

15–16 октября 2024 года
г. Екатеринбург

#НЕКОНФА

#КОДБУДУЩЕГО

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
КОНФЕРЕНЦИИ

Министерство культуры Свердловской области
Свердловская областная универсальная научная
библиотека им. В.Г. Белинского

#НЕКОНФА_#КОДБУДУЩЕГО

XIV Международная конференция
15-16 октября 2024 года, г. Екатеринбург

Сборник материалов

Екатеринбург
2024

УДК 021.4
ББК 78.374
Н 478

Н 478 **#Неконфа_#КодБудущего** : XIV Международная конференция, 15-16 октября 2024 года, Екатеринбург : сборник материалов / СОУНБ им. В.Г. Белинского ; сост. М.В. Ивашина. – Екатеринбург : СОУНБ им. В.Г. Белинского, 2024. – 143 с.

В сборник материалов включены тексты/тезисы докладов участников XIV международной конференции #НЕконфа_#КодБудущего, организованной СОУНБ им. В.Г. Белинского в коллаборации с МОБ г. Екатеринбурга 15-16 октября 2024 г. Тексты сгруппированы по 4 трекам: #Нейросети; #НаВосток; #Медиа-движ, #Игробум. В конце каждого доклада есть ссылки на презентации спикеров. Доклады представлены в авторской редакции.

УДК 021.4
ББК 78.374

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗГАДАТЬ КОД БУДУЩЕГО: ВМЕСТО ВСТУПЛЕНИЯ 5

ТРЕК #НЕЙРОСЕТИ

<i>Фёдоров А.О.</i> Вызовы в развитии искусственного интеллекта	14
<i>Брусницына Г.Г.</i> Сценарии использования искусственного интеллекта в образовании	18
<i>Воробьёва А.С.</i> Использование нейросетей в краеведческой деятельности детской библиотеки	22
<i>Дмитриева Е.А.</i> Рекомендательный чат-бот в библиотеке: опыт использования	24
<i>Курачёва В.В.</i> Нейросеть как рабочий и необходимый инструмент культурной институции. Вариативность использования	27
<i>Оберт Л. А.</i> Промптинг как новая компетенция современного библиотекаря. Из опыта работы	32
<i>Ольховская Т.А.</i> Сервис Supo в библиотеке: пример использования ...	38
<i>Попова Т.В.</i> Искусственный интеллект в библиотечном деле: новые горизонты. Опыт внедрения нейросетевых технологий	41

ТРЕК #НАВОСТОК

<i>Горохова С.А.</i> Современные тенденции международного сотрудничества библиотек	46
<i>Абдалла Моатаз Мохамед Эльдавуди.</i> Социальные сети в процессе становления молодого иностранного учёного в России.	54
<i>Абдулхади Самер Абдуламир Абдулхади.</i> Иностранцы в России: от онлайн-взаимодействия к успешному офлайн-сотрудничеству.	57
<i>Ефремова Е.В.</i> Социальные сети как инструмент социокультурной адаптации иностранных студентов.	59
<i>Хаменехи Назйар.</i> Социальные сети и библиотеки в Иране: анализ коммуникаций	63

ТРЕК #МЕДИАДВИЖ

<i>Аксёнова Е.С.</i> Как наладить контакт с «ВКонтакте»: держим руку на пульсе трендов.	66
<i>Зименкова Л.А., Шустрова А.Н.</i> Презентация сайта «Виртуальный музей Красносельского района г. Санкт-Петербурга»	69

<i>Козяр Т.П.</i> Опыт создания книжного видеоконтента в эпоху перемен	73
<i>Кочергина А.А.</i> Новые медиа и старые правила: как «вторая древнейшая» помогает библиотекарям выстраивать медиaprостранство	78
<i>Куприенко Е.В.</i> Вдохновляясь прошлым: о создании электронного словаря «МерЕкай»	83
<i>Плешкова Р.Х.</i> Создание креативного контента о книгах и библиотечной культуре	86
<i>Решетникова Н.П.</i> Медиапроекты Централизованной библиотечной системы г. Якутска по сохранению родных языков ...	91
<i>Хисамутдинов Р.Е.</i> Город, который всегда Online: медиапроекты библиотеки Екатеринбурга	97
<i>Шадская Е.О.</i> Кот Каталог и необыкновенный блог	100

ТРЕК #ИГРОБУМ

<i>Бородкина Н.А.</i> Адаптация настольных игр под интересы библиотеки	105
<i>Ермакова О.Б.</i> «Другие игры». Игры в библиотеке: от идеи до реализации	108
<i>Поварницына Н.П., Юдина Н.Н.</i> Проект «Многоликая Россия»	110
<i>Попова Н.А., Чечвий Т.С.</i> Опыт реализации игры «Золотой город»	112
<i>Пронина А.В.</i> Проект создания настольных краеведческих игр «Настолки_ЧЕ»	114
<i>Свергина А.А.</i> Настольная игра «Литературное домино»	116

ПИТЧИНГ ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

<i>Иванова О.А.</i> Бродилка «Шагает Искрик по Тагилу»	119
<i>Контрерас Бенитес Хосе Мануэль.</i> Большое путешествие друзей Белинки по Мексике	121
<i>Куприенко Е.В.</i> Настольная игра «Мереккай»: играй и познавай	123
<i>Ломовцева Е.В.</i> «Наш Уральский добровольческий»	125
<i>Новиков И.Г.</i> Интерактивная игра с дополненной реальностью «Литературный детектив»	127
<i>Прямичкина Л.В.</i> Игровой Альянс: краеведческая игра-практикум «Дублёр»	129
<i>Рекунов А.А.</i> Создание, организация и проведение квиз-игры в библиотеке	133
<i>Чебыкина А.А.</i> Сюжетно-ролевая игра «Телепорт»	137

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ 139

РАЗГАДАТЬ КОД БУДУЩЕГО: ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Ивашина М.В. (г. Екатеринбург)

#НЕКОНФА ЯЗЫКОМ ЦИФР

15–16 октября на базе Свердловской областной универсальной научной библиотеки имени В. Г. Белинского и Муниципального объединения библиотек города Екатеринбурга прошла XIV Международная библиотечная конференция «#НЕконфа_#КодБудущего, организованная при поддержке Министерства культуры Свердловской области и при участии Рабочей группы «Библиотеки и социальные медиа» РБА и журнала «Современная библиотека».

В этом году #Неконфа_#Код_будущего приобрела международный статус. О Неконфе языком цифр: в 4 проблемно-тематических треках приняли участие 138 специалистов из 8 стран (Беларусь, Египет, Индия, Иран, Ирак, КНР, Мексика, РФ), и 30 регионов России.

Более 20 мероприятий Неконфы прошли на площадках двух библиотек – Библиотеки Белинского (ул. Белинского, 15) и Городского библиотечного информационного центра (ул. А. Валека, 12): экспертная сессия, панельная дискуссия, мастер-классы, кейс-сессии, ярмарка и питчинг игровых проектов библиотек, экскурсии и игры с хамелеонами – всего более 20 активностей. Было сделано более 40 докладов, 36 из них включены в этот сборник. За 2 дня трансляции на канале ВК видео просмотрели 3731 раз.

ОТ ЭКСПЕРИМЕНТОВ К СТРАТЕГИИ

Неконференция блогеров родилась в противовес официозу традиционных конференций с докладами-отчётами как повод поговорить в неформальной обстановке о важных проблемах развития библиотек. Здесь можно было отойти от правил, экспериментировать с форматами, сделать акценты на дискуссиях и быстро менять правила по ситуации. Формат «неформальной интеллектуальной площадки» с игровой атмосферой и множественством оригинальных фишек, виртуозно сочетающийся с интеле-

ративными образовательными технологиями и возможностью взглянуть на себя со стороны глазами специалистов другого профиля – от представителей креативных индустрий до бизнес-тренеров, оказался подходящим для решения задач, не имеющих однозначного ответа.

Путь, пройденный за 14 лет связан не только со стремительным восхождением от субкультурного статуса библиотечных соц-медиа к официальному представительству в РБА и увеличением количества площадок и освоенных новых сетевых платформ.

Эксперименты с форматами встречи были интересны, но второстепенны по значению. Главным оставались поиски эффективных инструментов для реновации библиотек через развитие коммуникаций с местными сообществами, партнёрами из сфер IT, бизнеса и профессиональных контактов. Неконфа по-прежнему посвящена различным аспектам онлайн-коммуникаций, которые рассматриваются на фоне актуальных проблем развития библиотек. Главные темы и акценты каждый год меняются. Неконфа ежегодно выбирает новые темы для обсуждения, форматы рабочих площадок, постоянно ищет что-то новое, «рисковое», чтобы сохранить нерв и остаться на гребне цифровой волны.

Символ Неконфы – образ хамелеона. В 2024 году хамелеон стал «нейронным» из-за внимания к генеративным ИИ в проблематике программы. Символика образа, сложившаяся исторически, означает не только адаптируемость к окружению и умение вписаться в современность. Хамелеон подчёркивает неординарность личности, знак творчества, поиска путей развития, гибкости и креативности в идеях. Хамелеонов на Неконфе было много, на любой вкус – от фотозоны до вязанных сувениров, с которыми фотографировались хедлайнеры.

КАК БИБЛИОТЕКИ СОЗДАЮТ КАРТИНУ БУДУЩЕГО

Прологом к разговору о медиаконтенте, который может сформировать представление о будущем и его ценностях, включая историческое сознание и культурную идентичность, стала панельная дискуссия «Как библиотеки создают картину будущего». Модератором выступил Дорохин Роман Викторович, заместитель министра культуры Свердловской области.

Судя по названиям треков Неконфы: #НЕЙРОСЕТИ, #НАВОСТОК #ИГРОБУМ #МЕДИАДВИЖ, – могло показаться, что в цен-

тре внимания участников форума – современные технологии и технологии будущего: искусственный интеллект, онлайн-проекты, цифровые продукты, игровые технологии. Тем не менее это только современные инструменты для работы с идеями, смыслами, ценностями, которые представляют «образы будущего» на различных платформах. В фокусе внимания – Код будущего.

В ходе #Неконфы эксперты отвечали на вопросы.

Вопрос 1: Как библиотеки могут формировать будущее страны сегодня и что для этого должны делать?

Влияние соцсетей на формирование общественного мнения и социальных норм сегодня обсуждается на форумах профессионалов медиаиндустрии. Один из главных вопросов – о чём и как нужно рассказывать библиотекам офлайн и онлайн, чтобы у пользователей библиотек сложился образ будущего. Будущее – это не только мощь искусственного интеллекта и фантастические технологии. Это система идей, смыслов, ценностей, способствующих устойчивому развитию страны.

Вопрос 2: Как, на ваш взгляд, должна меняться Неконфа, чтобы оставаться на гребне волны?

Одной из стратегий Неконфы всегда было делать одними из первых что-то новое и необычное, не дожидаясь, пока это станет нормой, даже ценой ошибок. Сейчас соцсети – это данность и реальность каждой библиотеки. И Неконфа каждый год ищет что-то новое «рисковое» (темы, проблемы, активности), чтобы сохранить нерв. Мы не знаем, что новое появится на следующий год, но именно это станет центральной темой Неконфы.

Вопрос 3: Есть ли конфликт между библиотечными поколениями, между теми, кто уже сегодня живёт в будущем и теми, чьё профессиональное становление пришлось на доцифровую эпоху?

У каждого поколения разные ценности, разные способы потребления культуры и работы с информацией, которые учитывают специалисты разных профилей. На ключевые посты в библиотеках сегодня заступают повзрослевшие зумеры – цифровые аборигены. Тем не менее взаимодействие поколений, в том числе через технологии наставничества, является одним из важных условий движения библиотек к будущему.

Панельная дискуссия. Видеозапись

ТРЕК «НЕЙРОСЕТИ»

Без обсуждения проблем использования ИИ в библиотечной практике сегодня не обходится ни одна библиотечная конференция. Неконфа – «лайт формат», предполагающий обсуждения и возможность поделиться первыми опытами, чтобы узнать мнение коллег, не ставила перед собой задач научного анализа, прогнозов и серьёзных открытий. Но общая картина, как пазл, сложилась из небольших фрагментов – кейсов библиотек.

Классических библиотекарей заменяют не нейросети, а библиотекари, которые умеют работать с нейросетями. В тандеме с ИИ персональная эффективность и творческий запал станут в десятки раз сильнее! Нейросети могут дополнить лучшие стороны специалистов, сделать их сильнее и продуктивнее. Стратегическое планирование, поиск идей, подбор вариантов, оформление, аналитика, рекомендации и сотни других важных задач нейросеть помогает решить быстро и качественно. Таков вывод большинства выступлений спикеров экспертной сессии и трека «Нейросети».

Фёдоров Андрей Олегович, главный аналитик Библиотеки НИУ ВШЭ, канд. пед. наук, доцент, стал хедлайнером трека «Нейросети» и провёл мастер-класс «Удивительный нейромир. Работа с генеративным ИИ», собравший внушительную аудиторию. Андрей много экспериментирует с генеративным ИИ и рассказывает о том, что получилось (и не получилось!) в своём телеграм-канале [«Фёдоров онлайн»](#).

В своём докладе [«Вызовы в развитии ИИ»](#) он обозначил основные этапы и тренды в развитии ИИ: от демократизации генеративного ИИ и создания новых сервисов на его основе до регулирования технологий на основе ИИ и обеспечения суверенитета в их применении. Среди ключевых вызовов, названных в докладе: дефицит передовых разработок и исследовательских команд, потребность в кадрах для массового внедрения ИИ, страх перед ИИ у сотрудников некоторых компаний, нормативные барьеры и вопросы безопасности. Определяя место библиотекарей в ландшафте ИИ, он подчёркивает, что суть ИИ-грамотности заключается не в технических знаниях, а в развитии критического мышления. Каковы перспективы? Если сегодня мы учимся создавать чат-ботов и цифровых помощников, то к 2030 г. можно ожидать появление в библиотеках цифрового сотрудника, способного решать задачи от начала и до конца. Человеку останется проверить и дать обратную связь.

В настоящее время наиболее распространенным способом, которым посетители библиотек сталкиваются с ИИ, является использование виртуальных помощников. Эти цифровые помощники, работающие на основе обработки естественного языка и машинного обучения, могут помочь посетителям библиотек ориентироваться в системе каталогов, отвечать на запросы и даже предоставлять услуги языкового перевода в режиме реального времени.

Понять, как происходит обучение больших языковых моделей, оценить различия между инструментами ИИ, предназначенными для решения специализированных задач, а также определить, какие типы проблем хорошо решают существующие инструменты генеративных нейронных сетей, участники Неконфы учились на мастер-классе «Удивительный нейромир. Работа с генеративным ИИ». В рамках отведенного времени с помощью предложенных алгоритмов библиотекари разрабатывали умного виртуального помощника (чат-бота) в Телеграм, используя возможности нейронной сети GigaChat от Сбера. На реальном примере участники мастер-класса увидели, что ИИ может помочь создать более адаптивные ответы и отойти от запрограммированных взаимодействий, а также может использоваться для сбора рутинной информации от пользователей.

Доклады на кейс-сессии трека «Нейросети» показали, что библиотекари уже давно не обсуждают, нужно ли применять нейросети в библиотечной практике, но активно используют их в профессиональной деятельности. Хотя не существует пока никаких стратегических документов и методических рекомендаций, регулирующих и направляющих развитие этого направления в культуре и образовании. Докладчиками были представлены различные сценарии использования ИИ, опыты внедрения нейросетевых технологий и чат-ботов. Экспериментируя с различными инструментами, сотрудники библиотек получают практические знания о сильных и слабых сторонах ИИ.

ТРЕК «НА ВОСТОК»

Изменения в геополитике заставляют нас расширять свои партнёрства, больше изучать опыт и перспективные практики зарубежных коллег, заводить новые знакомства с коллегами и партнёрами из стран Востока, известных нам сегодня гораздо

меньше западных государств. Создание новых культурных коллабораций невозможно без знакомства с опытом работы в соц-медиа, цифровыми проектами и особенностями сетевых коммуникаций в странах Востока, с которым большинство знакомо лишь по крылатой фразе «Восток – дело тонкое», предполагающей значительные культурные и ментальные различия между нашими народами.

Спикерами трека стали представители 7 государств – Индии, Китая, Ирана, Ирака, Китая, Мексики, Египта – преподаватели, молодые учёные, в том числе аспиранты и магистранты, обучающиеся в России, участники языковых клубов Белинки, подготовившие выступления о роли соцсетей для организации культурного взаимодействия.

Хедлайнер трека – Горохова Светлана Анатольевна, учёный секретарь Центральной городской публичной библиотеки им. В. В. Маяковского г. Санкт-Петербурга, член Правления РБА, председатель секции РБА по международному сотрудничеству. В её докладах **«Современные тенденции международного сотрудничества библиотек»** и «Библиотечная дипломатия сегодня, или Солнце встаёт на Востоке» обозначены принципы международной деятельности библиотек – как выстраивать мосты, знакомясь с культурой и историей стран партнёров. Автоматически переносить свой опыт на другие страны нельзя, сотрудничеству предшествует кропотливая работа по изучению особенностей истории, культуры, религии, социальной психологии. Познавая других, важно не потерять себя. Обязательно совпадение ценностного аппарата, надо смотреть в одну сторону! Международная деятельность – дорога с двухсторонним движением: важно слышать и понимать друг друга, осознавать, что это инструмент для развития всех стран. Ключевая задача этой деятельности – обеспечить суверенитет своей страны.

Среднесрочные и долгосрочные интересы российских учреждений культуры в области международной деятельности направлены на взаимодействие со странами, нацеленными на эффективное и уважительное взаимодействие с Россией. Не надо стучаться в закрытую дверь. Большинство таких стран принадлежат к странам Востока и Глобального Юга. Культурное своеобразие этих стран и особенности взаимодействия с их представителями и стали предметом обсуждения в рамках работы трека #НАВОСТОК.

ТРЕК «МЕДИАДВИЖ»

Трек «Медиадвиж» прошёл на площадке Городского библиотечного информационного центра Екатеринбурга, чтобы участники Неконфы смогли познакомиться с инновационными практиками одной из самых интересных библиотек города. Игровая атмосфера Неконфы была поддержана необычными бейджами и стикерами для поиска собеседников, которые разработали специалисты библиотеки.

Разговор был посвящён не только идеям и технологиям создания медиапродуктов, но и небанальным, неожиданным подходам в продвижении продуктов и услуг библиотек. Один из главных выводов – не бояться экспериментировать и отслеживать реакции пользователей.

Своим опытом в продвижении библиотек и построении коммуникаций со своей аудиторией поделились участники из разных регионов России. Большинство докладов посвящено сохранению уникальности истории и культуры своих территорий, сохранению языкового своеобразия, а также тонкостям создания медиаконтента и стратегии продвижения библиотеки в соцсетях.

Экспертами трека стали Екатерина Аксёнова, SMM-маркетолог, амбассадор VK, мастер госпабликов, специалист Пензенской областной библиотеки им. М. Ю. Лермонтова, г. Пенза, выступившая с мастер-классом «Как наладить контакт с “ВКонтакте”: держим руку на пульсе трендов» и Никита Гринь, сооснователь коммуникационного агентства О’Смысле, преподаватель УрФУ, основатель некоммерческого проекта «ВыДвижение», г.Екатеринбург, представивший ключевой доклад «Сила сообществ. Почему важно создавать комьюнити». Работа с гуру соцмедиа была полезна слушателям для продвижения своих брендов и для уточнения и корректирования стратегий работы в соцсетях.

ТРЕК «ИГРОБУМ»

Трек «Игробум» показал большую вовлечённость аудитории. Больше всего выступлений прозвучало в ходе этого энергичного трека – 16. Он был представлен тремя проблемными блоками с разными форматами участия: сессия «Игробум. Разогрев» с до-

кладами, сессия «Игробум. Жара» с ярмаркой игровых проектов, на которой шла индивидуальная и групповая работа с аудиторией, и питчинг игровых проектов. Была смоделирована ситуация, когда участники питчинга должны были за 4-5 минут защитить свои проекты перед экспертами, выполняющими роли инвестора, издателя, критика.

Сегодня игра рассматривается библиотечными специалистами как средство развития, эффективный инструмент познавательной деятельности и объединения местных сообществ вокруг библиотеки. Жанровое разнообразие представленных в ходе сессий игр впечатляет: сюжетно-ролевые, уличные ролевые, виртуальные, интеллектуальные квизы, «настолки» с разнообразными сюжетами и механиками. Библиотекари адаптируют известные модели игр («Мемо», «Дабл», «Домино») к своей тематике, либо придумывают собственные сюжеты и механики.

