

СВЕТЛОВКА

# Edutainment формат

как инструмент привлечения к чтению



# Edutainment = education + entertainment

Edutainment — это формат, совмещающий образовательную составляющую с развлекательной. Данный формат помогает достичь большей вовлеченности в обучение, облегчает восприятие и усвоение информации, делает изучение любого материала более увлекательным и разнообразным.

## Происходит это за счет следующих инструментов:

- использование интерактивных механик
- геймификации — использование элементов игры
- диджитализация — использование современных технологий (например, различные онлайн-активности)
- добавление элемента творчества
- добавление в образовательный контент юмора

Edutainment может быть применен как при работе с детьми, так и со взрослой аудиторией и широко используется в различных образовательных процессах — от программ детского сада до профессиональных тренингов.

**Главная цель любой библиотеки — активно участвовать в просвещении, творческом и интеллектуальном развитии современного общества, сохранять и развивать культуру чтения среди населения.**

**Однако, следует учитывать специфику современной аудитории библиотек. Современным читателям недостаточно стандартного просветительского контента — он «приелся», кажется слишком скучным, не вовлекает и не способен привлечь и сохранить внимание. В связи с этим необходимы современные и актуальные инструменты вовлечения, которые сочетают образовательный и развлекательный контент — edutainment.**

Формат edutainment может помочь **привлечь внимание современной аудитории**, в особенности молодежи, которая является одним из наиболее широких и значимых сегментов аудитории библиотек, к тем возможностям, которые предоставляют современные библиотеки, а также в целом способствовать развитию интереса к чтению.

Используя данный формат, библиотеки могут омолодить и привлечь новую аудиторию, сформировать и укрепить лояльное сообщество вокруг библиотеки (про создание сообщества подробнее читайте [тут](#)), развить интерес к литературе среди посетителей.

Существует неограниченное разнообразие **edutainment-форматов**, которые могут быть использованы в библиотеках. Вдохновением для проектирования нового формата на стыке обучения и развлечения могут служить игры (уличные, настольные, компьютерные и т.д.), технологические достижения (например, технологии VR или AR), культурные явления.

Можно придумывать и внедрять собственные образовательно-развлекательные форматы или же применять и модифицировать под свои цели те, которые давно известны.

# Наиболее распространенные edutainment-форматы:

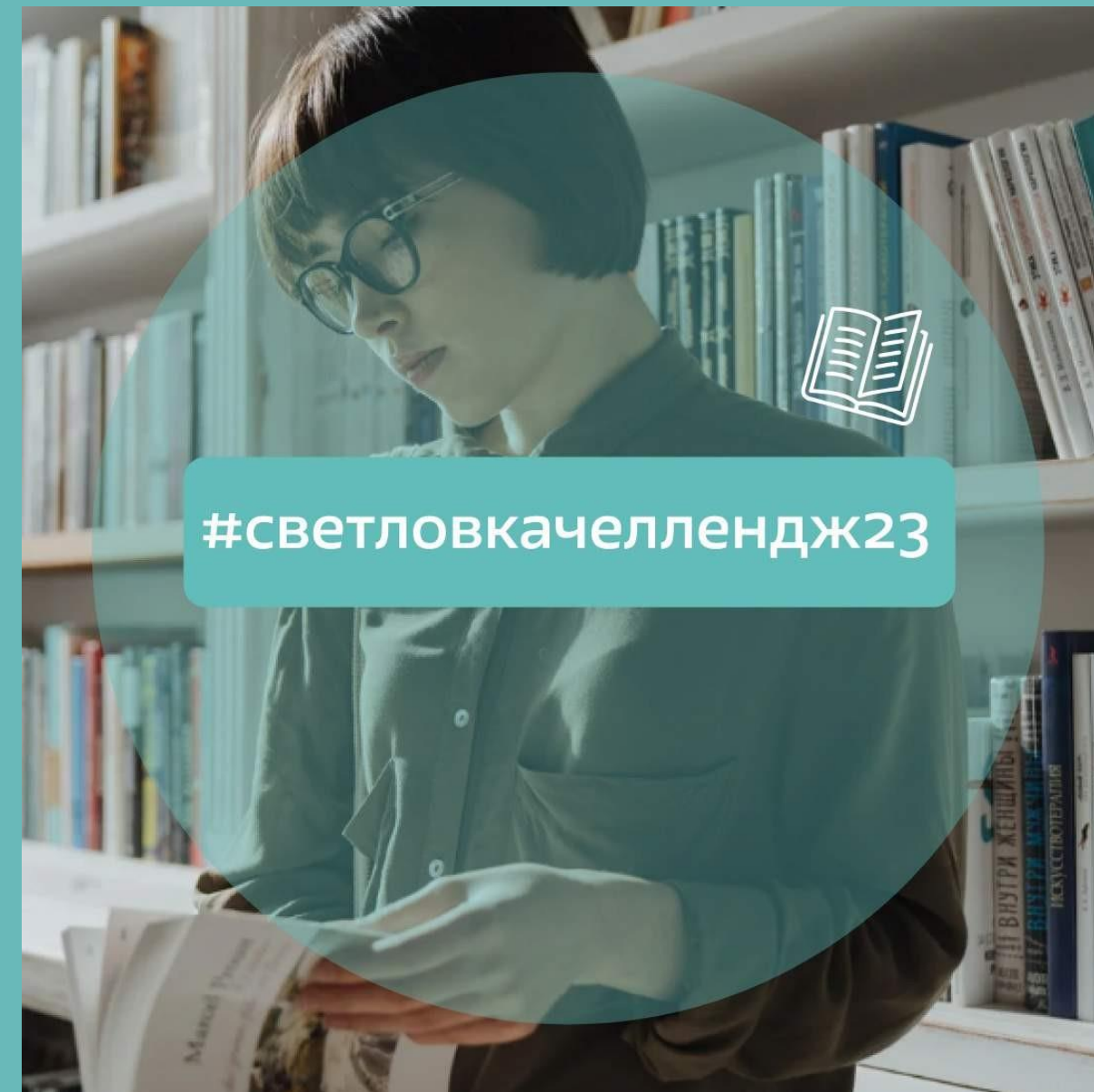
- книжный челлендж
- лабиринт
- КВИЗ
- чек-лист
- тест
- нелинейная лекция (лекция-«пасьянс»)
- мемори
- и т. д.



