

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
МУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»**

«СОГЛАСОВАНО»

На заседании Ученого совета от
« 03 » сентября 2024 г.
Протокол № 4

«УТВЕРЖДАЮ»
И.о. ректора Г. АУДИО МО «ИРО»
Стрельская Н.И.
« 03 » сентября 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ)**

*«Библиотечно-информационное обслуживание пользователей» с модулем
«Цифровые сервисы в работе библиотекаря»*

Мурманск
2024

Разработчик программы:
Нечаева К.М., доцент кафедры ДДОиВ, канд.пед.наук

1. Характеристика программы

1.1 Цель реализации программы — Развитие профессиональных компетенций специалиста библиотеки по использованию современных подходов к деятельности специалиста библиотек на основе цифровых сервисов.

1.2 Планируемые результаты обучения

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Стационарное, внестационарное и дистанционное обслуживание пользователей библиотек	Организация обратной связи с пользователями библиотеки в стационарном и дистанционном (удаленном) режимах, изучение информационных потребностей и запросов пользователей библиотеки с целью повышения эффективности библиотечно-информационного обслуживания	Алгоритм организации обратной связи с пользователями библиотеки в стационарном и дистанционном (удаленном) режимах, приёмы изучения информационных потребностей и запросов пользователей библиотеки с целью повышения эффективности библиотечно-информационного обслуживания	Организовывать обратную связь с пользователями библиотеки в стационарном и дистанционном (удаленном) режимах, изучать информационных потребностей и запросов пользователей библиотеки с целью повышения эффективности библиотечно-информационного обслуживания
Библиографическая и информационно-аналитическая деятельность в библиотеке	Информационное обслуживание в стационарном и дистанционном режимах пользователей библиотеки	Алгоритм использования цифровых инструментов и сервисов в работе библиотекаря. Отечественные сервисы для создания игрового контента, в том числе, интеллектуального	Использовать цифровые инструменты и сервисы. Разрабатывать игровой контент и проводить интеллектуальные игры на основе отечественных сервисов.

1.3 Категория слушателей: библиотекари учреждений сферы культуры.

1.4 Форма обучения — очная.

1.5 Срок освоения программы — 36 ч.

1.6 Форма входного контроля: диагностика.

Форма текущего контроля: контрольная работа

Форма итоговой аттестации: зачет.

Режим занятий: 6 учебных дней по 6 аудиторных часа в день.

Общая продолжительность программы: 1 неделя.

Раздел 2. Содержание программы

№	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Самостоятельная работа, час	Формы контроля
			Лекция, час	Интерактивное (практическое) занятие, час		
	Входная диагностика					тест
1.	Тенденции в информационно-библиографическом обслуживании	6	6			
2.	Психологические аспекты профессиональной деятельности специалиста библиотеки	6		6		
3.	Внедрение и использование цифровых инструментов и сервисов в работе библиотекаря	6	6			
4.	Работа с игровым контентом как ведущий формат взаимодействия с читателями	18	6	12		
4.1	Отечественные сервисы для создания игрового контента	6	6			
4.2	Инструменты для создания игровых ребусов, конструкторов для генерации пазлов из исходных графических изображений и фотографий	6		6		
4.3	Создание медиавикторин с помощью сервиса Interacty	6		6		
	Итоговая аттестация	36	12	24		зачёт

2.2 Рабочая программа

1. (Лекция 6 час.) Тенденции в информационно-библиографическом обслуживании.

Информационное обслуживание как феномен современного общества. Справочно-библиографическое обслуживание как часть информационного обслуживания. Элементы СБА и направления деятельности библиотеки. Определение новых подходов к организации информационно-библиографического обслуживания как одна из тенденций развития. Перевод традиционных источников информации на электронные носители. Методы электронной передачи информации в сочетании с гипертекстом и возможностью графического предоставления информации. Интеграция библиотечного и справочно-библиографического обслуживания. Возможность одномоментного получения библиографического описания документа и его полного текста. Координация справочно-библиографического обслуживания как внутри страны, так и между странами.

2. Практическое занятие (6 час.) Психологические аспекты профессиональной деятельности специалиста библиотеки.

