

## Методические рекомендации по организации площадок Областной акции тотального чтения «День чтения»

(для муниципальных библиотек и образовательных учреждений Свердловской области)

06 октября 2023 года состоится областная акция тотального чтения «День чтения» (далее – Акция). Проект, организованный по инициативе Министерства культуры Свердловской области, реализуется в девятый раз. К участию в Акции приглашаются учреждения культуры и образования, общественные и коммерческие организации, творческие союзы Свердловской области.

В этом году Акция будет посвящена памяти Командора, классика детской литературы, Владислава Петровича Крапивина.

Акция пройдет на территории Свердловской области и объединит все мероприятия общей темой «С книгой на волне» под девизом «Вместе в большое чтение!». Тема акции приглашает исследовать мир приключенческой литературы, а также ультрасовременную литературу, и, конечно же, книги, которые находятся на волне читательской популярности.

Куратором Акции является государственное бюджетное учреждение культуры Свердловской области «Свердловская областная библиотека для детей и молодежи им. В. П. Крапивина» (СОБДиМ).

### Взаимодействие с оргкомитетом

1. Желающих принять участие в Акции просим в срок до **18 сентября 2023** года заполнить онлайн-форму плана проведения Акции:

<https://forms.gle/hxSE45NiLq21d4bM6>

2. С обязательным указанием медиаперсон – ученых, политиков, бизнесменов, писателей, общественных лидеров, актеров, художников, композиторов, успешных школьников и студентов, давших согласие на участие в Акции.

Обращаем ваше внимание на **правила составления списка медиаперсон:**

- ✓ ФИО (полностью),
- ✓ должность, наличие ученой степени, почетного звания, наград и т. д.,
- ✓ желательно краткое описание заслуг (за что человек получил общественное признание, почему стал успешным) – не более 500 знаков без пробелов;

3. Отчеты о мероприятиях, проведенных в День чтения, необходимо предоставить до 09 октября 2023 года включительно, заполнив онлайн-форму отчета о мероприятиях, проведенных в День чтения-2023.

Отчет предоставляется централизованно (за всю систему) по ссылке: <https://forms.gle/XCgsJtARka4erg7Q9>

4. По вопросам организации мероприятий можно обращаться в Научно-методический отдел СОБДиМ по телефону 7(343) 371-24-36.

### Онлайн-пресс-центр

В течение Дня чтения, 06 октября, на официальном сайте с 10:00 до 16:00 будет работать онлайн-пресс-центр (<http://www.open-book.info>). Для того, чтобы представить свои материалы необходимо отправить заявку на электронную почту [sccu-asu@yandex.ru](mailto:sccu-asu@yandex.ru), в которой указать полное наименование учреждения (организации, предприятия), контактное лицо, его телефон и адрес электронной почты.

Прежде чем подать заявку, пожалуйста, **внимательно прочтите рекомендации:**

- Высылая новостные материалы, в теме письма необходимо указать «День чтения. Новости. *Название площадки*»;
- Новости с площадок Дня чтения принимаются с 10:00 до 16:00;
- Требования к новостным материалам: объем не менее 0,5 и не более 1 листа А4. *Тексты на сайте размещаются без редактирования и корректировки*;
- Видеоматериалы, подготовленные к Дню чтения, на видеохостинге (*rutube, yandex* и др.) выставляются самостоятельно. Необходимо прислать ссылку на уже размещенное видео;
- Требования к видеоматериалам: необходимо снимать видеоматериалы на видеокамеру или фотоаппарат с качеством HD со штатива, периодически меняя ракурс. *Дрожащее видео и видео низкого качества, выставляться не будет*;
- Требования к фотоматериалам: размер – не менее 1 000 x 1 700 пикселей, разрешение – не менее 28,5 пикс. /см, подпись – в названии файла с заглавной буквы (не более 3-х слов). *Фотографии, не соответствующие заявленным требованиям, выставляться не будут*;
- К размещению на сайте принимается **не более 5 фотографий**;
- Все фото и видеоматериалы направляются архивом или ссылкой на *yandex-диск*. Данные рекомендации позволят сохранить хорошее качество.