# Книжные челленджи

Книжный челлендж — распространенный в книжном сообществе игровой формат, в рамках которого участники читают определенное количество книг по заранее сформированному списку тем. Темы, механика, количество прочитанных книг и т.д. при этом могут различаться и зависят от целей конкретной организации. Светловка проводит книжный челлендж ежегодно с 2020 года, и этот проект неизменно привлекает внимание аудитории в социальных сетях, стимулирует подписчиков к чтению и расширению читательского опыта.

Подробную инструкцию по созданию книжного челленджа можно найти [по ссылке](#).



СВЕТЛОВКА

## КНИЖНЫЙ ЧЕЛЛЕНДЖ - 2023

от Светловки

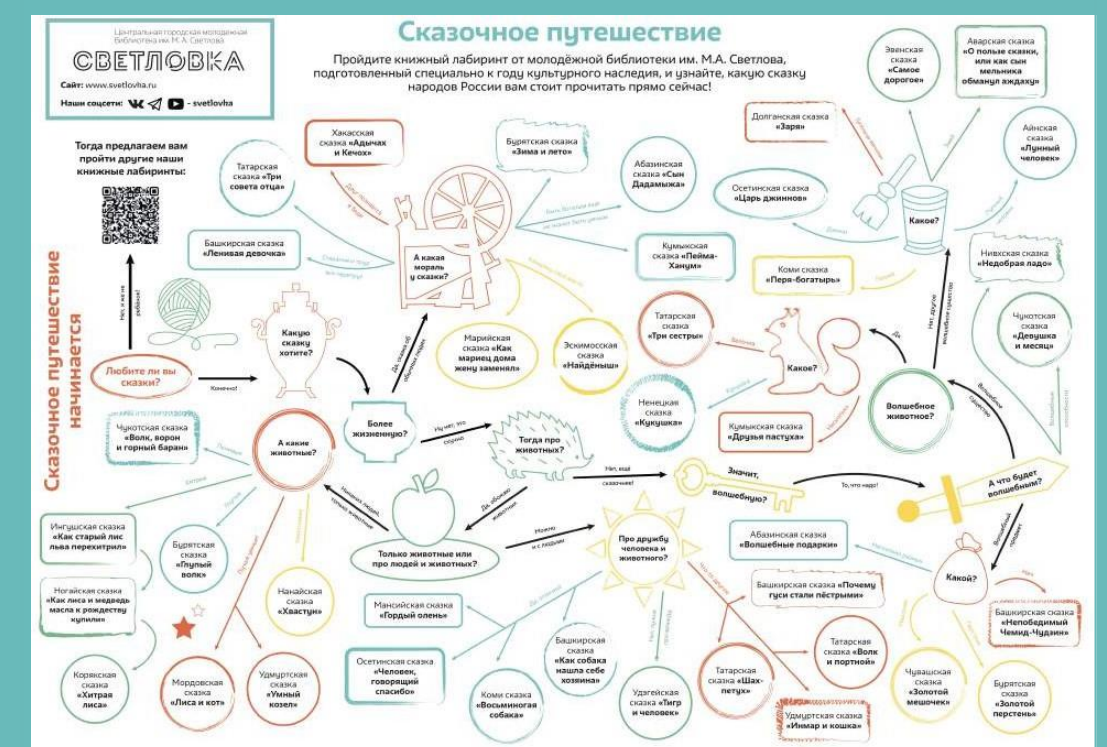
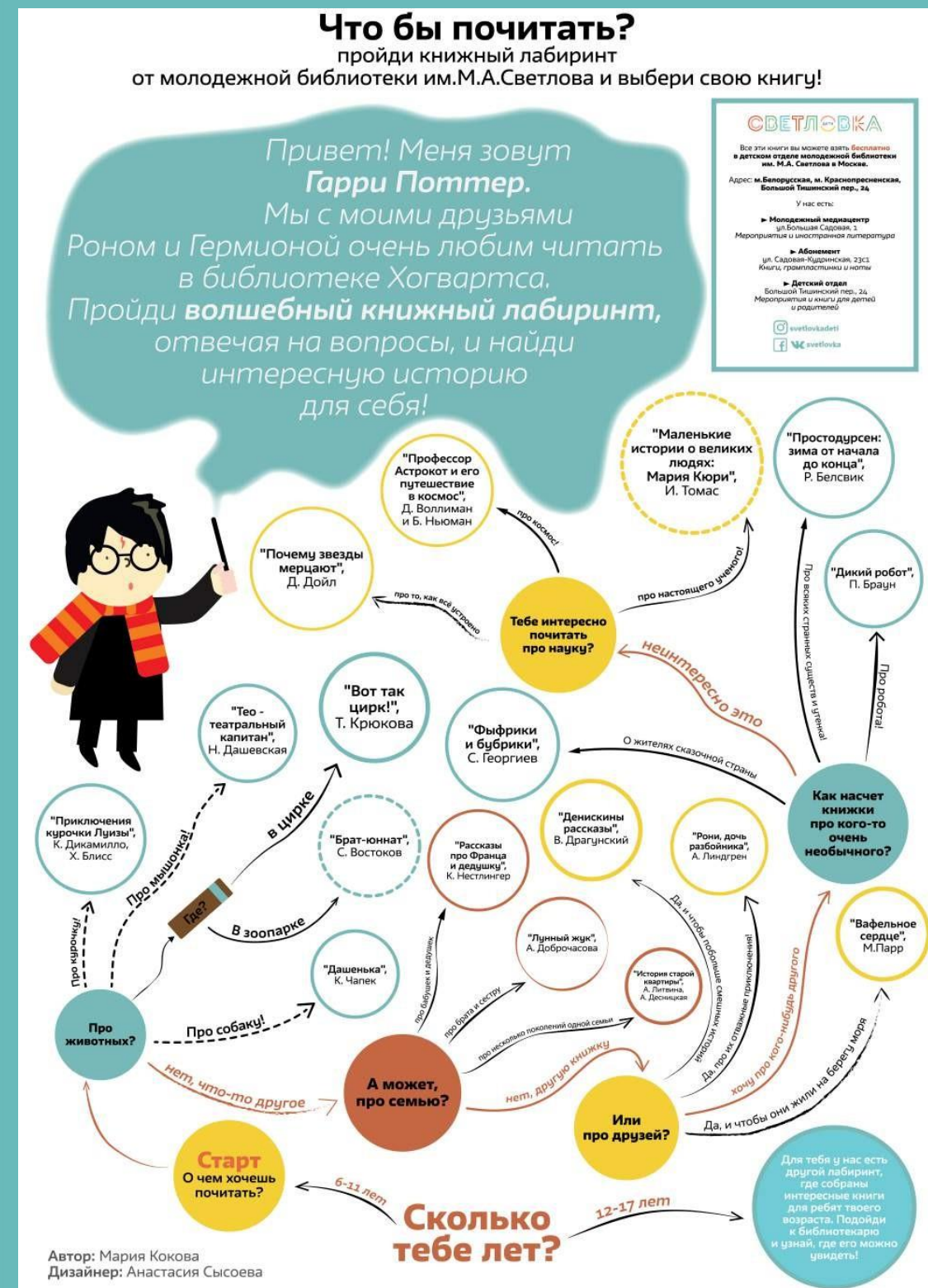
<input type="checkbox"/> 123 Книга с цифрой в названии	<input type="checkbox"/> Первое написанное произведение любимого писателя
<input type="checkbox"/> Книга, в названии которой упоминается погода	<input type="checkbox"/> Книга, на обложке которой есть цветок
<input type="checkbox"/> Книга со словом «книга» в названии	<input type="checkbox"/> Первая книга трилогии
<input type="checkbox"/> Семейная сага	<input type="checkbox"/> Зарубежная книга с русским героем
<input type="checkbox"/> Книга с диким животным на обложке	<input type="checkbox"/> Книга, в названии которой есть предмет одежды