Структура коммуникативного процесса, механизмы перцепции и эффекты в общении. Современные технологии общения с разным контингентом пользователей библиотеки. Изучение в группах тестов и диагностик по психологии личности специалиста библиотеки. Разработка алгоритма общения с пользователями библиотеки в различных ситуациях обслуживания. Практика предупреждения конфликтов в профессиональной деятельности специалистов библиотек.

3. (Лекция 6 час.) Внедрение и использование цифровых инструментов и сервисов в работе библиотекаря.

Качество обслуживания и повышение эффективности работы библиотекаря на основе внедрения и использования цифровых инструментов и сервисов. Важность расширения доступа к информации посетителей как показатель удобства и активизации работы с ними. Повышения качества обслуживания в форматах виртуальных справочных столов, онлайн-консультаций, форумов и групп в социальных сетях. Цифровые технологии в автоматизации процессов и создании онлайн-ресурсов. Основные аспекты внедрения цифровых инструментов, систем автоматизации, электронных каталогов, онлайн-каталогов, цифровых коллекций и других инструментов. Оптимизация процессов выдачи, возврата, регистрации пользователей за счёт автоматизации процессов учета и использования библиотечных программ.

4. Работа с игровым контентом как ведущий формат взаимодействия с читателями

4.1 (Лекция 6 час.) Отечественные сервисы для создания игрового контента.

Принципы организации процесса создания контента для игр. Разработка игровых правил, персонажей, локаций, сюжета, визуальных и звуковых эффектов. Аспекты игрового опыта, прогресс и элементы геймификации.

Основные типы игрового контента. Геймплей как механика игры, определяющая, как игроки взаимодействуют с игрой и друг с другом. Уникальные персонажи, созданные для игры, их характеристики, истории и роли в игровом мире. Локации как миры, в которых разворачивается действие игры, включая пейзажи, здания и другие объекты. Наличие сюжета, его разработка. Определение визуальных и звуковых эффектов, графики, визуальный стиль и анимации игры, которые влияют на общее впечатление, звуки, музыка и звуковые события, которые создают атмосферу и дополняют игровой процесс.

Отечественные платформы и инструменты для геймификации, интерактивных заданий и онлайн-курсов. iSpring Suite - превращение презентации в интерактивные видео. Umaigra - для дидактических игр, созданных с использованием прототипов. Квестоде - для создания онлайн-квестов. Joyteka: Для создания онлайн-квестов, интерактивных видео, тестов, викторин и терминологических игр. Спектр платформ для корпоративного обучения и геймификации на примере iSpring Learn, «Пряники», Работа и игра (Work&Play).

4.2 Практическое занятие (6 час.) Инструменты для создания игровых ребусов, конструкторов для генерации пазлов из исходных графических изображений и фотографий.

Разработка игровых ребусов, конструкторов для генерации пазлов из исходных графических изображений и фотографий в онлайн режиме по темам 500-летие Северного морского пути, 80-летие Победы в Великой Отечественной войне. библиотечного контента.

4.3 Практическое занятие (6 час.) Создание медиавикторин с помощью сервиса Interacty.

Анализ возможностей сервиса Interacty. Разработка медиавикторин по тематическим сериям краеведческих книг, профессиональных журналов и иной периодике.

Паспорт комплекта оценочных средств

1. Диагностика проводится в форме тестирования с выбором ответа. Оценка выполнения — «зачет/незачет». Работа считается выполненной при более половины правильных ответов на вопрос.
2. Зачёт проводится в форме собеседования. Оценка — «зачет/незачет» выставляется на основании полноты ответа слушателя.

