

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт культуры»
Центр непрерывного образования и повышения квалификации
творческих и управленческих кадров в сфере культуры
Научно-образовательный центр библиотечно-информационных технологий

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации
«Игровые технологии библиотеки в продвижении чтения», 36 часов

Форма обучения: очно-заочно с применением дистанционных образовательных технологий

Цель программы – формирование комплекса знаний и навыков использования современных игровых технологий в рамках библиотечно-информационного обслуживания в целях продвижения чтения в детской и подростковой среде.

В ходе обучения слушатели осваивают:

- теоретические аспекты использования игровых технологий (понятие, разновидности и функции);
- практику использования конкретных игровых технологий продвижения чтения в нечитающую среду;
- технологию разработки и проведения игрового мероприятия;

К участию в программе приглашаются специалисты детско-юношеских библиотек (отделов обслуживания, отделов культурных программ), а также библиотекари школьных библиотек.

Содержание программы

Игровые технологии как разновидность социокультурных технологий

Понятия «игра», «игровая деятельность», «игровая технология». Значение игр. Функции и возможности игр. Структура игры как процесса.

Различные подходы к классификации игровых технологий. Новые разновидности игровых технологий в детских библиотеках.

Психолого-педагогические факторы, обуславливающие необходимость использования игровых технологий продвижения чтения в среде детей и подростков. Требования, предъявляемые к игровым технологиям продвижения чтения.

Практика использования конкретных игровых технологий продвижения чтения в нечитающую среду

Современные тенденции чтения детей и подростков: мотивы чтения, круг чтения, соотношение между чтением в традиционной и электронной форме, межчитательское общение, культура чтения.

Квест (приключенческая игра, игра-путешествие) как наиболее распространенная игровая технология продвижения чтения в библиотеках. Разновидности квестов. Опыт проведения квестов в ЦГДБ им. А.С. Пушкина

Другие разновидности игровых технологий продвижения чтения: литературные викторины, творческие задания, интерактивные выставки, флешмобы, библиоперфоманс, интерактивные чтения, мастер-классы и др. Опыт реализации данных технологий в детских библиотеках г. Санкт-Петербурга.

Технология разработки и проведения игрового мероприятия

Характеристика этапов разработки и проведения игрового мероприятия:

1. Инициирование. Изучение внешней и внутренней среды библиотеки, потребностей читателей и имеющихся ресурсов (материальных, кадровых, финансовых). Определение целевой группы, цели, задач и формы реализации будущего мероприятия.

2. Подготовка. Определение места и времени проведения, составление организационной структуры, написание сценария и подготовка реквизита.

3. Разработка информационно-рекламного сопровождения мероприятия. Разновидности информационно-рекламного сопровождения.

4. Действие. Собственно проведение мероприятия.

5. Итоги. Оценка эффективности проведенного мероприятия.

Концепция «четырёх скоростей» игрового мероприятия как база его успешного проведения.

По завершении обучения вы получите **удостоверение о повышении квалификации** установленного образца.

Особенности программы:

- практико-ориентированный характер,
- применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий,
- использование новейших разработок детских библиотек г. Санкт-Петербурга;
- возможность корректировки содержательного наполнения программы по заявкам библиотек,
- соответствие требованиям проекта Профессионального стандарта «Специалист в области библиотечно-информационной деятельности».

Инновационный характер программы заключается в использовании проблемно-ориентированного и тезаурусного подходов социально-культурного проектирования игр для детей и подростков на основе ключевых принципов - персонификации процесса и результата проектирования и соразмерности проектируемого личностного развития целевых аудиторий их психологическим, когнитивным, физиологическим особенностям. Технологии разработки и проведения игровых мероприятий для «нечитающих» целевых аудиторий представлены на основе эффективных зарубежных и отечественных практик ивент-менеджмента в библиотечно-информационной сфере.

Программу разработали и реализуют ведущие преподаватели Библиотечно-информационного факультета Санкт-Петербургского государственного института культуры, авторы учебников и учебных пособий.

Руководитель программы – Колесникова Марина Николаевна, доктор педагогических наук, профессор, заведующая кафедрой библиотековедения и теории чтения библиотечно-информационного факультета СПбГИК.

VIP-лектор -- Дементьева Юлия Михайловна, директор СПб ГБУ культуры Центральная городская детская библиотека имени А.С. Пушкина

Преподаватель: Чурашева Ольга Леонидовна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры библиотековедения и теории чтения библиотечно-информационного факультета СПбГИК

Приглашаем специалистов библиотек, работающих с детьми и подростками, повысить квалификацию по образовательной программе
«Игровые технологии библиотеки в продвижении чтения»!

Контактные данные:

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт культуры».

Центр непрерывного образования и образования и повышения квалификации творческих и управленческих кадров в сфере культуры
Телефон (812)318-97-11; e-mail: dcdpo@webmail.spbgik.ru.

Научно-образовательный центр библиотечно-информационных технологий
Телефон (812)318-97-47 (4); e-mail: isp@spbgik.ru.