**Бурова Настасья Георгиевна, заведующая отделом информационно-коммуникационных технологий Центральной городской библиотеки Централизованной библиотечной системы города Пскова**

**Интернет-проект «Библиоигры»: читаем новые книги по-новому**

Интернет-проект муниципальных библиотек города Пскова «Библиоигры» (<https://bibliogames.ru/category/biblioigry/>) является одним из актуальных и современных способов продвижения книг современных авторов в библиотеках с помощью использования игровых онлайн-сервисов.

В состав Централизованной библиотечной системы города Пскова (<https://bibliopskov.ru/structure.html>) входит 11 библиотек, 9 из которых обслуживают детей, 3 библиотеки являются специализированными детскими библиотеками, причем 2 из них — модельные. По статистическим показателям последних лет дети до 14 лет составляют практически половину от общего количества пользователей наших библиотек.

В городских библиотеках Пскова уже несколько лет реализуются библиотечные проекты, тесно связанные с использованием игровых информационных технологий и направленные на то, чтобы сделать процесс чтения не только познавательным, но и привлекательным для современного ребенка и подростка. Один из таких крупных проектов — интернет-проект «Библиоигры».

Интернет-проект «Библиоигры» был инициирован сотрудниками ЦБС города Пскова на библиотечном сайте, созданном несколько лет назад на бесплатном онлайн-конструкторе сайтов от Google.

В таком виде сайт существовал с 2015 по 2022 год. Изначально его целью было представление пользователям Интернета информации о книжных новинках, руководствуясь девизом *«Чтение с увлечением»*. Для этого использовались возможности игровых онлайн-сервисов, которые позволяли создавать увлекательные викторины, пазлы, ребусы, кроссворды, филворды и другие интерактивые задания по книгам.

С 2022 года по известным объективным причинам мы были вынуждены уйти с платформы google и перенести контент сайта на более надежную платформу. Вместе с переездом сайта обновился и его дизайн (опять-таки силами сотрудников библиотеки) — сайт стал более современным, лаконичным и одновременно удобным для пользователя, появился новый логотип.

С 2019 года в рамках интернет-проекта «Библиоигры» сотрудники библиотек города Пскова регулярно публиковали подборки онлайн-игр по книгам современных издательств «Антология» и «Аквилегия-М». Книги, по которым создавались библиоигры, можно было взять в любой из городских библиотек Пскова. Ребята могли прочитать книгу, проверить свои знания и смекалку и стать настоящими библиогеймерами!

С издательством «Антология» (<http://www.anthologybooks.ru/>) библиотеки Пскова сотрудничают уже около 6 лет и на данный момент продолжают реализовывать совместные проекты по продвижению детских книг современных авторов.

Дружба с издательством «Аквилегия-М» (<http://akvil.net/>) продолжается чуть меньше, около 5 лет, но и она стала не менее плодотворной и полезной для наших библиотек.

Авторы, издающиеся в «Антологии» и «Аквилегии-М», книги которых вошли в проект «Библиоигры» с 2018 года, не раз являлись почетными гостями крупных библиотечных мероприятий в Пскове — Недели детской и юношеской книги, Летних чтений, Всероссийского литературного фестиваля «Книжная яблоня», который в [2024](http://bibliopskov.ru/4children/book_appletree19.htm) году пройдет в Пскове уже в седьмой раз (<http://book-apple.ru/>). Благодаря нашему проекту и сотрудничеству, псковичам удалось пообщаться с такими современными писателями, как Екатерина Тимашпольская, Юлия Иванова, Марина Дороченкова и Анна Кравчук, Евгения Русинова, Тамара Крюкова, Анна Игнатова, Екатерина Неволина и др.

Кроме того, благодаря игровому проекту «Библиоигры», фонды городских библиотек Пскова в последние годы регулярно пополняются книжными новинками данных издательств, получаемыми безвозмездно или приобретаемыми у издательств в рамках устраиваемых ими конкурсов на льготных условиях.

Таким образом, наш игровой интернет-проект, с одной стороны, представляет собой взаимовыгодное сотрудничество: реклама и продвижение книг современных издательств и эффективное комплектование библиотечного фонда.

С другой стороны, стоит отметить, что создание виртуальной игротеки по современным книгам соответствует такой направленности развития культурно-образовательного пространства, как геймификация, или игрофикация.