### **Возможные формы организации мероприятий**

В День чтения по всей Свердловской области проходят встречи с писателями, громкие чтения, литературные игры, спектакли, концерты. Медийные персоны рассказывают детям о своих любимых книгах, а книжные магазины участвуют в благотворительном сборе книг для отдалённых сельских библиотек.

Все события и мероприятия акции «День чтения» направлены на формирование читающего поколения, творческой и успешной личности, на популяризацию приключенческой литературы.

**Квест** – разновидность игры по запланированному сюжету для команд из нескольких человек в специально подготовленном помещении. Формируются команды. Посредством жеребьёвки разыгрываются индивидуальные для каждой команды маршрутные листы с обозначением остановок. Квест предполагает прохождение всех этапов в порядке, указанном в маршрутном листе. По времени игра длится не более одного часа. На каждой остановке команды отвечают на вопросы или выполняют творческие задания.

Чтобы подготовить литературный квест, необходимо взять произведения любого писателя как из зарубежной мировой литературы (Дж. Ф. Купер, А. Дюма, Р. Л. Стивенсон, Т. Майн Рида, Ж. Верн, Л. Буссенар, Л. Жаколио, Г. Р. Хаггард, Дж. Лондон и др.), так российской (А. Грин, В. Каверин, А. Толстой, Г. Адамов, А. Рыбаков, А. Некрасов, К. Булычев и др.). Тематика путешествий может быть разной: космической, морской, сухопутной, гастрономической...

Например, квест на морскую тематику («Мой таинственный остров», «Путешествие по книжному океану») может быть организован следующим образом. Библиотека во время игры превращается в морской корабль, где каждый отдел представляет собой остров или архипелаг. Группа участников игры, сопровождаемая капитаном, следует по определённому маршруту. Команде выдаются маршрутные карты с указанием этапов, где предстоит пройти испытания. Чтобы разыскать определённый остров, необходимо использовать указатели, развешанные на стеллажах, стенах (например, стрелка с названием отдела).

Указатели-стрелки могут находиться в разных местах: на книжной выставке, на самой верхней полке стеллажа, на столе и т. д.

**Книгра** (книга как игра) – своеобразный текстовый квест. Сюжет игры формирует сам читатель. Он становится главным героем и принимает решения, от которых зависит финал книги. Читается такая книга непоследовательно. Участник переходит с параграфа на параграф.

Методика: выбрать текст, который станет основой книгры. Например, книга Владислава Крапивина «Истории из жизни Джонни Воробьева». Главный герой и его друзья живут в обычном городе и, как обычные дети, они всегда ищут и ждут приключений. Так, однажды Джонни и его друзья увидели толпу ребят, прикрывающихся квадратными щитами и облаченных во всевозможные «железяки», – словно настоящие викинги, появились они на улице города. Страшные викинги и Джонни с друзьями – чем же закончится противостояние в этой опасной игре?

Определить, кем из персонажей станет участник книгры (создать карточки персонажей). Разбить книгу на параграфы, предусмотреть в каждом из них возможность и условия выбора действия. Во время интерактива читатель из предложенных вариантов выбирает единственный и переходит на указанный параграф. Если играют несколько участников, каждый может по очереди читать параграф и выбирать путь. Поскольку от выбранного варианта зависит сюжет книги, игрок должен убедить остальных участников сделать данный выбор. В зависимости от выбранного решения книгру можно читать от 15 минут до часа и дольше.

**Бук-слэм (BOOK Slam)** – своеобразное книжное соревнование, которое на сегодняшний день очень популярно у читателей, прежде всего, у молодёжной аудитории. Успех бук-слэма связан с игровым характером мероприятия, скоростью и захватывающим эффектом «книжных ралли».

