

Мушкардин Алексей Эдуардович

студент

Илларионова Лилия Владимировна

доцент, декан

БОУ ВО «Чувашский государственный институт культуры и искусств»

Министерства культуры, по делам национальностей

и архивного дела Чувашской Республики

г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИГРОВЫЕ МЕТОДИКИ КАК ИНСТРУМЕНТ СОЦИАЛИЗАЦИИ ПОДРОСТКОВ И ПРОДВИЖЕНИЯ ЧТЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ БИБЛИОТЕКЕ

***Аннотация:** статья посвящена исследованию эффективности игровых методик в продвижении чтения среди подростков в условиях библиотеки. На основе анализа психолого-педагогических особенностей подросткового возраста и современного состояния читательских интересов обоснована необходимость внедрения игровых форматов. Представлены результаты эмпирического исследования на базе МАУК «Объединение библиотек города Чебоксары» (анкетирование 94 подростков, апробация литературного квиза «Книжный дозор»). Доказано, что литературный квиз способствует повышению читательской активности (81% участников захотели прочитать книги из вопросов), росту посещаемости библиотеки на 15% и формированию положительного образа библиотеки как современного пространства для общения и развития. Разработаны практические рекомендации по внедрению игровых методик, включая работу с «трудными» подростками.*

***Ключевые слова:** игровые методики, продвижение чтения, подростки, библиотека, социализация, геймификация, литературный квиз, Территории общения подростков, Чувашская Республика.*

В условиях цифровой трансформации общества и активного внедрения информационных технологий во все сферы жизнедеятельности проблема приобщения подростков к чтению приобретает особую остроту. Согласно данным ВЦИОМ, 66% россиян заявляют о любви к чтению, однако среди подростков глубина и осмысленность читательской деятельности снижаются [12]. Исследование сервиса «Строки» показало, что лишь 2% российских подростков прочитали за лето более 30 книг, а выбор литературы всё чаще определяется рекомендациями блогеров, а не библиотекарей [6]. Чтение превращается в утилитарный инструмент, что актуализирует поиск новых форм работы с подростковой аудиторией. Особого внимания заслуживает работа с «трудными» подростками – несовершеннолетними, состоящими на профилактическом учёте. Как отмечает глава Чувашской Республики О.А. Николаев, модельные библиотеки должны стать площадкой для вовлечения таких детей в чтение [4]. Одним из наиболее эффективных инструментов решения этой задачи является внедрение игровых методик, позволяющих сочетать образовательный и развлекательный компоненты, учитывать возрастные потребности подростков в общении и самоутверждении. Модернизация библиотек в рамках национальных проектов «Культура» и «Семья» создаёт технические возможности для применения игровых форматов (мультимедиа, VR, интерактивные панели).

Цель исследования – теоретически обосновать и апробировать комплекс игровых методик, направленных на продвижение чтения среди подростков, и разработать методические рекомендации для библиотечных специалистов. Объектом исследования выступает процесс продвижения чтения среди подростков в условиях библиотеки, предметом – игровые методики как средство продвижения чтения среди подростков.

Подростковый возраст (11–17 лет) представляет собой один из наиболее сложных и противоречивых этапов развития личности, характеризующийся кардинальными изменениями в мышлении, самосознании и социальной ситуации развития. Как отмечает Т.П. Авдулова, «переходный возраст, трудный, критиче-

ский возраст... эти слова произносят часто, подчеркивая сложность развития личности в годы перехода от детства к взрослости» [1]. Ключевой характеристикой социальной ситуации развития подростка является его промежуточное положение между миром детства и миром взрослых, стремление отстоять свою независимость и приобрести право голоса.

Центральными психологическими новообразованиями подросткового возраста являются абстрактное мышление, самосознание, половая идентификация, чувство «взрослости», переоценка ценностей, автономная мораль. Ключевой проблемой подросткового периода является проблема интересов, когда происходит разрушение прежних групп интересов и развитие новых: «эгоцентрическая доминанта» (интерес к собственной личности), «доминанта дали» (устремлённость в будущее), «доминанта усилия» (тяга к преодолению) и «доминанта романтики» (стремление к неизвестному и героическому).

Современные исследования читательских интересов подростков свидетельствуют о существенных изменениях в этой сфере. Как отмечают М.В. Смородинова и Е.И. Ерёмина, «в настоящее время происходит процесс падения читательской культуры среди детей и подростков» [10]. Меняются характеристики детского чтения: статус чтения, его длительность, репертуар, мотивы и стимулы, а главное – меняется источник получения информации, на смену книге приходит компьютер. В то же время чтение продолжает пользоваться популярностью среди значительной части подростков: согласно исследованиям, большинство школьников читают для собственного удовольствия, а действительная потребность в чтении сохраняется у девочек в большей степени, чем у мальчиков.