Для многих библиотек дело чести – иметь авторские «настолки», посвящённые истории и культурной идентичности собственных территорий. Таких библиотек с каждым годом становится всё больше. С их играми можно познакомиться в разделе трека «Игробум».

[Видеозапись «Питчинга игровых проектов»](#)

ВМЕСТО ИТОГОВ

Неконфа ежегодно выбирает новые темы для обсуждения, форматы рабочих площадок, постоянно ищет что-то новое, «рисковое», чтобы сохранить нерв и остаться на гребне цифровой волны. Мы не знаем, какие проблемы вызовут пристальный интерес профессионального сообщества в следующем году. Но именно они станут «ударными» при формировании программы Неконфы-2025.

Дальнейший путь развития Неконфы видится не только как площадки для интерактивного неформального общения и генерации новых идей и креативных подходов, запускающей многие инновации. Прежде всего, она может стать отличной площадкой для предложений конкретных проектов и коллабораций специалистов и сообществ.

ТРЕК **#НЕЙРОСЕТИ**

ВЫЗОВЫ В РАЗВИТИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Фёдоров А.О. (г. Москва)

Искусственный интеллект (ИИ) за последние пару лет стал практически обязательной темой в любой профессиональной среде, не исключая библиотечную отрасль. В программах большинства научных конференций появляются специализированные секции, доклады об ИИ становятся ключевыми на пленарных сессиях. Не стала исключением и XIV международная конференция «#НЕконфа_#КодБудущего», проходившая 15-16 октября 2024 г. в Свердловской областной универсальной научной библиотеке им. В.Г. Белинского. В программе был выделен трек #НЕЙРОСЕТИ, включающий направления: AI-компетенции и навыки будущего современных библиотекарей. Генераторы контента, ассистенты, чат-боты – нейросети в работе smtp-специалистов, промпт-инжиниринг, использование нейросетей в важнейших направлениях деятельности библиотек.

Мы стали свидетелями масштабной трансформации, связанной с ИИ. В библиотечном деле эти изменения во многом сопряжены с растущей популярностью генеративных моделей нейронных сетей. Сейчас перед библиотечным сообществом стоит важная задача – эффективно интегрировать ИИ в библиотечные процессы. Понимание технологии является неотъемлемой частью оценки ее конечной ценности. Если ИИ и повлияет на работу библиотек, то это может быть связано с высвобождением времени сотрудников от рутинных задач. По крайней мере, мы можем быть уверены, что библиотекари по-прежнему будут нужны, потому что мы вступаем в более сложный информационный ландшафт, чем когда-либо прежде, поэтому роли информационных посредников изменятся, но не исчезнут.

Если еще десять и даже пять лет назад разговоры о ИИ вели исключительно исследователи и разработчики, то теперь круг экспертов стал намного шире. ИИ перестал быть чем-то далеким и фантастичным и оказался совсем рядом, став реальностью для многих профессиональных сфер и миллионов людей по всему миру. Этому способствует и большое количество ма-

териалов в медиа, «объясняющих» основы ИИ, границы и возможности их применения.

Исследование, проведенное командой McKinsey в 2023 году, показывает, что потенциальная доля операций, которая может быть автоматизирована, в ближайшее время достигнет 50% в среднем по миру [1]. Этот процесс трансформирует запрос на профессиональные навыки будущих специалистов. Так, на первый план могут выйти компетенции, требующие умений работать с не рутинными задачами: проектирование, коммуникация, работа в распределенных командах, взаимодействие человека и компьютера. Среди запросов на базовые умения появляются и профессиональные навыки в области data science, кибербезопасности, промтинга. При этом они становятся частью не только инженерных или ИТ-профессий, но и гуманитарных, социальных, медицинских и других сфер.

В прогнозах исследования зафиксирован перечень наиболее востребованных умений для разных сфер деятельности. Новыми компонентами становятся data science, облачные вычисления, использование цифровых платформ и решений, использование технологий искусственного интеллекта, что характерно и для библиотечных специалистов («data librarian»).

Одним из векторов адаптации и развития библиотечной среды в контексте описанных процессов становится ИИ. При этом процессы пересмотра существующих моделей и практик работы в библиотеках идут уже очень активно. Это связано и с тем, что сами библиотекари начинают всё активнее использовать ИИ-технологии, и с тем, что библиотеки экспериментируют. Самыми популярными целями применения библиотекарями нейронных сетей оказываются задачи работы с литературой, перевод, создание и анализ текстов, использование виртуальных помощников с ИИ в библиотеке.

Значительная часть информационного потенциала ИИ заключается в его прогностической способности – другими словами, «способности брать имеющуюся у вас информацию и генерировать информацию, которой у вас раньше не было». Среди наиболее востребованных технологий, дополняющие знания больших языковых моделей внутренними данными, выступает RAG (Retrieval Augmented Generation) [2]. Данная технология позволяет улучшить качество выходных данных языковой модели путем «подмешивания» в них соответствующей контексту за-

проса дополнительной информации. Такой подход полезен при разработке приложений, обрабатывающих частные данные или данные, полученные после обучения модели.

Мастер-класс по созданию чат-бота с использованием ИИ показал актуальность и востребованность данной технологии среди библиотекарей. Именно подход с дополненной выборкой (RAG), путем обогащения запроса дополнительной актуальной информацией о библиотеке из надежных источников, позволяет модели сформировать грамотный и верный ответ. Данные эти должны представлять собой огромный массив текстов с самыми разнообразными знаниями для ответов на направленные и другие предсказуемые запросы.

Чат-бот (мы назвали его «Цифровым библиотекарем») может быть эффективен в справочных услугах для пользователей библиотек, оказывающий круглосуточную поддержку. На базе загруженной информации формируется уникальная «база данных», позволяющая ускорить процесс создания персонализированного бота, способного обрабатывать до 85% обращений пользователей. Технология RAG позволяет находить релевантный запросу пользователя фрагмент в загруженных документах, а бот уточняет запрос и адаптирует информацию из базы в удобный для восприятия формат.

Анализируя путеводитель по стратегическим технологическим трендам 2025 года [3], становишься более уверенным в том, что библиотека сможет двинуться в будущее. Среди перспективных направлений развития ИИ выделяются агентный ИИ (автономные системы с самостоятельным принятием решений) и многозадачные роботы (роботы способные выполнять универсальные задачи). Интеграция технологий ИИ открывает новые возможности в использовании ИИ, заключающиеся в различных ролях, среди которых:

- **помощник руководителя.** Сбор и систематизация данных и формирование аналитики для сопровождения базовых процессов, и принятия управленческих решений. Интеграция технологий ИИ для документарного сопровождения деятельности библиотеки;

- **помощник библиотекаря.** Использование инструментов ИИ в качестве ассистента при разработке методических программ, отдельных сценариев проведения мероприятий, для оценивания результатов (сбор данных, генерация на основе

данных профилей пользователей). Отдельным направлением интеграции ИИ и одновременно обязательным условием его внедрения в библиотеке становится расширение базовой грамотности библиотекарей в использовании инструментов и практики ИИ. Такая базовая грамотность включает овладение следующими умениями: промтинг, то есть построение запросов в рамках взаимодействия с интерфейсами больших языковых моделей; фактчекинг, то есть проверка достоверности и применимости полученных результатов;

- **ПОМОЩНИК ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.** Поддержка пользователя библиотеки может осуществляться в режиме самостоятельной работы (ответы на вопросы о библиотеке могут быть получены в режиме чат-бота). Применение инструментов ИИ для навигации пользователей, рекомендаций по спискам литературы. Персонализация обслуживания с учетом интересов, уровня подготовки, физиологических и других личных особенностей пользователей.

Главная польза от внедрения ИИ в библиотечную деятельность видится в существенном повышении качества взаимоотношения библиотекарей с пользователями. ИИ способен выполнять рутинные задачи, которые сейчас требуют участия человека, и это может освободить библиотекарей для предоставления глубоких знаний. Появляются новые информационные инструменты, которые требуют обучения пользователей для достижения максимальной эффективности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Highlights from our 2023 'Insights to Impact' publishing journey. URL: <https://www.mckinsey.com/featured-insights/2023-year-in-review>

2. 10 трендов искусственного интеллекта. URL: <https://www.fintechru.org/analytics/issledovanie-10-trendov-ii/>

3. Gartner Top 10 Strategic Technology Trends for 2025. URL: <https://www.gartner.com/en/articles/top-technology-trends-2025>

Презентация

Материалы мастер-класса

СЦЕНАРИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБРАЗОВАНИИ

Брусницына Г.Г. (г. Екатеринбург)

Бурное развитие искусственного интеллекта (далее, ИИ), появление генеративных нейросетей оказывает влияние на текущее состояние образования и, несомненно, будет учитываться при разработке стратегических документов развития образования как в России, так и во всем мире.

Вопросы внедрения ИИ в образование уже рассматривались в нескольких международных документах:

1) 2020 г. – отчет ЮНЕСКО «Искусственный интеллект в образовании: изменение темпов обучения»;

2) 09.2023 – ЮНЕСКО: «Глобальное руководство по использованию генеративного ИИ в образовании и научных исследованиях»;

3) 04.2024 г. – отчет ВЭФ «Shaping the Future of Learning: The Role of AI in Education 4.0».

В Российской Федерации развитие ИИ регулируется несколькими нормативными актами, но пока не отражено в стратегических документах развития образования, видимо, до утверждения новой стратегии развития образования до 2030 года:

Указ Президента РФ № 203 от 09.05.2017 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 – 2030 годы».

Указ Президента РФ № 490 от 10.10.2019 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации», утвердившего Национальную стратегию развития искусственного интеллекта на период до 2030 года.

Наиболее ощутимо использование ИИ на текущий момент сказалось на высшем образовании (активное использование студентами генеративных нейросетей для подготовки курсовых, дипломных работ), в связи с этим на первом Форуме «ИИ В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ: Педагогические вызовы и перспективы российских университетов», который прошел в июне в ТюмГУ,

подготовлен меморандум об использовании искусственного интеллекта (ИИ) в высшем образовании ¹.

Текущий этап внедрения ИИ в образование (текущий сценарий) характеризуется разработкой и обучением специализированных образовательных моделей ИИ и появлением новых педагогических практик построения образовательного процесса, появление которых вызвано передачей знаниевого компонента ИИ и актуализацией поддерживающих и сопровождающих функций преподавателей. Важно отметить, что благодаря использованию ИИ в системе образования накапливаются новые данные о процессе обучения, о процессе формирования различных навыков у обучающихся и, на наш взгляд, можно говорить об усилении доказательного подхода в образовании. Большинство интеллектуальных образовательных систем, использующих ИИ, описываются следующей схемой (рис. 1), предложенной авторами [1, с.110].

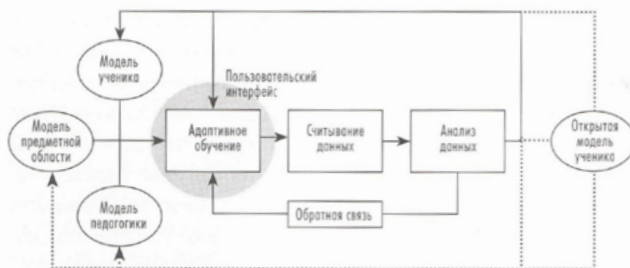


Рис. 1. Типичная архитектура ИСО

Использование ИИ в данных системах позволяет индивидуализировать процесс обучения благодаря сбору и анализу цифрового следа обучающегося и возможности построения предиктивной модели его обучения.

Тем не менее, мы видим, что помимо использования интеллектуальных сред и систем, создание образовательного контента педагогами и обучающимися остается одной из самых востребованных функций генеративных нейросетей на данный

¹ Искусственный интеллект в высшем образовании : меморандум. – 09.07.2024. – Текст : электронный // ТюмГУ : [сайт]. URL: <https://www.utm.ru/news/stories/important/1232187/> (Дата обращения 19.11.2024). – Режим доступа: свободный

момент использования ИИ в образовании. Набирает обороты направление по разработке и внедрению ИИ-персон, ассистентов и помощников. Интересный опыт в этом направлении есть у СберОбразования (ИИ-ассистент преподавателя), ТюмГУ (виртуальные ИИ-преподаватели) и в других образовательных организациях, которые используют ИИ, в том числе и для организации исследовательской, проектной работы.

На наш взгляд, целевой моделью внедрения ИИ в образование (целевой сценарий) является системная реализация модели персонализированного образования, которая без использования ИИ очень трудоемка и финансово затратна.

Под персонализированным образованием (ПО)³ мы понимаем – способ проектирования и осуществления образовательного процесса, направленного на развитие личностного потенциала обучающегося. В ПО обучающийся выступает субъектом совместной учебной деятельности, имеет возможность строить свою индивидуальную траекторию с тем, чтобы в ней учитывались особенности его личности и потребности развития. Основная характеристика данного подхода – это проектирование образовательного процесса от ученика, где ученик отвечает за результаты обучения.

Данный подход существенным образом отличается от индивидуального обучения, которое может быть реализовано благодаря возможностям ИИ в разработке индивидуальных маршрутов, базирующихся на построении предиктивных моделей обучения обучающихся, что ещё больше может объективизировать обучающихся в образовательном процессе. В ПО наиболее актуальными становится развитие self-навыков (саморегуляция, самообучение, самостоятельность, рефлексия и др.) и soft-навыков (коммуникация, кооперация, критическое мышление и др.) обучающихся, без которых он не сможет реально и результативно быть субъектом образовательного процесса и развивать свой личностный потенциал.

Стоит отметить, что роль и функции педагогов при реализации ПО существенно преобразовываются и требуют не только профессиональных компетенций для организации новых форматов обучения, новых форм оценивания (критериальное и формирующее оценивание), разработки нового содержания образования с учетом индивидуальных маршрутов, но и делегирования обучающимся части организационных функций

(самообучение), создание условий для образовательных проб и обсуждения ошибок (и не только знаниевых), умение удерживать поддерживающую позицию, а главное, понимание необходимости трансформации всей модели обучения, часть задач в которой возьмет на себя ИИ.

Таким образом, наше видение сценариев внедрения ИИ в образование, можно представить следующей схемой (рис. 2).

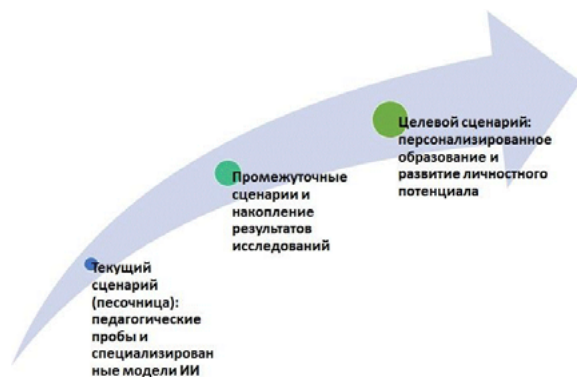


Рис. 2. Сценарии использования ИИ в образовании

ЛИТЕРАТУРА

1. Холмс, У. Искусственный интеллект в образовании. Перспективы и проблемы для преподавания и обучения / Уэйн Холмс, Майя Бялик, Чарльз Фейдл ; пер. с английского В. Скворцова. – Москва : Альпина ПРО, 2022. – 301, [1] с.

2. Персонализированное образование: теория и практика : сборник материалов III научно-практической конференции // Уральский государственный педагогический университет. – Электрон. дан. – Екатеринбург: УрГПУ, 2022. – 1 CDROM. – Текст: электронный.

3. Персонализированная модель образования : методическое пособие. – М.: Платформа новой школы, 2019. – 36 с.

4. Брусницына Г.Г. Цифровая трансформация и персонализированное образование // Научный альманах. 2023. – No 4-1 (101). – С. 47-51.

Презентация

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ В КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТСКОЙ БИБЛИОТЕКИ

Воробьева А.С. (г. Дзержинск, Нижегородская обл.)

Главное направление работы Детской библиотеки им. З. Космодемьянской г. Дзержинска – краеведческое.

В 2010 г. на базе библиотеки, по инициативе заведующей Кириленко Натальи Николаевны и при поддержке краеведов города, был создан Музей народного быта. В нем хранятся предметы деревенского и городского быта Нижегородского края, от конца 19 в. до советской эпохи. Коллекция музея насчитывает более 300 предметов.

В библиотеке проводятся различные краеведческие мероприятия: познавательные часы об истории городов области, мастер-классы, организация выездных и стационарных экспозиций с использованием фонда музея. А также проходят встречи с детскими писателями-нижегородцами.

Для того чтобы популяризировать краеведение среди детей младшего школьного возраста и их родителей в г. Дзержинске, мы запускаем в сообществе нашей библиотеки в социальной сети «ВКонтакте» цикл онлайн-программ «Былички от домовички».

В каждой программе рассказывается об одном из экспонатов музея и читается литературное произведение нижегородского писателя. Примерная продолжительность одной программы – 10 минут.

Чтобы сделать программы более привлекательными для детской аудитории, мы решили использовать анимированного персонажа – домовичку Забаву. Домовичка рассказывает об экспонате музея, а ведущая о нем читает сказку или рассказ.

Видео публикуется, кроме группы библиотеки во «ВКонтакте», на сайте ЦБС и на RuTube- канале библиотеки.

Для генерации и анимирования персонажа мы использовали нейросети Шедеврум и Hedra.

Шедеврум – это мобильное приложение компании «Яндекс», с помощью которого пользователи могут генерировать изобра-

жения и видео по текстовому описанию с помощью нейросетей. Допускается только некоммерческое использование.

В нейросети Шедеврум сгенерировано изображение персонажа онлайн-программы домовичка Забава. Анимирование создано в нейросети Hedra.

Сервис Hedra находится в стадии разработки, сейчас доступна веб-версия для некоммерческого использования. Нейросеть позволяет генерировать изображения и анимировать их.

Возможности нейросети Hedra: можно загружать собственные аудиофайлы и изображения. Бесплатный доступ позволяет генерировать до 5 роликов в сутки, продолжительностью до 30 секунд. Желаем интересных проектов!

[Презентация](#)

РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ ЧАТ-БОТ В БИБЛИОТЕКЕ: ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Дмитриева Е.А. (г. Екатеринбург)

Рассмотрен опыт использования рекомендательного чат-бота в Зональной научной библиотеке Уральского федерального университета имени Б.Н. Ельцина, Екатеринбург. Отметим, что технология использования бота на площадке Telegram отвечает современным требованиям коммуникации с читателем и программно-технического исполнения (на данный момент полностью их удовлетворяет), легко масштабируется на любой тип и вид библиотеки, не затратна финансово и не требует участия ИТ-работников в плане создания бота, ведения и поддержания в актуальном состоянии.

Как виртуальный помощник, задача которого – узнать потребности пользователя и удовлетворить их, чат-бот незаменим в библиотечно-информационном обслуживании. Более того, бот умеет воплощать многие идеи, встающие перед организаторами обслуживания и решаемые за счет его умения мгновенно находить ответ на запрос читателя. Таким образом, видим налицо много преимуществ использования этой технологии библиотеками. Однако, не все библиотеки решаются «завести» свой чат-бот. Не будем выяснять причины такого решения библиотек, а немного осветим опыт библиотеки Уральского федерального университета.

Технология внутренней работы бота основана на рандомном принципе: в память бота закладывается перечень наименований произведений и ключевых слов с разносторонней характеристикой произведений (тема, жанр, язык произведения и пр.), бот по запросу может выбрать любое произведение из имеющихся, которое соответствует запросу по теме, жанру, языку и пр. Коммуникация осуществляется при помощи текста или голоса, в ней библиотекарь присутствует только опосредованно, вкладывая в память бота набор произведений с характеристиками.

Рассмотрена классификации чат-ботов. Вид чат-бота, используемого в ЗНБ, простой по исполнению, он реагирует на запросы по настроенному алгоритму, создан с использованием

специального конструктора, а для общения с ботом читатель использует предустановленные кнопки. Кроме того, отмечается, что чат-боты используются на разных площадках, особенно активно – в социальных сетях. Самой популярной площадкой считается Telegram из-за большой аудитории и поддержки разных видов ботов.

Чат-бот «Библиотека УрФУ рекомендует» запущен 9 октября 2023 г. Запуск был анонсирован в университетских социальных медиа: в группе Зональной научной библиотеки во ВКонтакте, группе УрФУ во ВКонтакте, Telegram-канале УрФУ, в заметке в корпоративной университетской газете. В настоящее время у бота 546 пользователей.

