**МБУК «Межпоселенческая библиотека» МО ТР**

**Методико-библиографический отдел**

Методы работы

с молодежью

в современной библиотеке

****

**Методическое пособие в помощь**

**библиотекарям в работе с юношеством**

**г. Темрюк - 2017 г.**

**Составитель:**

Н.Г. Тошматова, методист по юношеству

**Ответственный за выпуск:**

Директор МБУК «Межпоселенческая библиотека»
МО Темрюкский район

Л.Б. Асланова

**Методы работы с молодежью в современной библиотеке** / МБУК «Межпоселенческая библиотека» МО Темрюкский район; методико-библиографический отдел;

[составила Н.Г. Тошматова]; Ответств. за выпуск Л.Б. Асланова. – Темрюк, 2017. – 24 с.

**От составителя**

В последние годы в работе библиотек появилось много новых нестандартных форм деятельности, призванных способствовать продвижению книги и чтения в обществе. Некоторые из них уже вошли в практику библиотек Темрюкского района, другие ждут своего применения.

 В данных методических рекомендациях предлагается подборка форм нового формата работы с молодежью в библиотеках, краткий комментарий к ним, а также изложены основы психологического подхода к использованию интерактивных методов работы с молодежью в библиотеке, которые будут полезны при проведении интерактивных мероприятий.

1. Понятие интерактивных методов групповой работы

2. Алгоритм проведения групповой работы с использованием интерактивных методов

3. Предварительная подготовка.

4. Численность группы.

5. Организация взаимодействия участников.

6. Организация пространства.

7. Процедура завершения встречи.

8. Пример использования интерактивного метода.

9. Список рекомендованной литературы.

Итак, дерзайте, коллеги! И о вас заговорят, и в каждую библиотеку запишется еще больше читателей.

**Понятие интерактивных методов**

**групповой работы**

Молодые читатели - это наиболее мобильная и активная часть читателей библиотеки. Организуя мероприятия для них, нужно учитывать особенности молодежной аудитории. Прежде всего, для привлечения в библиотеку молодых читателей необходимо создать атмосферу доверия и уважения, дать им возможность высказать свое мнение, отстаивать его в диалоге со сверстниками и взрослыми.

В наибольшей степени этим задачам отвечают интерактивные методы организации групповой работы: различные типы игр - деловые, имитационные, ролевые, групповая дискуссия, мозговой штурм, круглый стол.

Все интерактивные методы организации групповой работы объединяет то, что они основаны на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействий, на опыте специально организованного социального взаимодействия участников. В результате участия в интерактивной групповой работе происходят изменения индивидуальной модели поведения их участников. Интерактивные методы организуют процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса, или появившееся позже в его результате.

Иными словами, к интерактивным методам групповой работы можно отнести те методы, которые строятся на психологических механизмах усиления активности каждого участника группы в процессе взаимодействия с другими.

Результатом хорошо организованной и эффективно проведенной интерактивной работы группы могут быть быстрые, немедленно принятые решения, изменения в восприятии участниками обсуждаемой проблемы, или новое ее понимание. Возникновению такого нового понимания способствует погружение участников группы в процесс взаимодействия, дающее возможность исследовать проблему изнутри, пропустить ее через «себя», проанализировать собственное поведение и сделать необходимые выводы.

**Алгоритм проведения групповой работы**

**с использованием интерактивных методов**

Алгоритм проведения интерактивных методов групповой работы, несмотря на все многообразие форм, достаточно универсален. Эту последовательность можно представить следующим образом:

Ведущий выбирает конкретный интерактивный метод, который, по его мнению, может быть эффективен для достижения поставленной им цели и разрабатывает условия, правила, задачи для участников.

Ведущий информирует участников об условиях, правилах, дает им четкие инструкции, в каких пределах они могут действовать, ставит перед ними цель. Участники знакомятся с ситуацией, правилами и целью, которую нужно достичь.

Начинается и завершается сама групповая работа, в ходе которой участники активно взаимодействуют, пытаясь достичь поставленной цели.

