

## **Программа привлечения новых читателей «ВРЕМЯ Ч!»**

Доновская Виктория Николаевна,  
библиотекарь ЦБС г. Боготола

Книга имеет огромное значение в жизни каждого человека и общества в целом. Она не только хранит память о прошлом, но и раскрывает перед человеком будущее.

Формирование читательской грамотности в современной России является одной из важнейших задач сохранения и развития национальной культуры. Распоряжением Правительства РФ от 3 июня 2017 г. N1155-р утверждена «Концепции программы поддержки детского и юношеского чтения в РФ»; Национальная программа поддержки и развития чтения в России на 2007-2020 гг., утвержденная Федеральным агентством по печати и массовым коммуникациям и Российским книжным союзом 24.11.2006 г.

Программа по привлечению новых читателей «ВРЕМЯ Ч!» направлена на стимулирование чтения и развитие активной читательской деятельности. Программа рассчитана на 2020 год.

### *Цель программы:*

Воспитание и развитие творческой духовно-интеллектуальной, социально адаптированной личности через предоставление необходимых информационных ресурсов, через обеспечение открытого полноценного доступа к информации.

Повышение статуса чтения, читательской активности и улучшение качества чтения, развитие культурной и читательской компетентности детей и юношества, а также формирование у подрастающего поколения высоких гражданских и духовно-нравственных ориентиров.

формирование культуры чтения и литературного вкуса, повышение статуса чтения как творческого процесса.

Достижение этой цели будет возможно через решение следующих *задач*:

- продвигать лучшие произведения современной и классической литературы;
- знакомить читателей с творчеством современных авторов;
- пропагандировать краеведческую литературу;
- повышать культуру и читательскую компетентность;
- возрождать и поддерживать семейные традиции чтений;
- восстановление культурного диалога поколений через книгу;
- создавать новые комфортные условия и повышать качество организации библиотечно-информационного обслуживания читателей;
- развивать в читателе – ребенке познавательную активность, включая его в культурное, информационное, образовательное пространство;

- организация досуга детей и подростков в целях рационального использования свободного времени, чтобы библиотека стала для обучающихся "территорией культуры и общения";

-обеспечить систематическую и целенаправленную популяризацию книг и других печатных изданий;

- оказывать помощь в выборе книг.

*Целевая аудитория нашей программы:*

Подростки и молодежь - учащиеся школы в возрасте от 12 до 17 лет

Для того чтобы наша программа была интересна, мы хотим предложить инновационные формы массовой работы в библиотеке:

*Литературный квест* (литературное квест-ориентирование) – это один из вариантов игры-поиска. Маршрут литературного квест-ориентирования связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг. Каждая остановка в маршруте - это памятные места, организации и предприятия, действующие на территории города или иного населенного пункта, в окрестностях библиотеки. Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и помогает им лучше узнать родной край, взглянуть по-новому на знакомые с детства места.

*Поэтический звездопад* - мероприятие, посвященное шедеврам поэзии или популярным поэтам, основано на чтении стихов.

*Флешбук* - презентация или знакомство с интересными книгами с помощью цитат, иллюстраций, личных переживаний и другой информации о книге.

*Флэшмоб* (с англ. flash mob - «мгновенная толпа»). Мероприятие имеет эффект неожиданности и направлено на то, чтобы вызвать у случайных прохожих удивление и заинтересованность. Например: участники флэш-моба в футболках и бейсболках с символикой библиотеки неожиданно появляются в определенном многолюдном месте, одновременно открывают принесенные с собой книги и читают вслух в течение нескольких минут, затем быстро расходятся.

*Библиошопинг* – мероприятие в ходе, которого один участник предлагает другому «купить» книгу, прорекламировав ее так, чтобы у «покупателя» появилось желание её прочитать.

*Фольклорные посиделки* - форма знакомства подрастающего поколения с устным народным творчеством, с художественной творческой деятельностью народа, отражающей его жизнь, воззрения, идеалы. Народное творчество, зародившееся в глубокой древности - историческая основа всей мировой художественной культуры, источник национальных традиций, выразитель народного самосознания.

*Игровые выставки* - отличительная особенность подобных выставок состоит в наличии познавательно-игрового момента. Читателю предлагается не

только ознакомиться с представленными документами, но и выполнить некоторые задания. Особенно часто выставки-игры используются в работе с молодежью.

#### *Информационные технологии:*

Компьютерная информационная технология, позволяет объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию).

- 1.Оцифрованные ресурсы периодической печати.
- 2.Электронная библиотека обеспечивает равенство, доступность и качество обслуживания. Дает гарантию точности и достоверности компьютерной информации.
- 3.Медиапрезентации к библиотечным урокам и мероприятиям.
- 4.Создание электронных ресурсов школьниками.
- 5.Доступ к современным отечественным информационным ресурсам научного и художественного содержания.

#### План мероприятий

1. «Либ-моб!»- как пройти в библиотеку – 20.03.2020
2. «Стори-тайм»-время веселых историй 3.04.2020
3. «Поэтический батл»- время классиков 29.04.2020
4. «Литература и все, что ее окружает»-литературный квест.  
26.05.2020
5. «Найди друга» Литературный кросс- 20.06.2020
6. «Цветок-РАДУГА» Игра – приключения 10.09.2020
7. «Литературный дартс»- литературная игра 12.10.2020
8. «Приведи друга в библиотеку»- игра предложение 23.11.2020
9. «Мама, я тебя люблю!» акция 23.11.2020