

ДЕЛОВАЯ ИГРА, КАК НОВЫЙ ФОРМАТ В КОММУНИКАТИВНОЙ ПРАКТИКЕ УНИВЕРСИТЕТСКОЙ БИБЛИОТЕКИ

*Скоп Татьяна Соломоновна,
зав. массовым сектором
библиотеки ФГБОУ ВПО
«Санкт-Петербургский государственный
Аграрный университет»*

Игра – дело серьезное. Библиотека Санкт-Петербургского государственного аграрного университета, как и любая другая, является культурно-информационным центром. Кроме этого, сотрудниками библиотеки выполняются учебно-педагогические функции. Но основным направлением в работе остается собирание, хранение, систематизация, организация информации и предоставление ее читателю.

Такая компонента, как информация, в современном мире приобретает все большую ценность. Без нее невозможно не только развитие всех сфер жизни, но и сама творческая реализация человека. Передача информации в библиотеке становится возможной только при хорошо налаженном коммуникативном процессе. Это может быть заочное, индивидуальное и массовое информирование через библиотечные мероприятия. Этот процесс в университетской библиотеке подразумевает диалог с читателем и активную работу как библиотекаря, так и читателя. Пассивность потребителя информации, в нашем случае читателя-студента, ведет к развитию некоторой беспомощности такого читателя и чрезмерной зависимости от библиотекаря или библиографа. Некоторым студентам свойственно отождествлять библиотекаря с преподавателем и ждать от нашего специалиста методических советов по изучению преподаваемых в вузе дисциплин. В свете этого наша задача – не только помочь читателю подобрать нужную литературу для работы, но и научить его делать это самостоятельно. Студенты старших курсов, фактически почти молодые специалисты, должны уметь пользоваться не только электронным каталогом нашей библиотеки, но и реферативными журналами и электронными каталогами крупных библиотек.

Для выполнения этой задачи библиотекой СПбГАУ проводятся библиографические занятия на первом и третьем курсах. В отличие от традиционных библиографических занятий, в качестве закрепления материала и популяризации библиотеки применяются деловые игры.

Не меньшее значение в работе с читателем имеет культура общения, и, как следствие, взаимопонимание библиотекаря и читателя. В учебной библиотеке действуют более строгие правила, чем в публичной. Поэтому при работе с читателем-студентом

библиотекарь должен проявить особый психолого-педагогический такт, чтобы не оттолкнуть молодого человека и одновременно убедить его следовать предписанным правилам. Это достигается посредством диалога, в котором читатель должен рассматриваться, как субъект, то есть активный участник диалога. Кроме того, надо учитывать, что студенты первых курсов, как большинство подростков, имеют высокий уровень самооценочной и межличностной тревожности, и выстраивать свои отношения с ними на равных, с позиции Взрослый – Взрослый.

Итак, для популяризации библиотеки, для налаживания диалога между читателем и библиотекарем, для обучения читателя-студента библиографическому поиску, библиотека Аграрного университета проводит деловые библиотечные и библиографические игры. Одна из них называется «Не утоните в море книг». Эта игра рассчитана на студентов первого-второго курсов, но, как показала практика, в нее с удовольствием играют и старшие студенты.

Игра – это психолого-педагогическое явление. В ней воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности. Моделирование действительности в игровой форме обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности. Характерная особенность игры – ее двуплановость.

С одной стороны, играющий осуществляет реальную деятельность, которая требует действий, связанных с решением вполне конкретных задач, с другой – ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью.

Игра «Не утоните в море книг» находится на стыке деловой и ролевой игр. Как в ролевой игре, в ней есть определенные роли, распределяемые между участниками. Как в деловой игре, присутствует момент игрового обучения.

Время проведения, как правило – 27 мая, в день библиотеки. За учебный год студенты уже научились пользоваться библиотекой университета, и игра не должна вызвать больших затруднений. Эта игра командная. Студентам предлагают поиграть в библиотеку. Игру ведут два работника библиотеки, и оценивает – специально выбранное жюри. Ведущие начинают действие с короткого экскурса в историю российских библиотек и в историю библиотеки Аграрного университета. Такое вступление помогает участникам успокоиться и настроиться на нужный лад. Кроме того, в ходе игры ведущими будут задаваться вопросы по истории библиотек, и команда, которая была более внимательной, получит дополнительные баллы.

Разделение участников на команды производится после исторического экскурса. Далее происходит распределение ролей. В каждой команде нужно выбрать участников на

роли библиотекаря, библиографа, комплектатора, каталогизатора и заведующей библиотекой. Для этого ведущими предлагаются две шляпы с наборами пейджей (по одному набору на команду). На пейджах написаны названия ролей. Распределение ролей, как правило, происходит вслепую. Это делается для того, чтобы неуверенные в себе студенты не пытались выбрать себе роли, о которых, как им кажется, они знают больше. Необходимо побудить игроков побывать именно в тех ролях и проиграть те варианты событий, которые им не известны. Но в ходе игры таких участников обязательно следует поддерживать, иначе эффект будет прямо противоположный.

