

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский государственный институт культуры»  
Центр непрерывного образования и повышения квалификации творческих  
и управленческих кадров в сфере культуры

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по научной и творческой работе  
И.Н.Белобородова  
2021 г.



**Дополнительная профессиональная  
программа  
повышения квалификации**

**«Игровые технологии библиотеки в современной библиотеке»**

## 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

**Актуальность** дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Игровые технологии в современной библиотеке» обусловлена тем, что в современных условиях трансформации социокультурной и информационно-образовательной среды возрастает необходимость использования новых игровых технологий продвижения чтения в «нечитающую среду». Технология разработки и проведения игровых мероприятий представлена на основе эффективных зарубежных и отечественных практик ивент-менеджмента в библиотечно-информационной сфере.

Программа имеет модульную структуру. Ее освоение позволит получить навыки работы в используемой Среде дистанционного обучения; познакомиться с видами и функциями игровых технологий, с требованиями, предъявляемыми к ним в рамках педагогического процесса; показать возможности использования игровых технологий в библиотеке для продвижения чтения; освоить технологии разработки и проведения игрового мероприятия (на основе практик ивент-менеджмента). Дополнительная профессиональная программа разработана с учетом базовых требований проекта профессионального стандарта «Специалист в области библиотечно-информационной деятельности».

**Форма обучения** очно/заочная с применением дистанционных образовательных технологий.

**Целевая аудитория программы:** специалисты детско-юношеских библиотек (отделов обслуживания, отделов культурных программ), библиотекари школьных библиотек, имеющие среднее профессиональное (СПО) и (или) высшее образование (ВО).

**Документ, выдаваемый лицам, успешно завершившим обучение:** удостоверение о повышении квалификации установленного вузом образца.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы** – развитие следующих профессиональных компетенций: готовность к реализации инновационных процессов в социокультурной сфере; готовность к использованию психолого-педагогических подходов и методов в библиотечно-информационном обслуживании различных групп пользователей.

**Задачи программы:**

- познакомить с разновидностями и функциями игровых технологий, а также с требованиями, предъявляемыми к ним в рамках педагогического процесса;
- показать возможности использования игровых технологий в библиотеке для продвижения чтения;
- познакомить с технологией разработки и проведения игрового мероприятия (на основе практик ивент-менеджмента).

## 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

В результате успешного освоения программы слушатель усовершенствует следующие профессиональные компетенции:

- готовность к реализации инновационных процессов в социокультурной сфере;
- готовность к использованию психолого-педагогических подходов и методов в библиотечно-информационном обслуживании различных групп пользователей.

Для достижения поставленной цели слушатель должен

**Знать:**

- понятийный аппарат в области игровых технологий; функции игр, структуру игры как процесса;

- подходы к классификации игровых технологий;
- факторы, обуславливающие востребованность игровых технологий продвижения чтения в среде детей и подростков;
- виды игровых технологий продвижения чтения, используемые в библиотеках;
- алгоритм разработки и проведения игрового мероприятия;

**уметь**

- разрабатывать игровые мероприятия по продвижению чтения;

**владеть:**

- практикой использования конкретных игровых технологий продвижения чтения в нечитающую среду;
- практиками ивент-менеджмента, актуальными для подготовки и продвижения игрового мероприятия.

**Трудоемкость обучения** 36 академических часов, из них **20 часов** – освоение теоретического и методического материала, выполнение практических заданий; **16 часов** – выполнение самостоятельной работы с учебным контентом с целью подготовки к промежуточному и итоговому контролю.

**Итоговая аттестация** осуществляется в виде **зачета** по совокупности выполненных работ.

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 4.1 Учебный план

#### дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Игровые технологии в современной библиотеке»

№ п/п	Наименование темы	Всего часов	В том числе:		Самост. оят. работа	Формы контроля
			Лекции Видеолекции и /онлайн трансляции	Практически е занятия (семинары / вебинары)		
<b>Модуль 1. Игровые технологии как вид социокультурных технологий</b>						
3	Тема 1.1. Теоретические аспекты использования игровых технологий	6	2		2	Компьютерное тестирование
4	Тема 1.2. Психолого-педагогические факторы, обуславливающие необходимость использования игровых технологий продвижения чтения в среде детей и подростков	6	2	2	2	Практическая работа
<b>Модуль 2. Практика использования конкретных игровых технологий продвижения чтения в нечитающую среду</b>						
5	Тема 2.1. Современные тенденции чтения детей и подростков	6	1	2	2	Практическая работа
6	Тема 2.2. Виды игровых технологий продвижения чтения	6	2	2	4	Практическая работа
<b>Модуль 3. Технология разработки и проведения игрового мероприятия</b>						
7	Тема 3.1. Алгоритм разработки и проведения игрового мероприятия	7	2	2	4	Практическая работа
8	Тема 3.2. Концепция «четырёх скоростей» игрового мероприятия как база его успешного проведения	5	1	2	2	Практическая работа
<b>Всего по программе</b>		<b>36</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>16</b>	

## 4.2. Содержание программы

### Введение.

#### **Модуль 1. Игровые технологии как вид социокультурных технологий**

##### **Тема 1.1. Теоретические аспекты использования игровых технологий**

Игра как вид человеческой деятельности. Понятия «игра», «игровая деятельность», «игровая технология». Значение игр. Функции игр: развлекательная; коммуникативная; функция самореализации, игротерапевтическая, коррекционная, социализирующая. Различные подходы к классификации игровых технологий (по виду деятельности, по характеру педагогического процесса, по характеру игровой методики и т.д.). Новые виды игровых технологий в детских библиотеках.