После завершения групповой работы совместно с ведущим проходит обсуждение полученных результатов.

Мероприятия, проводимые с использованием интерактивных методов, требуют не только содержательной подготовки, но и понимания психологических моментов организации групповой работы.

**Предварительная подготовка**

Необходимо учитывать уровень знаний участников по выбранной теме, социальные особенности группы, продумать организацию работы так, чтобы каждому участнику была ясна цель его работы.

Ведущий составляет план мероприятия, рекомендательный список литературы и ссылок на соответствующие сайты в интернете, заранее разрабатывает необходимые задания, формулирует вопросы и темы для обсуждения, при необходимости проводит консультации, разъясняет сложные термины.

При подготовке деловых игр и круглых столов приветствуется деятельность участников, предварительно изучивших литературу по заданной теме.

**Численность группы.**

Количество участников интерактивных мероприятий не должно превышать 12-15 человек (за исключением круглого стола, где участников может быть до 20-25), так как все участники должны хорошо видеть и слышать друг друга, кроме того, одновременно запомнить и обсудить предложения большего количества людей очень сложно и это занимает слишком много времени.

**Организация взаимодействия участников**

Главная задача ведущего - организация взаимодействия участников, создание условий для проявления их инициативы, психологической атмосферы свободы, безопасности, раскрепощённости. Во время интерактивной групповой работы необходимо поддерживать открытость, заинтересованность участников, равенство их права предлагать аргументы, возможность взаимного обсуждения каждой идеи, включенность всех участников, чтобы никто «не выпадал» из групповой работы. Для обеспечения такого взаимодействия участники должны соблюдать определенные правила общения. Если правила общения не будут соблюдаться во время работы, то она рискует превратиться в хаотичные разговоры, а, возможно, и ссоры участников между собой. Поэтому очень важно перед началом мероприятия четко оговорить правила общения, в группе. Правила можно для наглядности напечатать и повесить в помещении, где будет происходить встреча. В общем виде они могут выглядеть так:

Участники обсуждают те предложения, которые высказываются «здесь и сейчас», которые слышали или видели все участники группы, они говорят от своего имени, а не от имени, «всех девушек», «всех отличников», «всех жителей села». Используется техника Я - сообщения: высказывания участники начинают со слов «я думаю…», «я считаю…», «я хочу …». Каждый имеет право высказать свое мнение, и получить обратную связь – мнение других участников о высказанном предложении.

Всякое мнение имеет право на существование, задача группы – выбрать то, которое наиболее соответствует решению поставленной задачи. В зависимости от цели и задач конкретной встречи, к этим или подобным правилам могут быть добавлены и другие, по усмотрению ведущего.

Ведущий, оговаривая правила игры, предлагает выбрать того, кто будет фиксировать все идеи. Особое внимание участников ведущий должен обратить на то, что высказывания должны касаться сути предложения, а не оценки личности участника. Важно, чтобы обсуждение не сводилось к высказыванию обобщенного мнения – «правильно» или «неправильно», «хорошо» или «плохо», а соотносило каждое предложение с той задачей, которую решает группа.

Формы участия ведущего во взаимодействии с участниками интерактивного мероприятия могут быть самыми разнообразными, но ни в коем случае он не навязывать свое мнение.

Основная задача интерактивной работы – дать участникам самостоятельно совершить открытие, принять решение, только в этом случае они воспримут это открытие или решение как важное лично для себя. Перед началом мероприятия для создания благоприятного психологического настроя с участниками можно провести упражнение «Приветствие». Даже если все знакомы между собой, необычное представление позволит акцентировать внимание на каждом из участников, позволит остальным понять его состояние и настроение.

В случае, когда группа не принимает какое-то предложение, ведущий может сказать, что высказывание имеет право на существование, также как и остальные точки зрения, и предложить рассмотреть еще и другие мнения. Золотое правило мозговой атаки – ничего из произнесенного участниками не подвергать сомнению, не критиковать, а обеспечить полную свободу высказывания любых идей. Ведущему также нужно следить за тем, чтобы все имели возможность высказаться, давая слово нерешительным, застенчивым, неуверенным в себе участникам. Своим поведением ведущий подчеркивает важность участия каждого. В некоторых ситуациях, если один или несколько ярко выраженных лидеров не дают высказываться остальным, нужно твердо сказать, что раз мы выслушали одних, то также должны выслушать и остальных.