Условно создание рекомендательного чат-бота можно разделить на несколько этапов:

- визуализация будущего бота (примерная схема с названиями и расположением кнопок и команд).
- составление списка книг с информацией о жанрах и об отделе, где хранится книга. Для работы со списком использовалась Гугл-таблица, т.к. в работе участвовали сотрудники отделов обслуживания с разных площадок библиотеки.
- техническая часть работы: создание чат-бота, его наполнение.

Основа для выборки – Бюллетени новых поступлений, которые формируются в Зональной научной библиотеке ежемесячно на протяжении многих лет. Сначала были обработаны бюллетени за пять лет (2018–2022), в итоговый список внесено 1308 названий литературно-художественных произведений из фонда Зональной научной библиотеки. После запуска бот обновлялся еще несколько раз – в конце апреля 2024 г. был добавлен блок с книгами на иностранных языках, а в конце августа 2024 г. добавлена художественная литература из Бюллетеней новых поступлений с 2012 по 2017 г. На сегодняшний день чат-бот «Библиотека УрФУ рекомендует» содержит 2618 названий книг на 14 языках.

«Библиотека УрФУ рекомендует» – своего рода лотерея, в чат-боте наравне с выбором литературного жанра есть функция рандомной рекомендации для тех, кто готов к новым литературным открытиям, внутри жанра бот тоже предлагает довериться случайному выбору произведения.

У каждой книги указано место хранения, что помогает чита-

телю сориентироваться, в каком из отделов библиотеки можно взять ее для чтения (т.к. библиотека располагается на трех площадках).

У чат-бота могут быть и преимущества, и недостатки. Среди преимуществ рекомендательного чат-бота библиотеки УрФУ можно назвать следующие:

- круглосуточный доступ для пользователей. Чат бот работает без перерывов и выходных и отвечает на запрос мгновенно;
- единовременное обслуживание. За то время, которое потребуется библиотекаря, чтобы решить вопрос читателя, бот может обработать несколько десятков запросов от разных пользователей.

Однако из такого преимущества, как круглосуточный доступ вытекает и недостаток – получить рекомендованную книгу пользователь может только в часы работы библиотеки. А вот отправить заявку на получение книги можно в любое время – в Зональной научной библиотеке есть онлайн-сервис заказа литературы.

В остальном недостатком можно назвать разве что отсутствие возможности обсудить книгу, как это можно сделать при личном общении читателя с библиотекарем.

Работа над чат-ботом «Библиотека УрФУ рекомендует» продолжается, это связано с необходимостью регулярно пополнять бот новыми поступлениями.

Кроме того, в планах есть создание и запуск еще одного чат-бота, который будет рассказывать об услугах и сервисах нашей библиотеки и отвечать на часто задаваемые вопросы (в том числе на английском языке).

Согласно исследованию ВЦИОМ (октябрь 2024 г.), виртуальные помощники (а это в т.ч. чат-боты), вызывают у людей высокий уровень доверия, о чем заявили 44% опрошенных, считая их понятными и относительно безопасными. И чем моложе россияне, тем больше их уровень доверия (о недоверии высказались только 4%). Поэтому представляется, что нужно активнее внедрять виртуальных помощников в свою деятельность, чтобы соответствовать запросам пользователей.

Презентация

НЕЙРОСЕТЬ КАК РАБОЧИЙ И НЕОБХОДИМЫЙ ИНСТРУМЕНТ КУЛЬТУРНОЙ ИНСТИТУЦИИ

Курачёва В.В. (г. Санкт-Петербург)

Нейросети как необходимый инструмент культурной институции – тема органичная для библиотечно-культурного центра «НОТА», который за первый год своей работы, по мнению профессионального сообщества страны, признан одной из самых высокотехнологичных и инновационных библиотек. Главные медиумы «НОТЫ» – книга, звук, цвет и свет. Последние являются цифровыми медиумами (носителями информации), только книга остается в ее подлинном состоянии на полках – тиражные издания и в Печатном коворкинге – издания книг-художника. Именно о цифровых медиумах сегодня и пойдет речь.

Для диалога на данную тему важно обозначить ряд барьеров, которые мешают попробовать применять данный инструмент или использовать его более масштабно:

- глобальный страх AI вообще,
- убеждение, что нейросеть создает продукт низкого качества, не творческий,
- отсутствие доступа к ресурсу из-за нехватки знаний или отсутствия средств к подпискам по AI.

Говоря о страхе, важно вспомнить, как менеджеру, управленцу, что и как мы делегируем в своей деятельности, выстраивая работу с командой, на уровне:

- идеи,
- процесса,
- задачи.

В данный момент мы чаще используем нейросети с уровнем делегирования задачи, запрос по которой формирует сотрудник. Поэтому страх использования должен нивелироваться, ведь в работе с командой людей мы им передаем более креативные процессы, делегируем полномочия на уровне идеи, сложного процесса. Когда зовем сотрудника и говорим: «Сделай инсталляцию на тему связей Достоевского с другими странами, людьми, сферами». И в итоге сотрудник создает многослойный, слож-

носоставной, мультидисциплинарный проект. Если говорить о продукте, тут я скорее хочу показать кейсы по использованию на базе «НОТЫ» нескольких уровней работы с нейросетями:

- в рамках мультимедиа-решений, которые разработаны поставщиками на этапе оснащения объекта;
- как часть проектов при подготовке выставки;
- как часть операционного процесса, с выполнением ежедневных задач и концепт-проектов.

Логичным было начать внедрение нейросетей в процессы библиотеки с работы с профессионалами, которые могли создать сложный продукт с внедрением нейросетей. Один из моих любимых примеров – наш поэтический коворкинг «Сад». В локации установлен экран, человек подходит, выбирает категорию поэзии, поэта, стихотворения, и в момент, когда он читает стихотворение, «Сад» начинает заполняться цветным светом, который нейросеть подобрала в зависимости от эмоционального настроения стихотворения. Библиотекари помогали в создании данной инсталляции, так как нейросеть еще не способна по корпусу текста определить настроение, они выделяли в стихотворении ключевые строки, и далее уже массив материала «скармливался» нейросети. Зал используется многопланово, поэты проводят поэтические вечера по-новому и атмосферно, ведь они и читатели тоже видят под другим углом поэзию. В век, когда у нас существует уже целое поколение детей, выросших в эпоху «экранной культуры», это еще одна точка входа в поэзию.

На главной анфиладе, где находится самый длинный стеллаж с художественной литературой, у нас располагается «Аллея новых медиа» с динамичными экранами, которые могут размещаться вертикально или горизонтально, возможностью выбора звука, который может быть в наушниках, а в дни открытий, мероприятий, праздников звучит музыка из колонок. Здесь часто проходят выставки видеоарта, иллюстраций книг, фотографий. Но бывает время, это планировалось заранее, что будет простой между монтажами, согласованиями выставок. Чтобы экраны в самом проходимом месте левого крыла не висели черными гробами, поставщик, по нашему заданию, разработал инсталляцию – генеративный контент, созданный нейросетью, на основе солнечной радиации Петербурга. Когда мы говорим о генеративном контенте, вспоминаем лучизм Ларионова. Многие художники стремились к чистой форме, игре цвета.

Далее перейдем к части использования нейросетей, которая входит в работу специалистов по проектной деятельности, в работе с художниками, музыкантами. В «НОТЕ» мы ориентированы на создание гибридных продуктов, творческие коллаборации, когда мы создаем проект, выставку, которой не было бы без нашей работы или художника. Так, интересным является работа в рамках «Ночи музеев» с проектом «Тотально Хармс», в Большом зале у нас была представлена одна из инсталляций, созданная совместно с композитором Мариинского театра Рустамом Сагдиевым и режиссером Дмитрием Отяковским. При входе в зал зритель видел на стене массив текстов Хармса, он начинал изучать его, как произведение стрит-арта, проходя вдоль стены, и в какой-то момент весь текст рассыпался на куски (в зале установлена технология «кинект», которая схватывает скелет человека и приводит в движение проекцию на стене по мере его движения и согласно его движению). На двух стенах от главной выведены проекции афиш спектаклей, также переработанных нейросетью. Авторы отмечают, что Хармс для 20 века был абсурдом, для многих нейросети – также абсурд. Поэтому существование Хармса и нейросети в одной инсталляции логично.

В рамках выставки, которая недавно прошла в «НОТЕ», была представлена локация совместно с проектом «Двери с помоек». В начале зритель входит в мир дверей, которым 100, 200 лет, мы видим этот мир имперского Петербурга, коммунального Ленинграда, но за последней дверью мы видим новый мир – видеоарт на экране на тему дома, созданная художником при помощи нейросети. Как мы видим дом, место, где человек отдыхает, спит, почему-то часто один.

Для «НОТЫ» очень важно участие людей, так называемые партиципаторные практики. И финальная инсталляция выставки «Пuls дома» также создается при помощи посетителей библиотеки. Что важно, инсталляция жила и развивалась с людьми в процессе выставки, которая длилась 1,5 месяца. На анкете, которая лежит в свободном доступе в Литературном кафе, где и представлена работа, читатель пишет, что значит для него дом, подписывает свое имя, далее сотрудник при помощи нейросети обрабатывает высказывание и в стилистике фотографий «Полароид» печатает картинку, далее абсолютно по-домашнему, как на холодильник, мы крепим на стенку стилизованное фото. Делаем мы много, быстро, не нарушая авторских прав. Полу-

чилась такая красивая, живая, с очень теплыми и разными высказываниями, изображениями фотостены. По завершению выставки все авторы забирают работы домой и уже дома крепят на холодильник.

Еще один проект, который в рамках конференции был в разработке, а на момент подготовки тезисов уже был представлен, – выставка «Полиэтиленовые души» – результат творческой коллаборации фотохудожника Екатерины Бовкуновой и команды БКЦ «НОТА». Художница создала фотоработы, которые изображают зверей в воде, но образ кита, лошади – это плавающий полиэтилен, по очертаниям напоминающий животных.. Совместно с командой Красногвардейского района я участвую в уборке реки Охты на SUP-бордах, и не могу быть равнодушна к этой теме. Но был нюанс: работы оказались настолько красивы, что, казалось, эстетизировали зло, поэтому было предложено акцентировать экологическую проблему при помощи звука. Вообще создание звука, мелодии – очень медленный процесс, нам хотелось посмотреть концепт, предложить художнику. Наш руководитель медиатехнологий Наталья Рэй подготовила звуковую дорожку, это поразительный до мурашек трек, очень четко переключает сознание человека от красоты до боли, которая стоит за этой проблемой. Дорожки настолько хороши, что мы решили оставить звук. Проект представлен в «Аллее новых медиа» на 9 экранах с наушниками.

Кейс по 3 пункту самый лаконичный и часто применяемый в ежедневной работе институции, так подготовлена часть презентации, текстовый корпус, с которой я выступаю. Мы часто сталкиваемся с ситуацией, когда есть запросы, которые не входили в наше планирование, и тогда встает вопрос: или мы перегружаем себя и сотрудников, или автоматизируем часть процесса, например, ставим задачу написать текст по теме «Нейросети в библиотеке» и из массива текста выбираем ту, которая нам подходит к рассуждению, кейсам.

Если говорить о нейросетях, мы чаще использует три ресурса:
– MIDJOURNEY – работа с визуалом
– SUNO – работа со звуком
– GIGACHAT – работа с текстом

У нас в команде специалисты, которые ранее имели опыт работы с нейросетями, но на уровне профильных руководителей сотрудников учили с нуля, поэтому возможны разные варианты.

В перспективе 2025 года – работа лабораторий по AI для жителей района, города. Большой интерес к теме нейросетей мы видим со стороны креативного сообщества, поэтому сейчас мы готовим инфраструктуру для этой работы. Лаборатории будут включать и открытую программу по возможностям и этике использования данного инструмента.

QR-КОДЫ К ТЕЗИСАМ



[Проект «Пульс дома»](#)



[Проект «Полиэтиленовые души»](#)



[Пространства «НОТЫ»](#)



[Мультимедия](#)

[Презентация](#)

ПРОМПТИНГ КАК НОВАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ СОВРЕМЕННОГО БИБЛИОТЕКАРЯ. ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ

Оберт Л.А. (г. Самара)

Самарская муниципальная информационно-библиотечная система (сокращенно СМИБС, #СМИБС) на сегодняшний день объединяет Центральную городскую библиотеку имени Н.К. Крупской и 34 библиотеки-филиала, которые расположены в 9 районах города, количество читателей – около 150 тыс. человек, книговыдача – свыше 2,5 млн экземпляров. На официальном сайте учреждения, который посещает более 112 тыс. человек, представлены такие социальные сети, как ВКонтакте, Одноклассники, Дзен.

Следовать модным тенденциям – значит идти в ногу со временем. Наши специалисты регулярно следят за новшествами в современных технологиях, проходят обучение и применяют полученные знания на практике. Использование искусственного интеллекта, в частности генеративных нейронных сетей, – одно из перспективных направлений развития.

Какие возможности открываются в библиотечной сфере? Одной из функций в работе современного библиотекаря является ведение страницы библиотеки в социальных сетях, на которой публикуется контент. И это – трудоемкая работа. Без делегирования части задач – не обойтись. Например, нейросети-художнику можно поручить создание визуала к постам. А с помощью диалоговой модели можно быстро придумать заголовок, идею для поста, написать текст или составить вопросы к викторине.

Удовлетворенность результатом оказывает огромное влияние на выбор в пользу нейросети. Взаимодействие с любой нейросетью устроено в виде диалога. Пара «галлюцинированных» ответов, и пользователь решает, что нейросеть ничего не умеет делать. Конечно, многое зависит от алгоритмов машинного обучения нейросети. Но мы уверены, всё дело в том, насколько грамотно задается запрос.

Текстовые запросы для нейросети принято называть промпты (с английского to prompt – «побуждать, внушать, подска-

зывать»). А взаимодействие с нейросетью называют промпт-инжинирингом или промптингом.

В качестве примеров будем рассматривать диалоговые модели нейросетей: YandexGPT «Алиса» и GigaChat.

Поскольку нейросеть не понимает значения слов, а воспринимает текст буквально, её ответ всегда зависит от формулировки и детализации промпта. Сравните следующие запросы.

Пример 1.

«Посоветуй интересную книгу» – этот вопрос общий и дать на него хороший ответ сложно даже библиотекарю, потому что все зависит от читательского вкуса и предпочтений.

YaGPT (Чат с Алисой):

Рекомендую прочитать роман «Маленький принц» Антуана де Сент-Экзюпери. Это метафорическая история о любви и привязанности, которая запомнится глубоким эмоциональным посылом.

GigaChat:

Выбор книги зависит от ваших предпочтений и интересов. Вот несколько рекомендаций:

1. «Джейн Эйр» Шарлотты Бронте – классический роман XIX века, который рассказывает историю молодой женщины, стремящейся к независимости и любви. Книга полна драматических событий и глубоких эмоций.

2. «Преступление и наказание» Федора Достоевского – шедевр русской литературы, где автор исследует темы вины, наказания и искупления через историю Раскольникова, студента, который совершает убийство.

3. «Убить пересмешника» Харпер Ли – проникновенный роман о жизни маленького городка в США в 1930-х годах, который поднимает вопросы расизма и справедливости.

4. «Великий Гэтсби» Фрэнсиса Скотта Фицджеральда – история любви и разочарования в Америке 1920-х годов, наполненная яркими персонажами и атмосферой декаданса.

5. «1984» Джорджа Оруэлла – антиутопия, которая исследует тоталитарное общество и тему индивидуальной свободы.

6. «Мастер и Маргарита» Михаила Булгакова – мистический роман, который сочетает в себе элементы сатиры, философии и фантастики.

7. «Лолита» Владимира Набокова – сложный и противоречивый роман о запретной любви взрослого мужчины к девочке-подростку.

Пример 2.

Конкретизируем задачу. «Я недавно прочитала «Солярис» Станислава Лема. Можешь посоветовать 2–3 похожие книги?»

YaGPT (Чат с Алисой):

Вот несколько похожих книг:

1. «Эдем» Станислава Лема.
2. «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» Филипа К. Дика.
3. «Возвращение со звёзд» Станислава Лема.

GigaChat:

Роман «Солярис» Станислава Лема представляет собой научно-фантастическое произведение с философскими и психологическими аспектами. Если вам понравился этот роман, возможно, вам также понравятся следующие произведения:

1. «О дивный новый мир» Олдоса Хаксли – антиутопическая научная фантастика, в которой описывается будущее общество, основанное на биологической инженерии и потребительстве. В центре сюжета – путешествие главного героя в альтернативное общество и его столкновение с традиционными ценностями.

2. «Автостопом по галактике» Дугласа Адамса – юмористическая космоопера, где главный герой Артур Дент путешествует по Вселенной вместе со своим другом Фордом Префектом. Эта книга полна абсурда и сюрреалистических приключений, которые могут показаться знакомыми поклонникам «Соляриса».

3. «Задача трех тел» Лю Цысиня – трилогия, представляющая собой смесь научной фантастики и политической драмы. Сюжет вращается вокруг контакта человечества с внеземной цивилизацией и попыток наладить с ней контакт.

Структуру промпта можно представить в виде «ромашки» (рис. 1).

В центре располагается основной элемент (ядро – задание или вопрос, который объясняет суть того, что надо сделать. На какой вопрос мы ищем ответ или какое задание необходимо выполнить).

Начинается с вопроса: кто, что, где, когда, почему, зачем, ка-

ким образом, сколько, какая.

Или с действия: напиши, сочини, расскажи, сократи, предложи варианты, придумай идеи, сравни, разработай план, объясни, докажи, обоснуй, подтверди, отгадай, перепиши, переделай текст, измени формулировку и т.д.



Рис. 1. Схема «ромашка»

Примеры:

- Что такое электронный каталог?
- Напиши сказку про роботов.
- Придумай рифму к слову библиотека.

Пример 3.

Сколько планет солнечной системы?

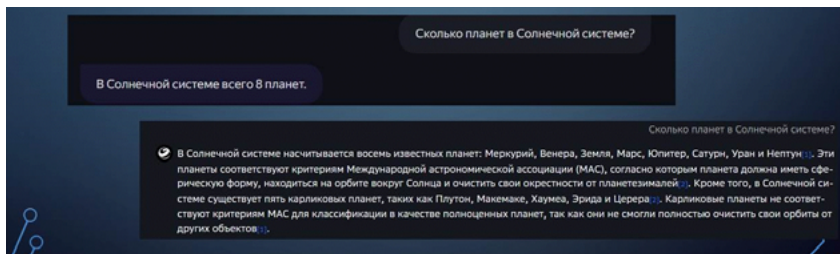


Рис. 2. Пример ответов нейросетей YandexGPT и GigaChat на вопрос

Конкретизируем промпт дополнительными элементами:

Дополнительные элементы	Описание	Примеры
Роль	описывает поведение модели.	Ты поэт. Ты всегда отвечаешь стихотворением из четырёх строчек. Напиши, что такое библиотека
Целевая аудитория	адаптирует текст под определённый уровень знаний.	Назови трех русских писателей 20 века для детей возраста 12+
Формат ответа	основных форматов (помимо обычного текста) два – список и таблица.	Помоги придумать пять персонажей для настольной ролевой игры в стиле фэнтези. У каждого персонажа должны быть следующие характеристики: имя, раса, сильные стороны, слабые стороны. Ответ подготовь в виде таблицы
Объём и подробность ответа	уточняет размер и конкретику ответа	Сколько планет Солнечной системы? Дай краткий ответ
Цели и использование	где и как будет использоваться ответ	Ответ нужен для поста в соцсетях.
Вводные условия	дописывается любая важная для нас информация	Я пишу книгу о будущем, где все люди живут за пределами Земли. Предложи три названия книги.
Структура ответа	<ul style="list-style-type: none"> - разбить на логические блоки; - дать нумерованные списки, рейтинги; - выделить ключевые мысли, выводы; - оформить по примеру 	Представь факты в виде списка. Оформи текст по примеру и добавь в конце общий вывод длиной не более 50 слов.
Требования к языку	<ul style="list-style-type: none"> - язык представления (русский, английский, китайский, т. п.); - сложность языка (научно-популярный, узкоспециализированный); - лексика языка (просторечия, жаргонизмы, терминология, - стиль речи 	<ul style="list-style-type: none"> - Представь ответ на английском языке. - Отвечай в деловом/разговорном стиле
Требования к ответу	<ul style="list-style-type: none"> - креативность - запреты и ограничения 	- Сформулируй креативное определение электронного каталога.

Нейросети обучаемы. Если ответ не устраивает – можно научиться.

YaGPT (Чат с Алисой):

Придумай рифму к слову «библиотека»

Рифма к слову «библиотека» может быть, например, «фило-

софия», «морфология» или «география».