<input type="checkbox"/> В названии книги есть цвет	<input type="checkbox"/> ? Книга с вопросом в названии
<input type="checkbox"/> <25 Книга, написанная автором младше 25 лет	<input type="checkbox"/> Книга, вышедшая в год вашего рождения
<input type="checkbox"/> Книга про королевских особ	<input type="checkbox"/> Книга, в названии которой есть время года
<input type="checkbox"/> Книга, где один из главных героев художник	<input type="checkbox"/> Книга, один или несколько героев которой — реальные исторические личности
<input type="checkbox"/> Нон-фикшн про любовь к себе	<input type="checkbox"/> Книга, главный герой которой пенсионного возраста
<input type="checkbox"/> Нон-фикшн про вашу профессию или профессию мечты	<input type="checkbox"/> Книга, в названии КОТорой спрятался КОТ
<input type="checkbox"/> Книга, где главные герои — дети	<input type="checkbox"/> Книга пряником из Античности
<input type="checkbox"/> Книга испанского писателя	<input type="checkbox"/> Книга с местоимением в названии
<input type="checkbox"/> Книга автора, который был любимым в детстве	<input type="checkbox"/> Ψ Художественная книга, написанная профессиональным психологом
<input type="checkbox"/> >>>> Книга с длинным названием (более 5 слов)	
<input type="checkbox"/> Мемуары	