**Организация пространства**

Важным моментом для установления эффективного взаимодействия участников между собой является организация пространства для работы. Во время проведения деловых игр, мозгового штурма, круглого стола участники должны сидеть за одним столом так, чтобы никто не оказался за спинами других участников и все могли видеть друг друга. При этом желательно, чтобы размеры стола соответствовали количеству участников, за столом не было пустых стульев, все сидели на приблизительно одинаковом расстоянии друг от друга.

Ролевая, имитационная игра требуют свободного пространства и возможности его перестраивать в соответствии с задачами игры. У каждого участника должен быть свой стул, с которым он мог бы перемещаться по помещению, если правила игры этого требуют. При планировании игры следует тщательно выбирать помещение для осуществления задуманной работы. Оно не должно быть слишком тесным или проходным, должно позволять участникам свободно взаимодействовать друг с другом. Помещение не должно быть и слишком большим, особенно если игра проводится с подростками. Излишнее пространство у подростков с недостаточной волевой регуляцией еще до начала игры может вызвать импульсивное желание активно двигаться, осваивая пространство, это будет отвлекать их.

**Процедура завершения встречи**

По окончании встречи участники вместе с ведущим подводят итоги проделанной работы, анализируют то, что происходило во время встречи. Анализ начинается с обсуждения эмоциональных впечатлений – ведущий выясняет, какие чувства испытывали участники, что им мешало высказывать свои мнения, что наоборот, помогало, какие выводы они сделали для себя после окончания совместной работы. Ведущий на этом этапе должен найти комплиментарные, ободряющие слова для каждого участника, подчеркнуть все хорошее, что он сделал. Если ведущий считает необходимым обсудить с участником какие-то негативные моменты, это нужно сделать наедине после завершения встречи.

Затем следует переход к обсуждению содержания: как развивалась ситуация, какие действия предпринимали участники, какой результат был получен и т.д. Возможно планирование следующей встречи, если у участников возникли новые идеи, есть возможность и желание встретиться снова. Завершающий этап любой групповой работы очень важен для сохранения позитивного, завершенного образа всего действия. Всем желающим следует предоставить краткое итоговое слово и закончить встречу словами благодарности участникам.

**Пример использования интерактивного метода**

Рассмотрим алгоритм проведения деловой игры для старшеклассников, выпускников школ «Моя будущая профессия». Целью игры является помощь школьникам в осознанном выборе будущей профессии. Почему именно деловая игра? Если мы хотим, чтобы школьники сделали осознанный выбор, необходимо, чтобы они как можно больше знали о тех профессиях, которые выбирают, осознавали все плюсы и минусы этого выбора, могли «примерить» эту профессию на себя.

Метод деловой игры дает возможность ее участникам получить и проанализировать необходимую информацию, спроектировать свое будущее, обсудить в группе все сложности и преимущества получения данной профессии и сделать для себя вывод – действительно ли эта профессия для него. На подготовительном этапе подбираем справочную литературу, находим сайты, описывающие различные профессии. Обращаем ваше внимание на сайт ПрофВыбор.ru http://www.profvibor.ru/oproekte.php. Он создан для помощи подросткам в формировании интереса к миру профессий и выстраиванию своих профессиональных компетенций.

Начинаем игру со знакомства. Например, так: «Сейчас мы все встанем полукругом и каждый из вас по очереди, поворачиваясь лицом к рядом стоящему участнику, называет свое имя и здоровается с ним любым способом (делает какой-то приветственный жест, пожатие руки, движение и т.п.). Повторять использованные ранее приветствия нельзя, нужно каждому придумать что-то свое. Мы же вместе будем повторять имя и приветствие».