Оценочные материалы Диагностическая работа (входной контроль)

1. Выберите ответ. Информационная грамотность это:
 - а) библиотечно-библиографические знания
 - б) умение создавать и поддерживать сайт библиотеки
 - в) умение использовать в своей деятельности современные информационные технологии
2. Отметьте виды платформ для создания и управления библиотечным онлайн-контентом:
 - веб-сайты библиотек
 - онлайн-каталоги
 - портал «Госуслуги»
 - специализированные системы управления библиотеками (LMS)
 - онлайн экскурсии по фондам
 - электронные библиотечные системы (ЭБС)
3. Выберите из списка что соответствует определению «онлайн-курсы, вебинары и другие ресурсы для повышения квалификации»:
 - электронные библиотеки
 - системы онлайн-консультаций
 - цифровые образовательные ресурсы
 - социальные сети
4. Выберите из списка что соответствует определению «системы автоматизации библиотек»:
 - интегрированные системы для управления библиотечными ресурсами, каталогизацией, выдачей и возвратом книг, регистрации пользователей
 - платформы для продвижения библиотек, информации и ресурсов
 - онлайн-платформы для хранения и доступа к электронным книгам, журналам, статьям и другим ресурсам
 - Инструменты для предоставления пользователям онлайн-помощи и ответов на вопросы

5. Отметьте какому определению соответствует перечень: электронные учебники и электронные рабочие тетради, образовательные платформы, инструменты для создания контента и для организации обучения, сервисы для общения и сотрудничества.

Контрольная работа
«Игровой контент во взаимодействии с читателями»

1. Практическое задание. Выберите онлайн-генератор ребусов и создайте цикл краеведческих ребусов по истории освоения Кольского Севера.
2. Практическое задание. Сделайте подборку фотографий в онлайн режиме для оформления тематического библиотечного урока, разработайте его сценарий.
3. Ответ на вопрос. Что понимается под различными программными решениями, платформами и приложениями, предоставляющими пользователям широкий спектр услуг и возможностей в цифровом формате:
 - цифровые сервисы
 - портал «Госуслуги»
 - официальные сайты учреждений
 - плейлист
4. Ответ на вопрос. Отметьте, какое оборудование нужно для виртуальных игр:
 - джойстик
 - экран
 - компьютер
 - динамики
 - микрофон
5. Ответ на вопрос. В развивающие виртуальные игры можно играть:
 - в телефоне
 - на компьютере
 - на экране телевизора
 - на интерактивной панели
 - на асфальте
 - на листе бумаги

Вопросы к зачёту

1. Приоритетные направления деятельности современной библиотеки.
2. Показатели качества расширения доступа к информации посетителей.
3. Цифровые технологии в автоматизации библиотечных процессов.
4. Правила работы виртуальных справочных столов
5. Правила онлайн-консультаций
6. Правила работы на онлайн библиотечном форуме
7. Правила работы на онлайн в группе в социальных сетях
8. Алгоритм внедрения цифровых инструментов в работу библиотеки
9. Алгоритм внедрения электронных каталогов в работу библиотеки
10. Алгоритм внедрения цифровых коллекций в работу библиотеки
11. Порядок использования цифровых сервисов в процессе выдачи библиотечных материалов
12. Порядок использования цифровых сервисов в процессе возврата библиотечных материалов
13. Порядок использования цифровых сервисов в процессе регистрации пользователей
14. Разработка игровых правил и персонажей для виртуального игрового контента
15. Разработка локаций и сюжета для виртуального игрового контента
16. Разработка визуальных и звуковых эффектов для виртуального игрового контента
17. Основные типы игрового контента
18. Характеристика геймплея
19. Механизм обработки и превращения презентации в интерактивные видео
20. Механизм обработки материала и создания дидактических игр
21. Механизм разработки онлайн-квестов
22. Специфика платформ для корпоративного обучения
23. Разработка игровых ребусов
24. Особенности разработки терминологических игр
25. Генерация пазлов из исходных графических изображений

Организационно-педагогические условия реализации программы

1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

1.1. Нормативные правовые акты

2. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» / [Электронный ресурс]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201805070038>
3. Указ Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. N 808 «Основы государственной культурной политики» [Электронный ресурс] // URL: <http://docs.pravo.ru/document/view/63322539/74101937/>.
4. Национальный проект «Культура» / [Электронный ресурс]. URL: <https://www.mkrf.ru/about/national-project/about-project/>
5. Стратегия развития библиотечного дела в Российской Федерации на период до 2030 года / Распоряжение Правительства РФ от 13.03.2021 № 608-р [Электронный ресурс] // URL: <http://government.ru/docs/all/133337/>
6. Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года / Распоряжение Правительства РФ от 29.02.2016 № 326-р [Электронный ресурс] // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_194820/
7. Национальная программа сохранения библиотечных фондов Российской Федерации // <http://www.nbchr.ru/PDF/bibl6.pdf>
8. Национальный проект «Экономика данных и цифровая трансформация государства» [Электронный ресурс] // URL: <http://government.ru/rugovclassifier/923/about/>