#светловкачеллендж23

# Книжные лабиринты

Книжный лабиринт — игровой формат рекомендательных списков в виде плакатов с цепочкой вопросов, которые приводят к книге. Книжные лабиринты могут различаться по тематике, формату, дизайну, возрасту целевой аудитории и способам применения и размещения. Это эффективный и вовлекающий инструмент, способный помочь в выборе читателями подходящей под индивидуальные предпочтения книги. В Светловке был разработан и реализован ряд книжных лабиринтов на разную тематику (например, лабиринт с художественной литературой, нон-фикшн книгами, книгами про животных или про космос) и для разной аудитории (несколько лабиринтов для детей различного возраста и для взрослых), которые неизменно становятся любимым развлечением у публики как в стенах библиотеки, так и на внешних площадках, а также интересным форматом сотрудничества с партнерами.

Подробную инструкцию по разработке и созданию книжного лабиринта можно найти [по ссылке](#).



# Квиз

Квиз — увлекательный формат, который дает участникам возможность в игровой форме проверить и улучшить свои знания в самых разнообразных сферах, в том числе в литературе. Это командная игра, проходящая в несколько этапов, цель которой — за ограниченное время дать правильные ответы на тематические вопросы. В данной активности в полной мере можно реализовать просветительские функции библиотеки, заинтересовать участников в дальнейшем расширении и углублении своей эрудиции. В Светловке квизы проводятся регулярно в рамках различных комплексных просветительских мероприятий, а также осуществляются выездные квизы в образовательных учреждениях города.

Подробную инструкцию по подготовке и проведению квиза можно найти [по ссылке](#).



# Чек-лист

Чек-лист — тематическая подборка книг, фильмов или дел (например, культурных мероприятий, которые стоит посетить), красиво оформленная в виде списка, где можно отмечать уже выполненные пункты. Чек-листы могут быть разного размера (рекомендуем не менее 7 и не более 20 пунктов в едином чек-листе) и размещаться как онлайн (в социальных сетях, на сайте, в email-рассылке), так и оффлайн (раздаваться на мероприятиях или постоянно, быть частью подарка или приза). Тематика чек-листов ничем не ограничивается, они могут создаваться под отдельные мероприятия, праздники, инфоповоды — например, «10 книг, которые помогут создать новогоднее настроение», «7 книг, которые помогут позаботиться о себе во время стресса».

Можно не только составлять чек-листы самостоятельно, но и просить дать рекомендации ваших партнеров, лекторов, блоггеров и даже самих посетителей. Формат чек-листов — это не просто рекомендация. Он эффективно вовлекает в выполнение указанных пунктов, например, прочтение определенного количества книг на тему.

**Подборка фильмов к лекции**  
**«Мотив книги в кинематографе**  
**«НОВОЙ ВОЛНЫ»**

- 🎬 Франсуа Трюффо «400 ударов»
- 🎬 Франсуа Трюффо «Семейный очаг»
- 🎬 Франсуа Трюффо «451 градус по Фаренгейту»
- 🎬 Жан-Люк Годар «Альфавиль»
- 🎬 Жан-Люк Годар «Презрение»
- 🎬 Жан-Люк Годар «Китайка»
- 🎬 Ален Рене «Вся память мира»
- 🎬 Ален Рене «В прошлом году в Мариенбаде»
- 🎬 Ален Рене «Мой американский дядюшка»

**ВИКТОРИЯ МИТРОФАНОВА**  
сценарист и киновед

**НИКА МИТРОФАНОВА**  
критик театра и кино

СВЕТЛОБКА

**ПОДБОРКА ФИЛЬМОВ К ЛЕКЦИИ**  
**«СТРАШНО БЫТЬ ЖЕНЩИНОЙ?**  
**ГЕРОИНИ В ФИЛЬМАХ УЖАСОВ»**

- 🎬 «Кэрри» 1976
- 🎬 «Хэллоуин» 1978
- 🎬 «Выводок» 1979
- 🎬 «Кинопроба» 1999
- 🎬 «Зубы» 2007
- 🎬 «Тело Дженнифер» 2009
- 🎬 «Бабадук» 2014