Рифма – это созвучие в окончании двух или нескольких слов. Например, слава – забава. Придумай рифму к слову «библиотека»

Рифма к слову «библиотека» – «дискотека».

При конструировании промпта не всегда нужно использовать все описанные выше дополнительные элементы – это зависит от задачи.

Главное, чтобы промпты были: четкими, ясными, емкими и логичными.

Примеры применения нейросетей в библиотеках.

Кейс 1. Написание истории

Промпт: Составь рассказ, в котором в гости в библиотеку пожаловал – шмель. Он выбрал книгу на букву «Ф» Фонвизина «Недоросль»

Результат: [Рассказ о шмеле-читателе](#)

Кейс 2. Генерация слов

Промпт: Напиши 15 слов ко Дню семьи, любви и верности

Результат: [Сканворд-игра](#)

Кейс 3. Книги, предложенные нейросетью

Промпт: выступи в роли эксперта. Напиши пост ко Дню российского кино и ко Дню знаний, в котором предложишь 10 художественных произведений про школу, по которым были сняты лучшие российские фильмы.

Результат: [Правда или вымысел?](#)

Знание основ промптинга, применение их на практике, а также освоение новых технологии без страха экспериментов – это и есть новые компетенции современного библиотекаря.

При подготовке доклада были изучены и проанализированы гайды по промптингу от Яндекс Образования и Сбер Университета.

[Презентация](#)

СЕРВИС SUNO В БИБЛИОТЕКЕ: ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Ольховская Т.А. (г. Златоуст, Челябинская обл.)

Современная библиотека давно перестала быть просто хранилищем книг, как это было несколько столетий назад. В эпоху технического прогресса, когда доступ к полезной литературе открыт в Интернете, библиотека превратилась в информационный центр, где каждый может открыть для себя много нового и интересного. Несмотря на ускорение и оптимизацию многих процессов, современные люди по-прежнему сталкиваются с нехваткой времени, что делает использование технологических достижений для упрощения рабочих процессов в библиотеках особенно актуальным.

Одним из инструментов облегчения труда сотрудников библиотек, является нейросеть.

Нейросети – это программы, обрабатывающие данные посредством моделей, имитирующих нейронные связи мозга. Они способны понимать неструктурированные данные различных видов и форматов, находить сложные взаимосвязи и совершенствоваться, анализируя ошибки. Среди возможностей нейросетей можно выделить:

- создание лиц несуществующих людей,
- чтение текста вслух,
- управление автомобилями,
- восстановление цвета фотографий и видео,
- генерация текстов, изображений, музыки и многое другое.

В современных библиотеках аудиоконтент занимает ключевую роль, включая создание подкастов и подбор фоновой музыки для видеороликов и мероприятий. Когда доступная в сети музыка не соответствует потребностям, нейросети могут помочь создать музыкальный трек, отвечающий индивидуальным запросам.

В июле текущего года, в честь открытия Семейной библиотеки №12 «ДА» в городе Златоуст Челябинской области, был проведен **эксперимент** по созданию гимна **с помощью нейросети Suno**. Suno – это сервис, который генерирует песни по заданному запросу.

Использование сервиса Suno отличается простотой: достаточно отправить описание, чтобы получить музыку с озвученным текстом. Однако основная задача пользователя – тщательно проработать запрос. Важно уделить внимание деталям написания текста, в том числе использованию букв «e/ё». Это необходимо, поскольку при озвучивании Suno может неправильно расставлять ударения или произносить буквы в словах.

В процессе создания гимна мы опирались на собственные стихи, к которым искусственный интеллект добавил музыкальное сопровождение и озвучку. Достижение оптимального варианта, который вызвал одобрение всех участников, потребовало нескольких попыток. В дополнение к сервису Suno, мы также протестировали несколько других онлайн-сервисов для генерации музыки, однако по различным причинам они не соответствовали нашим требованиям.

Преимущества использования Suno:

- бесплатная генерация до 10 песен,
- простота использования,
- возможность создания песен со словами,
- быстрое создание песен и мелодий.

При работе с нейросетями следует помнить, что контент, созданный с их помощью, не может рассматриваться как объект авторского права. В соответствии со статьёй 1257 «Гражданского кодекса РФ», автором является физическое лицо, создавшее произведение, а значит, нейросеть не может быть признана автором. Аудиофайлы, сгенерированные искусственным интеллектом, не подпадают под защиту авторского права и могут использоваться для личных нужд. Однако, при коммерческом использовании важно учитывать источники, на которых обучалась нейросеть.

Если обучение проходило на музыкальных треках, по которым авторские права уже истекли, такую музыку можно использовать без ограничений. В России авторские права истекают через 70 лет после смерти автора.

В случае, если нейросеть обучалась на материалах, защищённых авторскими правами, существует риск судебных исков за нарушение авторских прав и обвинения в плагиате.

На открытии Семейной библиотеки №12 «ДА» гимн, созданный с помощью Suno, был тепло встречен нашими читателями. Сначала всех привлекали современные мелодии, но затем

внимание переключилось на текст, отражающий дух нашей библиотеки. На сегодняшний день в арсенале нашей библиотеки имеются четыре завершённые композиции, они звучат на массовых мероприятиях и используются в качестве фоновой музыки в наших видеороликах.

В будущем мы планируем активно использовать нейросеть для повседневных задач.

Презентация

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В БИБЛИОТЕЧНОМ ДЕЛЕ: НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ. ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ НЕЙРОСЕТЕВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Попова Т.В. (г. Нижний Тагил, Свердловская обл.)

В условиях стремительно меняющегося информационного ландшафта библиотеки сталкиваются с новыми вызовами и задачами. Как сохранить свою актуальность и обеспечить высокий уровень обслуживания пользователей, при этом не отставая от стремительного развития технологий? Ответ на этот вопрос может заключаться в использовании нейросетей. В докладе рассказано о том, как мы начинали этот путь и каких результатов уже удалось достичь, представлен опыт внедрения нейросетевых технологий в работу библиотек МБУК «ЦГБ» города Нижний Тагил, а также обозначены перспективные направления их применения.

Вот некоторые примеры использования нейросетей в работе наших библиотек.

Нейросеть Leonardo для рисования позволяет делать традиционные «Большие семейные выходные» более яркими и насыщенными. В галерее представлены работы простых посетителей в возрасте от 4 до 68 лет. Объединило их желание провести выходные в библиотеке и научиться рисовать, не генерировать, а именно *рисовать кистью на холсте, с помощью нейросети Leonardo AI* (инструмент Realtime canvas). Мероприятие стало настоящим праздником творчества и взаимодействия детей и родителей.

Участники с энтузиазмом погрузились в процесс создания уникальных произведений искусства, используя современные технологии. Атмосфера была настолько дружелюбной и вдохновляющей, что никто не хотел уходить, и многие продолжали работать над своими картинами даже после завершения отведенного времени.

Каждый участник получил распечатанную версию своей работы, что стало приятным завершением мероприятия и отлич-

ным напоминанием о проведенном времени в теплой обстановке с родными и близкими. Улыбки и радостные эмоции были на лицах всех, кто принял участие в этом творческом событии.

Библионочь, проходившая для тагильчан в этом году в онлайн-формате, тем не менее собрала много посетителей. Все отметили современный, яркий дизайн данного интернет-ресурса, выполненный веб-дизайнером Дмитрием Босым в локальной версии нейросети **Stable Diffusion**, модель обучения 3d.

Adobe Podcast – нейросеть от компании, подарившей нам Photoshop и Premier Pro, *обрабатывает звуковые файлы и создаёт эффект студии*. Даже запись, сделанная на смартфон, после обработки звучит гораздо лучше и приятнее. В деятельности МБУК «ЦГБ» этот инструмент чаще всего применялся при создании «Лектория». Оценить качество обработки вы сможете в каждом видео этой рубрики, начиная с выпуска «Три сестры или ещё раз про любовь».

В нашей системе есть уникальная структурная единица – Культурный Центр «Дом Окуджавы». Гости центра приглашают на квартирники, творческие встречи, кинопросмотры и тематические экскурсии. Для осовременивания и разнообразия экспозиции культурного центра был установлен мультимедийный стенд, приобретены микрофоны, микшер, проектор, проведена реконструкция.

Продолжая делать встречи с посетителями более интересными, руководитель «Дома Окуджавы», Светлана Владимировна Савиных, создает замечательные тематические работы, используя возможности нейросетей. Именно эти работы своей красочностью и необычной подачей привлекают внимание школьников.

Нельзя не сказать и о применении возможностей искусственного интеллекта для продвижения в социальных сетях. Библиотекари используют новые технологии для генерации идей для постов, интригующих заголовков, для написания текстов, и, конечно, для создания необычного, яркого, притягивающего взгляд медиаконтента.

Первый филиал одним из первых запустил **онлайн-игру «Нейропятница»**. Каждую пятницу в соцсети «ВКонтакте» маленькие посетители ждут пост и с удовольствием выполняют задания, зашифрованные нейросетью. Они с нетерпением ждут объявления победителей предыдущей игры! С помощью искус-

ственного интеллекта библиотекари предлагали детям отгадать зашифрованную народную мудрость, сказочных героев, писателей. И чем дальше, тем больше становилось участников этой занимательной игры.

Центральная городская библиотека выступает методическим центром по внедрению новых технологий в работу библиотек Нижнего Тагила. Сюда входит идейная поддержка проектов и работ с использованием самых современных технологий, организация тематических конкурсов для сотрудников структурных подразделений. Например, для конкурса «Профессиональный вызов. Шаг вперед» участники *активно используют в своих работах возможности искусственного интеллекта*. Со своей стороны руководство библиотеки поддерживает внедрение новых технологий систематическим обновлением оборудования, внедрением современного лицензионного ПО, стимулированием обучения специалистов на курсах по использованию новых технологий.

Помимо этого, в МБУК «ЦГБ» регулярно проходят *групповые практические занятия*. Отдел развития информационных систем отслеживает появление бесплатных, условно бесплатных сервисов с использованием искусственного интеллекта, которые могут быть использованы сотрудниками библиотек. Так родилась идея создания серии пополняемых обучающих лендингов с обзором и описанием новых совершенствующихся нейросетей.

Кроме сотрудников ЦГБ Нижнего Тагила, эти ресурсы используют коллеги из других городов. На экране вы можете видеть скринкасты созданных нами лендингов. Первый из них вышел осенью 2023 года, второй вышел совсем недавно.

На основе анализа мировых тенденций и собственного опыта можно дополнительно выделить следующие перспективные направления применения нейросетей в библиотеках.

1. Поиск и персонализированные рекомендации. Нейросетевые модели способны анализировать запросы пользователей, их предпочтения и контекст, чтобы предлагать наиболее подходящие результаты поиска и персонализированные рекомендации литературы.

2. Автоматизация библиографического описания. Дальнейшее развитие технологий нейросетевого анализа текстов позволит автоматизировать процесс создания библиографиче-

ских записей для различных типов документов.

3. **Аналитика.** Применение нейросетей для анализа больших массивов данных о пользователях, их запросах и предпочтениях, о ресурсах библиотеки, позволит принимать обоснованные управленческие решения, в том числе при организации мероприятий и пополнении фондов.

4. **Интеллектуальные сервисы для пользователей.** Технологии ИИ могут использоваться для создания интеллектуальных помощников, которые будут помогать пользователям в поиске информации, обучении и решении задач на всех площадках библиотеки в сети интернет (например, чат-боты и виртуальные помощники).

5. **Идентификация пользователей.** Технологии компьютерного зрения на основе нейросетей позволяют реализовывать бесконтактную идентификацию пользователей уже при входе в библиотеку, что повышает безопасность и комфорт обслуживания.

Внедрение нейросетей в библиотечную практику открывает новые возможности для повышения эффективности и качества библиотечного обслуживания. Однако для успешной реализации этого потенциала необходимо развивать компетенции библиотекарей в области ИИ, создавать необходимую инфраструктуру и выработать этические принципы использования нейросетевых технологий в библиотеках. Мы будем искренне рады, если наш опыт и методические материалы окажутся полезными для вас.

Презентация

ТРЕК #НАВОСТОК

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ МЕЖДУНАРОДНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА БИБЛИОТЕК

Горохова С.А. (г. Санкт-Петербург)

На #Неконфе я представляю 5 библиотечных институций национального и международного уровня – Центральную городскую публичную библиотеку им. В.В. Маяковского (Санкт-Петербург), ВГБИЛ им. М.И. Рудомино (г. Москва), я также являюсь членом Правления РБА, Председателем Секции РБА по международному сотрудничеству, членом Правления Петербургского библиотечного общества и членом Постоянного Комитета Секции ИФЛА по непрерывному образованию и обучению на рабочем месте.

Перечисляю я эти организации именно потому, чтобы подчеркнуть, что библиотечные структуры любого уровня и любой подчиненности могут успешно осуществлять самые разные направления работы, включая международную деятельность библиотек.

Мое сегодняшнее сообщение в рамках сессии «Библиотеки перед вызовами будущего» посвящено вопросам международной деятельности библиотек как процессу необходимому и требующему особого внимания в сегодняшней непростой геополитической обстановке.

Прежде всего, хочу обратиться к основополагающему для деятельности культурных учреждений документу – Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 года. Документ был опубликован 11 сентября 2024 года и, наконец, отразил все перемены, произошедшие в окружающем мире за последние 5 лет. Отрадно, что именно этот документ «впервые выводит культуру в ранг национальных приоритетов и признает ее важнейшим фактором роста качества жизни».

Как международник, я, конечно, прежде всего обращала внимание на то, какие постулаты Стратегии относятся к этому виду деятельности культурных учреждений, и с большим удовлетворением увидела, что в Стратегии этому уделено немало внимания: государственная культурная политика обязательно вклю-

чает в себя вопросы поддержки и продвижения российской культуры за рубежом, международного гуманитарного и культурного сотрудничества; российская культура является неотъемлемой частью глобального культурного пространства, обогащает его своим уникальным мировидением; умаление роли русской культуры наносит ущерб справедливому, равноправному и открытому сотрудничеству. Также в Стратегии упоминается, что, с целью усиления и расширения влияния русской культуры за рубежом необходимо: противодействовать искажению русской истории; использовать культурный потенциал России в осуществлении международных обязательств и договоров; продвигать международный имидж России; расширять сотрудничество профессиональных научных и культурных моделей. Также отмечается необходимость расширения изучения и распространения русского языка, обеспечения иностранным читателям широкого доступа к российской прессе и современной русской литературе; развития приграничного и межрегионального культурного сотрудничества сопредельных государств.

Изменения, происходящие в современном мире, без преувеличения, являются эпохальными. Они влияют на все сферы нашей жизни и, конечно, формируют и наше понимание международного взаимодействия. Всегда полезно остановиться и подумать: что же это такое – международная деятельность библиотек? Каковы условия ее возникновения, ее особенности, динамика ее развития, перспективы? Как она изменяется под воздействием перемен в мировом порядке? Мы попытались определить характерные черты международной деятельности библиотек, исходя из основных функций библиотек.

Основная функция библиотек с момента их возникновения – это сбор максимально полной информации по тому или иному вопросу или направлению знаний. Исходя из этого понимания, международная деятельность или контакты библиотек с целью расширения своих коллекций существовали всегда. И до сих пор данная задача остается одной из главных. По своей сути все современные библиотечные международные проекты направлены на строительство, расширение и дополнение наших коллекций. Считаю это отличительной чертой международной деятельности библиотек № 1.

Еще одна важнейшая функция библиотек – это сохранение собранного. Сохранность коллекций – физических и виртуаль-

ных – многогранная, многоуровневая и крайне сложная задача, требующая особого внимания мирового библиотечного сообщества и объединения наших усилий. В этой части международные программы профессионального развития, осуществляемые библиотеками России, успешно знакомят российских специалистов в сфере сохранности с мировыми тенденциями и очень часто формируют эти тенденции для мирового сообщества. Например, прекрасный опыт России по созданию сети региональных Центров консервации и реставрации; проведение Всероссийского мониторинга состояния федеральных библиотечных фондов, которые осуществляет РГБ, уникален и заслуживает активного продвижения за пределами России. Еще большего внимания мирового сообщества требуют вопросы работы с цифровыми коллекциями – вопросы авторского права, охрана персональных данных, создание безопасных хранилищ цифровой информации. А значит, библиотекам мира просто необходимо работать сообща с целью регулирования этих процессов и создания общей документальной, юридической базы, обеспечивающей понятное правовое поле такой деятельности.

Таким образом, вторая отличительная черта международной деятельности библиотек – это наличие сложных многоуровневых задач по сохранению собранной информации, требующих совместных глобальных профессиональных усилий.

Наконец, третья основная функция библиотеки – это предоставление собранной и сохраняемой информации в общественный доступ. То есть, работа со всеми сегментами нашего общества, а также с нашими учредителями и коллегами. Именно международное и межкультурное осмысление процесса передачи информации пользователям в свое время дало старт знаменитой парадигме обсуждения: какой же должна быть библиотека по своей сути и что должно находиться в центре ее существования и функционирования – человек или книга (коллекции)? Должна ли она быть человекоцентричной или книгоцентричной?

Сравнивая самые разные национальные подходы, мы понимаем, что это во многом вопрос философский. По своей сути, современная библиотека обязательно должна быть и человекоцентрична, и книгоцентрична, причем, эти две составляющие должны быть очень хорошо сбалансированы, иначе библиотека либо превращается в башню из слоновой кости, полупустое и

малозффективное учреждение, либо становится развлекательным клубом, теряя свою роль предоставления полной достоверной информации и инструмента формирования знания.

Таким образом, постоянная работа над взаимодействием библиотеки с аудиториями, учредителями и коллегами, и ее осмысление на международном уровне является третьей отличительной чертой международной деятельности библиотек.

Подытоживая все сказанное, мы можем сказать, что международная деятельность библиотек всегда направлена на развитие библиотечных коллекций, обеспечение их сохранности и эффективное предоставление собранного в открытый общественный доступ. Это действенный инструмент профессионального развития библиотечных специалистов, позволяющий расширить кругозор, определить свои приоритеты и, таким образом, обеспечивать высокое качество библиотечно-информационного обслуживания нашего общества.

Мы также ясно видим, что международная деятельность библиотек – процесс постоянно развивающийся в соответствии с потребностями профессионального сообщества и изменениями в окружающей среде. Что же изменилось в окружающем мире, и как это отразилось в тенденциях развития международной деятельности библиотек?

Говоря о международной деятельности библиотек в России в исторической перспективе, мне хотелось бы отметить тот значительный вклад, который внесла советская наука в развитие мирового библиотечного дела, в формирование корпуса международных библиотечных норм и стандартов. Невозможно не упомянуть деятельность М.И. Рудомино, которая не только убедила молодое советское правительство в том, что Библиотека иностранной литературы необходима социалистической России, но и все непростые годы советской власти осуществляла взаимодействие с библиотеками мира во всех возможных в то время формах и объеме.

После распада Советского Союза процесс международной деятельности библиотек стал более свободным и распространился на все виды и типы библиотек. Активное международное сотрудничество пришло в регионы России и страны Содружества. Конечно, оглядываясь назад, мы осознаем, что многие финансовые и информационные возможности, которые открылись нам в то время, были направлены прежде всего на то, что-

бы сломать ту идеологическую платформу, на которой мы тогда находились. И мы уже понимаем, что в долгосрочной перспективе этот слом принес нам не только хорошее. Но в то время, опьянев от вдруг свалившейся на нас открытости и свободы (а сейчас мы можем это определить как вседозволенность), нам было сложно увидеть глубинную суть вещей.

Сейчас наступило время здоровой рефлексии и осмысления того, что с нами происходило в прошедшие 30-35 лет. На самом деле есть вещи, за которые мы благодарны этому периоду. Он открыл нам новые аспекты библиотечного дела, показал, что, наряду с существованием советской библиотечной школы существуют и другие подходы. Этот период позволил нам выйти на международную арену, осознать, что, благодаря ограниченным ресурсам, мы нашли наиболее эффективные решения многих библиотечных проблем. Положительным результатом я также считаю рост самоуважения и осознание собственной ценности и своего собственного места в глобальной сети библиотек.

В этом отношении, как мне кажется, прошедший период – необходимое условие роста практически каждого развивающегося национального библиотечного сообщества. Российским библиотекам он совершенно точно помог определить направления нашего дальнейшего развития, понять, что для нас важно, а что совершенно неприемлемо. Сейчас мне очень хочется предостеречь некоторые страны, которые как раз проходят такой период, от излишней эйфории и доверчивости, безоговорочного принятия новых реалий, без их критического осмысления.

