

Муниципальное бюджетное учреждение  
«Централизованная библиотечная система»  
городского округа город Нефтекамска  
Республики Башкортостан

Утверждаю  
И.о. директора  
\_\_\_\_\_ Князева О.К.  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2019 г.

**Проект**  
**Библиотечный литературно-интеллектуальный квиз «БИБЛИК»**

Нефтекамск, 2019

## **1. Обоснование проекта**

В современном обществе все большее распространение получает процесс «геймификации», то есть внедрения игровых технологий в различные сферы общественной жизни.

Игры занимают значительное место в современной социально-культурной деятельности библиотек. Создание игровых площадок является одной из актуальных форм организации творческого взаимодействия библиотеки и молодежи.

В настоящее время среди работающей молодежи (примерно от 22 до 35 лет) пользуются популярностью Квизы — викторины, проходящие в кафе и барах. Квиз — это тренд среди молодежи, набирающий обороты по всей стране! Однако, в связи с немалыми финансовыми затратами за участие, данные игры не охватывают сегмент учащихся и студентов.

В связи с вышеизложенным, проведение библиотечного литературно-интеллектуального квиза (далее БибЛик) для учащихся и студентов (в возрасте от 14 до 22 лет) в библиотеке весьма целесообразно. Это привлечет молодежь и подростков в библиотеку, повысит престиж библиотеки в глазах молодежи.

Все вопросы игр будут направлены на расширение кругозора участников сквозь призму книги и чтения. Темы игр будут анонсированы посредством СМИ заранее, что позволит командам участников готовиться к игре, посещая библиотеки и знакомясь с различной литературой, тем самым стимулируется процесс чтения в молодежной среде. Во время игр участники смогут сплотиться в единый коллектив, научиться работать в команде и улучшить навыки проведения мозгового штурма, проверить свои знания, а также пополнить свою копилку знаний о литературных произведениях.

## **2. Миссия проекта**

### **2.1. Цель проекта:**

Приобщение молодежи к чтению.

### **2.2. Задачи:**

1. Развитие читательской культуры молодежи.
2. Стимулирование чтения в молодежной среде.
3. Повышение привлекательности библиотек в глазах молодежи.
4. Организация взаимодействия со средне-специальными и высшими учебными заведениями города Нефтекамск.
5. Развитие новых досуговых форм работы с молодежью.
6. Популяризация культурно-содержательного, интеллектуально-обогащенного досуга.

7. Содействие в повышении интеллектуального уровня молодежи.

### **3. Партнеры**

- Администрация города
- Управление культуры
- Управление образования
- ВУЗы и ССУЗы г. Нефтекамска
- Спонсоры
- СМИ

### **4. Этапы реализации проекта**

#### **I этап - подготовительный**

1. Формирование творческой группы для реализации проекта;
2. Разработка концепции игры, сценария и регламента, определение места и времени проведения игр;
3. Поиск партнеров и спонсоров, организация призового фонда для поощрения участников квиза;
4. Разработка фирменного стиля, рекламных атрибутов (слоган, логотип, афиша, листовки). Размещение афиши в соц. сетях, в учреждениях культуры, на остановках. Организация раздачи листовок при помощи волонтеров. Трансляция анонса по местным телеканалам и радио;
5. Подготовка рекламного ролика с привлечением медийных лиц (активных и представителей молодежи), мотивирующего принять участие в игре;
6. Определение приоритетных тем игр, организация команд студентов и их подготовка к игре.

#### **II этап - основной этап по реализации проекта**

1. Проведение игры, награждение команды-победителя. Размещение турнирной таблицы и фото-отчета в социальных сетях.
2. Ежемесячное проведение литературно-интеллектуальных игр согласно плана мероприятий.
3. Освещение в СМИ проведенных мероприятий.