СВЕТЛОБКА

**ЕЛИЗАВЕТА ПРИТЪКИНА**  
культуролог,  
исследователь кино

# Тест

Тест — знакомый каждому формат, который предлагает аудитории возможность проверить свои знания в какой-либо области и улучшить их. Во многом данный формат пересекается с форматом квиза, по сути, квиз представляет собой командный оффлайн-тест. Чаще всего же тесты проходятся в индивидуальном порядке и онлайн. Создать тест можно как на внешних платформах, поделившись потом ссылкой в социальных сетях, на сайте или разместив QR-код, ведущий на тест, в стенах библиотеки, так и при помощи встроенных инструментов социальных сетей. Например, в социальной сети ВКонтакте можно установить приложение «тесты» в сообществе библиотеки или устраивать тесты в «историях».

Рекомендуем не только задавать вопросы и давать варианты ответов, но и чуть подробнее углубляться в правильный ответ, чтобы дать возможность участнику теста получить больше информации, вовлечь его в дальнейшее прохождение и заинтересовать в самостоятельном поиске данных по этому поводу.

Сколько братьев и сестёр было у Чарльза?



Чарльз Диккенс родился в пригороде Портсмута в семье чиновника Королевского флота. Семья жила очень бедно.

3 братьев и сестёр

5 братьев и сестёр

7 братьев и сестёр



# Лекция-пасьянс

Лекция-пасьянс — необычный игровой формат нелинейного рассказа по любой теме. Информация разбита на «карты», которые, как в настоящем пасьянсе, тасуем и раскладываем, по фрагментам раскрывая тему лекции. Слушатели постоянно участвуют в процессе — определяют ход лекции, вытягивая карты, задают вопросы, решают забавные тесты. Таким образом слушатели как бы сами становятся сорасказчиками лекции, что способствует большей вовлеченности, заинтересованности, а также более простому и быстрому усвоению полученной информации.

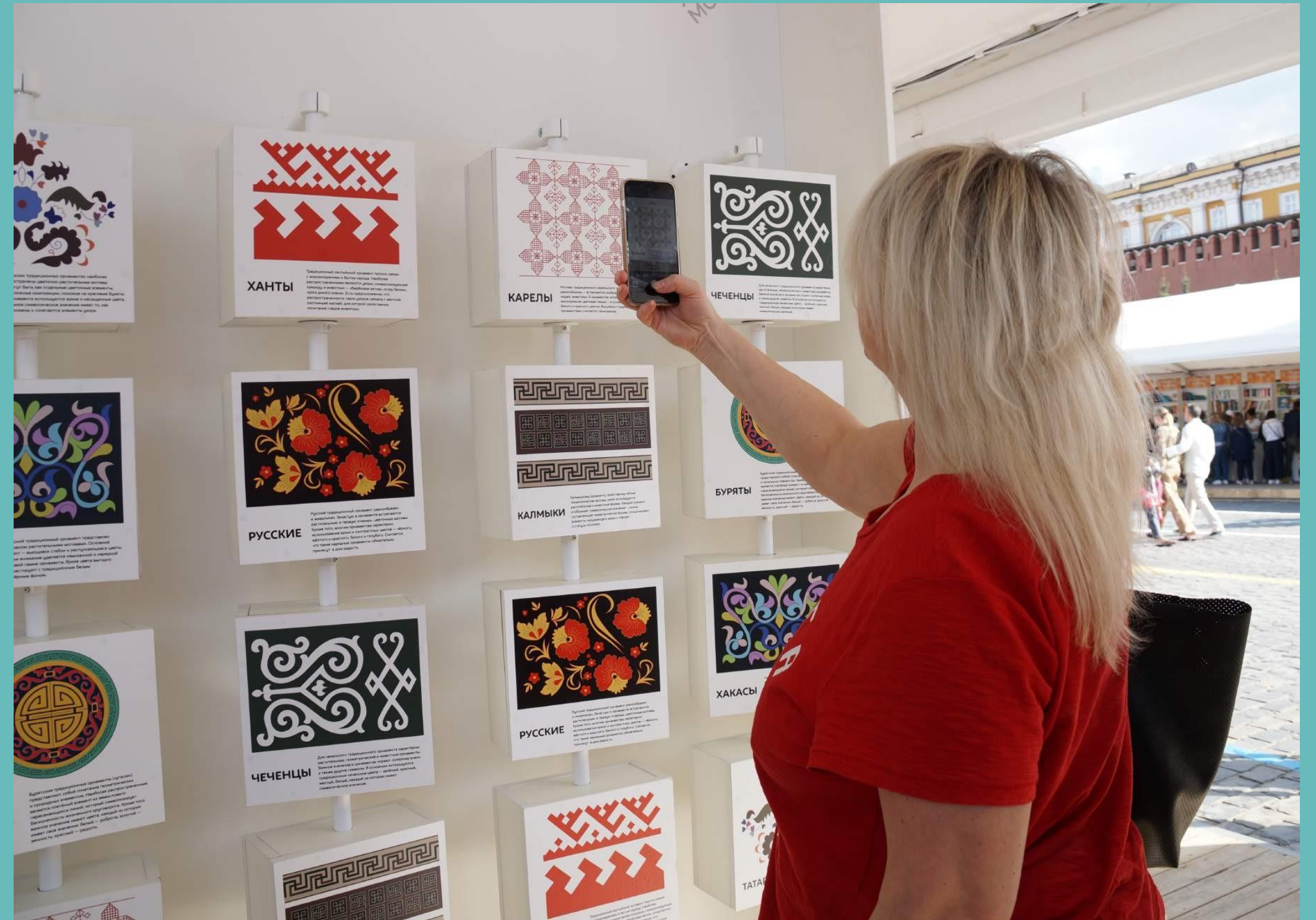
Подробную инструкцию по подготовке и проведению лекции-пасьянса можно найти [по ссылке](#).