Если участников команды больше, чем предложенных ролей, то оставшиеся без ролей студенты становятся группой поддержки, которая помогает участникам, выбравшим роли, отвечать на вопросы, если возникают затруднения. В этом случае ответ на вопрос оценивается ниже.

Прежде, чем давать задания, библиотекарь-ведущий объясняет суть работы каждой специализации работника библиотеки, чьи роли примеривают на себя читатели. Эта возможность встать по другую сторону библиотечной кафедры помогает студенту понять суть библиотечных свобод и запретов и избежать многих взаимных обид и конфликтных ситуаций. Ибо, как известно, основой конфликта чаще всего является отсутствие взаимопонимания.

Задания выдаются последовательно участникам обеих команд, играющих одинаковые роли. Состоят задания из двух частей. Первая – это шуточный тест-разминка, который не имеет ничего общего с профессиональной деятельностью. Вторая часть – профессиональное задание. Шуточный тест-разминка позволяет участникам раскрепоститься и отдохнуть от серьезной информации. Профессиональное задание помогает студенту понять, каким образом ведется библиотечная работа. Выполняя (с помощью одного из ведущих) профессиональное задание, участник-студент убеждается (нередко с удивлением), что работа библиотекаря намного сложнее и многограннее, чем он себе представлял. Это дает возможность библиотеке завоевать некоторый авторитет в глазах читателя-студента, а самому читателю – относиться более серьезно к библиотечным правилам.

Профессиональные задания рассчитаны не только на раскрытие сущности библиотечных специализаций, но и на моделирование психологически сложных ситуаций и обучение библиографическому поиску. Библиографическому поиску студентов обучают на библиографических занятиях и при индивидуальной работе при подборе литературы в электронном каталоге. Обучение через игру помогает студентам либо подкрепить свои знания, либо научиться библиографическому поиску. Причем суть одного из заданий

такова, что игрок должен разыскать в электронном каталоге информацию о книгах по минимальным данным. В одном случае – только по названию, в другом – по автору с распространенной фамилией и без инициалов. Выполняя такое задание, игрок неминуемо столкнется с тем, что некоторые читательские запросы требуют уточнения. Моделирование такой распространенной ситуации помогает избежать подобных запросов в реальной жизни и конфликтов, связанных с ними. Студенты нередко не верят, что по приблизительным данным не всегда можно найти книгу, и искренне считают, что библиотекарь, который отправил его к преподавателю за уточнениями, просто не проявляет к читателю должного внимания.

Игрокам-библиотекарям предлагается расшифровать написанные с забавными ошибками заявки. При этом ведущий предупреждает игроков, что это непридуманные заявки. Такие запросы поступили в разные библиотеки, включая библиотеку Аграрного университета. Например, студент строительного факультета просит литературу по смеху (на самом деле нужна строительная механика), первокурсник заказывает колониальную химию (имеется в виду физколлоидная химия), читатель просит роман «Нюхач», по которому не так давно показывали фильм. Речь идет о «Парфюмере» П. Зюскинда. Комизм заданий оживляет игру. Смех – хороший помощник в установлении доверительных отношений.

Как уже говорилось выше, игрой управляют два ведущих. Это необходимо для того, чтобы в ходе игры не было ничем не заполненных пауз. Пока один ведущий помогает игрокам выполнить задание, другой может играть со зрителями или объяснять другим игрокам суть следующего задания.

Итак, в ходе игры участники усваивают правила пользования библиотекой и, что очень важно, получают представление о том, зачем именно эти правила введены. Учатся разрешать конфликтные ситуации, вести библиографический поиск. Получают представление о внутренней работе библиотеки, налаживают более тесный контакт с библиотекарями. С помощью игры удастся вызвать на диалог малообщительных студентов, помочь читателям преодолеть скованность в общении. Кроме того, библиотечные деловые игры способствуют популяризации библиотеки в студенческой среде.

Список использованной литературы:

1. Быков А. К. Методы активного социально-психологического обучения : учеб. пособ. / А. К. Быков. – М. : ТЦ «Сфера» , 2005. - 169 с.
2. Домаренко Е. В. Культурно-досуговая деятельность библиотеки : науч.-практич. пособ. / Е. В. Домаренко. – М. : Либерей-бибинформ, 2006. – 80с. – (Библиотекарь и время. XXI век. – Вып. 44).
3. Езова С. А. Культура общения библиотекарей : учеб.-метод. пособ. / С. А. Езова. – М. : Либерей-бибинформ, 2004. – 144 с.- (Библиотекарь и время. XXI век. – Вып. 11).
4. Олзоева Г. К. Массовая работа библиотек : учеб.-метод. пособ. / Г. К. Олзоева. – М. : Либерей-бибинформ, 2006. – 120 с. – (Библиотекарь и время. XXI век. – Вып. 43).