Какие же выводы мы сделали, пройдя непростой путь становления, и какие соответствующие принципы международной деятельности библиотек мы сейчас для себя определяем.

Основной принцип любого взаимодействия – познавая иное, крайне важно не потерять себя. Не раствориться в чужой культуре и системе ценностей, а наблюдать и брать на заметку как положительные, так и отрицательные аспекты иного.

Автоматически перенесенный чужой опыт не гарантирует эффективного решения проблемы, или «что русскому здорово, то немцу смерть».

Время показало, что успешные партнерства в международной деятельности библиотек формируются не только на профессиональной основе, но и требуют совпадения ценностных аппаратов, без этого проекты рано или поздно умирают. Какое-

то время можно обсуждать профессиональные проблемы, не касаясь тем, в которых вы расходитесь диаметрально. Но наступает момент, когда такие вопросы игнорировать уже нельзя, и такие партнерства распадаются. Примерно такие процессы сейчас происходят в сотрясаемой переменами ИФЛА.

Любое взаимодействие должно быть равноправным и взаимовыгодным – это всегда дорога с двусторонним движением. Очень долгое время библиотеки России находились в положении обучаемых, и это было оправдано в тех областях, где мы заведомо имели меньше опыта, например, в работе с местными сообществами, в привлечении новых аудиторий. Но всегда имелось что то, где наши компетенции были выше. И теперь, строя свои образовательные проекты, мы обязательно должны предоставлять пространство для всех участников процесса, дать возможность встречного движения.

Взаимодействие ради взаимодействия больше не в тренде, алгоритм международной деятельности библиотек сейчас – четко определенные проблемы, их активная проработка, и как результат – получение конкретных практических рекомендаций по их решению. Мы прекрасно помним такое время, когда сам факт заключения соглашения о сотрудничестве являлся достижением сам по себе. Но мы несколько застряли в этом моменте, мне кажется. Сейчас уже считается неприличным просто съездить на конференцию, просто подписать договор. Главные вопросы – зачем, что конкретно, как, когда. Каков будет практический результат – инструмент по разрешению данной проблемы.

Осуществляя международную деятельность библиотек, мы должны ставить перед собой самый главный вопрос: ЗАЧЕМ мы это делаем. Я бы определила ответ как следующее утверждение: любое международное взаимодействие библиотек должно осуществляться с единственной целью – развивать национальную библиотечную отрасль для более качественного обслуживания населения, обеспечивая информационный, культурный, а, значит, политический и экономический суверенитет своей страны.

Ну а сейчас несколько слов о том, какие приоритеты в области международной деятельности библиотек ставит перед собой российское библиотечное сообщество, и каковы возможности реализации этих приоритетов.

Традиционным партнером России в международной деятельности библиотек является ИФЛА. Ежегодно проходили Всемир-

ные библиотечные конгрессы ИФЛА. Библиотеки России под эгидой РБА принимали в этих конгрессах и в работе профессиональных подразделений Федерации активное участие. На момент пандемии в профессиональных подразделениях ИФЛА активно работали более 30 российских специалистов. Пандемия совершенно нарушила обычный ход событий, Всемирный библиотечный конгресс в том виде, в котором он проходил всегда, не проводится уже несколько лет. Федерацию сотрясает череда финансовых, кадровых и идеологических скандалов, и тут мы с вами на своем опыте ощутили то, как международная деятельность библиотек меняется не только по форме, но и по своему содержанию в зависимости от того, что происходит в мире.

ИФЛА впервые перестала быть по хорошему нейтральной и сфокусированной на общих профессиональных ценностях площадкой, что и привело, как мне кажется, к большим, прежде всего ценностным, и идеологическим проблемам. Справедливости ради стоит отметить, что ИФЛА выглядела приличней, чем многие международные организации, но все равно, раскол ощущают все члены ИФЛА, и он кажется самой большой проблемой этой организации.

Федерация предприняла значительные усилия для того, чтобы переосмыслить и реорганизовать свою деятельность. Вовлеченность членов ИФЛА в принятие решений значительно возросла, ИФЛА более предметно выдвинулась в регионы мира, ввела новые формы взаимодействия, однако ценностные разногласия членов ИФЛА никуда не делись и отчетливо мешают осуществлять нормальную профессиональную деятельность.

Мы рады видеть, что события последних лет привели к осознанной диверсификации наших партнерств в сфере международной деятельности библиотек. Активно развивается работа в рамках крупнейших международных библиотечных ассоциаций – Библиотечной ассамблеи Евразии, Альянса национальных библиотек стран БРИКС, Международном библиотечном союзе «Шелковый путь». Несомненно, такое положение вещей позволит нам избежать гегемонии одной ассоциации в сфере международного сотрудничества библиотек и наладить более разнообразный диалог между профессиональными сообществами мира.

Более широким и содержательным становится участие представителей национальных библиотечных ассоциаций стран

мира в работе РБА. Например, в работе Всероссийского библиотечного конгресса в Казани приняли участие более 70 зарубежных участников, большая часть из них молодые сотрудники библиотек стран Содружества. Их приезд традиционно организует Библиотечная Ассамблея Евразии (штаб-квартира которой находится в РГБ). Но также, впервые за последние несколько лет, в работе приняли участие представители библиотек Индии, Ирана, Китая, Кубы и Сербии. Отрадно, что именно это участие уже воплотилось в целом ряде конкретных двусторонних проектов – организации Российско-Сербского библиотечного форума (Декабрь 2024 года); проведении профессионального практикума «Библиотеки Санкт-Петербурга» в Гаване и Сантьяго де Куба (ноябрь 2024 года), достигнута договоренность об участии библиотек России в профессиональных библиотечных мероприятиях Индии, запланированных на 2025 год.

Таким образом, мы четко видим, что среднесрочные и долгосрочные интересы российских учреждений культуры в области международной деятельности библиотек направлены на взаимодействие со странами, нацеленными на эффективное и уважительное взаимодействие с Россией. И большинство этих стран принадлежат к странам Востока или странам Глобального Юга. Именно поэтому мы будем много и подробно говорить о взаимодействии с этими странами на нашем треке #НАВОСТОК. Всех приглашаем принять участие в работе трека.

Безусловно, мы не должны забывать, что отдельного и неустанного внимания требует взаимодействия со странами Содружества с целью сохранения почти утраченного нами ареала активного использования русского языка как языка научной и межкультурной коммуникации.

Будем вместе в важнейшем деле продвижения российских библиотек в международном профессиональном сообществе!

Презентация

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ В ПРОЦЕССЕ СТАНОВЛЕНИЯ МОЛОДОГО ИНОСТРАННОГО УЧЁНОГО В РОССИИ

Абдалла Моатаз Мохамед Эльдавуди (Египет)

Социальные сети представляют собой одно из наиболее значительных технологических явлений XXI века, и несомненно, что в современном мире они стали неотъемлемым элементом образовательного процесса. Эти платформы открыли новые возможности для взаимодействия и сотрудничества, а также облегчили обмен знаниями и опытом среди молодых исследователей. Кроме того, социальные сети служат эффективным инструментом для иностранных студентов и аспирантов, прибывающих в Россию, способствуя их интеграции в российское

← Поиск по стене 🔍 🗨️ ⋮

Востоковеды УрФУ
6 окт в 23:19

2–4 декабря 2024 года на факультете международных отношений СПбГУ пройдет IV Международная студенческая нау- [Показать ещё](#)

Политика памяти и вопросы идентичности на Ближнем Востоке
Эксперт: к.и.н., Соболев В.Г.

CHIO 1300

Yandex Forms
forms.yandex.ru

⋮ [Показать ещё 3 файла](#)

👍 11 💬 6 👁 736

← **Запись на стене** ⋮

Исследования политических процессов ...
18 ноя 2023 в 3:07 от Григория Лукьянова

Васильев А. Россия на Ближнем и Среднем Востоке: от мессианства к прагматизму. М.: Наука, Восточная литература, 1993. — 399 с.

Новая работа известного ученого-востоковеда – результат его полувекового изучения Ближнего и Среднего Востока, честная и непредвзятая оценка целей, методов и средств политики Москвы, ее реальных достижений, провалов и просчетов в этом важнейшем для России регионе «третьего мира» как в советский, так и в постсоветский периоды. Впервые в международной историографии рассматривается процесс принятия решений в Кремле по вопросам ближневосточной политики. Приводятся неизвестные ранее факты, связанные с суэцким кризисом 1956 г., арабо-израильскими войнами 1967 и 1973 гг., войной в Персидском заливе 1991 г., советским вмешательством в Афганистане, политической Москвы в отношении Израиля.

Источник: [Книги по истории](#)
[#БлижнийВосток@politvostok](#)

Алексей Васильев

🗨️ Комментарий 😊 ➔

научное сообщество. Платформы социальных сетей, в частности «ВКонтакте», выступают важными инструментами, способствующими образовательному процессу иностранных исследователей в Российской Федерации. Эти платформы содержат официальные сообщества (страницы) различных российских учебных заведений, которые предоставляют аспирантам широкий спектр информации, связанной с научными мероприятиями и специализированными конференциями. Например, сообщество (страница) в ВКонтате «Востоковеды УрФУ» является ярким примером ресурса, предлагающего актуальную информацию о мероприятиях для ученых, специализирующихся в области востоковедения.

Посещение онлайн-конференций, безусловно, предоставляет зарубежным участникам значительные преимущества, способствуя их профессиональному развитию и расширению международных связей. В частности, российские онлайн-платформы, такие как «Телемост» и другие аналогичные решения, играют ключевую роль в организации международных научных мероприятий. Они предоставляют эффективные инструменты для проведения виртуальных конференций, имитируя условия очного взаимодействия и способствуя активному участию иностранных исследователей.

Использование платформы «ВКонтакте» иностранными исследователями в качестве инструмента социальной коммуникации способствует существенному повышению уровня их компетенции в русском языке. Кроме того, социальная сеть «ВКонтакте» включает в себя множество страниц, посвященных различным научным специальностям, что предоставляет иностранным аспирантам возможность скачивания ряда российских источников в формате ПДФ (PDF), а также другую информацию и видео лекции. Данный процесс, безусловно, способствует деятельности зарубежных исследователей в Российской Федерации. Ярким примером этого является страница «Исследования постколониальных процессов на Востоке», на которой российские исследователи представляют книги в области истории и обмениваются информацией, касающейся истории международных отношений

Итак, можно сделать вывод, что социальные сети, и, в частности, платформа «ВКонтакте», способствуют интеграции иностранных исследователей в российское научное сообщество.

Эти платформы не только способствуют развитию языковых навыков, но и предоставляют доступ к источникам и литературе, которые поддерживают выполнение научных задач. Кроме того, они предоставляют иностранным аспирантам возможность поиска специализированных сообществ и активного участия в них, что способствует взаимодействию с коллегами и экспертами в соответствующих областях.

Презентация

ИНОСТРАНЦЫ В РОССИИ: ОТ ОНЛАЙН-ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ К УСПЕШНОМУ ОФФЛАЙН-СОТРУДНИЧЕСТВУ

Абдулхади Самер Абдуламир Абдулхади (Ирак)

Тема возможностей онлайн – и оффлайн-взаимодействия очень актуальна в последнее время. И сегодня на своём примере я постараюсь показать, как это работает и способствует интеграции нас, иностранцев, в России.

Сначала несколько слов, как я вижу это онлайн-взаимодействие.

1. Платформы общения – социальные сети, мессенджеры и профессиональные платформы (такие как ВКонтакте) открывают возможности для взаимодействия иностранцев с россиянами.

2. Вебинары и онлайн-курсы – возможность участия в образовательных мероприятиях и тренингах, которые способствуют укреплению связей и обмену опытом.

3. Сетевые сообщества – создание групп и форумов по интересам, где иностранцы могут обмениваться опытом и получать поддержку от местных жителей. И здесь я хочу привести свой пример.

1. Прошлой зимой языковая школа из Асбеста Just speak нашла меня во «ВКонтакте» и пригласила к себе в гости в качестве преподавателя английского языка. Я работал там целый день. Сначала я представился ребятам, рассказал много интересных фактов о своей стране, а потом у нас были активные игры на воздухе, спортивные соревнования на лыжах, мы пели песни, устроили целое шоу с играми и украшением новогодней елки. Я познакомился с замечательными русскими преподавателями, школьниками и прекрасно провел с ними время. Хочу отметить, что наше знакомство и это событие состоялось именно благодаря соцсети «ВКонтакте».

2. Следующий факт моей биографии в России стал возможен тоже благодаря соцсети «ВКонтакте». Именно здесь меня заметила Начапкина Ольга Анатольевна, руководитель «Русского клуба в Белинке», и пригласила к участию в своём онлайн-проекте «Белинка с акцентами». И я стал первым его участником. В библиотеке я узнал о русском клубе для иностранцев. Это было 5 лет назад, и с тех пор я практически не пропускаю встречи в

этом клубе. Я понимаю важность изучения местной культуры и традиций для успешного общения с русскими людьми. На клубе Ольга Анатольевна рассказывала интересные истории о России, проводила разные мероприятия. Язык является ключом к успешному взаимодействию, поэтому ему тоже уделяется большое внимание на клубе. И я очень рад, что библиотека Белинского предлагает нам такую бесплатную возможность.

3. Следующий момент – участие в реализации совместных инициатив с местными компаниями. Партнёр библиотеки Белинского – туристический проект «Большая уральская тропа» – предложил участникам Русского клуба бесплатные автопутешествия по Уралу. Цель этого проекта – развитие и продвижение внутреннего туризма. Поэтому нас попросили после каждой поездки делать публикации со своими впечатлениями в социальных сетях, в том числе, на своих родных языках. Чтобы уже наши соотечественники узнавали о туристических возможностях Урала и приезжали сюда из разных стран как туристы. За это время мы посетили несколько мест. Одно из них – Висимский заповедник в эколого-туристическом комплексе «Весёлые горы». Там в горах мы написали Всероссийский географический диктант. Также мы посетили Азов-гору – самую популярную достопримечательность около города Полевского.

Подобная синергия онлайн-взаимодействия и оффлайн-сотрудничества действительно является ключом к успешной интеграции нас, иностранцев, в российскую реальность.

В конце хочу завершить мой доклад рассказом об ещё одной поездке. Я работал в лагере «Новое поколение», который находится в Перми. Это было летом, и я находился там три недели. Я учил русских ребятшек английскому языку. Кроме этого, они узнали много интересного о культуре моей страны, арабском языке, о наших традициях. Я видел, что ребятам это интересно, и меня это очень заряжало и вдохновляло. Кроме того, мне было приятно увидеть, как они общаются, дружат и решают все вопросы вместе и сообща. Эти три недели пролетели, как четыре дня, и были самым потрясающим временем в моей жизни.

В заключение хочу сказать, что я всегда открыт к новым контактам и всегда готов к разным новым событиям своей жизни. А социальная сеть «ВКонтакте» – отличный инструмент для поиска всего этого.

Презентация

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ КАК ИНСТРУМЕНТ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ АДАПТАЦИИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

Ефремова Е.В. (г. Екатеринбург)

Международный характер современного образования выражается в росте академической мобильности студентов, в увеличении числа иностранных учащихся в российских вузах. Кроме того, численность иностранных студентов – один из важнейших показателей успешности вуза, учитывающийся при формировании различных рейтингов учебных заведений, как на российском, так и на международном уровне. Вхождение в рейтинги является одним из факторов выбора абитуриентом ВУЗа для поступления. В настоящее время в Уральском государственном медицинском университете (УГМУ) обучаются 1182 студента из 45 стран дальнего и ближнего зарубежья. Академическими партнерами университета являются более 15 медицинских университетов Беларуси, Казахстана, Узбекистана, Киргизии, Таджикистана, Турции и Китая.

При выборе университета для обучения в другой стране абитуриент должен понимать, какой ВУЗ будет для него более привлекательным. Поэтому первая онлайн-платформа, с которой знакомятся наши абитуриенты – это сайт университета. В 2024 году сайт УГМУ посетили 126698 визитеров из 170 стран. Лидерами среди визитеров стали Германия, Индия и Казахстан. Посетителями сайта Научной медицинской библиотеки УГМУ стали визитеры из 21 страны: они посетили наш сайт 69992 раза. Лидерами посещения сайта библиотеки стали визитеры из Китая и Германии. Такие внушительные цифры говорят о том, что будущие студенты очень тщательно изучают возможности своего обучения в нашем ВУЗе.

Проблема адаптации иностранных студентов в нашем университете – это первая задача, которую должен решить ВУЗ, т. к. от этого зависит качество и уровень обучения будущих специалистов. С первых дней пребывания в российском вузе иностранные студенты находятся в непривычной для них социокультурной, языковой и национальной среде, в которой им

предстоит адаптироваться в кратчайшие сроки. В первую очередь, это недостаточное владение русским языком. Как правило, только к концу третьего курса иностранные студенты достигают значительных успехов в овладении языком, обретают достаточный словарный запас и начинают активно использовать свои знания. Приехав на обучение в Россию, иностранные студенты меняют свое социокультурное окружение. Нарушаются привычные коммуникативные связи с семьей, соотечественниками и друзьями. Начинается процесс приспособления к новым условиям внешней и внутренней среды.

Для максимально быстрой и успешной адаптации иностранных студентов в нашем ВУЗе активно используются страницы в социальных сетях. Официальный аккаунт в VK: количество подписчиков на конец сентября 2024 года – 14 142, официальный Telegram-канал: количество подписчиков на тот же период – 4 607. Эти страницы ведутся на русском языке. На английском языке открыт Telegram-канал для иностранных граждан, который насчитывает 617 подписчиков.

Контент, рассчитанный на иностранных студентов, можно условно разделить на два блока: информативный и развлекательный. В информативном блоке размещается информация о визовом режиме и миграционном учете, условиям поступления в УГМУ, вступительных экзаменах, по оформлению документов, о правилах проживания в общежитии, расписаниях занятий, о новостях университета, о важных датах и мероприятиях, которые проходят в университете. К этому блоку информации можно отнести и практические советы для первокурсников: необходимая «экипировка» – халат, сменная обувь, перчатки, маска, ручки и тетради и т. д. Советы от иностранцев-старшекурсников: как приспособиться к российскому климату, который сильно отличается от климата родной страны, как не заболеть в холодное время года, как адаптироваться к местной кухне и т. д. Данная информация публикуется на русском и английском языках на всех страницах. Параллельно публикуемые тексты позволяют иностранным студентам быстрее осваивать язык обучения.

В блоке «развлекательной» информации размещаются посты о студенческой жизни, интересные события, культурные мероприятия и т. д. Активная культурная и социальная жизнь, дружеские связи, реально помогают преодолеть многие трудности вхождения в новую культуру. Многое из российской действи-

тельности вызывает у иностранных студентов шок и непонимание. Иностранцы с уважением относятся к новой культуре, но сохраняют свои традиции, быт и привычки. Некоторых студентов различия в образе жизни родной страны и чужой удивляют, других радуют. В нашем ВУЗе иностранные студенты активно изучают российскую культуру: посещают музеи, знакомятся с историческими местами, принимают участие в мероприятиях посвященных Дню Победы (вручение георгиевских ленточек), посещают кинолектории, участвуют в традиционных праздниках – Новый год, Масленица и другие.

Одновременно иностранные студенты проводят для российских сокурсников национальные праздники. Это позволяет нашим и иностранным ребятам лучше узнать и понимать друг друга. Все эти события освещаются во всех социальных сетях. Будущие наши студенты, родители и семьи могут видеть, что учащиеся активно включаются в учебный процесс, осваивают иную национальную культуру при сохранении собственной национальной идентичности. Именно интеграция в новое культурное окружение становится главным показателем успешной адаптации в новой социальной и культурной среде.

Отдельное место в жизни иностранных студентов в нашем ВУЗе занимает спортивный клуб «Белый собо́ль». Большое количество студентов из Египта, Узбекистана, Таджикистана, Казахстана и Киргизии принимают активное участие в спортивных соревнованиях и мероприятиях. Спортивные достижения иностранных студентов стали достижениями нашего университета, которые широко освещаются в социальных сетях и в новостной ленте на сайте университета.

Одной из основных задач университета является формирование коммуникативных умений иностранных студентов в процессе обучения не только на уровне педагогической коммуникации в рамках аудиторных занятий, но и на уровне межкультурного общения с целью более легкого вхождения в русскоязычную культуру, также необходим индивидуальный подход, учитывающий национальные и этнокультурные особенности обучающихся.

