимо было верно соединить две категории картинок и записать результаты в бланк. Третье задание активное (элемент квеста): в читальном зале были спрятаны части одной большой цитаты, которые студенты должны были найти и собрать. Цитата была взята из сборника Николая Гоголя «Арабески»: «Архитектура – тоже летопись мира: она говорит тогда, когда уже молчат и песни, и предания» [цит. по 10, с. 73].

Вторая игра была подготовлена с учетом недостатков, выявленных после проведения первого мероприятия: учли специфику вопросов и сразу разделили участников на команды.

Следует отметить, что разработка структуры игр, их наполнения и вопросов осуществлялась на основе отобранной из фонда литературы, которая в дальнейшем была задействована для прохождения игры. Некоторые задания предполагали непосредственное взаимодействие с книгой, а также с открытым фондом читального зала.

При подготовке игры большое значение имеют несколько аспектов, а именно: возраст аудитории, ее социальный и профессиональный статус. Необходимо руководствоваться в том числе Федеральным законом «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» [11]. Зная, или предполагая, каким

⁶ Квиз (от англ. *quiz* 'викторина') – командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку.

будет портрет будущего участника интеллектуальной игры, необходимо составить вопросы и задания с учетом данных параметров. Этот этап можно назвать одним из самых важных и ответственных, так как при неправильном определении и анализе параметров есть риск создать игру, не подходящую для участников, что повлечет за собой чрезмерную сложность или легкость, отсутствие интереса к решению поставленных задач и, как следствие, провал мероприятия. Чтобы этого избежать, рекомендуется провести тщательное изучение предполагаемой аудитории.

Помимо прочего, при проведении культурно-массового мероприятия обязательно готовится книжно-иллюстративная выставка, в которой используются книги из фонда по соответствующей теме, а также справочная информация. Такая выставка – дополнительная «точка касания»⁷ для читателей. Литература для мероприятия и выставки подбирается исходя из тематики, вопросов квиза и эстетического вида экземпляра так, чтобы при взаимодействии с книгой участники получали дополнительную информацию для выполнения заданий.

Таким образом, для реализации задачи по раскрытию книжного фонда при проведении мероприятия применятся сразу два параллельных механизма восприятия информации: тактильный (активное включение книжного экземпляра в развитие игры) и визуальный (дополнительная «точка касания» – книжно-иллюстративная выставка).

В 2022 г. массовые мероприятия в читальном зале посетили 1695 человек, а за 6 месяцев 2023 г. – 964 человека, за второе полугодие 2023 г. планируется посещаемость в количестве 896 человек. Таким образом, предполагаемый прирост посещаемости массовых мероприятий за 2023 г. составит 9,7 %.

Заключение

Интеллектуальные игры востребованы аудиторией ЦНТБ СиА, так как количество библиотек и культурных центров, проводящих бесплатные квесты для взрослых, достаточно мало. В основном их организуют для детей младшего и среднего школьного возраста.

Проведение культурно-массовых мероприятий с использованием материалов фонда – прекрасная возможность для библиотек показать посетителям свои коллекции и познакомить с наиболее интересными экземплярами изданий. Особенно это важно для библиотек с закрытым фондом, к которым относится ЦНТБ СиА.

⁷ Точка касания (в маркетинге) – это места, контент, интерфейс или ситуация, в которых клиент (посетитель) взаимодействует с организацией.