В контексте библиотечной деятельности важно разграничивать понятия «игры в библиотеке» и «библиотечные игры». Как отмечает Н.К. Сафонова, «библиотечные игры» объединяют игры, содержанием которых является книга, читательская деятельность и библиотека как элемент культурной инфраструктуры [9]. Главная цель библиотечных игр – «подвигнуть ребенка к чтению, способствовать созиданию читающей личности».

Игровые технологии в библиотеке представляют собой систему разработанных наукой и отобранных практикой способов, приёмов и алгоритмов игровой деятельности, позволяющих библиотекарю решать спектр профессиональных задач. Особого внимания заслуживает понятие «геймификация» – применение игровых элементов, механик и принципов в неигровых контекстах. Как отмечает О.П. Мерзлякова, «сущность геймификации – применение приемов, используемых в компьютерных играх, к любому другому неигровому виду деятельности» [6]. В образовательном контексте геймификация направлена на повышение мотивации участников и вовлечение их в деятельность.

В библиотечной практике наибольшее распространение получили следующие виды игровых методик: интеллектуальные игры (квизы, брейн-ринги), квесты, настольные игры, ролевые и театрализованные игры, цифровые и онлайн-игры. Каждая из этих форм выполняет комплекс функций: мотивационную (пробуждение интереса к чтению), познавательную (расширение кругозора), коммуникативную (развитие навыков общения), развивающую (формирование критического мышления, творческих способностей), социализирующую (приобщение к нормам и ценностям общества) и терапевтическую (преодоление трудностей в поведении и общении).

Эмпирическое исследование было проведено на базе Муниципального автономного учреждения культуры «Объединение библиотек города Чебоксары» (МАУК «Объединение библиотек города Чебоксары»). Исследование включало три этапа: диагностический (анкетирование подростков), формирующий (разработка и апробация авторской игровой программы) и аналитический (оценка результатов).

На диагностическом этапе было проведено анкетирование 94 подростков в возрасте 14–16 лет (учащихся СОШ №27 и СОШ №31). Анкета включала вопросы о частоте посещения библиотеки, любимых жанрах литературы, источниках информации о книгах, а также об отношении к игровым форматам библиотечной работы.

Результаты анкетирования показали, что лишь 27% респондентов посещают библиотеку регулярно, большинство (58%) – эпизодически, а 15% не посещают библиотеку вовсе. Наиболее популярными жанрами среди подростков являются фэнтези (42%), приключенческая литература (28%) и детективы (19%). Классическую литературу указали лишь 11% опрошенных. При этом большинство подростков (67%) отметили, что им интересны книги, по которым сняты фильмы или сериалы, что свидетельствует о значимости визуального контента в формировании читательского интереса. На вопрос о том, что могло бы побудить их чаще посещать библиотеку, большинство респондентов (63%) назвали проведение интересных мероприятий – игр, квестов, викторин. 71% опрошенных выразили готовность принять участие в интеллектуальной игре на литературную тему.

На основе данных диагностического этапа была разработана игровая программа – литературный квиз «Книжный дозор». Выбор квиза как основной формы обусловлен его популярностью среди молодежи, возможностью создания условий для активного естественного просвещения в процессе игры, а также соответствием ключевым требованиям к игровым методикам для подростков: командное взаимодействие, соревновательность, ограниченное время для ответа и элементы неожиданности.

Квиз состоял из пяти раундов: 1) «Разминка: Литературная азбука» – 10 вопросов на знание литературных терминов, авторов и названий произведений (закрытые вопросы с выбором ответа); 2) «Книжный детектив» – узнавание литературных произведений по цитатам и описаниям; 3) «Герои и маски» – узнавание литературных персонажей по описаниям, иллюстрациям и кадрам из экранизаций; 4) «Литературный конструктор» – творческое задание: составление связного текста из предложенного набора слов (10 минут); 5) «Блиц-опрос» – финальное испытание на скорость (не более 10 секунд на вопрос).

В игре приняли участие 32 подростка в возрасте 14–15 лет, разделённые на 8 команд по 4 человека. Продолжительность игры составила 90 минут.

Для оценки эффективности квиза был проведён комплексный анализ, включавший повторное анкетирование, наблюдение за ходом игры, анализ читательской активности после мероприятия и сравнение с контрольной группой.