Бук-слэм может быть посвящен книгам о приключениях: как классическим романам, так и современным бестселлерам. Участники делятся на несколько команд, каждая из которых должна самым лучшим образом разрекламировать книгу в сжатые сроки. Презентация каждой книги длится максимум три минуты, за временем следят организаторы, вооруженные секундомерами. После каждой презентации жюри или публика оценивает книгу с различных аспектов по десятибалльной шкале. При подведении итогов подсчитываются общие баллы и вручаются призы. В конце мероприятия все «книги-участники» выставляются на стенде, и публике предоставляется возможность познакомиться с ними поближе. Книги-участники могут быть подобраны библиотекарем. Например, книги «Остров сокровищ» Льюиса Стивенсона, «Пять недель на воздушном шаре» или «Двадцать тысяч лье под водой» Жюль Верна, «Ариэль» Александра Беляева, «Именем Земли» Сергея Лукьяненко, «Код да Винчи» Дэна Брауна, «Ктулху» Говарда Филлипса Лавкрафта, «Казни дьявольского акра» Ренсома Риггза и т. д.

**Творческие мастерские** (студии, воркшопы и мастер-классы) по созданию поделок, иллюстраций и рисунков. Данный формат мероприятий сочетает познавательный и развлекательный компоненты в содержании, имеет художественно-эстетическую направленность, предполагает развитие художественного вкуса и творческих способностей.

Например, в организации мастер-класса «Крапивинский кораблик», участникам можно предложить выполнить поделки, рисунки и аппликации в любой технике на тему, которая присутствует в большинстве произведений Владислава Крапивина, – корабли и кораблики, несущиеся по морским просторам.

Это может быть бриг «Орион» или «Меркурий». Фрегат «Африка», знаменитая «Каравелла» или любой другой корабль из произведений Командора.

Творческие мастерские могут быть посвящены любым героям из книг Крапивина: синий фламинго, белый щенок, жираф Алик... Можно использовать персонажи других писателей данного жанра.

Выполненные работы могут стать предметом различных **сетевых акций**. Например, работы, изготовленные на мастер-классе «Крапивинский кораблик», где фотография рисунка, поделки или аппликации выкладывается в любую социальную сеть с обязательными хэштегами #ДеньЧтения2023, #КрапивинскийКораблик.

**Поэтический марафон.** Владислав Крапивин своё творчество начинал с поэзии. Поэтические строки можно встретить почти во всех его прозаических произведениях. Многие стихи автора посвящены морю и кораблям («Синий краб», «Рыжий конь», «Маленький принц», «Пять минут тишины», «Первая песня о ветре» и др.). Предлагаем провести поэтический марафон «Читаем Крапивина!» как в традиционном, так и в сетевом форматах.

Сетевой поэтический марафон организуется в социальных сетях (например, в Вконтакте). Участнику необходимо зачитать отрывок из стихотворения Владислава Крапивина и выложить его на странице в социальных сетях с обязательными хэштегами #ДеньЧтения2023, #ЧитаемКрапивина!

**Аукцион знаний** – творческое мероприятие, разновидность викторины, интеллектуальное развлечение. На аукционе «продаётся» вопрос или приз и его можно «купить»: «покупка» совершается путём предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». По сути, это открытое соревнование на лучшее знание темы – приз получает тот, кто ответит последним.

Атрибуты игры: кафедра, молоток, колокольчик. Звоном колокольчика ведущий (аукционист) начинает аукцион и каждое новое задание. Сначала «товар» рассматривается, потом объявляется плата и принимаются первые взносы. Можно использовать систему жетонов, вручаемых за каждый ответ. Тогда победителями в аукционе будут те, кто наберёт наибольшее количество жетонов.

Названия аукционов может быть разным. Например, «В глубине Великого Кристалла», «Путешествие по прочитанным книгам...», «Путешествие по Средиземью» (по книгам Джона Толкина) и т. д.

**Аукцион литературный** – литературная игра, где копируются правила настоящих аукционов: выигрывает тот, чей правильный ответ на предложенный вопрос будет последним и самым полным. Например, в «торги» вступают знатоки приключенческих произведений Владислава Крапивина. Самые начитанные получают возможность «купить» книгу. Для проведения игры необходимо заготовить книги для «продажи», а также вопросы, на которые будет предложено ответить участникам аукциона.

**Книжный аукцион** – каждый участник представляет по одной ранее прочитанной книге Владислава Крапивина так, чтобы у присутствующих появилось желание её прочесть. Выигрывает тот, кто набрал больше голосов участников.