# Мемори

Мемори — игровой формат, развивающий память, внимательность и кругозор. Перед посетителями располагаются двусторонние карточки, на которых с лицевой стороны размещена визуальная или текстовая информация, например, портреты писателей, цитаты, иллюстрации. Каждая карточка повторяется 2 раза, изначально они повернуты «рубашкой» вверх. Задача гостей — открывать ячейки игры и находить парные карточки, запоминая их расположение. Например, по памяти найти среди перевернуты карточек писателя и его цитату.

Активность может быть реализована как оффлайн с напечатанными или вырезанными из картона карточками, так и онлайн в специальных сервисах.



# Интерактивные литературные инсталляции

Интерактивные литературные инсталляции — привлекающие внимание объекты, сочетающие элемент игры и полезную информацию (например, интересные факты о писателях, цитаты из произведений и т.д.). Инсталляции могут быть разными — фотозона, интерактивные объекты, отдельные атрибуты. Главное, чтобы посетители площадки, на которой расположена инсталляция, могли не только смотреть на нее со стороны, но и взаимодействовать с ней. Инсталляции могут быть расположены как в стенах библиотеки, так и на различных фестивалях или сторонних площадках.

Например, можно организовать фотозону, где посетители могли бы сфотографироваться в антураже и с атрибутами литературных произведений. Так, на ММКЯ 2021 года на площадке «Библиотеки Москвы» художник рисовал на прозрачном оргстекле сюжеты из произведений писателей-юбиляров, с которыми могли сфотографироваться посетители Ярмарки.

Другой пример интерактивной литературной инсталляции — кубы-ребусы, которые знакомы всем посетителям Светловки. Кубы-ребусы — вертикальная стойка с тремя уровнями кубов: на верхнем уровне представлены портреты писателей, на среднем уровне приведены тексты из их известных произведений, на нижнем уровне расположены иллюстрации к указанным произведениям. Задача посетителей — правильно соотнести все 3 уровня.





# Книжные предсказания

Книжные предсказания — еще один edutainment-формат, обеспечивающий высокую вовлеченность аудитории. Такой формат может быть реализован как в оффлайн-формате, так и в виде онлайн-активности в социальных сетях. Предсказание может представлять собой цитату из литературного произведения, название книги, иллюстрацию и т.д. Чтобы получить предсказание, читатель должен вслепую выбрать один из чаще всего заготовленных заранее организаторами вариантов.

Так, на площадке «Библиотеки Москвы» ММКЯ 2022 года была представлена инсталляция «Книжный прогноз» — объект в виде открытой книги, на которой были размещены конверты с цитатами писателей-юбиляров внутри. Посетителям площадки было предложено наугад выбрать конверт и получить предсказание.

У Светловки также есть регулярная рубрика «Книжное предсказание» в социальных сетях: заранее выбирается книга, подписчики в комментариях к публикации пишут номер страницы и строки, а администратор сообщества в ответ на их комментарии публикует расположенные на этих страницах цитаты.



# Существуют различные способы использования и размещения edutainment-активностей

# В стенах библиотеки

Мероприятия, созданные в одном из форматов edutainment, могут проводиться на постоянной основе в стенах библиотеки. Так, например, в библиотеке могут регулярно проходить квизы на тему литературы для всей семьи. Это же касается и образовательно-развлекательных объектов, например, напечатанных книжных лабиринтов, которые могут стать неизменно привлекающим внимание и интерес посетителей украшением любой библиотеки.