Список источников

1. О библиотечном деле : федер. закон от 29 дек. 1994 г. № 78-ФЗ (с изм. и доп.) // Гарант. URL: <https://base.garant.ru/103585/> (дата обращения: 15.08.2023).
2. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям. Москва : Концептуал, 2019. 320 с.
3. Плотникова Н. Ф. Использование игровых форм в обучении студентов вуза // Научное обозрение: гуманитарные исследования. 2016. № 4. С. 70–75.
4. Forbes L. K. The process of play in learning in higher education: a phenomenological study // *Journal of Teaching and Learning*. 2021. Vol. 15, № 1. P. 57–73. DOI: [10.22329/jtl.v15i1.6515](https://doi.org/10.22329/jtl.v15i1.6515).
5. Nørgård R. T., Toft-Nielsen C., Whitton N. Playful learning in higher education: developing a signature pedagogy // *International Journal of Play*. 2017. Vol. 6, iss. 3. P. 272–282. DOI: [10.1080/21594937.2017.1382997](https://doi.org/10.1080/21594937.2017.1382997).
6. Lucardie D. The impact of fun and enjoyment on adult's learning // *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 2014. Vol. 142. P. 439–446. DOI: [10.1016/j.sbspro.2014.07.696](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.696).
7. Tsai K. C. All work and no play makes an adult a dull learner // *Journal of Education and Training*. 2015. Vol. 2, № 1. P. 184–191. DOI: [10.5296/jet.v2i1.6979](https://doi.org/10.5296/jet.v2i1.6979).
8. Мережко М. Е., Мережко Н. Е. Некоторые аспекты влияния интеллектуальных игр на развитие креативного мышления молодежи // *Наука. Культура. Искусство. Актуальные проблемы теории и практики : сб. материалов Всерос. (с междунар. участием) науч.-практ. конф. Белгород, 2023. Т. 3. С. 73–77.*
9. Климкович Е. В., Климкович А. Р. Образовательно-развлекательные формы работы с молодежью // *Культура: теория и практика*. 2017. № 4. С. 16.
10. Гоголь Н. В. Полное собрание сочинений. Т. 8: Статьи. Москва : Изд-во Акад. наук СССР, 1957. 815 с.
11. О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию : федер. закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ // *Российская газета. Федеральный выпуск*. 31 дек. 2010. № 5376. URL: <https://rg.ru/documents/2010/12/31/deti-inform-dok.htm> (дата обращения: 09.10.2023).

References

1. (2023) On librarianship: Federal Law No. 78-FZ of Dec. 29, 1994 (with amend.). *Garant*. URL: <https://base.garant.ru/103585/> (accessed 15.08.2023). (In Russ.).
2. Sukhomlinsky VA (2019) I give my heart to children. Moscow: Kontseptual. (In Russ.).
3. Plotnikova NF (2016) The use of game forms in teaching university students. *Nauchnoe obozrenie: gumanitarnye issledovaniya* 4: 70–75. (In Russ.).
4. Forbes LK (2021) The process of play in learning in higher education: a phenomenological study. *Journal of Teaching and Learning* 15 (1): 57–73. DOI: [10.22329/jtl.v15i1.6515](https://doi.org/10.22329/jtl.v15i1.6515).
5. Nørgård RT, Toft-Nielsen C and Whitton N (2017) Playful learning in higher education: developing a signature pedagogy. *International Journal of Play* 6 (3): 272–282. DOI: [10.1080/21594937.2017.1382997](https://doi.org/10.1080/21594937.2017.1382997).

6. Lucardie D (2014) The impact of fun and enjoyment on adult's learning. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 142: 439–446. DOI: [10.1016/j.sbspro.2014.07.696](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.696).

7. Tsai KC (2015) All work and no play makes an adult a dull learner. *Journal of Education and Training* 2 (1): 184–191. DOI: [10.5296/jet.v2i1.6979](https://doi.org/10.5296/jet.v2i1.6979).

8. Merezko ME and Merezko NE (2023) Some aspects of the influence of intellectual games on the development of creative thinking of youth. *Nauka. Kul'tura. Iskusstvo. Aktual'nye problemy teorii i praktiki: sb. materialov Vseros. (s mezhdunar. uchastiem) nauch.-prakt. konf. Belgorod, vol. 3, pp. 73–77. (In Russ.)*.

9. Klimkovich EV and Klimkovich AR (2017) Educational and entertainment forms of work with youth. *Kul'tura: teoriya i praktika* 4: 16. (In Russ.).

10. Gogol NV (1957) The complete works. Vol. 8: Articles. Moscow, Izd-vo Akad. nauk SSSR. (In Russ.).

11. (2010) On the protection of children from information harmful to their health and development: Federal Law No. 436-FZ of Dec. 29, 2010. *Rossiyskaya gazeta. Federal'nyi vypusk*, Dec. 31, no. 5376. URL: <https://rg.ru/documents/2010/12/31/deti-inform-dok.htm> (accessed 09.10.2023). (In Russ.).

Статья поступила в редакцию 20.08.2023
Получена после доработки 04.10.2023
Принята для публикации 04.12.2023

Received 20.08.2023
Revised 04.10.2023
Accepted 04.12.2023