В последнее время геймификация становится все более популярной, причем ее проявления заметны в разных сферах нашей жизни. Существует множество определений геймификации, но их все объединяет одно: геймификация позволяет сделать скучное задание интересным, избегаемое – желанным, а сложное – простым.

В последнее время в сети часто предлагают пройти онлайн-курсы по повышению компетентности в сфере геймификации, причем совершенно в различных сферах – в бизнесе, в работе с персоналом, педагогике, психологии и в образовании. В последнее время геймификация все более отчетливо проявляет себя в области образования и культуры.

Нельзя не отметить проявление тенденции геймификации в подходе к самому процессу чтения. В последнее время все чаще можно наблюдать новые форматы книг, предполагающие интерактивное игровое прочтение. Наверное, самый яркий пример — это 3D-книги с использованием технологии дополненной реальности. В библиотеках у детей такие книги пользуются огромным спросом. Причем это книги совершенно различного содержания — от классических сказок до познавательных энциклопедий, и всегда они вызывают и удовлетворяют познавательную активность ребенка — не только узнать что-то новое, но и тут же посмотреть, как выглядит та или иная техника, животное, литературный герой, иными словами — понаблюдать вживую. Безусловно, полученные таким образом знания и впечатления (восторг, удивление, восхищение, радость открытия и знакомства) можно отнести к эмоциональной памяти, которая, как мы знаем, намного прочнее других видов памяти и, что немаловажно, эти положительные эмоции будут связаны в сознании ребенка с книгой.

В каком-то смысле библиотечный проект «Библиоигры» также создает своеобразную дополнительную реальность к художественному тексту с учетом особенности восприятия информации современными детьми поколения Z, делающих акцент на игровом интерактивном способе подачи материала.

В этом плане библиотечные игротеки — своеобразный мостик между традиционной книгой и виртуальной реальностью, позволяющий мотивировать процесс чтения и в некотором роде «оживлять» его.

Итак, изначально цели создания виртуальной игротеки в рамках интернет-проекта «Библиоигры» были следующими:

- познакомить широкую читательскую аудиторию с книгами современных издательств *«Антология» и «Аквилегия-М»,*

- сделать интересную информационную рекламу издательству, автору и его писательскому продукту,

- познакомить в увлекательной форме с именами современных писателей и книжными новинками библиотек города,

- сформировать копилку игровых материалов, созданных с помощью интерактивных онлайн-сервисов по книжным новинкам,

- обратить внимание и придать значимость библиотечной работе по продвижению новых книг и имен,

- повысить посещаемость, популярность библиотечного виртуального пространства,

- в конечном итоге, положительно повлиять на комплектование библиотек города новыми книгами.

С 2019 года и до конца июня 2024 года на сайте «Библиоигры» размещены блоки игровых заданий по 66 совершенно разным книгам издательства «Антология» (<https://bibliogames.ru/category/antologiya/>), посвященным сказочной зиме, русским зимним играм, профессии моряка, игре футбол, достопримечательностям и тайнам Санкт-Петербурга, весенним и летним русским праздникам, Пасхе, матрешкам, русскому быту и куклам-оберегам, Московскому Кремлю, морям и океанам мира и даже палеонтологии. Авторы представленных книг – Людмила Сухоставец, Тимур Максютов, Мария Евсеева, Юлия Иванова, Марина Тараненко, Олег Жданов, Александра Калинина, Ирина Иваськова, Ольга Вербицкая, Марина Дороченкова и Анна Кравчук, Лариса Васкан, Татьяна Кирюшатова, Елена Суханова.

На странице издательства «Аквилегия-М» (<https://bibliogames.ru/category/akvilegiya/>) за данный период времени опубликовано 40 игровых блоков по книгам Тамары Крюковой, Валерия Воскобойникова, Тамары Дёгтевой, Людмилы Прибрежной, Виктории Ледерман, Марины Дружининой, Майи Лазаренской, Людмилы Улановой, Марии Агаповой, Ирины Ширяевой, Светланы Лавровой, Александры Птухиной, Надеи Ясминска, Эльвиры Смелик, Марии Тович и Карена Арутюнянца. Многие из перечисленных современных писателей, безусловно, известны активным читателям библиотек.