# На партнерских оффлайн-площадках

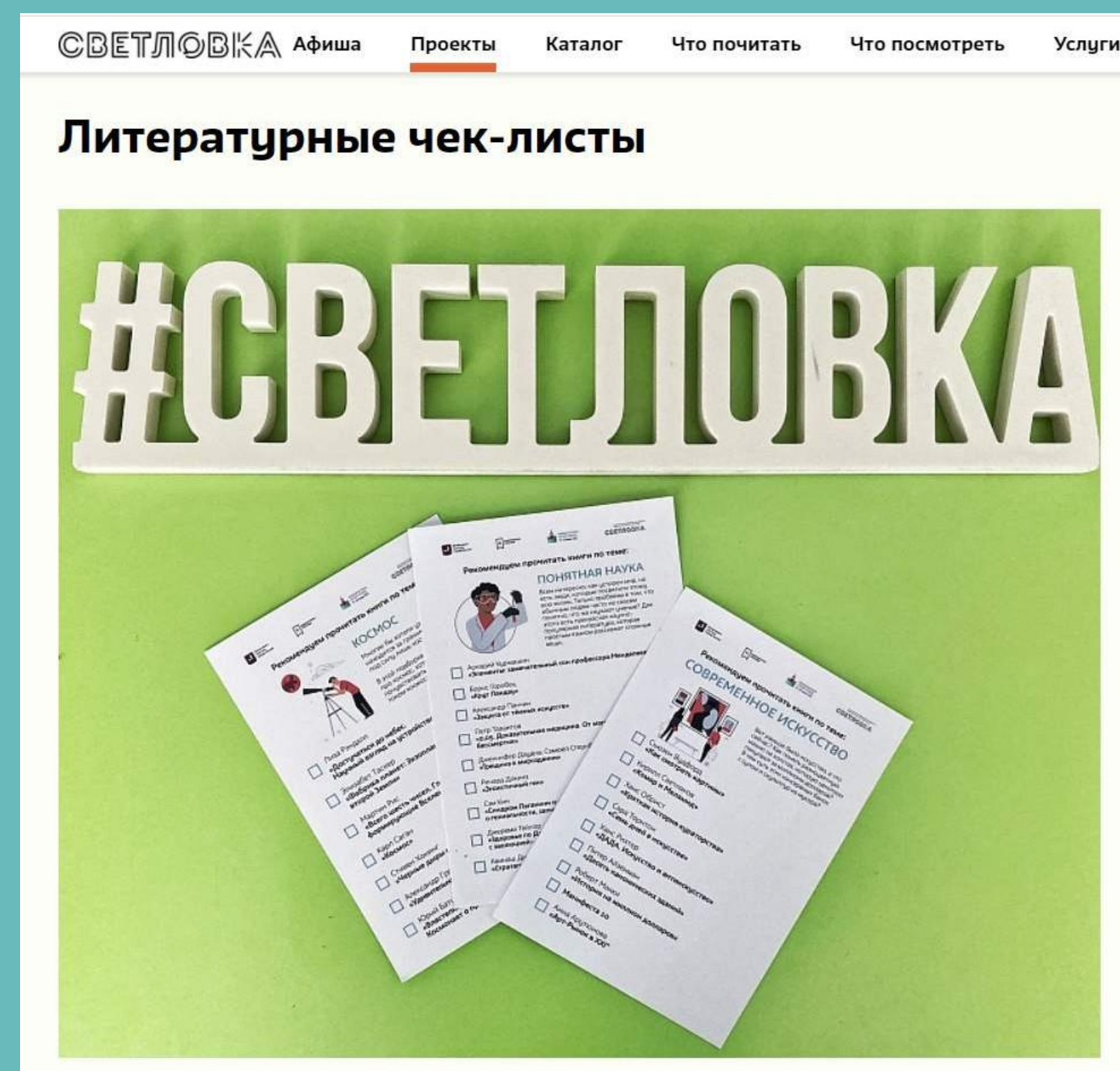
Формат edutainment может быть реализован на сторонних площадках в партнерских организациях и использоваться как инструмент продвижения. Это позволит охватить и заинтересовать большую аудиторию, привлечь внимание новых людей к деятельности библиотеки.

Так, сотрудники библиотеки могут еженедельно или ежемесячно выезжать в партнерские школы для проведения литературных квизов среди учеников, а книжные лабиринты могут быть подготовлены специально в подарок или в коллаборации с партнерами — культурными институциями, издательствами, кафе (например, лабиринт с книгами по искусству для художественной галереи) и располагаться на их площадке.