После того, как все, начиная с ведущего, представятся, можно спросить: «Трудно ли было придумывать приветствие?», «Как повторили Ваше приветствие?», «Какое понравилось больше всех». Группе старшеклассников ведущий предлагает назвать ту профессию, которую он выбрал для себя. Определяем две наиболее популярные в данной группе профессии. Допустим, это будут веб-дизайнер и врач-педиатр.

Затем ведущий рассказывает об условиях игры. Школьникам предлагается разбиться на две команды. Одна команда будет отвечать на вопросы о профессии веб-дизайнера, а вторая - о профессии врача-педиатра.

 В результате каждая команда составляет подробный рассказ о своей профессии. Затем в каждой команде нужно будет выбрать того участника, который расскажет о профессии. Другая команда постарается, как можно более внимательно слушать и будет задавать вопросы, которые у нее возникнут. Ведущий уточняет, всем ли понятно задание, отвечает на вопросы. Если количество участников в командах неравное, ведущему следует предложить кому-то из большей команды перейти в меньшую (например, тому, кто не определился с выбором будущей профессии).

Команды работают в течение 30-35 минут, представляют свои профессии перед другой командой, отвечают на вопросы. Если после этой работы участники заметно устали, можно предложить им выполнить психогимнастическое упражнение, направленное на снятие напряжения. Например, упражнение «Общий признак»: участники садятся по кругу, ведущий стоит в центре круга. «Сейчас у нас будет возможность продолжить знакомство. Сделаем это так: стоящий в центре круга (для начала им буду я) предлагает поменяться местами (пересесть) всем тем, кто обладает каким-то общим признаком. Этот признак он называет. Например, я скажу: „Пересядьте все те, у кого есть сестры", — и все, у кого есть сестры, должны поменяться местами. При этом тот, кто стоит в центре круга, должен постараться успеть занять одно из мест, а тот, кто останется в центре круга без места, продолжит игру». После выполнения этого упражнения можно задать участникам вопросы: «Как вы себя чувствуете?» или «Как ваше настроение сейчас?».

Во время общего обсуждения результатов ведущий собирает обе команды в один общий круг, или за один общий стол и предлагает каждому ответить на такие вопросы: Что тебе помогало высказывать свое мнение? Что мешало высказывать свое мнение? Что нового об этих профессиях ты узнал сегодня? Какие стороны каждой профессии кажутся тебе привлекательными, а какие – наоборот? Насколько эти профессии подходят лично для тебя?

Ведущий предлагает каждому подвести итоги встречи, поделиться своими чувствами и впечатлениями и сам высказывает свое мнение о проделанной работе, благодарит участников. На этом игра заканчивается.

В современной библиотеке предложен следующий формат мероприятий для молодежи:

**Акции:**

**«Библионочь»** — социально-культурная акция нового формата (существует с 2012 года). Акция проводится в вечернее и/или ночное время. Ключевое направление акции — популяризации книги среди молодежи, поиск новых форм её продвижения. Это время, когда происходят интересные встречи, литературные таинства. Для участия в акции приглашаются в партнёры книжные магазины, музеи, картинные галереи и другие учреждения культуры.

**Либмоб**. В основе акции — блиц-опрос жителей населённого пункта про дорогу в библиотеку. Кто знает дорогу к библиотеке, получает смайлик. А кто не знает — календарик с адресом библиотеки и контактной информацией. Весёлая акция-игра несомненно повышает имидж Библиотеки.

 **«Подвешенная книга».** Суть акции — популяризация чтения. Любой читатель может «подвесить» на неделю свою самую любимую книгу, со своей рецензией. Длительность акции 3 месяца. По результатам акции можно составить именные рекомендательные списки любимых книг активных участников. А также создать рейтинг самых-самых книг вашей библиотеки!

В начале акции подвесить книгу может любой читателей, в ходе же акции, будут отбираться только наиболее активные читатели. Ведется список книг участниц акции. На саму книгу ставиться стикер-отметка «Подвешенная книга». Дополнительно фиксируется выдача акционных книг, а также очередь из желающих на ее прочтение.