Как мы представляем книгу? Сначала — основные данные о книге (автор, обязательно художник-иллюстратор, год и место издания, количество страниц, возрастная рекомендация), обложка книги, небольшая аннотация, после которых следует блок интерактивных заданий (это могут быть пазлы, викторины, кроссворды, игра «найди пару», игра «впиши текст», филворды, ребусы и другие не менее интересные задания).

По собственному опыту и отзывам коллег можно сказать, что ребятам младшего школьного возраста такие игровые задание по прочитанным книгам очень нравятся. Интерес к процессу чтения, совмещенного с игровыми моментами, заметно возрастает. Ребенку интересно проверить, запомнил ли он содержание, героев, верно ли понял ситуации из книги.

Вызывает интерес и техническая сторона: одно дело — статичная картинка в книге, совсем другое — пазлы из книги со спрятанными ответами на вопрос, или парные карточки, или текст, который нужно вспомнить и вписать, или верное слово, которое нужно найти.

Следует отметить, что в игротеке есть как простые задания, с которыми можно справиться на этапе знакомства, даже не читая книгу, так и сложные, решить которые без знания текста сможет не каждый взрослый.

Еще один важный практический момент — сервис, с помощью которого мы создаем книжные игротеки. Это известный многим сервис LearningApps (<https://learningapps.org/>), который достаточно прост в освоении и использовании, подойдет даже новичкам. Интерфейс — русский, регистрация — быстрая.

На главной странице сервиса есть несколько примеров для каждого вида упражнений (или игротеки). После регистрации можно выбрать подходящее к содержанию книги упражнение (это важно) и оформить свою игру. Какого типа игры можно создать в этом сервисе? Мы чаще всего обращаемся к викторинам, кроссвордам, филвордам, игре «Найди пару», «Хронологическая линейка», «Классификация», но есть и множество других. Задача одна — выбрать вид упражнения, наиболее подходящий к содержанию и оформлению книги.

Все созданные в сервисе игры хранятся в личном кабинете зарегистрированного пользователя. Их можно использовать в течение всего времени существования аккаунта. На аккаунте ЦБС у нас таких игр порядка 450. Созданные интерактивные задания можно собирать в отдельные папочки по темам для удобства просмотра и сбора статистических данных.

В сервисе есть такой тип упражнения как «Сетка приложений», с его помощью отдельные задания можно собирать в тематические квесты, по итогам прохождения которых мы, к примеру, формируем для библиогеймеров сертификаты участников. Таким образом у нас оформлены квесты по книгам для детей к 800-летию А. Невского (более 2 700 просмотров), новогодние викторины к году кролика, быка, тигра, дракона (к одному из новогодних квестов было зафиксировано более 7 500 обращений.

В личном кабинете можно посмотреть и статистику просмотров игротеки — сколько раз к созданной игре обратились удаленные пользователи. К игровым заданиям по книгам к 350-летию Петра I зафиксировано порядка 2 730 просмотров. К игротекам по книгам для детей об А. Невском (в 2021 году в России проходили празднования в связи с 800-летием со дня рождения князя и военачальника) за 3 года обратились более 15 800 раз (особым вниманием пользуются игровые задания по книге О. В. Колпаковой «Александр Невский»).

Подобный сервис в сети не один. Но из тех, которыми мы пользовались, на данный момент именно он является для нас самым удобным и простым в освоении, в синхронизации с сайтом, эффективным для регулярного использования, и мы надеемся, что еще и надежным. Кроме того, любое игровое задание предусматривает возможность поделиться ссылкой, фреймом для встраивания на сторонний ресурс и даже QR-кодом, что удобно для просмотра игровых заданий на смартфонах.

Отзывы писателей (<https://bibliogames.ru/category/otzyvy/>) показывают, что многие авторы и представители издательств с радостью и благодарностью встречают подобные интерактивные задания по своим произведениям.

**Юлия Иванова, детский писатель:**

*Интернет-проект «Библиоигры» я считаю очень интересным и полезным. По моим книгам библиотекари города Пскова сделали несколько игр, и они такие увлекательные, что мне самой захотелось в них поиграть. Можно составить пазл, разгадать кроссворд, найти пары, и проверить свои знания, поучаствовав в викторине. Детям такие игры помогают вспомнить интересные факты, о которых они узнали из книги, да и просто хорошо провести время. С пользой и удовольствием. Желаю проекту дальнейших успехов!*