#### **III этап - заключительный**

Реклама проекта, информационные посты и фотоотчеты в социальных сетях о проведенных играх

## 5. План мероприятий

<b>Библиотека</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Наименование мероприятия</b>	<b>Возрастная группа</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Ответственный</b>
ЮБ	В течение года	Реклама проекта, информационные посты и фото отчеты о проведенной работе в социальных сетях и в СМИ	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	21.10.19	Квиз «Music Quiz» к Дню музыки	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	21.11.19	Квиз «ТеатрО» к Году театра	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	25.12.19	Квиз «Cinema Fest» к Международному дню кино	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	23.01.20	Квиз «ИнтерНет» к Международному дню без интернета	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	10.02.20	Литературно-развлекательный квиз «Pushkin-fest» к Дню памяти А.С. Пушкина	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	18.03.20	Кино-литературный квиз «Шерлок Холмс»	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	09.04.20	Квиз «Авиатор» к Всемирному дню авиации и космонавтики	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	07.05.20	Литературно-исторический квиз «Связь времен» к Году памяти и славы в России	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.
ЮБ	09.06.20	Литературно-развлекательный квиз «Молодежный Mix» к Дню молодежи	ВЮ	Б-ка	Тимирханова С.В.

\* Темы игр могут меняться в зависимости от пожеланий учащихся в результате опроса.

## **6. Ожидаемые результаты**

Реализуя этот проект, мы постараемся достичь нашей основной цели — приобщение молодежи к чтению. Данный проект позволит расширить представление о возможностях библиотек, повысить престиж библиотеки в глазах молодых людей. Библиотека станет популярным местом времяпровождения среди молодежи, даст возможность весело и интересно провести время в компании друзей, а подготовка к интеллектуальным играм повысит уровень эрудированности молодых людей.

### **Правила проведения библиотечного литературно-интеллектуального квиза «БибЛик»**

1. Библиотечная литературно-интеллектуальная игра квиз (далее «БибЛик») — это увлекательная командная игра на логику, сообразительность и кругозор! Она объединяет в себе всеми любимые интеллектуальные игры и хорошее времяпровождение в компании друзей в библиотеке.

2. В команде играет от 5 до 8 человек. Необходимо предварительно зарегистрировать команду в Группе в сети «ВКонтакте» или на сайте, указав количество человек, название команды и контактные данные.

3. «БибЛик» состоит из 5 раундов по 7 вопросов. Вопросы зачитываются ведущим и показываются на экране. В раундах с 1 по 4 на размышление и запись ответов предоставляется по 1 минуте на вопрос. 5 раунд — блиц, где командам предоставляется по 30 секунд на размышление и запись ответов. После оглашения всех семи вопросов, командам дается еще одна минута на то, чтобы подумать и дописать ответы на все вопросы раунда.

4. По истечении времени на ответ последнего (седьмого) вопроса каждого раунда, листы с ответами должны быть переданы организаторам.

5. В конце каждого раунда, после сбора листов с ответами команд, организаторы оглашают правильные ответы.

6. После 3 и 5 раундов объявляются 15-20 минутные перерывы, в течение которых организаторы подсчитывают баллы всех команд, составляют общие рейтинги, рассматривают вопросы команд.

7. Промежуточный рейтинг команд подводится в перерыве после 3 раунда.

8. Все вопросы, предложения и споры рассматриваются только в перерывах. Апелляции команд принимаются только в день игры.

#### 9. Система получения баллов

- 2 балла за каждый правильный ответ.
- 1 балл за неполный правильный ответ.
- 0 - неверный ответ.

10. В строке ответа на вопрос должен быть только 1 вариант ответа. Допускаются исправления. При наличии нескольких вариантов ответа, баллы за этот ответ не начисляются.

11. Если по итогам игры несколько команд набрали равное количество баллов, то впереди оказывается команда, которая набрала наибольшее количество баллов в 5 раунде. Если и в нем результаты одинаковые, то место определяется по итогам 4 раунда, затем 3 и т. д.

12. Пользоваться телефонами, планшетами, собраниями энциклопедий и т. п. запрещено. За факт использования мобильных устройств и т.п. во время раунда команда может быть оштрафована на 5 баллов по решению организаторов.

13. По окончании игры и подсчета очков, команда, занявшая первое место, получает диплом и подарки.