

«КУБОК МОЛЧАНОВКИ»: ПРОЕКТНАЯ СЕССИЯ

Павел ЯКУШЕВ,
сотрудник сектора научного проектирования и инноваций
Иркутской областной государственной универсальной научной
библиотеки им. И.И. Молчанова-Сибирского

Анастасия ЯРОВАЯ,
сотрудник сектора научного проектирования и инноваций
Иркутской областной государственной универсальной научной
библиотеки им. И.И. Молчанова-Сибирского



Около года назад в целях развития проектной деятельности в Иркутской областной государственной универсальной научной библиотеке им. И.И. Молчанова-Сибирского был создан сектор научного проектирования и инноваций (СНПИ). Одним из последних его мероприятий, проведённых в 2017 г. и нацеленных на развитие творческой инициативы сотрудников, стали первые игры «Кубок Молчановки». Они состоялись 24 ноября и собрали 40 участников, а также весь библиотечный штат в роли зрителей и сочувствующих. Но обо всём по порядку...

БИБЛИОТЕЧНЫЙ КВЕСТ: ТЕХНОЛОГИЯ

Годовой опыт работы СНПИ показал: идеи у библиотекарей есть, но как только возникает необходимость расписать «цели-задачи-результат», количество желающих довести проект до ума резко сокращается. О том же сигнализировали и прошлые проектные сессии. Стало ясно: момент генерации идеи и процесс её реализации в виде проекта на первоначаль-

ном этапе необходимо отделять, чтобы дать возможность творческой мысли проявиться с максимальной полнотой. Именно поэтому сотрудники сектора приняли решение провести итоговую проектную сессию 2017 г. в формате... квеста.

В результате получился полноценный квест с локациями, которые требовалось проходить последовательно, собирая необходимый для решающего проектного баттла (битвы) творческий материал. Был определён список команд-участниц и отделов, внутри которых располагались локации. Требования к формированию команды было всего два: её члены должны быть сотрудниками одного отдела; количество участников – не меньше трёх человек. Для поддержки игрового духа командам предлагалось придумать название и девиз. Таким образом, в борьбу за «золотой» кубок первых Молчановских игр включились команды из шести отделов. Параллельно создавались локации. «Кубок Молчановки» не должен был стать развлекательным тимбилдинговым мероприятием, хотя такое расширение смысла произошло само собой. В первую очередь он задумывался именно как проектная сессия: формирование проектных идей по запросу отделов для решения конкретных библиотечных задач. Поэтому совместно с администрацией было выбрано несколько ключевых направлений, нуждающихся в свежем взгляде. В итоге локации были сформированы в отделах библиографии, автоматизации, учёта, внестационарного обслуживания, а также в редакционно-издательском секторе и научно-методическом отделе. С ведущими отделами были проведены консультации, после чего от каждого поступило несколько заявок. Так были сформулированы ключевые вопросы для пяти локаций:

- ✓ «Что ещё можно автоматизировать в «Молчановке»? Куда и как автоматизаторы могут приложить свои руки?» (отдел автоматизации);
- ✓ «Как вы организовали бы работу комплекса информационно-библиотечного обслуживания (КИБО): идеи, варианты, любые мысли по поводу» (отдел

внестационарного обслуживания и обслуживания маломобильных пользователей);

- ✓ «В библиотеке организуется комната профессиональной перезагрузки. Что в ней должно быть?» (научно-методический отдел);
- ✓ «Как сделать так, чтобы в библиотеке не было читателей-должников?»

(отдел учёта, регистрации читателей и сервисных услуг);

- ✓ «Как редакционно-издательский сектор может зарабатывать деньги?» (редакционно-издательский сектор).

Отдельный запрос передал отдел библиографии, который время от времени сталкивается с тем, что не

...идеи у библиотекарей есть, но как только возникает необходимость расписать «цели-задачи-результат», количество желающих довести проект до ума резко сокращается.



все сотрудники библиотеки умеют грамотно и без ошибок составлять библиографические справки. Поэтому была разработана «экзаменационная локация», где командам предстояло ответить на вопросы профессионального библиографического теста.

Участникам квеста были поставлены жёсткие условия: находиться внутри локации не дольше 10 минут; передвигаться от локации к локациям в строгом соответствии с персональным маршрутным листом; все ответы на заданные вопросы и попутные идеи записывать на заранее выданные

листы. Таким образом, все шесть команд должны были пройти локации в течение часа. После этого им выделялось полчаса на выполнение итогового задания перед второй частью квеста – проектным баттлом.

На проектный баттл участникам отводился ровно час, и время снова было строго регламентировано. Выступление команды делилось на две части: за первые 4 минуты требовалось коротко обобщить все собственные идеи по пяти локациям, после чего ещё за 4 минуты расписать одну из идей более подробно (с целями, задачами, этапами, результатами и целевой аудиторией). В качестве дополнительной возможности разрешалось представить на суд жюри какую-нибудь домашнюю проектную заготовку. Игроки могли воспользоваться этим вариантом, если сомневались, что смогут за столь короткий срок детально изложить только что появившуюся идею. Забегая вперёд, скажем, что лишь одна команда пошла на этот шаг, рассказав о проекте собственного отдела, который в то время находился в разработке. Её участники решили, что это хорошая возможность опробовать свою задумку на коллегах.