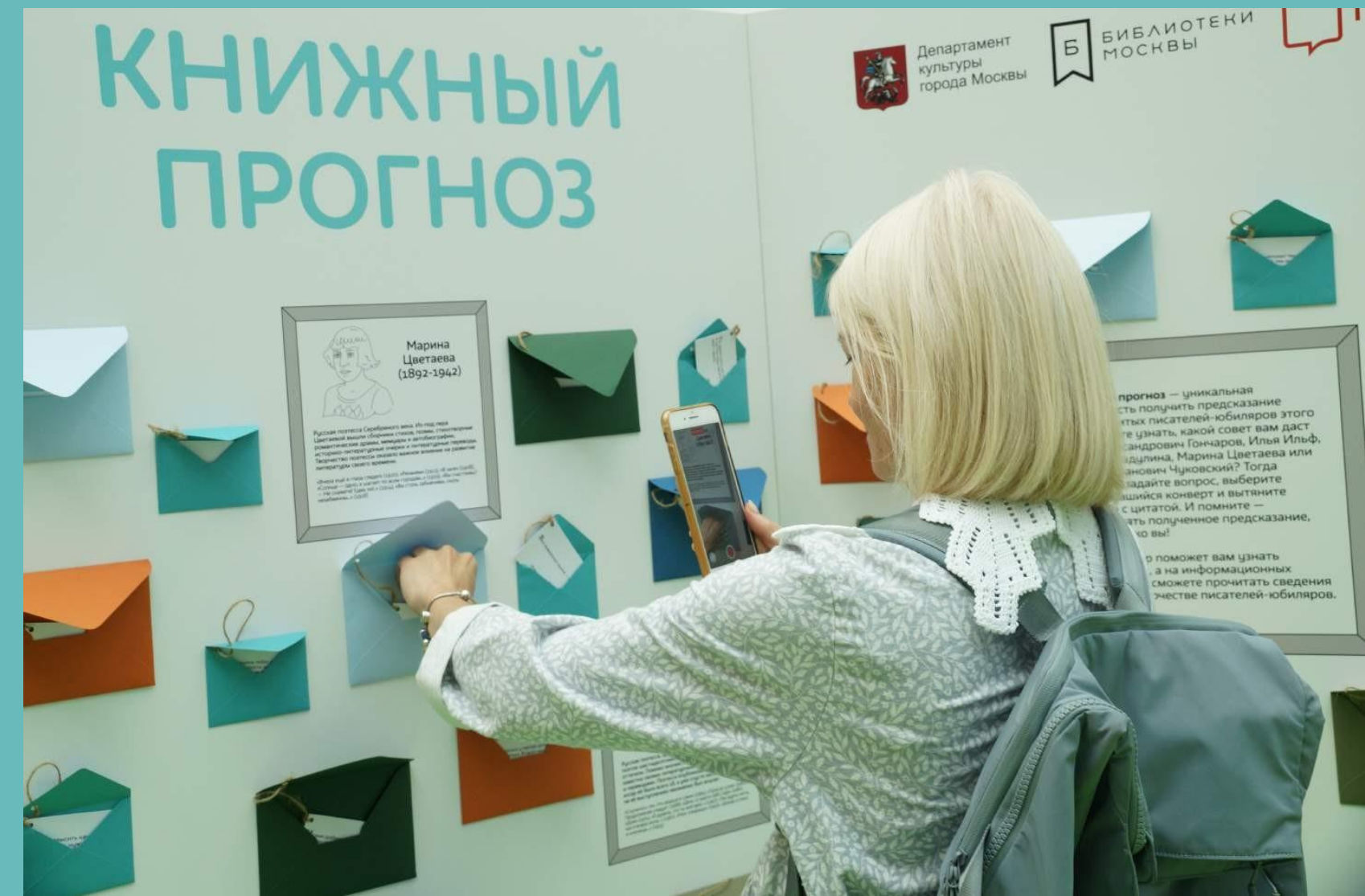
# Онлайн

Многие форматы edutainment легко адаптируются или даже изначально созданы для онлайн-формата. Доступно размещение или внедрение инструментов edutainment в социальные сети, на сайте библиотеки Или на стороннем сайте партнеров. Наиболее распространены форматы онлайн-тестов, размещение в сети Интернет книжных лабиринтов и чек-листов, даже квизы могут проводиться в онлайн-формате.



# На площадках ярмарок и фестивалей

Объекты и мероприятия в формате edutainment могут стать частью работы площадки библиотеки на литературных фестивалях и ярмарках. Таким образом расположенные в интерактивной зоне площадки edutainment-активности будут не только привлекать внимание посетителей фестиваля или ярмарки к работе площадки, но и формировать у них позитивный образ библиотек как места, где есть место не только для просвещения, но и для развлечения и креативности. Так, Светловка ежегодно размещает различные edutainment-активности в интерактивных зонах курируемой площадки «Библиотеки Москвы» на книжном фестивале «Красная площадь» и ММКЯ. Описанные ранее книжные лабиринты, чек-листы, мемори и другие объекты интерактивной площадки всегда привлекают внимание публики.



**Мы надеемся, что наши рекомендации помогут вам эффективно использовать edutainment-инструменты и увеличивать вовлеченность вашей аудитории.**

СВЕТЛОВКА



[www.svetlovka.ru](http://www.svetlovka.ru)



@svetlovka



@svetlovkamoscow