Результаты исследования подтвердили высокую эффективность разработанной игровой программы. По итогам игры: 94% участников (30 из 32) оценили игру как «очень интересную» или «интересную»; 88% отметили, что узнали новые факты о литературных произведениях и авторах; 81% заявили, что после игры им захотелось прочитать некоторые из книг, о которых шла речь в вопросах; 72% участников ответили, что после игры они стали воспринимать библиотеку как более современное и привлекательное место. Анализ посещаемости библиотеки и книговыдачи в течение двух недель после проведения квиза показал увеличение числа посещений подростками библиотеки на 15% по сравнению с аналогичным периодом предыдущего месяца. Книговыдача по наименованиям, упоминавшимся в вопросах квиза, увеличилась в 1,5 раза. Сравнение с контрольной группой из 30 подростков того же возраста, которые не участвовали в игре, показало, что в экспериментальной группе доля подростков, регулярно посещающих библиотеку, увеличилась с 27% до 42%, тогда как в контрольной группе этот показатель остался практически без изменений (с 29% до 31%).

Качественный анализ отзывов участников также подтверждает эффективность формата. Один из подростков отметил: «Раньше я думал, что в библиотеке скучно, а тут было круто – мы соревновались, смеялись, и заодно узнали много нового». Другой участник подчеркнул: «Мне понравилось, что вопросы были не только по школьной программе, но и по книгам, которые мы сами читаем. Я даже записал несколько названий, чтобы потом прочитать».

Особого внимания заслуживает социализирующий потенциал игровых методик. В процессе игры участники учатся работать в команде, слушать и слышать друг друга, аргументировать свою позицию и принимать коллективные решения. Эти навыки особенно важны в подростковом возрасте, когда общение со сверстниками становится ведущей деятельностью.

Как показывает опыт Чувашской Республики, наиболее эффективной стратегией является создание постоянных подростковых пространств на базе библиотек – Территорий общения подростков (ТОП) [3; 8; 11]. По состоянию на начало 2025 года в республике функционировало 23 такие территории, где за год было проведено 516 мероприятий, охвативших более 21 тысячи несовершеннолетних, в том числе 792 подростка, состоящих на профилактическом учёте. Как отмечает Уполномоченный по правам ребёнка в Чувашской Республике А. Федорова, «эти площадки решают комплекс важнейших задач: организуют содержательный досуг подростков; создают пространство для коммуникации со сверстниками; обеспечивают их эффективную социализацию; предупреждают деструктивные формы поведения и формируют патриотическое сознание» [2].

ТОПы предоставляют подросткам возможность не просто участвовать в разовых игровых мероприятиях, но и становиться частью постоянного сообщества, где игра выступает средством общения, самореализации и социализации. Именно превращение библиотеки в «место притяжения молодёжи» является ключевым достижением данного подхода.

На основе теоретического анализа и эмпирического исследования были сформулированы следующие практические рекомендации по внедрению игровых методик в работу библиотек с подростками.

1. Учёт возрастных особенностей. Игровые мероприятия должны предполагать командный формат, использовать соревновательность как ключевой мотивирующий фактор, учитывать читательские предпочтения современных подростков (фэнтези, приключения, детективы) и использовать визуальный контент и мультимедийные средства.

2. Выбор формата игры. Рекомендуется использовать квизы как наиболее универсальный и эффективный формат для стартовых мероприятий, применять квесты для более глубокого погружения в литературный материал, комбинировать различные игровые форматы в рамках одного мероприятия и внедрять цифровые игровые форматы.

3. Этапы разработки сценария. Начинать с диагностики интересов целевой аудитории, формулировать чёткие цели и задачи игры, разрабатывать сценарий с учётом принципа «от простого к сложному», обеспечивать мгновенную обратную связь, создавать «эффект достижения» и оформлять книжную выставку по тематике игры.

4. Организационное обеспечение. Обеспечивать техническое оснащение в соответствии с форматом игры, продумывать пространственную организацию, привлекать волонтеров и учитывать временные рамки (оптимальная продолжительность – 60–90 минут).

5. Вовлечение подростков. Привлекать подростков к подготовке и проведению игр, создавать систему регулярных мероприятий, использовать игровые методики в рамках проекта «Территории общения подростков» и обеспечивать связь игры с книжным фондом библиотеки.

6. Оценка эффективности. Проводить анкетирование участников до и после мероприятия, анализировать изменение читательской активности, собирать качественные отзывы и фиксировать организационные сложности.