Проектный баттл оценивало компетентное жюри в составе администрации и представителей профкома. Последний выступил соучредителем игр и предоставил кубок, на котором была сделана гравировка «Кубок Молчановки» (изначально предполагалось, что награда может стать переходящей, а Молчановские игры – постоянными).

Также в рамках квеста были организованы несколько шуточных мини-локаций, дающих игрокам возможность получить дополнительный балл. Автоматизаторы предлагали отгадать шифр от кодового замка, профсоюз ввёл для команд «профсоюзный балл», а СНПИ организовал локацию под названием «Кот в мешке», где команды могли заработать от одного до трёх баллов, потерять один балл, выиграть в лотерею сладкие или полезные призы, в том числе персональный приз от директора библиотеки.

«Кубок Молчановки» не должен был стать развлекательным тимбилдинговым мероприятием... В первую очередь он задумывался именно как проектная сессия...



НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ...

Игра началась в 10.00 в последнюю пятницу месяца, когда библиотека закрыта для читателей на санитарный день. Введение жёсткого временного регламента и, что немаловажно, соблюдение его командами, позволило уложиться в изначально заявленные 3 часа чистого времени. Игры завершились подведением итогов и награждением победителей ровно в 13.00. Все команды были настроены позитивно и показали свою способность к мозговому штурмам. Всего за время работы на локациях были сгенерированы 154 идеи. Более половины из них пересекаются, что говорит о шаблонности мышления. И это не вина и не беда сотрудников, а объективная данность – люди мыслят стандартно. Главное тут – преодолеть в себе склонность к стереотипным решениям. В этом смысле самым показательным стал вопрос, сформулированный отделом учёта: «Как сделать так, чтобы в библиотеке не было читателей-должников?» Все без исключения команды пошли по стандартному «репрессивному» пути (штрафные санкции, «доски позора» и даже служба библиотечных коллекторов). По аналогии и в противовес предлагалось создать «доски почёта» для аккуратных читателей. Хорошей мыслью было введение «прошёного воскресенья» – как дополнение к штрафным санкциям. А решение «не

выдавать книги» (нет книг – нет должников) – стало самым оригинальным. Другим примером шаблонного мышления стали идеи для редакционно-издательского сектора. Зарабатывать деньги предлагалось в основном двумя способами: печатать библиотечную «сувенирку» и организовать мини-издательство.

сотрудники отдела автоматизации не любят, когда их называют «асушники», предпочитая название «автоматизаторы». Некоторые молодые специалисты не знают, где расположены ключевые библиотечные отделы. Часть работы отдела внестационарного обслуживания коллеги из других подразделений

...отдел библиографии ... время от времени сталкивается с тем, что не все сотрудники библиотеки умеют грамотно и без ошибок составлять библиографические справки.

Одна команда выступила с призывом собирать и сдавать макулатуру, а другая – организовать мастер-классы по редактированию текстов и вёрстке, что было уже «чуть теплее» в сторону расширения взглядов.

Неплохими идеями по заданным направлениям стали:

- ✓ создание «бегущей строки» на здании библиотеки;
- ✓ организация пункта самовозврата книг;
- ✓ создание и выпуск библиотечного комикса;
- ✓ введение в дополнение к читательским билетам электронных браслетов;
- ✓ создание системы сенсорного освещения с датчиками движения для энергосбережения;
- ✓ обмен специалистами между отделами и, как следствие, реформирование ныне существующей модели «Школы молодого библиотекаря».

Первые Молчановские игры показали, что подобный формат может являться хорошим инструментом по вовлечению большого количества сотрудников в стратегическое планирование. Он удобен не только в плане организации мозговых штурмов на заданные темы, но и с точки зрения эффективного человеческого взаимодействия. Люди из разных отделов получили возможность высказать, как и чем живут их коллеги, работающие с теми же самыми читателями, но по иным направлениям.

И неожиданно вдруг выяснились детали, которые в иной ситуации навсегда остались бы за кадром. Например, что

считают излишне бюрократизированной. А библиотекари со стажем подчас даже не подозревают, что многие их предложения (которые им самим кажутся интересными) в учреждении уже реализованы.

Таким образом, квест выявил слабые места в организации внутробиблиотечного взаимодействия. И это очень хороший результат. Потому что делать мир понятнее (а именно это является мегазадачей «Молчановки») можно лишь тогда, когда ты сам его понимаешь и в нём разбираешься. А для начала нужно познать мир собственной библиотеки.

В качестве заключения остаётся добавить, что Молчановские игры решено сделать регулярными и проводить их в разных форматах дважды в год – в конце весны (как тимбилдинговое мероприятие к Дню библиотекаря), и в конце осени (как итоговый вариант проектной сессии). Кубок же сделать переходящим. Сейчас он хранится в научно-методическом отделе, команда которого и стала победителем первых игр.

А перед коллективом теперь стоит следующая задача: помочь отделам-локациям реализовать наиболее интересные идеи в виде проектов и тем самым способствовать формированию удобного и грамотного пространства, куда читатель будет приходить с удовольствием.