Использование социальных сетей в изучении русского языка как иностранного позволяет повысить не только уровень обучения специальности, но и расширить кругозор молодых людей, сформировать позитивное отношение к стране обучения,

стимулировать познавательную деятельность обучающихся и повысить мотивацию дальнейшего образования. В процессе обучения иностранных студентов следует учитывать сильные стороны национально-культурных особенностей этноса, его лингвокультурные традиции. Это позволит облегчить период адаптации, овладеть необходимыми навыками, сделать занятия более эффективными и интересными. Социальные сети являются в настоящее время необходимым и практически незаменимым инструментом погружения иностранных студентов в новую для них среду.

Презентация

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ И БИБЛИОТЕКИ В ИРАНЕ: АНАЛИЗ КОММУНИКАЦИЙ

Хаменехи Назйар (Иран)

Библиотеки стали одними из первых учреждений, использующих социальные сети для информации в виде блогов. С 2004 года библиотекари применяют блоги как инструмент для улучшения услуг, их обновления и повышения отзывчивости.

Многие библиотеки присоединились к социальным сетям, таким как Facebook, Twitter и Instagram (*Instagram*»: *запрещён в России, принадлежит компании META*), где библиотекари творчески выполняют функции и услуги.

В Иране социальные сети играют ключевую роль в общении организаций. Существует 3700 публичных библиотек, которые используют их для информирования пользователей о новостях, семинарах и улучшении коллекций. Библиотекари позитивно используют социальные сети для повышения использования, репутации, обучения пользователей и изменения их взглядов.

В заключение, преимущества использования социальных сетей для библиотек включают: 1) расширение социальной поддержки и улучшение общения между читателями и библиотекарями; 2) создание контента пользователями и обмен информацией; 3) формирование онлайн-сообществ и доступ к ресурсам без необходимости физического присутствия, что ускоряет научные исследования.

Исследования в Иране выявили проблемы в использовании виртуальных сетей библиотекарями. Многие библиотекари не знакомы с этими методами, что приводит к редкому и запоздалому обновлению информации в малых библиотеках. Недостаток знаний о создании контента затрудняет организационную деятельность в виртуальном пространстве.

Чтобы библиотекари могли эффективно использовать социальные сети в своей работе, необходимо обновить политику библиотек, должностные инструкции и стратегические планы с акцентом на социальные сети. В политику следует включить социальные сети как инструмент для предоставления услуг и проведения исследований. Должностные инструкции должны предусматривать использование онлайн-чатов и других инструментов для повышения качества информации. Кроме того, библиотекарей следует обучить созданию контента в рамках их обязанностей.

Наиболее используемые иранские виртуальные сети в Иране: Ита, Бале, Рубика, Соруш.

Чаще используемые неиранские виртуальные сети в Иране: Telegram, WhatsApp, Twitter и Instagram (*Instagram»: запрещён в России, принадлежит компании META*).

Иранские аудиобиблиотеки: «Нишевый книжный тур», «Голос Ирана», «Кетабрах», «Аудиобиблиотека Разави». Аудиобиблиотеки – библиотеки, предлагающие книги, записанные и прочитанные одним или несколькими докладчиками.

Исследование показало, что виртуальные сети для мужчин и женщин в Иране различаются по интерактивным и функциональным характеристикам, хотя, по сути, они схожи. Мужчины активнее участвуют в интернет-сетях, тогда как женщины чаще пользуются ими в течение дня. Мужчины предпочитают Facebook, а женщины – Telegram. По типу контента мужчины интересуются «чувствительным», «политическим» и «религиозным», тогда как женщины чаще обращаются к «эмоциональному», «религиозному» и «политическому».

Разница в использовании соцсетей между мужчинами и женщинами незначительна. Основные практики включают общение в чатах, отслеживание новостей и скачивание файлов. Мужчины чаще используют Интернет для развлечений, а женщины – для общения и образовательных целей.

Опыт поколений и распространение технологий влияют на использование соцсетей мужчинами и женщинами. Хотя у них разные вкусы, различия в медиапотреблении также связаны с новыми медиа и ценностями общества.

Иран – исламская страна, где законы делятся на исламские и социальные, что также касается виртуального пространства. Из-за правовых различий между мужчинами и женщинами их поведение в соцсетях и реальном мире различается, причем в реальной жизни действуют более строгие ограничения, особенно в отношениях с противоположным полом.

И в заключение несколько слов о книге «Социальные сети: размышления об их роли в библиотеках» иранских авторов Хосейна Газизаде, Амиррезы Аснафи и Зулихи Джаханшахи (год издания: 2016). Эта книга действительно может стать для библиотечарей и библиотек началом выхода в сферу социальных сетей и виртуального мира, где в шести главах рассматриваются различные темы в этой области.

Презентация

ТРЕК **#МЕДИАДВИЖ**

КАК НАЛАДИТЬ КОНТАКТ С «ВКОНТАКТЕ»: ДЕРЖИМ РУКУ НА ПУЛЬСЕ ТРЕНДОВ

Аксёнова Е.С. (г. Пенза)

Современный мир диктует брендам и бизнесам необходимость уделять особое внимание качеству контента ввиду растущих требований медиапотребления. Усиление конкуренции за внимание аудитории делает критически важным создание эмоционально привлекательного и лаконичного материала.

Постоянный мониторинг актуальных трендов, гибкая адаптация к изменениям и фокусировка на потребностях целевой аудитории становятся ключевыми факторами успеха. Контента стало слишком много, и теперь пользователь сам решает, что будет читать, смотреть, слушать и в какой момент. Внимание аудитории рассеивается моментально, поэтому главной задачей всех авторов контента становится удержание этого внимания за короткий миг.

Что может помочь авторам привлекать и удерживать аудиторию? В первую очередь, понимание трендов и грамотное встраивание их в контентную политику своего паблика.

1. Короткие форматы и пассивное потребление контента.

Пользователи предпочитают быстрый, легко усвояемый контент, который можно потреблять на ходу. В мае 2024 года компания VK провела опрос пользователей. Самый быстрорастущий тренд показывают короткие вертикальные видеоролики, их смотрят 73% аудитории.

2. Нейросети как инструмент.

Нейросетям можно делегировать отдельные задачи, что ускоряет производство контента. Главное – правильная постановка задачи.

3. Эмоции.

Зачастую успех зависит от эмоциональной привлекательности контента. В первую очередь люди приходят в социальные сети развлекаться и общаться, поэтому если тексты или видео напоминают сухие отчёты или справки из энциклопедии, вряд ли они зацепят пользователя. Более яркий *tone of voice* (манера общения с аудиторией, голос бренда) становится главным инструментом вовлечения аудитории.

По данным исследования компании VK, один из главных трендов – растущая востребованность видеоформатов. Любопытно, что поколение миллениалов чаще смотрит клипы в 7–8 часов утра, а зумеры – перед сном, в 21–22 часа вечера.

При этом в разных форматах контента аудитория предпочитает разные темы.

Так, короткие видеоролики чаще всего посвящены юмору: популярны пародии на знаменитостей, комические моменты, а также смешные танцевальные номера. Особую популярность среди животных в этом формате snискали лабрадоры, хаски и медведи. Тематика юмора и животных нередко пересекается, создавая вирусный эффект.

Длинные видеоформаты, напротив, чаще включают просмотр фильмов и сериалов.

Что касается визуального контента, то наибольший отклик у аудитории находят снимки формата «Было/стало», фотографии знаменитостей и мемы с красных дорожек, атмосферные пейзажи, ретро-эстетика 90-х годов, а также изображения уютных домов на природе.

Независимо от типа контента, популярными остаются темы фудблогинга, путешествий и психологии. Пользователей привлекают рецепты тортов, пельменей и драников, предлагаемые блогерами, материалы о поездках по России в плацкартном вагоне, путешествиях по горам Алтая, уникальных местах Камчатки и озеро Байкал. Также вызывает интерес информация о том, как строить здоровые отношения, справляться с эмоциональным выгоранием и тревожностью.

Один из трендов сегодняшнего дня – это открытость и искренность. Уровень доверия к автору – один из важных маркеров, влияющих на подписку. Опросы показывают, что успешному автору важно быть открытым и опираться на реальные факты в своих материалах. При этом количество подписчиков не является ключевым показателем.

Но тренды трендами, а фундаментом для качественного продвижения в любой социальной сети является стратегия.

К сожалению, нередко специалисты государственных учреждений игнорируют необходимость разработки продуманной, грамотной стратегии продвижения, предпочитая хаотичный подход к публикации контента. Однако важно понимать, что такая тактика в долгосрочной перспективе неэффективна. Что-

бы добиться успеха в ведении сообществ, требуется тщательно продуманная и структурированная стратегия. Специалисты должны постоянно следить за актуальными трендами и уметь интегрировать их в создаваемый контент.

При разработке стратегии продвижения необходимо учитывать ключевую составляющую – анализ целевой аудитории. Понимание того, кому адресован ваш контент, будь то тексты, видеоролики или подкасты, является основой успешной стратегии. Важно отметить, что такой анализ должен основываться на реальных данных, а не на предположениях.

Каждый элемент контента должен соответствовать интересам и потребностям вашей аудитории, решая конкретные задачи стратегии.

ЛИТЕРАТУРА

1. Тренды потребления контента: какие форматы контента предпочитают пользователи ВКонтакте, каким авторам доверяют, и где находят важную информацию. – Текст : электронный // ВКонтакте : [сайт]. – URL: https://vk.com/doc17903209_672225307 (дата обращения 25. 11.2024)

2. Исследование трендов ВКонтакте : 73% пользователей смотрят короткие ролики, 46% публикуют истории ежедневно. – Текст : электронный //ВКонтакте : [сайт]. – 28.05.2024. – URL: <https://vk.com/press/trends-2024> (дата обращения 25.11.2024)

Мастер-класс «Как наладить контакт с «ВКонтакте»: держим руку на пульсе трендов»

[Презентация](#)

[Видеозапись](#)

ПРЕЗЕНТАЦИЯ САЙТА «ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ КРАНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА»

Зименкова Л.А., Шустрова А.Н. (г. Санкт-Петербург)

«Виртуальный музей Красносельского района» – это современный мультимедийный и интерактивный сайт, который позволяет осуществлять научную, просветительскую и экскурсионную деятельность в виртуальном пространстве.

В 2022 году на координационном Совете по культуре администрации Красносельского района Санкт-Петербурга впервые была предложена концепция создания виртуального музея как пространства для краеведения, направленного на сохранение достоверной информации о районе. На данный момент в Красносельском районе нет музеев, и основные источники краеведческой информации находятся в библиотеках.

В результате было решено разработать современную платформу, которая предоставит жителям города и района доступ к краеведческим материалам. В 2023 году Центральная библиотечная система Красносельского района совместно с командой рекламного агентства «Пропаганда» начала работу над мультимедийным и интерактивным проектом под названием «Виртуальный музей Красносельского района».

На сегодняшний день этот сайт представляет собой уникальный, многофункциональный краеведческий портал, который адаптирован для пользователей всех возрастов и оптимизирован для мобильных устройств. Основная задача проекта – сделать краеведческую информацию о Красносельском районе интересной и доступной для современных пользователей. Портал предоставляет сведения об истории, культуре, природе и достопримечательностях района. Официальный запуск сайта состоялся 16 декабря 2023 года.

Уникальный сборник карт от древности до современности

На главной странице сайта представлена одна из его особенностей – карта современного периода времени, входящая

в сборник карт Красносельского района, охватывающий его историю с древнейших времен до современности.

Для создания карт команда исследователей провела глубокий научный анализ исторических этапов развития Красносельского района. Информация, представленная на картах, основана на научных данных и фактах.

Каждая карта отличается своим оформлением, иллюстрируя ландшафт соответствующего исторического периода, рельеф местности, транспортные пути, озелененные территории и водные объекты. На них отображены как застроенные зоны, так и знаковые сооружения, характерные для различных эпох. Начало нашего исторического исследования Красносельского района берет свое начало с древнейших времен – до 862 года.

Виртуальная экскурсия – музейное пространство

На платформе виртуального музея пользователи могут отправиться в виртуальную экскурсию, где представлены также утраченные объекты культурного наследия района. Виртуальное пространство разделено на семь тематических залов, и к каждой экспозиции прилагается описание с фотографиями.

История из первых уст

Статьи в разделе «История» Виртуального музея наполнены разнообразными фото- и видеоматериалами. Поиски материалов велись в государственных исторических архивах, а также архивах многих организаций и учреждений. Для сайта были предоставлены в том числе и материалы краеведческих исследований петербургских историков и местных краеведов.

Благодаря такому сотрудничеству и участию в сборе информации многих учреждений, организаций и предприятий Виртуальный музей может представить жителям уникальные исторические данные, прежде не публиковавшиеся нигде.

Мой район

Раздел «Мой район» представляет собой обширный архив статей, в которых детально описана история возникновения множества образовательных и культурных учреждений нашего района. Это один из самых важных разделов на сайте, так как история становления многих предприятий и организаций в районе плотно пересекается с историей возникновения самого

Красносельского района. Многие из учреждений формировали историю Красносельского района, являясь неотделимой ее частью.

Для Виртуального музея свои информацию предоставили 18 организаций и торговых предприятий, а также около 30 образовательных учреждений. В работе над сбором информации активно участвовали и общественные организации, особенно важным было сотрудничество с различными отделами администрации района.

Виртуальный музей для детей – детская версия сайта

Для детей создана специальная версия «Виртуальный музей детям» в стилистике иллюстративной детской книги на основе авторских иллюстраций. В качестве игрового элемента для пользователей разработаны подсказки-маскоты – персонажи-проводники, символы Виртуального музея – юнга Павлик и Нерпёнок.

Детская версия адаптирована для детей от 6 лет и вмещает в себя статьи об истории и достопримечательностях района, а также информацию о культурно-образовательных пространствах района, афишу мероприятий и интерактивные игры краеведческой тематики. Сборник карт на детские страницы является интерактивным и позволяет детям с интересом и вниманием изучать историю территории Красносельского района.

Вместе с научными специалистами и редакторами команды разработчиков статьи для детского сайта адаптированы для детского восприятия и усвоения информации. Каждая статья содержит уникальную яркую иллюстрацию, некоторые статьи содержат также образовательный интерактив: например, игра «Вопрос/Ответ».

Виртуальный музей в культурно-просветительской деятельности библиотеки

Создание «Виртуального музея Красносельского района» делает изучение краеведения доступным и увлекательным для всех жителей района и Санкт-Петербурга, выступая в роли многофункционального ресурса для семейного досуга. Расширение проекта осуществляется за счет повышения интереса местных жителей через проведение мероприятий в библиотеках Центральной библиотеки системы Красносельского района.

В рамках проекта «Виртуальный музей» в библиотеках Красносельского района проводятся разнообразные краеведческие мероприятия для посетителей: лекции, выставки, презентации, виртуальные экскурсии и др.

Сайт «живой», он пополняется новой информацией каждый месяц.

На сегодняшний день Виртуальный музей стал важной частью культурной и образовательной жизни Красносельского района Санкт-Петербурга.

Виртуальный музей Красносельского района Санкт-Петербурга

ОПЫТ СОЗДАНИЯ КНИЖНОГО ВИДЕОКОНТЕНТА В ЭПОХУ ПЕРЕМЕН

Козяр Т.П. (г. Нижний Тагил, Свердловская область)

«Не дай вам бог жить в эпоху перемен». Кто именно автор этой мудрости, доподлинно неизвестно. Но он однозначно прав – жить и работать в эпоху перемен очень сложно. Постоянно приходится осваивать что-то новое, а время от времени вообще все начинать сначала. Именно так уже было с социальными сетями. Сейчас происходит похожая история с видеохостингами.

Почти все библиотеки много лет назад в русле новых современных тенденций создавали каналы на YouTube. Центральная городская библиотека Нижнего Тагила – не исключение. Канал тагильской библиотеки создан в далеком 2011 году. Тогда там, в основном, размещались сюжеты местных телекомпаний о событиях в библиотеке, но хотелось, чтобы на канале появился свой собственный видеоконтент. Мы с моей коллегой Александрой Устимец решили, что можем быть книжными блогерами. Начали смотреть, какие видео есть на YouTube о книгах, о чтении. Поняли, что на любительском уровне, даже без профессионального оператора-монтажера мы тоже можем создавать свой контент.

В 2019-м году общественная организация «Клуб любителей книги», которая существует много лет в содружестве с центральной библиотекой, выиграла президентский грант на реализацию проекта «вМЕСТО», который предполагал создание различных молодежных площадок на базе библиотек. Площадка видеоблогинга называлась «РазноЧтения». На средства гранта приобрели оборудование. Начали работать, делали обзоры на книжные новинки.

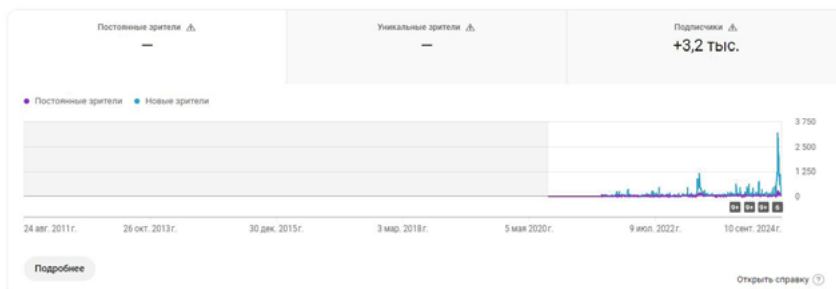
Это был конец 2019-го года, а в начале 2020-го разразилась пандемия коронавируса. Все оказались заперты в стенах своих библиотек, лишились реальных читателей. Перед многими встал вопрос, как работать в это непростое время. Перед нами такого вопроса не стояло. Грантовое оборудование пришлось как нельзя кстати, помимо обзоров начали снимать мастер-классы, громкие чтения, лекции о писателях. Все это загружали на канал «YouTube». Постепенно аудитория начала расти.

Аналитика по каналу

Расширенный режим

24 авг. 2011 г. - 10 сент. 2024 г.
Все время

Обзор Контент **Аудитория** Идеи для видео



На графике видно, что аудитории на канале практически не было с 2011 по 2020-й год. И только в мае 2020-го года, когда библиотекари начали регулярно загружать свой собственный уникальный контент, появились зрители и просмотры.

Сотрудники библиотеки тогда не следили за цифрами статистики: не было ни контент-плана, ни плана по просмотрам. Просто снимали все новые и новые видео и выкладывали их на канал. Неожиданно самыми популярными стали видеолекции о писателях. До сих пор этот контент – самый востребованный на канале библиотеки. Именно он приносит наибольшее количество новых подписчиков. Так, например, одна из последних лекций Елены Михайловны Мирошниченко о жизни и творчестве Исаака Бабеля набрала 43 тысячи просмотров и принесла каналу более 700 новых подписчиков.

Самый популярный контент за период

Контент	Средняя предельная просмотры	Просмотры
<p>Чужой среди своих. Исаак Бабель. 130 лет со дня рождения писателя. 6 авг. 2024 г.</p>	12,68 (26,0 %)	43 450
<p>Сергей Рахманинов. Возвращение. 24 мар. 2023 г.</p>	11,37 (18,8 %)	32 534
<p>Сергей Есенин, Галина Беннславская, Зинаида Райс: судьба женщин велико... 13 окт. 2020 г.</p>	14,39 (21,8 %)	21 544
<p>Николай Носов "Рассказы" 30 сент. 2013 г.</p>	0,46 (0,6 %)	18 126
<p>Сергей Есенин и Александр Думкин 12 сент. 2020 г.</p>	11,40 (24,1 %)	10 961
<p>Три сестры, или Бэй раз про любовь. Сёстры Скалон 1 апр. 2023 г.</p>	10,59 (20,3 %)	7 028
<p>Библиотекарь.ин 29 авг. 2011 г.</p>	1,22 (0,1 %)	6 399

В 2022-м году «Клуб любителей книги» вновь выиграл президентский грант. В проекте «вМЕСТО.Распаковка» уже появилась площадка «Видеостудия». Для этого в центральной библиотеке выделили и отремонтировали помещение (раньше снимали в основном в читальном зале). На средства гранта закупили дополнительное оборудование для съемок и для организации прямых трансляций. На один из эфиров привлекли в качестве волонтера профессионального оператора-монтажера – Александра Мешкова. Ну, а вскоре Александр Евгеньевич стал штатным сотрудником библиотеки. Качество видеоматериалов и прямых трансляций значительно выросло.

Сейчас каждая трансляция – это отдельное событие, к организации эфиров в библиотеке стараются подойти как можно тщательнее. Заранее готовится не только оборудование, но создается обложка и пост о том, что будет трансляция. Практика показала, что прямые трансляции собирают больше всего зрителей «ВКонтакте». Так, например, прямой эфир с гала-концерта победителей Всероссийского фестиваля-конкурса «Возьмемся за руки, друзья...», посвященного творчеству Булата Окуджавы, транслировали на три камеры. Меняли планы, выводили титры. Зрители смотрели концерт из разных уголков страны в прямом эфире и после его окончания. Сейчас на счетчике больше девяти тысяч просмотров.