Предполагаемые результаты:

1. Активизация чтения, увеличение книговыдачи абонемента.

2. Создание читательских рейтингов лучших книг.

3. Создание рейтингов лучших читателей.

4. Проведение творческого конкурса по самой читаемой книге.

 **Флэшмоб** (от англ. flash mob — «мгновенная толпа»). Это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей внезапно появляется в общественном месте. В течение нескольких минут они выполняют заранее оговоренные действия и так же быстро расходятся. Мероприятие имеет эффект неожиданности и направлено на то, чтобы вызвать у случайных прохожих удивление и заинтересованность. Например: участники флэш-моба в желтых футболках и бейсболках с символикой библиотеки появляются неожиданно в определенном многолюдном месте района, одновременно открывают принесенные с собой книги и читают вслух в течение нескольких минут и так же неожиданно одновременно расходятся.

**Библиотечный кэшинг** - игра-развлечение, заключающаяся в поиске заранее созданных тайников и извлечению оттуда спрятанных предметов. Например, «Виртуальные горы: инструкция по применению», в ходе которого можно изучить основы онлайн-безопасности. В течение часа можно путешествовать по импровизированным горам, прибегая к помощи ориентиров, которые приходилось искать в специальных тайниках. Во время путешествия предложить молодым читателям освоить азы составления надежного пароля к электронной почте, разобраться с вредоносными и антивирусными программами, вспомнить особенности безопасного серфинга и общения в Сети. На импровизированном привале провести конкурс «Проблемы в корзину». Тинэйджеры могут рассказать о волнующих их вопросах, связанных с безопасностью в Сети, и получить на них квалифицированные ответы от IT-специалиста. В заключение игроки сами выбирают самого грамотного и активного путешественника.

**Урок онлайн-безопасности**. «Интернет-секьюрити», на котором можно предложить вспомнить самые значимые события на пути развития интернета, узнать ряд интересных фактов о «глобальной сети». В форме деловой игры самостоятельно выявить опасности виртуального мира, сформулировать правила поведения в Сети и сравнить их с рекомендациями специалистов.

 **Буккроссинг** (от англ. — «перемещение книги»). Суть буккроссинга проста: человек, прочитав книгу, оставляет ее в людном месте. Эту книгу находит и читает другой человек. Прочитав, он делает то же самое. И так далее. Принцип «прочитал — отдай другому». Каждый может внести свой вклад в процесс буккроссинга — принести прочитанную книгу в Библиотеку, чтобы отсюда она начала увлекательное странствие, находя новых читателей.

 **Массовые мероприятия.**

 **Бенефис читателя.** В переводе с французского «бенефис» означает спектакль в честь одного или нескольких его участников. В библиотеке это комплексное мероприятие, направленное на укрепление авторитета лучших читателей. Включает в себя знакомство с биографией читателя, его книжными пристрастиями, с выставкой книг из домашней библиотеки и т.д. Необходимо показать роль книги в его судьбе, в становлении личности, в овладении знаниями. Сопровождает бенефис книжная выставка «Мои любимые книги».

**Библиокафе** (или книжное кафе) — игровой вариант информационной работы со старшеклассниками. Вывеска в стиле ретро, библиотекари — метрдотель и официантка. В меню — духовная пища фактов: «Новости свежие» из газет и журналов, ассорти «Путь к успеху», десерт «Бестселлер по …» (автору). «Меню» каждая библиотека составляет в соответствии со вкусами своих читателей и периодически обновляется.

**Библиомарафон** — это комплекс мероприятий (акции, презентации, конкурсы и т.д.), популяризирующих фонды библиотек по определенной теме, юбилейной дате, по выявлению лучших читателей. Может проходить в несколько этапов, в течение длительного времени. Участники могут получать библиофишки за участие в книжном марафоне.