##### **Тема 1.2. Психолого-педагогические факторы, обуславливающие необходимость использования игровых технологий продвижения чтения в среде детей и подростков**

Психолого-педагогические факторы использования игровых технологий продвижения чтения в среде детей и подростков: тенденция к клиповому (фрагментарному) мышлению; сложность поддержания произвольного внимания, затрудненный переход к послепроизвольному вниманию; высокая потребность в самовыражении, творческой самореализации характерная для значительной части студентов. Требования, предъявляемые к игровым технологиям продвижения чтения: свободный характер игровой деятельности; творческий характер; состязательность; эмоциональное напряжение; наглядность; диалогичность; многозадачность; наличие правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность действий.

#### **Модуль 2. Практика использования конкретных игровых технологий продвижения чтения в нечитающую среду**

##### **Тема 2.1. Современные тенденции чтения детей и подростков**

Особенности чтения детей и подростков на современном этапе: снижение интереса детей к «программному чтению»; сокращение времени, затрачиваемого на чтение в структуре свободного времени занимает в пользу развлекательного контента Интернета; - изменения в структуре мотивов и круга чтения; изменения в характере работы с текстом; снижение уровня критического мышления и информационной культуры детей и подростков; неоднородный уровень читательской культуры различных читательских групп; трансформация межчитательского общения.

##### **Тема 2.2. Виды игровых технологий продвижения 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.

#### **Модуль 3. Технология разработки и проведения игрового мероприятия**

##### **Тема 3.1. Алгоритм 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.

### **Тема 3.2. Концепция «четырёх скоростей» игрового мероприятия как база его успешного проведения.**

Характеристика основных состояний гостя мероприятия:

1. «Заинтригован до мероприятия» (первая скорость – «Интрига»). Способы инициации данного состояния: анонсы, освещение на официальном сайте и в социальных сетях, публикации в прессе, рекламная кампания.
2. «Включен на мероприятии» (вторая скорость – «Включение»). Способы достижения: подключение гостя к подготовке мероприятия, приветствие, общие ритуалы, организация интерактивной зоны.
3. «Испытывает эмоции, соучаствует» (третья скорость – «Эмоции»). Способ достижения: фокусирование на каждом госте, персонализация мероприятия.
4. «Понимает ключевое сообщение мероприятия, делится впечатлениями». Способ достижения: формирование эффективной коммуникативной стратегии.

## **5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

Образовательная деятельность обучающихся при освоении программы предусматривает следующие виды учебных занятий: лекции, практические занятия, самостоятельная работа. Занятия проводятся на базе современных образовательных и информационно-коммуникационных технологий с применением интерактивных методов обучения, направленных на активную работу с учебным материалом и формирование теоретических знаний и практических умений обучающихся.

Дополнительная профессиональная программа оснащена следующими видами **учебно-методических материалов** в цифровом формате: конспектами и мультимедийными презентациями лекций, описаниями практических занятий, справочными материалами, компьютерными тестами, списками учебной литературы, ссылками на электронные информационно-образовательные ресурсы.

**Квалификация педагогических кадров**, обеспечивающих реализацию образовательной программы, отвечает следующим требованиям:

- высшее образование, соответствующее профилю реализуемой программы;
- опыт преподавания модулей, включенных в учебный план образовательной программы;
- опубликованные научные и учебно-методические работы по профилю модулей, включенные в учебный план данной программы;
- практические умения и опыт преподавательской работы в системе дистанционного обучения.

Материально-техническая база СПбГИК отвечает требованиям к **программно-техническим условиям реализации образовательной программы** в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий и включает

- операционные системы Windows версии 7 и более поздние версии; MacOS версии 10.9 и более поздние версии;
- браузеры Microsoft Internet Explorer версии 9 или выше; Google Chrome версии 50 или выше; Mozilla Firefox версии 45 или выше; Safari версии 10 или выше;
- плагин Adobe Flash Player;
- доступ в интернет со скоростью не менее 512 кбит/с.

## 6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

### 6.1. Промежуточная аттестация

В ходе освоения образовательной программы обучающие изучают теоретический материал и выполняют комплекс практических заданий в установленной последовательности.

Основной формой контроля теоретических знаний является компьютерное тестирование. Основной формой контроля сформированных практических умений является проверка результатов выполнения практических заданий.

### 6.2. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится в виде **зачета** и осуществляется методом суммирования результатов промежуточного контроля.