В октябре 2024 года в рамках областной акции День чтения провели прямую трансляцию со встречи с артистом Нижнетагильского драматического театра Данилом Зинеевым. В прямом эфире его смотрели около 100 человек. Сейчас на счетчике больше тысячи просмотров. В планах ввести прямые эфиры в постоянную практику. Возможно, это будет открытый онлайн-лекторий.

Новое время – новые требования. И вот в ноябре 2023 года в Центральной городской библиотеке произошла реорганизация. Создан новый – отдел электронных проектов. До создания отдела библиотекари снимали видео в свое свободное время и время, незанятое основными обязанностями. В основном, это было в рамках грантовых проектов. Теперь создание видеоконтента – это одно из главных направлений работы отдела электронных проектов. Есть план и по количеству контента, и по количеству уникальных зрителей.

Видеоконтент готовят сотрудники отдела электронных проектов, это проекты: «РазноЧтения», «Библиотека в лицах», «Оно

живое!», «7 важных фактов». Также они помогают разрабатывать и воплощать в жизнь проекты другим отделам центральной библиотеки и библиотекам системы. Например, лекторий, о котором уже упоминалось, готовит сотрудник отдела специализированной литературы – Елена Мирошниченко, а снимает и монтирует сотрудник отдела электронных проектов – Александр Юрлов.

Кроме этого, сотрудники отдела снимают и монтируют проект библиотеки № 1 «Книжная полка» (обзоры детских книг). Есть серия сюжетов к 100-летию Булата Окуджавы, сценарии к которым готовят сотрудники культурного центра «Дом Окуджавы». Ну и конечно, сотрудники отдела технически готовы поддерживать любой новый электронный проект каждого подразделения системы.

Первоначально для всех видеороликов использовалась одна заставка, которую создали для библиотеки друзья-волонтеры. Теперь для постоянных проектов есть новые заставки, которые созданы в цветах брендбука библиотеки. Пока такие заставки есть не у всех проектов, так как это процесс непростой и достаточно долгий по времени. Автор этих заставок – сотрудник отдела электронных проектов Александр Мешков.

Для каждого видео стараемся делать красивые обложки, чтобы достойно выглядели не только отдельные видео, но и вся страница канала смотрелась профессионально. В этом помогают художники библиотеки.

Но не зря тема выступления – создание контента в эпоху перемен. Не успели библиотекари порадоваться успехам, тому, что на YouTube, который считается основным видеоканалом, собралась аудитория в три с лишним тысячи подписчиков, YouTube теперь замедляется, смотреть его становится все сложнее. Пока охваты канала упали не сильно. Но что будет дальше, никто не возьмется предсказать.

Как бы ни было обидно, досадно, но приходится опять все начинать сначала. Сейчас активно загружаем контент на канал «RUTUBE», обновляем плейлисты, добавляем видео, привлекаем подписчиков. Сложно. Сейчас на «RUTUBE»-канале 81 подписчик. Это то, с чего библиотекари начинали несколько лет назад на «YouTube». Но мы уверены, что второй раз тот же путь пройдем быстрее.

К тому же у библиотеки есть группа «ВКонтакте», это официальный госпаблик. А группа «ВКонтакте» – это теперь и канал на

«VK Видео». В нем более трех тысяч подписчиков. Там сотрудники библиотеки тоже активно пробуют разные ролики – горизонтальные, вертикальные, длинные, короткие. В этом помогает администратор группы Евгения Денисова.

Люди смотрят видео, люди любят видео. Видео контент – эффективный способ привлечения аудитории, поэтому это направление нужно осваивать, несмотря на все трудности.

Презентация

НОВЫЕ МЕДИА И СТАРЫЕ ПРАВИЛА: КАК «ВТОРАЯ ДРЕВНЕЙШАЯ» ПОМОГАЕТ БИБЛИОТЕКАМ ВЫСТРАИВАТЬ МЕДИАПРОСТРАНСТВО

Кочергина А.А. (г. Астрахань)

Прежде чем говорить об особенностях представленности библиотек в медиапространстве и создании ими новых медиа, стоит определиться с понятийным аппаратом. Что же такое новые медиа? Чаще всего их обозначают как различные формы коммуникации, ставшие возможными благодаря распространению интернета. Это не совсем верно. Директор по развитию для компаний из индустрии «Новые медиа» Евгений Степанов приводит хороший пример: в таком случае VR-тур «Эрмитаж. Погружение в историю» не относится к новым медиа, т. к. работает с жесткого диска, а не стримится через интернет, хотя это, безусловно, не так. Проще всего определить **новые медиа** как все передовые и технологичные средства коммуникации, способы передачи информации и образованное ими медиапространство.

В свою очередь **медиапространство** – это электронная окружающая среда, сплетение социальных сетей, аудиоресурсов, зрительных образов, средоточие современных цифровых платформ и площадок. Выход в медиапространство сейчас не просто важен для библиотеки – он необходим. Для этого она использует различные **каналы коммуникаций**:

- сайт;
- соцсети;
- видеохостинги;
- блоги и форумы;
- онлайн-мероприятия: вебинары, семинары, обучающие курсы и пр.;
- чат-боты;
- аудиогиды и подкасты, которые размещаются в интернете.

Очевидно, что одного сайта для современной библиотеки уже недостаточно, поскольку он берет на себя по большей части информационную нагрузку и служит скорее официальным

ресурсом. Для того чтобы говорить с читателями на их языке в актуальном формате, куда больше подходят социальные сети.

Не будем подробно останавливаться на том, почему кросспостинг – это плохая идея и нужно создавать или хотя бы адаптировать контент для каждой площадки в отдельности. Достаточно отметить, что если библиотека создает контент, адаптированный под каждую онлайн-платформу, то пользователи видят, что она серьезно относится к ведению соцсетей, и это весомый плюс для имиджа учреждения. А все площадки, где контент дублируется, – это неработающие площадки.

Астраханская библиотека для молодежи им. Б. Шаховского представлена на следующих онлайн-площадках:

- **телеграм-канал** (<https://t.me/shahovkabib>), где публикуются смешные клипы, зарисовки-кружочки, ребусы и викторины, а также проводятся еженедельные розыгрыши книг;

- **RUTUBE-канал** (<https://rutube.ru/channel/24680144/>) – здесь собраны все наши видеопроекты, в том числе архивные, такие как шуточные ролики о библиотеках и книгах «Comics Vine. Плюшки» и снятый в период самоизоляции мини-сериал «Библиотекарь на карантине»;

- **Дзен** (<https://dzen.ru/id/601d289543e112436ffec0d>) – обзоры наших книжных выставок, инсталляций и новых поступлений;

- **аккаунт «Астраханская-Юношеская Библиотека-Им-Б-Шаховского»** (https://vk.com/biblio_shahovka) и госпаблик **«Та самая Шаховка»** (https://vk.com/shahovka_biblio) во «ВКонтакте».

Остановимся подробнее на социальной сети «ВКонтакте». Аккаунт появился значительно раньше, сейчас у него порядка 7000 подписчиков. Госпаблик же относится к небольшим, камерным, сообществам (до 3000 пользователей). Нам пришлось их развести, чтобы у людей был стимул подписаться на оба. Теперь аккаунт ориентирован, в основном, на молодежь и призван продвигать услуги библиотеки, повышать посещаемость мероприятий и акций учреждения, а официальное сообщество рассчитано на широкую целевую аудиторию и имеет более глобальные цели: популяризация творчества лучших авторов мировой и отечественной литературы, коммуникация с коллегами из других регионов и стран, повышение общего уровня культуры подписчиков.

Год назад мы решились на эксперимент – попробовать вести

наше интернет-сообщество как СМИ. Первым делом в обиход были введены **длинные тексты**. На всевозможных вебинарах по ведению госпабликов старательно продвигается мысль, что подписчики – ленивые люди, не способные воспринять больше двух абзацев текста. В действительности это не совсем верно. Согласно статистике, большая часть аудитории (около 90 %) просматривает наш паблик с мобильных устройств. Время, проведенное с телефоном в руках, – это либо свободное время, либо минуты вынужденного ожидания. На экране телефона строчки короче, глаза совершают меньше лишних движений, полоса прокрутки не смущает, поскольку мы не видим ее постоянно. На фоне информационного перегруза бессмысленными короткими текстами у аудитории появился аппетит к длинным историям.

Длинные, качественные тексты нельзя конструировать за счет простейших форм воздействия, ими невозможно объесться до тошноты, как продающими текстами, построенными на ограниченном наборе приемов. Никакого волшебства: успех придет, если серьезно работать над содержанием. Именно поэтому наименьшие показатели вовлеченности демонстрируют официальные отчеты с мероприятий и шаблоны регионального министерства культуры и туризма, которые синхронно появляются во всех госпабликах учреждений культуры области. Зато самым популярным в сообществе традиционно является специально созданный контент, над которым, что называется, заморочились. Это видеоролики «ЧП» («Читаем прозу») и «Одиннадцать маршрутов», фотопроект «Одобрено Шаховкой», неформальные юмористические посты о жизни библиотеки (например, про оригинальные библиовыставки, домового Ромыча – маскарада учреждения и т. д.).

«ЧП»

Замечали, что интро в выпусках киножурнала «Ералаш» никак не соответствует их содержанию? Оказывается, художник до последнего не знает, о чем будет серия, и импровизирует, отталкиваясь от названия. Нечто подобное происходит и у нас в «ЧП» – мини-проекте «Читаем прозу». Наши ЧП-клипы – не буктрейлеры. Мы не раскрываем содержание, не говорим об авторе – скорее фантазируем и играем в ассоциации. Сначала такой формат очень «заходил» нашей аудитории, но впоследствии она к нему несколько остыла. Как только мы стали

добавлять больше информации о книгах в описании клипа и писать сценарии с отсылками к первоисточнику, популярность ЧП-клипов снова возросла, а книги, которым они посвящены, стали чаще спрашивать на абонементе и заказывать в «Литрес».

«Одиннадцать маршрутов»

Как часто в списке достопримечательностей, обязательных к посещению, вы встречаете библиотеку? Особенно если дело касается небольшого города и тем более села? Рискнем предположить, что не особо. Между тем во многих населенных пунктах России именно библиотека нередко выполняет функции главного культурно-досугового центра. Однако в силу недостаточной представленности районных и сельских учреждений в информационном пространстве (так уж исторически сложилось), не всегда удается привлечь людей к их посещению. Более того, даже сами библиотекари часто не способны оценить собственную роль в формировании регионального бренда. Мы задумались о том, что можно сделать для улучшения этой ситуации, и запустили новый видеопроjekt «Одиннадцать маршрутов», который теперь набирает популярность. Являясь методическим центром для одиннадцати муниципальных библиотек, Шаховка решила создать своеобразную библиотечную карту региона через серию творческих видеорепортажей. Количество «маршрутов» и предполагаемых эпизодов соответствует числу районов Астраханской области. Каждый из них не просто «рекламирует» отдельную библиотеку, а гармонично вписывает ее в культурное и историческое пространство района и региона в целом. Постоянной рубрикой, переходящей из сюжета в сюжет, является «Особая книга». В ней представлены издания, выпущенные в единственном или крайне малом количестве экземпляров, которые зачастую можно найти только в этих библиотеках (сборники местных поэтов и писателей, историко-литературные очерки, отражающие традиции и быт коренных народов, и так далее).

«Одобрено Шаховкой»

У многих библиотек есть рубрика, в которой сотрудники рассказывают о понравившихся книгах. Но мы решили сделать из этого целый фотопроект – с гримом, костюмами и профессиональной съемкой. Сотрудники буквально перевоплощаются в персонажей произведений или же зашифровывают в снимках

пасхалки к ним. Результат – рост показателей вовлеченности аудитории госпаблика, интереса к жизни библиотеки и спроса на представленные в рубрике книги.

И все-таки – причем тут «вторая древнейшая»?

Качественная журналистика – это всегда про серьезную работу над содержанием. Сегодня, когда библиотекари вышли в медиапространство, десятки лет назад уже освоенное журналистами, им, вероятно, стоит поучиться у последних. Тем более что, создавая собственные медиапродукты (подкасты, интервью, статьи, видеосюжеты), библиотеки – осознанно или не очень – все равно ориентируются на образцы, которые предлагают им «первопроходцы». И это совершенно справедливо, ведь в большинстве своем мы не изобретаем новые форматы, а пользуемся уже существующими. Однако игра по чужим правилам отнюдь не означает потерю собственного лица – скорее, это задает более высокую планку качеству контента, который непременно оценит ваша аудитория, как уже оценила наша.

Презентация

ВДОХНОВЛЯЯСЬ ПРОШЛЫМ: О СОЗДАНИИ ЭЛЕКТРОННОГО СЛОВАРЯ «МЕРЕКАЙ»

Куприенко Е.В. (г. Тюмень)

Чтение краеведческой литературы – не самое популярное хобби среди жителей Тюменской области. Есть небольшой и верный круг почитателей – краеведы, филологи, историки, творческая интеллигенция, которые обращаются к литературным источникам в качестве досуга или области исследования. Но крайне сложно найти хотя бы одну семью из ста, в домашней библиотеке которой присутствуют книги тюменских авторов.

С 2015 года в «Централизованной городской библиотечной системе» города Тюмени реализуется проект «Электронная библиотека тюменского писателя» (ЭБТП). Объем размещенных оцифрованных документов – более 24 тысяч разножанровых произведений региональных авторов. Организация региональной библиотеки в общедоступном электронном формате стала своего рода ответом на процесс глобализации мира. Тюменское библиотечное сообщество, в качестве альтернативы контенту, способному «растворить в себе этнокультурную самобытность», предлагает интернет-ресурс с местной литературой.

Ядро регионального каталога составляют издания конца XIX – середины XX века, что позволило обратить внимание на отраженные в лексике языка специфические знания и особенности мировоззрения жителей территории Зауралья. Быт, культура, язык, редко используемые на сегодняшний день слова и фразеологизмы, а также специфические фонетические и орфографические варианты общерусских лексических единиц сегодня от нас далеки и непонятны.

Например, собиратель фольклора Петр Городцов шел «по следам» деревенских сказителей. В его историях встречаются многим сегодня незнакомые номинации – *лесные оплетáи, котéц, лáвы*. А автор сибирских сказов Иван Ермаков описывал будни солдат Великой Отечественной войны, и в его текстах звучат весьма необычные лексемы *растату́рица, суйгные, яловины*. Родившийся в семье коми-рыбака Иван Истомин повествовал о жизни ненецкого народа в советское время и познакомил нас с *зерлóm* и *мокодáном*. Многие фрагменты произведений

нуждаются не только в расшифровке значений, ушедших из современного словаря слов, но и в этимологических, справочных комментариях, а нередко и в иллюстрациях.

В феврале 2024 года оформилась идея объединить устаревшую и диалектную лексику тюменских авторов в формате электронного словаря на сайте «ЭБТП». Он задумывался именно как издание, объединяющее знания о регионе, его культуре и языке, позволяющее анализировать и структурировать то, что имеет непосредственное отношение к региональным особенностям, отраженным в литературе.

На сегодняшний день изучено более 50 произведений местных авторов. Зачастую авторов объединяет лишь территориальная принадлежность, однако именно это позволяет читателю сформировать представление о специфическом и общекультурном, воссоздать уникальный образ края с комплексом материальных и духовных явлений.

Задача электронного словаря состоит в отражении пассивной лексики русского языка, активно употреблявшейся тюменскими писателями в конце XIX – середине XX века.

Словник словаря объединяет:

1) устаревшие или устаревающие слова (*продразвёрстка; золотнѣк*);

2) лексические единицы, социально или стилистически ограниченные в употреблении (*дѣло дѣтое* (арго) «верное дело»; *манту́лить* (прост.) «много работать»);

3) региональную лексику и фразеологию (*круговѣна, зѣмник, оболока́ться*).

Можно заметить, что действительно непонятные слова и выражения словаря соседствуют с известными (чаще всего с общеупотребимыми просторечными) словами, которые могут быть неизвестны, например, учащимся средней школы (ср.: *кема́рить, шарáшиться, куржа́к*). По этой причине состав и конечный объем словника определяется целевой аудиторией, которой, в первую очередь, являются учащиеся школ, студенты, педагоги и иностранцы, изучающие русский язык.

На сегодняшний день словарь «Мерекай» содержит около 220 единиц таких частей речи, как существительное, прилагательное, глагол, наречие. Порядок слов в словаре – алфавитный.

Так как словарь имеет цель познавательного и обучающего контента, мы углубили содержание словарной статьи. Пользо-

ватель ресурса сможет узнать не только толкование неизвестного слова, но и познакомиться с его орфографией и орфоэпией, и уточнить его грамматические характеристики. Каждая словарная статья сопровождается иллюстративным материалом – контекстным отрывком произведения. Соответственно, находясь в словарной статье пользователь может не просто узнать значение слова, увидеть картинку, иллюстрирующую слово (для некоторых существительных), прочитать контекстную цитату и узнать ее авторство, но и перейти по внутренней гиперссылке (линку) к полнотекстовому документу и далее, при необходимости, к «Персональной странице автора».

Электронный формат словаря – это удобная лексикографическая среда. Многофункциональность интернет-словаря позволяет пользователям быстро переходить от одной словарной статьи к другой, а также к литературному первоисточнику по гиперссылкам, а лексикографу и редактору сайта загружать на сайт новые данные, редактировать уже введенную информацию и совершенствовать способы автоматического отбора информации.

Создание словаря «Мерекай» – многоэтапный и трудоёмкий процесс. В настоящий момент мы находимся на начальном этапе и впереди не один год интересной исследовательской работы совместно с профессиональным сообществом филологов Тюменского Государственного Университета.

В работе над словарем «Мерекай» видится значимая миссия:

- сохранение и передача потомкам знаний о прошлом, заключенных в Слове;
- популяризация литературного наследия Тюменской области;
- сохранение региональной самоидентичности;
- укрепление семьи и связей между поколениями.

Презентация

СОЗДАНИЕ КРЕАТИВНОГО КОНТЕНТА О КНИГАХ И БИБЛИОТЕЧНОЙ КУЛЬТУРЕ

Плешкова Р.Х. (г. Берёзовский, Свердловская область)

Сегодня выход библиотеки в медиапространство – это уже необходимость. В структуре элементов медиапространства важную роль играют социальные медиа.

Для библиотек социальные медиа – это рекламная платформа. Она помогает изучить целевую аудиторию, спрос на библиотечные услуги, получить обратную связь, повысить посещаемость мероприятий, увеличить переходы на официальный сайт.

Именно там, в среде соцмедиа, находятся настоящие и будущие читатели библиотеки, привлечь внимание которых возможно с помощью креативного контента.

Ниже мы рассмотрим основные аспекты создания такого контента, материалов на примере социальной сети «ВКонтакте» модельной Центральной городской библиотеки города Березовского Свердловской области.

Стратегия ведения социальных сетей Центральной городской библиотеки включает следующие моменты.

1. Исследование: определяем, какая аудитория у библиотеки, и адаптируем стратегию под нее.

2. Оформление группы: создаем привлекательную обложку. В этом нам помогает брендбук нашей организации, который появился в 2021 году (рис. 1).

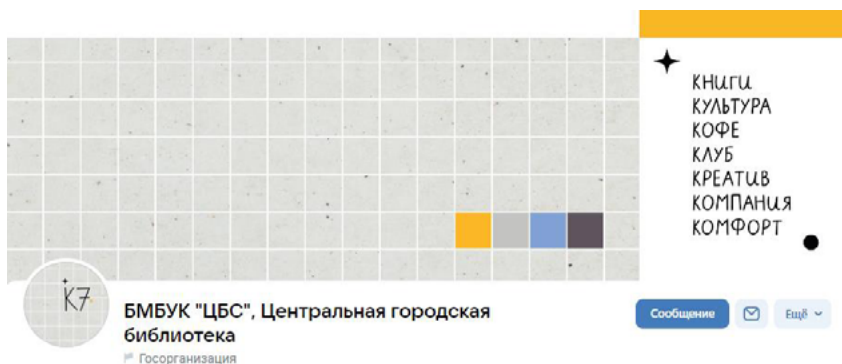


Рис. 1. Оформление группы в ВКонтакте

3. Разработка контента: используем разнообразные типы контента, адаптированные для социальных сетей (интервью, опросы, уникальные афиши).