7. Профессиональное развитие. Повышать квалификацию библиотекарей в области игровых технологий, изучать и адаптировать успешный опыт коллег, создавать методическую копилку игровых сценариев и использовать межведомственное взаимодействие.

Проведённое исследование подтверждает гипотезу о том, что игровые методики, в частности литературный квиз, являются эффективным средством продвижения чтения среди подростков в условиях библиотеки. Разработанная и апробированная авторская программа «Книжный дозор» продемонстрировала высокую эффективность: 94% участников оценили игру как интересную, 81% захотели прочитать книги, упоминавшиеся в вопросах, посещаемость библиотеки увеличилась на 15%, а книговыдача по тематическим наименованиям возросла в 1,5 раза.

Ключевыми факторами успеха игровых методик являются: командный формат, соревновательность, разнообразие заданий, использование мультимедийных

средств и соответствие содержания читательским интересам подростков. Игровые методики не только привлекают подростков в библиотеку и стимулируют их читательскую активность, но и выполняют важную социализирующую функцию, способствуя формированию навыков командной работы, коммуникации и самореализации.

Перспективными направлениями дальнейшего развития являются: создание системы регулярных игровых мероприятий на базе Территорий общения подростков, внедрение цифровых и VR-форматов с использованием оборудования модельных библиотек, разработка авторских настольных игр краеведческой и литературной направленности, а также системное повышение квалификации библиотечных специалистов в области игровых технологий.

Список литературы

1. Авдулова Т.П. Психология подросткового возраста: учебник и практикум для вузов / Т.П. Авдулова. – М.: Юрайт, 2026. – 394 с.
2. Алевтина Федорова выступила с докладом на Всероссийском съезде уполномоченных по правам ребенка // Официальный портал органов власти Чувашской Республики. – URL: <https://www.child.cap.ru/news/2025/10/09/alevtina-fedorova-vistupi> (дата обращения: 20.04.2026).
3. Библиотеки обменялись опытом создания Территорий общения подростков. – URL: <https://child.cap.ru/news/2024/11/22/biblioteki-obmenyalisj-op> (дата обращения: 22.05.2026).
4. В Чувашии почти на треть увеличилась посещаемость детьми модельных библиотек // Сетевое издание «Пирён пурнăç» («Наша жизнь»). – URL: <https://nashazhizn21.ru/aktualno/14718-v-chuvashii-pochti-na-tret-velichilas-poseshchaemost-detmi-modelnykh-bibliotek> (дата обращения: 10.02.2026).
5. Исследование МТС Медиа и Строк: только каждый пятый ребенок хочет видеть героя сказки человека. – URL: <https://moskva.mts.ru/about/media-centr/soobshheniya-kompanii/novosti-mts-v-rossii-i-mire/2024-08-05/issledovanie-mts-media-i-strok-tolko-kazhdyy-pyatyy-rebenok-hochet-videt-geroem-skazki-cheloveka> (дата обращения: 24.04.2026).

6. Мерзлякова О.П. Геймификация образовательного процесса как инструмент развития мышления школьников / О.П. Мерзлякова // Ученые записки Орловского государственного университета. – 2021. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsessa-kak-instrument-razvitiya-myshleniya-shkolnikov> (дата обращения: 24.04.2026).

7. Муниципальное автономное учреждение культуры «Объединение библиотек города Чебоксары». – URL: <http://mayak.cheb.ru> (дата обращения: 22.04.2026).

8. Руководители ТОПов республики обменялись опытом работы // БУ «Детско-юношеская библиотека» Минкультуры Чувашии. – URL: <https://rdub21.ru/?p=36845> (дата обращения: 28.04.2026).

9. Сафонова Н.К. Игры в детской библиотеке: теория, методика, библиотечная практика: учеб. пособие / Н.К. Сафонова. – Челябинск, 2006. – 58 с.

10. Смородинова М.В. Предпочтения детей и подростков в выборе литературы для чтения / М.В. Смородинова, Е.И. Ерёмина // Молодой учёный. – 2010. – Т. 2. №1–2(13). – URL: <https://moluch.ru/archive/13/1112> (дата обращения: 24.04.2026).

11. Территория Общения Подростков (ТОП) – место притяжения молодёжи! – URL: <https://molod.cap.ru/news/2025/02/26/territoriya> (дата обращения: 22.04.2026).

12. Чтение в эпоху цифры // Аналитический центр ВЦИОМ. – URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/chtenie-v-ehpokhu-cifry> (дата обращения: 24.04.2026).