**Библиокешинг** (библиотечное ориентирование) это игра, суть которой в том, чтобы, используя подсказки (загадки, строчки из детских стихов, зашифрованные названия книг и журналов), найти «книжные сокровища». Команды не только обогащают свой словарный запас, но и проверяют навыки работы с книгой. Вопросы можно составить как из произведений Владислава

Крапивина, так и других писателей (К. Булычев, А. С. Некрасов, М. Твен, Р. Э. Распе, Р. Л. Стивенсон, Дж. Роулинг и др.). Для поиска ответов на вопросы заданий библиокешинга поможет организованная книжная выставка.

**Библиофреш** (от англ. «fresh» – «свежий») – библиографический обзор новинок на сайте библиотеки или в социальных сетях. Например, «Приключенческие книги: путешествие со дна океана до поверхности Марса».

**Библиотечный журфикс** – это встречи с интересными людьми самых разных профессий в определенный, заранее установленный день недели, сопровождаемые широкой рекламой. Прекрасная возможность пригласить в этот день людей, которые добились успеха в разных сферах деятельности, стали лидерами, как герои приключенческих книг.

**Брейн-ринг** – игра, в которой команды отвечают на вопрос, стараясь сделать это быстрее противника. Чаще всего в бою участвуют две команды, по шесть игроков. Каждая игра состоит из четырех боев: двух отборочных и двух финальных. В финальных боях играют победители отборочных боев. Победителем игры становится команда, которая выиграла оба финальных боя. Если каждая команда выиграла по одному финальному бою, победителя игры определяет решающий вопрос. Все бои идут до пяти очков. Например, игра по произведениям Владислава Крапивина «На всех парусах».

**Лото литературное** – специально организованное состязание в знании приключенческой литературы по правилам традиционного лото. Задания на карточках – тексты из литературных произведений (как вариант): «Мальчик со шпагой» В. Крапивин, «Приключения капитана Врунгеля» А. Некрасов, «Приключения Алисы» К. Булычев, «Кортик» А. Рыбаков, «Робинзон Крузо» Д. Дефо, «Дети капитана Гранта» Ж. Верн, «Приключения Тома Сойера» М. Твен, «Алиса в стране чудес» Л. Кэрролл, «Остров сокровищ» Р. Стивенсон, «Малыш и Карлос, который живет на крыше» А. Линдгрэн.

В лото играют две команды с равным числом игроков. Представитель команды выбирает из заранее подготовленного набора карточку с заданием, зачитывает вслух. По стилю повествования и содержанию играющие должны определить, откуда взяты эти строки, и кто их автор. Если ответ, по мнению жюри, верный, то игрок заштриховывает одну клетку своего игрового поля. Выигрывает та команда, которая заштрихует раньше (больше) клетки своего поля.

**Кинозал в библиотеке.** Организуется показ фильмов по книгам с тематической направленностью (приключения, фантастика). Перед демонстрацией фильма необходимо устроить презентацию книги, экранизация которой будет показана. После просмотра – обсуждение фильма, викторина.

Для маленьких читателей можно организовать просмотр мультфильма или диафильма. Для демонстрации диафильмов используется ресурс Российской государственной детской библиотеки – виртуальный музей диафильма «ДИАФИЛЬМ.ОНЛАЙН» (<https://diafilm.online>).

**Конкурс фантазёров** – личное или командное соревнование с целью выявления лучших выдумщиков. Чья история будет наиболее интересной, смешной, тот и окажется лучшим выдумщиком и самым веселым человеком. О конкурсе следует сообщить за один-два дня до его проведения. Тематами могут быть: «Мое путешествие к Южному полюсу на белых кошках», «Без пушки на Луну за грибами», «Что я видел на дне Марсианской впадины», «Мои встречи с Робинзоном Крузо», «Как я поймал Лохнесское чудовище», «Моя ферма на Марсе» и т.п. Участники конкурса могут демонстрировать фотографии, фотоколлажи, рисунки, чертежи, проекты, привлекать «свидетелей» – друзей,

родителей.

*Путешествуйте вместе с героями книг, преодолевайте все препятствия, становитесь сильнее и увереннее, почувствуйте радость своих побед!*

Ждем ваших заявок на участие и успешной вам работы!