**Анна Чебарь, издательство «Аквилегия-М»:**

*«Библиоигры» — интереснейший и полезнейший проект, знакомящий читателей с современной детской литературой. Что особенно ценно: задания разнообразны, поэтому те ребята, которые уже читали книгу, с удовольствием отвечают на вопросы викторины, а те, кто не знаком с сюжетом, открывают для себя новые книги, складывая на пазлах иллюстрации... Этот сайт — настоящая методическая копилка для библиотекарей, педагогов, родителей и других руководителей детского чтения.*

**Майя Лазаренская, писатель:**

*Проект «Библиоигры» — уникальный и очень нужный! Сейчас мы все переживаем, что дети тянутся к гаджетам и почти не хотят читать книги. А тут в игровой форме можно узнать о книгах, познакомиться с литературными героями, и дети легко вовлекаются в процесс чтения! Кроссворды, интерактивные пазлы, игры в слова — столько интересных идей можно найти на сайте проекта. А какие там замечательные буктрейлеры на современные книги! Буктрейлер «Пони Йошка» я показываю на всех встречах с детьми и каждый раз вижу восторг и улыбки! И знаю, что, посмотрев ролик, дети приходят за книгой, читают и даже рисуют героя! Виртуальную игротеку знают и любят не только в городе Пскове, но и уже во многих других городах. Проект «Библиогры» — просто находка для всех тех, кто хочет привить нашим детям любовь к чтению, любовь к книге! Спасибо огромное библиотекам Пскова за такую чудесную идею и помощь!*

Нам очень приятно, что наш интернет-проект «Библиоигры» был отмечен не только авторами и издателями, но и профессионалами библиотечного дела (<https://bibliogames.ru/category/smi/>). В 2019 году проект вышел в финал VII Открытого конкурса профессионального мастерства «Ревизор-2019» в номинации «Лучшие проекты муниципальных библиотек по продвижению книги и чтения», координатором которого выступает Российская библиотечная ассоциация, и стал обладателем специального диплома.

Презентация материалов проекта неоднократно проходила на различных площадках — как регионального, так и всероссийского уровня. В профессиональном периодическом издании «Библиополе» в № 9 за 2019 год вышла статья о проекте «Библиоигры» «Быть геймером совсем неплохо».

В 2020 году состоялось видеовыступление для Государственной библиотеки Югры, в 2021 году презентация сайта прошла на онлайн-площадке Белорусского государственного университета культуры и искусств, в 2022 году — для ЦБС г. Липецка. В 2023 году сайт «Библиоигры» (наряду с другими интернет-проектами ЦБС г. Пскова) удостоился спецприза в Межрегиональном конкурсе «Цифровые сервисы в детской библиотеке» и был представлен на Всероссийской онлайн-конференции «Читаю и играю».

Кроме того, в 2022 году сайт «Библиоигры» вошел в каталог лучших российских сайтов для детей и подростков ВебЛандия Российской государственной детской библиотеки (<https://web-landia.ru/site-content/literatura-i-lingvistika/sovremennaya-literatura/4837-chitaem-novye-knigi-po-novomu>).

Контент игрового библиотечного сайта постоянно модернизируется и обновляется. Так, на главной странице у нас появилась рубрика «Книга месяца», в которой мы ставим акцент на книжную новинку или книгу к определенной дате или событию.

Кроме того, в последнее время мы создаем и публикуем игротеки не только по книгам двух ранее упомянутых издательств – «Антология» и «Аквилегия-М», с которых и начался наш проект, но и по книжным новинкам других издательств, поступающим в фонды городских библиотек:

– «Феникс» (<https://bibliogames.ru/category/igroteki/feniks/>),

– «Стрекоза» (<https://bibliogames.ru/category/igroteki/strekoza/>),

– «Архипелаг» (<https://bibliogames.ru/category/igroteki/arhipelag/>),

– и других издательств <https://bibliogames.ru/category/igroteki/knigi_obo_vsem/>).

Также в процессе создания — ряд викторин по актуальным книгам с возможностью скачивания электронного сертификата по итогам прохождения (<https://bibliogames.ru/category/viktoriny/>), которые могут увлечь маленького читателя и дать ему дополнительный стимул для знакомства с современными писателями.

Заканчивая рассказ о нашем игровом проекте, хочется заметить, что геймификация не рассматривается нами как некое противопоставление процессу чтения, скорее наоборот — как один из увлекательных способов погружения в книгу, и, в конечном итоге, привлечения в библиотеку.