1.2. Основная литература

1. Вандышева Е.В., Мурашко О.Ю. С чего начать внедрение инноваций в библиотеке: практика, примеры, выводы // Справочник руководителя учреждения культуры. 2019. №2. С. 23-31.
2. Галеева И.С. Интернет как инструмент библиографического поиска: практ. пособие; науч. ред. М.И. Вершинин. Санкт-Петербург: Профессия, 2019. 248 с.
3. Гендина Н. И. Информационная культура личности: технология продуктивной интеллектуальной работы с информацией в условиях интернет-среды. В 2 т. : учеб. пособие / Н. И. Гендина, Е. В. Косолапова, Л. Н. Рябцева ; под ред. Н. И. Гендиной. – Кемерово : Изд-во КемГИК, 2020. – 357 с. – Т. 1
4. Гнюсова, И. Ф. Реклама книги : учебное пособие / И. Ф. Гнюсова. — Томск : ТГУ, 2021. — 140 с

5. Головкин С.И. Креатив-технологии в библиотечной сфере: монография. Москва: Пашков дом, 2018. 168 с.
6. Дворкина М.Я. Библиотечное обслуживание: Новая реальность; Моск. гос.ун-т культуры и искусств. М.: Изд-во МГУКИ; ИПО «Профиздат», 2015.148с.
7. Забузов, О. Н. Социальные сети в рекламной деятельности современных публичных библиотек: результаты исследования / О. Н. Забузов, П. Г. Александрова. – Текст: электронный // Культура: теория и практика. – Химки: Московский государственный институт культуры. – 2020. – №3. –С. 13
8. Зуляр Р.Ю. Информационно-библиографическая культура : учебник для вузов / Р. Ю. Зуляр. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 136 с.
9. Ивашова О. Как продвигать учреждение в социальных сетях // Справочник руководителя учреждения культуры. 2020. №2. С.82-92.
10. Кучмуруков, В. В. Организационная культура библиотеки : учебно-методическое пособие / В. В. Кучмуруков. — Улан-Удэ : ВСГИК, 2022. — 76 с.
11. Степанов В.К. Методика оценки информационной грамотности библиотекаря, работающего в условиях цифровой среды / Сост.прил.Е.Н. Гусева. М.: Пашков дом, 2019. 256 с.
12. Стукалова А. А. Современное состояние и режимы функционирования электронных каталогов библиотек // Научные и технические библиотеки. – 2022. – № 4. – С. 105–125
13. Трайнев В. А. Электронно-образовательные ресурсы в развитии информационного общества (обобщение и практика) : монография / В. А. Трайнев. – 2-е изд., стер. – Москва : Дашков и К, 2020. – 254 с.
14. Файт М. В. Информационно-библиографическая культура: учебно-методическое пособие / М. В. Файт, Е. В. Куденцова, Е. И. Алексеева. — Омск : СибАДИ, 2023. — 83 с.

1.3 Интернет-ресурсы

1. Информационно-правовой портал
<http://www.garant.ru/hotlaw/federal/312571/>
2. Министерство культуры РФ - <https://culture.gov.ru/>
3. Министерство культуры Мурманской области: <https://culture.gov-murman.ru/>
4. Правовой портал в сфере культуры: информационно-справочная база нормативных документов по культуре: <http://pravo.roskultura.ru>

5. Электронные издания сегодня и завтра [Электронный ресурс]: Открытые системы // URL: <http://www.osp.ru/os/1995/05/178734/>

2. Материально-техническое обеспечение программы

Обучение проходит в учебных аудиториях для проведения лекций и практических занятий, оснащенных компьютерным и мультимедийным оборудованием, видео- и аудиовизуальными средствами обучения, с возможностью подключения к сети Интернет; информационно-библиотечный центр и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ГАУДПО МО «Институт развития образования».