

«Библиотечное мероприятие: от задумки до воплощения»

Вторая деловая игра состоялась в Сланцевской библиотеке 23 марта и была посвящена организации массовых мероприятий. Первый опыт проведения деловой игры, которая состоялась в январе 2023 года, прошел успешно и вызвал положительные отклики от коллег. Данная форма профессиональных встреч позволяет симитировать различные рабочие ситуации, у сотрудников появляется возможность проявить себя в разных ролях, в процессе командной работы рождаются уникальные инновационные идеи.

Тема «Библиотечное мероприятие: от задумки до воплощения» была выбрана неслучайно. При ежемесячном планировании мероприятий выясняется, что у коллег возникают трудности в грамотном распределении рабочего времени и расстановке приоритетов. Это проявляется в том, что количество событий, которые подразумевается организовать в библиотеке, очень велико. Соответственно, времени на тщательную подготовку остается не так много, и мероприятия, которые необходимо провести на высоком уровне, теряются в обилии дат, событий и встреч.

Главная цель игры – организовать библиотечное мероприятие, включая разработку сценарного хода, распределение обязанностей между сотрудниками, форму проведения и полноценную рекламную кампанию. Трех командам необходимо было за ограниченное количество времени продумать мероприятие так, чтобы каждый из присутствующих в аудитории захотел на него прийти. Для достижения цели важно было придерживаться регламента подготовки, представленного тремя последовательными заданиями:

- «Подготовка мероприятия», где нужно обозначить цель, возраст участников, основные этапы подготовки, предположить требуемое оформление и необходимое оборудование.

- «Ход мероприятия» – задание, подразумевающее непосредственно написание сценарного плана, разработку книжной выставки или подборки;

- «Рекламная кампания», состоящая из двух этапов. На первом этапе необходимо было описать шаги по продвижению организуемого мероприятия, на втором этапе – написать пресс-релиз и рекламный пост-приглашение.

Для максимальной эффективности игры были взяты мероприятия из плана Сланцевской библиотеки на апрель 2023 года. Коллеги были распределены на команды таким образом, чтобы конкретное мероприятие не оказалось в руках ответственного за него сотрудника. Такая тактика была выбрана для того, чтобы ответственное лицо не взяло на себя всю инициативу в процессе командной работы, продвигая уже имеющиеся идеи, и каждый участник в равной степени смог внести свой вклад в проработку заданий. Мероприятия, которые проигрывали команды, не имели друг с другом ничего общего, поскольку были разные тематики, возрастные аудитории и назначение.

Безоговорочным победителем по итогам голосования среди всех участников стала команда, которая разрабатывала мероприятие «Космическая Одиссея»: квиз по книге Сергея Рязанского «Как забить гвоздь в космосе?». Коллеги предоставили самый подробный сценарный план, внесли инновационные предложения в формат мероприятия и продумали до мелочей рекламную кампанию, рассчитанную на месяц до даты проведения. Цель данного мероприятия, которую обозначили члены команды – расширить кругозор подростков о космонавтах, космических аппаратах и небесных телах. «Реабилитация мальчишеской мечты», – так очень привлекательно и емко определила слоган квиза Наталья Евгеньевна Степаненко, заведующий Сектором медиатехнологий. Коллеги предложили смешение форматов: онлайн и офлайн. Несколько команд из школ соревнуются между собой в викторине, в конце которой важно дать ответ на главный вопрос – как же забить гвоздь в космосе? Немаловажно, что игроки также обратили внимание на важный аспект заданий – организация тематической книжной выставки, предложив вариант инсталляции вокруг одной книги Сергея Рязанского с подборкой нескольких других на похожую тему с использованием подходящего реквизита.

Команда, которой выпало организовать открытие фотоэкспозиции «Улицы, улочки-переулки» и путешествие по микрорайону Лучки, набрала чуть меньше голосов, чем победители, заняв второе место. Проект мероприятия получился насыщенным, многогранным и интересным для любой возрастной аудитории. Участниками подразумевалось проведение всего действия в течение дня на улицах микрорайона Лучки, кольцевое курсирование по дворам, приглашение почетных жителей города, выступление творческих коллективов, организация познавательного квеста.

Последней команде было определено наиболее проблематичное и по теме и по целевой аудитории мероприятие, посвященное Международному дню памятников и исторических мест, в формате интерактивной беседы «Город между строк». Привлечь детей в возрасте от 6 лет на встречу по такой многосложной теме – задача трудновыполнимая. Поэтому коллеги решили определить другую целевую аудиторию – дети от 10 до 12 лет, поскольку сосредоточить внимание слушателей одного возрастного диапазона проще и эффективнее. Команда разработчиков данного мероприятия предложила знакомство с различными памятниками с помощью мультимедийных технологий, демонстрацию книжной подборки по данной теме. Завершением интерактивной беседы в проекте коллег должно стать создание собственных памятников с помощью различных средств декоративно-прикладного искусства.

В ходе представления командами своих проектов мероприятий было оживленное обсуждение – коллеги интересовались важными деталями и, не стесняясь, задавали сложные вопросы, высказывали свое мнение. Директор Сланцевской библиотеки Татьяна Анатольевна Соловьева резюмировала профессиональную встречу: ««Библиотека – это не место обязательного

посещения. Библиотека – это то место, которое невозможно не посетить из-за собственного желания, а не по принуждению».

Самым важным результатом деловой игры стало то, что абсолютно каждый сотрудник освежил в памяти алгоритм разработки мероприятий, отработав на практике все основные этапы. С одной стороны, проведение мероприятий для библиотекарей – это практически ежедневная история. Но, с другой стороны, в изобилии различных мероприятий, эта история превращается в рутину, где задача сводится к фактическому проведению. При этом многие важнейшие этапы в организации опускаются сами собой.

Сегодня ситуация такова, что сотрудникам современных библиотек необходимо продумывать действительно интересные и уникальные мероприятия, на которые каждый человек должен прийти по собственной заинтересованности. Именно поэтому к каждому событию, запланированному в ежемесячном плане, нужно подходить основательно, разрабатывая все до мелочей. Сейчас и дети, и подростки, и взрослые любят интерактив, и это хороший инструмент для библиотекарей, с помощью которого можно разжечь любовь к книге и чтению.

Прекрасна мысль, которая идет красной линией через все наши профессиональные мероприятия – мир меняется, прогрессирует, и библиотека не должна отставать.

Елизавета Бутурлова,
методист инновационно-методического отдела