**Библиоперфоманс** (от англ. performance – «представление, спектакль») — это форма современного искусства, где произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время. Он объединяет возможности изобразительного искусства и театра. Например, в библиотеку для проведения мероприятия приглашаются ребята из школы-студии Дома детского творчества. Они одеты в костюмы литературных героев: императрицы Екатерины, Шерлока Холмса и др. И книга оживает вместе с ожившими литературными героями, создав тем самым библиотечный перфоманс. Читатели по описанию угадывают каждого героя, отвечая на вопросы викторины по этим литературным произведениям.

**Библиотечный бульвар** — мероприятие, проводимое на улице с целью рекламы книги и чтения.

**Библиотечный журфикс** — это встречи с интересными людьми самых разных профессий в определенный, заранее установленный день недели, сопровождаемые широкой рекламой.

**Библиофреш** — (от англ. fresh — «свежий») — библиографический обзор новинок. Дегустация литературных новинок — информирование о вновь поступившей в библиотеку литературе в кулинарном стиле.

 **Дискуссионные качели.** В основе «дискуссионных качелей» лежит дискуссия. Суть этой формы состоит в имитации раскачивающихся качелей: чем сильнее толчок (аргумент), тем выше взлет «качелей». Это могут быть две группы учащихся, расположившихся друг против друга. После того как предложен вопрос для обсуждения, они поочередно от каждой группы высказывают суждения по предложенному вопросу — «качели» начинают свое движение. Возможен вариант «дискуссионных качелей», при котором каждая из групп выбирает определенную роль, позицию — «за» и «против» аргумента ведущего.

**Гурман-вечер** любителей (название жанра)— вечер, посвящённый определённому жанру литературы, подготовленный с учётом подчеркивания лучших сторон данного жанра.

**Звездопад поэтический** — мероприятие, посвящённое шедеврам поэзии или популярным поэтам, требующее чтения стихов.

**Квест** (от англ. quest — «поиск, предмет поиска») - разновидность игры по запланированному сюжету для команд из нескольких человек в специально подготовленном помещении.

Это интерактивная приключенческая игра, участники которой перемещаются по пунктам, находят и выполняют задания в рамках общего сценария. Это игровой маршрут, каждый из пунктов которого таит в себе загадку или препятствие, которые игрокам необходимо решить или преодолеть. А те, кто доберется до финиша — смогут узнать главную тайну и получить за это супер-приз!

**Книжное дефиле** — торжественный проход по сцене, подиуму участников в ярких, красивых костюмах литературных героев. Модели для книжного дефиле подбираются под впечатлением сюжетов и образов художественной литературы и отражают творчество конкретного писателя, либо конкретное литературное произведение. Возможно дефиле обложек книг.

**Книжный аукцион** — каждый участник представляет по одной ранее прочитанной книге так, что бы у присутствующих появилось желание её прочесть. Выигрывает тот, кто набрал больше голосов участников.

**Книжный дресс-код** — форма массового мероприятия, на котором презентуют именно те книги, которые можно считать обязательной составляющей имиджа современного человека.

**Комильфо-вечер** (вечер хороших манер) — вечер, посвящённый этикету.

**Литературная печа-куча**. Печа-куча (в переводе с японского ペチャクチャ, болтовня) — это методология представления кратких докладов и ярких презентаций, специально ограниченных по форме и продолжительности на неформальных конференциях. Он был придуман в Токио и подразумевает рассказ-презентацию, где выступающие (спикеры) готовят доклады, дополняя их красочными презентациями из 20 слайдов. Спикеры рассказывали об экранизациях литературных произведений; новых книгах; проекте. Литературная печа-куча проходит в традиционном формате: участники готовят доклады, дополняя их красочными презентациями из 20 слайдов. Время для показа одного слайда и его комментария — всего 20 секунд, и в сумме выступление каждого оратора длится не более 6 минут 40 секунд. После каждого рассказа слушатели могут поделиться своим мнением или задать вопрос. Доклады следуют один за другим.

**Литературный суд.** Вид читательской конференции. Это сюжетно-ролевая игра, имитирующая судебное заседание. Участники распределяют роли судьи, защитника, прокурора, судебных заседателей, потерпевших, обвиняемых и свидетелей. Подсудимым может быть какой-либо литературный герой.

