



**Муниципальное бюджетное учреждение культуры
г. о. Королёва Московской области
«Централизованная библиотечная система»**



**Разработка и проведение
интеллектуальных игр просветительской
направленности в муниципальных библиотеках
с использованием сервисного робота**

Отдел методической и просветительской деятельности

Королёв, 2022

Роботы постепенно входят в нашу жизнь и присутствие их в различных учреждениях, на выставках или мероприятиях уже не удивляет. Современная библиотека начинает успешно использовать роботов в своей работе. Такой «сотрудник» поможет привлечь в библиотеки детей и молодежь, которые все больше отдаляются от книг, отдавая предпочтение современным гаджетам. Он может проводить экскурсии, отвечать на вопросы, помогать в проведении различных промо-акций, книжных флешмобах, конкурсах и других мероприятиях.

Робот хорошо воспринимается аудиторией, он способствует привлечению внимания к библиотеке и созданию ее положительного имиджа, что приводит к увеличению количества пользователей.

Как показывает опыт работы Библиотеки семейного чтения и досуга им. С.Я. Маршака МБУК г.о. Королёв «Централизованная библиотечная система», креативные формы работы с использованием IT-технологий очень эффективны для привлечения внимания самой широкой аудитории и способствуют интеллектуальному развитию подрастающего поколения.

В повседневную работу библиотеки очень органично вписались новые современные технологии. В частности, робот-библиотекарь Настя, имя которому было выбрано по результатам читательского конкурса, не только встречает читателей и проводит экскурсии по библиотеке, но и участвует в проведении интеллектуальных игр, например, библиоквизов.

Цель проекта:

С помощью специально разработанной серии авторских программ для проведения познавательных квизов роботом-библиотекарем повысить интерес детей и молодежи к получению знаний, расширить кругозор, развить аналитическое и творческое мышление у участников мероприятий.

Задачи проекта и его социальная значимость:

- Просвещение детей и подростков путем вовлечения их в познавательную и интеллектуальную деятельность с применением робота-библиотекаря.

- Привлечение к чтению детей и юношества с учетом возрастных и психологических особенностей каждой целевой аудитории.
- Формирование имиджа современной библиотеки как открытого и комфортного пространства, центра общественной жизни микрорайона, ориентированного на личность и ее меняющиеся потребности в современном обществе.
- Создание профессионального имиджа современного библиотекаря, как квалифицированного специалиста не только в области библиотечного дела, но и в области креативной индустрии и IT-технологий.

Уникальность проекта заключается в том, что:

- Это первый проект по разработке комплекса адаптированных интеллектуальных игр для проведения сервисным роботом-библиотекарем.
- Проект имеет стабильную площадку для реализации, на которой регулярно проводятся массовые мероприятия. Благодаря этому, номинант наработал обширную практическую базу.
- Проект демонстрирует новый формат проведения интеллектуальных игр. Оригинальная подача материала вызывает удивление и восторг детей, которых в современном мире цифровых технологий трудно чем-то удивить.
- Просвещение и приобщение к чтению с помощью игровых подходов и цифровых технологий являются уникальной разработкой сотрудников библиотеки.

При технической поддержке проекта ООО «МЕТАРУСЬ», в лице генерального директора Евгения Владимировича Сивкова, и индивидуального предпринимателя Дмитрия Валерьевича Евстигнеева, проявивших заинтересованность в этом проекте, стало возможно его практическое воплощение.

Творческим коллективом библиотекарей и разработчиков программного обеспечения сервисных роботов было разработано и апробировано

на практике 23 интеллектуальных квиза, которые проводились с помощью библиоробота Настя.

В настоящее время библиоквиз набирает огромную популярность, поскольку является активным форматом досуга, который носит интеллектуально-развлекательный характер и рассчитан на любой возраст читателей. Данный формат мероприятия позволяет с первой минуты окунуть участников в мир знаний любой тематики. В ходе этого интеллектуального соревнования один или несколько участников отвечают на поставленные вопросы, а в конце каждого раунда озвучиваются с обоснованием правильные варианты ответов, что позволяет игрокам проверить не только свои знания, но и показать лучшие качества: смекалку, эрудицию, находчивость, логическое мышление, умение работать в команде. Основу библиоквиза составляют вопросы или задания, связанные с отгадыванием визуальных картинок, портретов, ребусов, памятников и пр. Робот выступает в роли ведущего: он объясняет правила, читает вопросы и ответы, которые параллельно дублируются на экране.

Для привлечения интереса наиболее широкой аудитории темы для интеллектуальных игр выбирались самые разнообразные. Среди мероприятий историко-патриотической тематики аудитории наиболее понравились: «Крым. Возвращение на Родину» к Дню воссоединения Крыма с Россией (https://vk.com/wall-106616625_1386), «Великий государь великого государства», посвященный 350-летию со дня рождения Петра Великого (https://vk.com/wall-106616625_1904), семейный квиз «БиблиоАктивити» ко Дню защиты детей (https://vk.com/wall-106616625_1449), «Россия — это навсегда» ко Дню России (https://vk.com/wall-106616625_1907), «Винни-Пух и все-все-все» по произведениям Бориса Заходера (https://vk.com/wall-106616625_1672, https://vk.com/wall-106616625_1693, https://vk.com/wall-106616625_1656). Для работы по продвижению чтения среди школьников начальных классов можно особенно отметить квиз «В чудо-саду Корнея Чуковского» (<https://zen.yandex.ru/video/watch/624c716ea99428371d495cbf>,

https://vk.com/wall-106616625_1805). В ряду мероприятий просветительского характера наиболее удачными были такие мероприятия, как «Знания не знают границ», приуроченное к Международному дню грамотности (https://vk.com/wall-106616625_1531, https://vk.com/wall-106616625_1553, https://vk.com/wall-106616625_1567, https://vk.com/wall-106616625_1586), «Новогодний фейерверк» (https://vk.com/wall-106616625_1705, https://vk.com/wall-106616625_1710).

Творческий коллектив не собирается останавливаться на достигнутом. В планах стоит задача до конца 2022 года дополнить палитру квизов, принимая во внимание предстоящие яркие и интересные события:

- 210-летие победы в Бородинском сражении (7 сентября)
- Международный День интернета (30 сентября)
- 135-летие со дня рождения русского поэта, драматурга и переводчика С. Я. Маршака (ноябрь)
- зимние сказки к Новому году (декабрь).

Масштаб и охват.

Проект реализуется с 2021 года в городском округе Королёв Московской области на базе Библиотеки семейного чтения и досуга им. С.Я. Маршака. За полтора года реализации проекта более 600 учащихся школ микрорайона (МБОУ «Гимназии №5», МБОУ «Гимназии №3 имени Л.П. Данилиной», МБОУ СОШ №14, МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №8», МБОУ СОШ №12) не только получили новые знания, но и испытали яркие впечатления и эмоции от игры и общения с настоящим роботом.

Заинтересованность подростковой и юношеской аудитории в овладении современными IT-технологиями была неоднократно отмечена городскими СМИ, которые оказывают информационную поддержку проекту. Такие средства массовой информации, как Городская общественно-политическая газета «Спутник», Средство массовой информации сетевое издание «Королёв-ТВ», Средство массовой информации сетевое издание «Город Королёв - газета

Калининградская правда» никогда не упускают возможность рассказать об интересном общении жителей с роботом-библиотекарем.

*