## 7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### 7.1 Вопросы для самопроверки

1. Сформулируйте причины использования игровых технологий для продвижения чтения среди читателей детских библиотек.
2. Какие игровые технологии применяются в Вашей библиотеке для продвижения чтения? Подумайте, какие игровые технологии (из числа не применявшихся ранее) целесообразно было бы использовать в Вашей библиотеке? Ответ обоснуйте с точки зрения цели и задач библиотеки, а также специфики потребностей и психолого-педагогических особенностей читательских групп.
3. Перечислите этапы разработки и проведения игрового мероприятия.
4. В чем смысл концепции «четырёх скоростей» игрового мероприятия?

### 7.2 Тестовые задания

#### Дополнить:

- I. Дополните классификацию игр по виду деятельности: социальные и психологические, интеллектуальные \_\_\_\_\_.
- II. Игровые технологии продвижения чтения выполняют функции стимулирования межчитательского \_\_\_\_\_.
- III. Дополните классификацию игр по виду деятельности: социальные и психологические, интеллектуальные, \_\_\_\_\_.

#### Установить последовательность:

- IV. Расположите этапы подготовки игрового мероприятия в правильной последовательности:
  1. инициирование;
  2. подготовка;
  3. разработка информационно-рекламного сопровождения;
  4. действие;
  5. итоги.\_\_\_\_\_

#### Установить соответствие:

- V. Определите принадлежность конкретных игр к определенному классу педагогических игр:

<b>КЛАСС ИГР</b>		<b>ИГРЫ</b>
1. По виду деятельности	А	Деловые
2. По характеру педагогического процесса	Б	Развивающие
3. По характеру игровой методики	В	Интеллектуальные

### **Верно / неверно:**

VI. Верно ли утверждение, что игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением:

1. Верно
2. Неверно.

### **Одиночный выбор:**

VII. Функция игры, подразумевающая включение в систему общественных отношений, носит название:

1. Развлекательная;
2. Коммуникативная;
3. Функция самореализации в игре;
4. Игротерапевтическая;
5. Социализирующая.

### **Множественный выбор:**

VIII. Выберите две черты, присущие игровым педагогическим технологиям:

1. Творческий характер
2. Деперсонализированный подход
3. Отсутствие четких правил
4. Наличие правил.

## **5.3 Практические задания**

1. Выявление психолого-педагогические факторы использования игровых технологий продвижения в определенной читательской группе (на примере конкретной библиотеки).
2. Анализ современных тенденций чтения детей и/или подростков.
3. Анализ игровых технологий, используемых в деятельности библиотеки.
4. Разработка квеста для конкретной читательской группы.
5. Разработка игрового мероприятия на основе концепция «четырёх скоростей».

## **8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **8.1. Основная литература**

1. Варганова Г. В. Геймификация библиотечного пространства в зарубежных странах / Г. В. Варганова // Библиосфера. – 2017. – № 1. – С. 93-98.
2. Збаровская Н. В. Обучающие игры в библиотеке: технология игрового имитационного моделирования / Н. В. Збаровская. — Санкт-Петербург: Профессия, 2002. –117 с.
3. Миронова Г. Д. Привлекаем к чтению - удивляя, провоцируя, играя: сельская библиотека в новом формате / Г. Д. Миронова // Молодые в библиотечном деле. – 2014. – № 8. – С. 46-59.
4. Опарина Н.П. Игровые формы и методы в работе детских библиотек : учебно-практическое пособие / Н.П. Опарина. – Москва : Литера, 2010. – 134 с.
5. Пахорукова А. И. Библиотечно-информационные квесты: особенности и специфика / А. И. Пахорукова, Е. А. Потанина // Вестник культуры и искусств. – 2018. – № 1 (53). – С. 17-21.– С. 9-15.
6. Хальцбаур, У. Event-менеджмент/У. Хальцбаур. – Москва: Эксмо, 2006. – 384 с. – С. 191-225.

### **8.2. Дополнительная литература**

1. Андропова, Е. М. Метод проекта как средство формирования культуры работы с книгой у младших школьников /Е. М. Андропова//Творческое чтение в системе литературного

- образования (художественное образование и эстетическое воспитание в профильной школе): сб. науч. тр. /Учреждение Рос. акад. образования «Институт художественного образования»; [сост. Э. И. Иванова и др.]. – Москва, 2011. – С. 83-86.
2. Игра в публичной библиотеке Нью-Йорка [Электронный ресурс] //Блог о литературе и книгах «365 дней книжного червя». – Электрон. дан. – 2011. – 1 июня. – Режим доступа: <http://happybookyear.ru/igra-v-publichnoy-biblioteke-nyu-yorka>, свободный. – Загл. с титул. экрана.
  3. Колгина М. В. Игровые технологии в социокультурной практике библиотек / М. В. Колгина // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – №7. – С. 25-28.

## 8. СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ

Колесникова Марина Николаевна, доктор пед. наук, профессор;  
Чурашева Ольга Леонидовна, к. пед. наук, доцент

СОГЛАСОВАНО:

Директор центра непрерывного образования  
и повышения квалификации творческих и  
управленческих кадров в сфере культуры



А. В. Попов