**Поэтический батл** — битва, соревнование современных поэтов. Батлы активно собирают молодежь. Это не обычный литературный вечер, где в кабинетной тишине дрожит голос читающего. Здесь звучат мелодии фортепиано, громкие возгласы поддержки и аплодисменты. Это — творческий ринг для самых ярких и самых смелых поэтов.

**Ток-шоу** — на обсуждение выносится какой-либо вопрос. Участникам предлагается обсудить несколько жизненных ситуаций, разыгранных актерами. Библиотекарь руководит обсуждением. Цель — нравственное воспитание читателей.

**Наглядные и информационные формы:**

**Библиотечный квилт** — информационный стенд, состоящий из отдельных частей-лоскутов. Тематика библиотечных квилтов разнообразна: правовое информирование населения, СПИД, рукоделие, исторические события и др.

**Буктрейлер** — это небольшой видео-ролик, который включает в себя самые яркие и узнаваемые моменты книги, визуализирует её содержание. Очень похож на трейлер к кинофильму. Выполняя свою основную задачу — представляя читателю книги и пропагандируя книгочтение — в мировом культурном сообществе, буктрейлеры превратились в отдельный самобытный жанр. Продолжительность буктрейлера не более 3-х минут.

**Криптограмма** — зашифрованное сообщение для читателей. Это может быть имя писателя, название произведения.

**Заключение.**

Интерактивные формы общения приближают библиотеку к молодым читателям, в какой-то степени делают её «своей». Потому что именно молодежная аудитория особенно негативно воспринимает заорганизованность, жёсткую регламентацию, формализм. Выступая в роли модератора, библиотекарь должен уметь моделировать такие ситуации, которые способствуют свободному обмену мнениями.

#### ****Использованные материалы:****

1. Авдулова, Т.П. Психология игры: современный подход / Т.П. Авдулова. – М.: Академия, 2009.
2. Атватер, И. Психология для жизни / И. Атватер, К. Даффи. - М.: Юнити, 2003.
3. Большой психологический словарь /под ред. Б.Г. Мещерякова, И. Зинченко. СПб.: Прайм-Еврознак, 2006.
4. Библиотека им. Горького – Наш методпортфель: Формы библиотечных мероприятий: [Электронный  ресурс] – Режим доступа:

[**http://www.gorlib.ru/**](http://www.gorlib.ru/)

1. Вислобоков, Н. Ю. Технологии организации интерактивного процесса обучения / Н. Ю. Вислобоков // Информатика и образование. - 2011. - N 6.
2. Играем-квест в библиотеке. – Методическая консультация[Электронный  ресурс] – Режим доступа:

<http://bibliom.ru/wp-content/uploads/>

1. Играем-квест-в-библиотеке. Методическая-консультация.doc. Инновации: [Электронный  ресурс] – Режим доступа:

<http://страна-читалия.рф/>

1. Панина, Т. С., Вавилова, Л. Н. Современные способы активизации обучения/ Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова; под. ред. Т. С. Паниной. – М.: Академия, 2007.
2. Пантюхова Т.В. //Здоровая нация-это мы: метод.эстафета проектов и программ. – М., 2014. – (Серия «Библиотекарь и время. XXI век». Вып. № 152). – С.54-55.
3. Психологическая энциклопедия / под ред. Р. Корсиани, А. Ауэрбаха. - СПб.: Питер, 2006.
4. Фопель, К. Технология ведения тренинга / К. Фопель. – М.: Генезис, 2003.
5. Хейзинга, Й. Человек играющий / Й. Хейзинга. - СПб.: Азбука-классика, 2007

**МБУК «Межпоселенческая библиотека»**

**МО Темрюкский район**

**г. Темрюк, ул. Ленина, 88**

**Тел факс: (861-48) 6-04-27; 5-23-93**

**e-mail: knigatem@rambler.ru**

[**http://www.bibliotemryuk.ru**](http://www.bibliotemryuk.ru)