4. Соблюдение правил оформления постов: пишем привлекающие заголовки для главной идеи текста, используем эмодзи и хэштеги.

5. Связывание инфоповодов с литературой: находим интересные способы связать праздники с литературными произведениями или авторами.

6. Создание контент-плана: гармонизируем контент, соблюдаем интервал между публикациями, планируем отложенные посты.

7. Публикация контента: публикуем 3–5 постов в обычные дни и 5–7 в дни крупных мероприятий, используем чат группы для рассылки информации и учитываем оптимальное время для публикаций.

8. Привлечение читателей: приглашаем читателей в группу после проведения онлайн-мероприятий, используем QR-коды для привлечения внимания.

Чтобы сделать контент гармоничным стараемся выполнять план публикаций на неделю: 30% развлекательный контент, 30% продающий, 20% полезно-информационный и 20% репутационный.

1. *Развлекательный контент.* Включает в себя: различные опросы, конкурсы, викторины, посты для создания настроения. Даже самым серьезным посетителям группы иногда надо отдохнуть, и развлекательный контент помогает удерживать и расширять аудиторию. Он также может состоять из забавных отрывков из книг или из биографии писателя, литературных мемов. А если получится самостоятельно сделать мем – найти картинку и придумать смешную подпись на ситуацию, которая происходила внутри библиотеки, то будет более душевно и повысит интерес к группе.

2. *Продающий контент:* видеоролики, пост-релизы и анонсы мероприятий, чтобы привлечь внимание к событиям в библиотеке и её услугам. Контент рассказывает о разнообразных аспектах деятельности библиотеки: мероприятиях, выставках, услугах, новых поступлениях и достижениях. Такой контент должен быть визуально привлекательным. Чтобы сделать контент более запоминающимся и привлекательным для читателей, не-

обходимо использовать качественные изображения и видео.

3. *Полезно-информационный*. Включает в себя различные заметки о нашем городе, исторические даты, а также исторические факты о писателях и книгах. Он освещает аспекты жизни региона, включая исторические события, культурные мероприятия, литературную жизнь. В рамках этого контента у нас есть рубрики:

- календарь знаменательных дат;
- интересные факты о писателях;
- подборка книг.

4. *Репутационный контент*: отзывы читателей, упоминания сообщества на своих страницах, достижения сотрудников, участие в масштабных профессиональных мероприятиях.

Репутационный контент – это публикации, которые создают позитивное впечатление о библиотеке и формируют положительное отношение к ней среди читателей и общественности. Этот контент включает интервью с сотрудниками, информацию об участии библиотеки в различных проектах и программах, а также новости о достижениях и развитии библиотеки.

В качестве нового источника визуального контента, мы используем маскота (*рис. 2*).



Рис. 2. Фото маскота

Посты, в которых участвует маскот, набирают больше просмотров и реакций участников группы, так как контент становится более привлекательным и интересным. И если у нас все начиналось с маленького игрушечного кота, то сейчас это уже полноразмерный ростовой костюм, который используется на крупных мероприятиях. Таким образом, маскот стал узнаваемой частью бренда библиотеки и вносит разнообразие в создаваемый контент.

При создании коротких видеороликов, мы делаем акцент на юмор, лаконичность и не перегружаем информацией. Темы роликов самые разные: это могут быть будни библиотекаря, санитарные дни, книжные подборки, но все это снимается либо в стиле последних трендов, либо как расслабляющие, эстетичные ролики.

Стараемся участвовать в конкурсах по медиаконтенту, и уже побеждали в таких конкурсах как:

- V Всероссийский конкурс творческих работ «Во Все Книжные» в номинации «Реклама библиотеки для сотрудников библиотек», организатором которого выступила МЦБС им. М.Ю. Лермонтова и Факультет социальных технологий Северо-Западного института управления – филиал РАНХиГС, 2023 год – 1 место.

- Межрегиональный конкурс видеовизиток библиотек: «Смотри библиотеку», 2024 год – 2 место (1 место за приз зрительских симпатий).

Для продвижения библиотеки в социальной сети проводим конкурсы. Так, к 225-летию со дня рождения А. С. Пушкина запустили конкурс, в котором посетители библиотеки искали изображения поэта в интерьере библиотеке, фотографировали их, и затем публиковали фотографии в своих аккаунтах, отмечая группу библиотеки. Месторасположение изображений менялось каждый день и посетителям было интересно следить за тем, где именно были спрятаны картинки. По итогам конкурса увеличилось посещение группы, появились новые пользователи из тех читателей, которые до этого не были подписаны, и в целом повысился интерес к жизни библиотеки.

Центральная городская библиотека старается сделать контент яркими и запоминающимся, быстро реагировать на современные тренды ведения социальных сетей и запросы целевой аудитории. За последний год количество подписчиков увели-

числось на 23% (рис. 3), мы продолжаем искать новые форматы, чтобы интересно рассказать о профессии библиотекаря, показать, что книги – это не скучно.

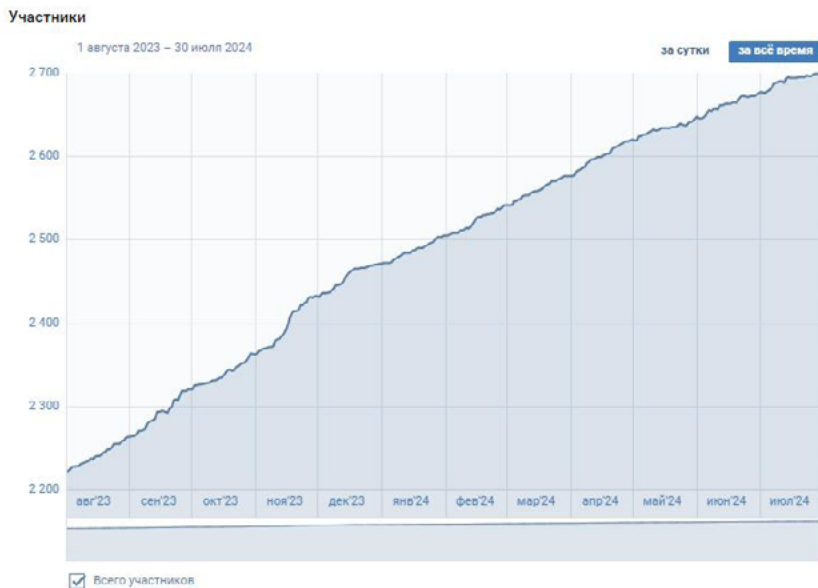


Рис. 3. Статистика роста участников за год

Презентация

МЕДИАПРОЕКТЫ ЦЕНТРАЛИЗОВАННОЙ БИБЛИОТЕЧНОЙ СИСТЕМЫ Г. ЯКУТСКА ПО СОХРАНЕНИЮ РОДНЫХ ЯЗЫКОВ

Решетникова Н.П. (г. Якутск, Республика Саха)

Одним из приоритетных направлений деятельности библиотек г. Якутска является поддержка и популяризация родных языков. Ведется системная работа по сохранению, развитию и популяризации краеведческой литературы, а одной из главных задач является содействие сохранению языка, литературы и культуры народов Якутии.

В Якутии проживают представители 129 национальностей, функционируют 2 государственных языка: русский и якутский и 5 официальных языков, являющихся родными языками коренных малочисленных народов Севера (эвенский, эвенкийский, юкагирский, долганский, чукотский)¹.

Фонд изданий на родных языках народов республики представляет важную часть документального массива библиотек Якутской ЦБС, на 01.01.2024 г. в нем содержится 62 741 экземпляр документов. На якутском языке – 62 584, на языках малочисленных народов Севера – 157.

В библиотеках тема сохранения, развития и поддержки родных языков тесно связана с работой по продвижению краеведческой литературы. Очень важно, что библиотека должна не просто знакомить с богатым и уникальным литературным наследием народов республики, но и давать возможность услышать, как звучат строки этих произведений на родном языке.

Помимо традиционных форм библиотечной работы, таких как фестивали, конкурсы, акции, встречи с писателями и поэтами, вносящими вклад в развитие национальных литератур народов Якутии, библиотекари активно работают над созданием собственных медиапродуктов по продвижению и сохранению родных языков.

¹ О государственной программе Республики Саха (Якутия) «Сохранение и развитие государственных и официальных языков в Республике Саха (Якутия) на 2020-2024 годы» : постановление Правительства Республики Саха (Якутия) от 15 сентября 2021 года № 355. – Текст : электронный // Кодекс : электронный фонд правовых и нормативно-технических документов : [сайт]. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/574897512> (дата обращения: 07.11.2024).

В библиотеках Якутской ЦБС имеются **следующие проекты** для продвижения родных языков.

«Аагар Дьокуускай» («Золотая полка»)

Проект «Аагар Дьокуускай» на якутском языке, «Золотая полка» на русском языке, Централизованной библиотечной системы города Якутска начал свои выпуски с ноября 2023 года, на октябрь 2024 г. – 15.605 просмотров.

В проекте могут принять участие любители, поклонники чтения самых разных профессий и профессий – шахматист, историк, студент, юный читатель, психолог, многодетная мама и многие другие.

Проект готов к активному сотрудничеству с партнёрами, так, в прошлом году вышли циклы передач с интервью с рекомендациями книг от авторов издательства «Айар» – в выпусках участвовали именитые писатели, литераторы, книги которых выпускает издательство. Также вышла серия передач с молодыми авторами «Союза писателей Якутии». Молодые люди, только вступающие на поприще литературы, выступили с рекомендациями книг, которые повлияли на выбор их профессии и определение призвания.

Проект выходит на 2 языках – якутском и русском. Съёмки проходят по понедельникам в стенах SMART-библиотеки имени Н.Д. Неустроева. В читальном зале оборудована переносная мини-телестудия, в уютной атмосфере гости передачи могут раскрыться и рассказать авторам передачи о любимых книгах, изданиях.

«Айар улэ ыллыгынан» работает с 2020 г.

Проект реализуется в ЦГБ «SMART-библиотека им. Н.Д. Неустроева» и посвящен жизни и творчеству якутских писателей. Материалы проекта представлены на одноименном сайте в формате справочных страниц, видеоуроков и виртуальных выставок. Сайт снабжен указателями персоналий и улусов (районов) Республики Саха (Якутия). В рамках проекта проводятся акции, патриотические уроки, квизы, литературные турниры. На октябрь 2024 г. – 10.571 просмотров.

«Белый мир Арктики через призму детской книги» – замечательный творческий конкурс, направленный на раскрытие талантливых авторов, иллюстраторов, юных литературных дарований. В 2023 году прошел в 3-й раз при поддержке Прези-

дентского фонда культурных инициатив.

Было отобрано 100 творческих проектов для участия в девяти номинациях.

На первом конкурсе голосовали в 2021 г. – 9 тыс, в 2022 г. было свыше 17 тысяч голосов, в 2023 г. – 20 000 тыс.

Хочу отметить Республику Коми, которая прошла с нами все 3 конкурса, Ямало-Ненецкий автономный округ, Мурманская и Ростовская области, Москва и Санкт-Петербург с нами 2 года. В 2023 г. впервые приняли участие Архангельская область, Красноярский край, Ненецкий автономный округ. Мы очень признательны вам за поддержку!

Хочу поблагодарить Совет по детской книге России в лице Людмилы Владимировны Чижовой, Российскую государственную детскую библиотеку, Северный форум в лице исполнительного директора Владимира Николаевича Васильева за то, что наш Международный конкурс развивается, мы узнаем много новых самобытных писателей, открываем юные дарования.

Медиа-лаборатория «Сайын» («Развивайся») 2023 г.

Этот проект направлен на продвижение якутского языка и чтения на родном языке. Проект реализуется при поддержке Президентского фонда культурных инициатив. Идея проекта заключается в организации пространства, в котором дети создают для своих сверстников Интернет-контент на якутском языке.

Дети среднего и старшего школьного возраста (11-17 лет) обучаются навыкам создания аудиоспектакля, видеоконтента на якутском языке.

Участие в проекте раскрывает творческий потенциал, узнают о писателях, знакомятся с его произведениями и учатся читать на родном языке, приобщаются к литературному языку народа саха. Во время реализации проекта проведено 80 занятий, просмотров видео – 12.680, прослушиваний аудио – 10.359.

«Говорим с Мемоджи» проект начал работать в 2022 г.

Серия видеуроков, в котором главным помощником по изучению якутского языка является современный виртуальный мейджи-персонаж – Сахаайа. Содержание видеуроков направлено на обогащение словарного запаса и грамматического строя речи, в том числе для людей, не владеющих якутским языком. Проект реализуется Модельной библиотекой «Три-Д: для дела, души и досуга». На октябрь 2024 г. – 739 просмотров.

Мой Якутск

В 2019 году информационно-библиографический отдел инициировал и создал проект, наглядно демонстрирующий результат многолетней кропотливой работы библиотек – портал «Мой Якутск». Основной целью портала является объединение и систематизация всех материалов, ресурсов о городе, имеющих историческую ценность, и представление их широкой публике.

Здесь можно ознакомиться с историей города, посетить виртуальные выставки, найти список литературы о Якутске, почитать интересные истории жителей, отметить для себя досуговые места столицы и многое другое. Портал систематически обновляется, редактируется, пополняется новой информацией. На октябрь 2024 г. – 9793 просмотров.

Резюмируя вышесказанное, следует отметить, что использование современных медиатехнологий и возможностей интернет-пространства делает доступными материалы и услуги библиотек без временных и географических ограничений. При этом изменяется роль библиотек, которые из посредников становятся создателями собственного контента. Присутствие библиотеки в медиасреде значительно повышает ее имидж среди пользователей, делает ее наиболее заметной для аудитории, содействует укреплению ее связи с пользователями.

Таким образом, благодаря собственным медиапродуктам повышаем имидж городских и пригородных библиотек, расширяем пользовательскую аудиторию, раскрываем фонды, рекламируем услуги и мероприятия, и, самое главное, популяризируем чтение краеведческой литературы среди молодежи и детей на родных языках.

ЛИТЕРАТУРА

1. О языках народов Российской Федерации : закон Российской Федерации от 25 октября 1991 года № 1807-1 (последняя редакция). – Текст : электронный // Консультант Плюс : [сайт]. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_15524/ (дата обращения: 07.11.2024).

2. О внесении изменения в Федеральный закон «О государственном языке Российской Федерации» : федеральный закон от 22 апреля 2024 года № 93-ФЗ. – Текст : электронный // Гарант.ру : [сайт]. – URL: <https://www.garant.ru/hotlaw/federal/1708171/> (дата обращения: 07.11.2024).

3. Об утверждении Концепции государственной языковой политики РФ : распоряжение Правительства Российской Федерации от 12 июня 2024 года № 1481-р. – Текст : электронный // Гарант.ру : [сайт]. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/40910008/> (дата обращения: 07.11.2024).

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 01 июля 2024 года № 1734-р. – Текст : электронный // Официальное опубликование правовых актов : [сайт]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202407050032?index=1> (дата обращения: 07.11.2024).

5. Конституция (Основной Закон) Республики Саха (Якутия) (с изменениями и дополнениями). Статья 46. – Текст : электронный // Конституция РФ : [сайт]. – URL: https://constitution.garant.ru/region/cons_saha/chapter/363aa18e6c32ff15fa5ec3b09cbefbf6/ (дата обращения: 07.11.2024).

6. О языках в Республике Саха (Якутия) : закон Республики Саха (Якутия) от 16 октября 1992 года № 1170-XII. – Текст : электронный // Официальный информационный Портал Республики Саха (Якутия) : [сайт]. – URL: <https://www.sakha.gov.ru/zakon-respubliki-saha-jakutija-o-jazykah-v-respublike-saha-jakutija> (дата обращения: 07.11.2024).

7. О статусе языков коренных малочисленных народов Севера Республики Саха (Якутия) : закон Республики Саха (Якутия) от 20 февраля 2004 года N 111-3 N 243-III // Кодекс : электронный фонд правовых и нормативно-технических документов : [сайт]. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/802009186> (дата обращения: 07.11.2024).

8. О государственной программе Республики Саха (Якутия) «Сохранение и развитие государственных и официальных языков в Республике Саха (Якутия) на 2020-2024 годы» : постановление Правительства Республики Саха (Якутия) от 15 сентября 2021 года № 355. – Текст : электронный // Кодекс : электронный фонд правовых и нормативно-технических документов : [сайт]. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/574897512> (дата обращения: 07.11.2024).

9. Еремеева, К. «Великий дар великой страны» : [о языковой политике в республике] / Кюннэй Еремеева // Якутия. – 2024. – 16 февраля (№ 6) (33594). – С. 2-3.

10. Попова, Н. В. Собственный видеоконтент библиотек: тенденции и перспективы использования / Н. В. Попова // Библиотекосведение. – 2020. – Т. 69. – № 3. – С. 261-270.

11. Симонова, С. А. Эволюция роли библиотеки в контексте сохранения национальных языков / С. А. Симонова. Текст : электронный // Psyjournals : портал психологических изданий : [сайт] URL: https://psyjournals.ru/journals/langt/archive/2024_n1/Simonova (дата обращения: 11.11.2024).

12. Шарина, С. И. Миноритарные языки в РС(Я): особенности современной языковой политики / С. И. Шарина. – Текст : электронный // Социолингвистика. – 2022. – № 2 (10). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/minoritarnye-yazyki-v-respublike-saha-yakutiya-osobennosti-sovremennoy-yazykovoy-politiki/viewer> (дата обращения: 07.11.2024).

13. Югова, Валентина Ивановна. Роль библиотеки в сохранении и развитии языка и литературы как части культуры народа : (из опыта работы Коми-Пермяцкой центральной национальной библиотеки им. М. П. Лихачева) / В. И. Югова. – Текст : электронный // Российская библиотечная Ассоциация : [сайт]. – URL: https://www.rba.ru/content/activities/section/17-a/publ/konf_2012/9.php?papka=17-a&id_sec=41 (дата обращения: 11.11.2024).

Презентация

ГОРОД, КОТОРЫЙ ВСЕГДА ONLINE: МЕДИАПРОЕКТЫ БИБЛИОТЕК ЕКАТЕРИНБУРГА

Хисамутдинов Р.Е. (г. Екатеринбург)

В современном мире, где мегаполисы стремительно развиваются, их «вес» и успешность уже не ограничиваются традиционными показателями – доступностью инфраструктуры, уровнем экологической культуры или количеством веток метрополитена. Сегодня в оценке значимости города все более важную роль играют новые единицы измерения – лайки, репосты и упоминания в социальных сетях.

Заметность города в цифровом и медиапейзаже можно оценить по количеству и качеству медиапродуктов, создаваемых его жителями. Как ярко и многогранно они представляют свой город в Интернете, так и формируется его имидж в глазах широкой аудитории. Каждый фильм, видео или цифровой проект о нашем городе становится не просто контентом, а важным элементом городской идентичности, отражающим её уникальность и динамичность.

Значительную роль в этом процессе играют медиапроекты, создаваемые учреждениями культуры, в частности библиотеками. Эти медиапроекты занимают важное место в современном культурном и просветительском пространстве, способствуя распространению знаний, повышению научной грамотности и укреплению культурной идентичности.

Библиотеки Екатеринбурга активно развивают свои цифровые инициативы, создав более 200 разнообразных цифровых продуктов. Эти проекты охватывают широкий спектр форматов, включая презентации, викторины, тесты и интерактивные карты, что позволяет удовлетворить различные потребности пользователей и сделать доступ к информации более интерактивным и увлекательным. Рассмотрим наиболее интересные и востребованные форматы.

Интерактивные карты становятся важным инструментом для изучения культурного контекста и литературного наследия. Они позволяют пользователям не только визуализировать инфор-

мацию, но и глубже погрузиться в историю и культуру своего региона.

Карта «Петровы в Екатеринбурге» была разработана специалистами Муниципального объединения библиотек на основе книги Алексея Сальникова «Петровы в gripпе и вокруг него». Она содержит информацию о местах Екатеринбурга, упомянутых в произведении знаменитого уральского писателя, что помогает читателям лучше понять связь между литературой и реальными локациями города.

Другим примером является интерактивная карта «Место на карте», которая предлагает виртуальную экскурсию по картинкам, отражающим сюжеты из российской истории в контексте географических локаций значимых объектов культуры и истории нашей страны. Эта карта позволяет пользователям не только увидеть, как искусство связано с историей, но и глубже понять культурное наследие России, связывая художественные произведения с реальными местами и событиями.

Ещё одним актуальным форматом в современном информационном пространстве являются телеграм-каналы. Это современный и эффективный способ продвижения информации, который может функционировать как небольшое СМИ для учреждения культуры, а также как самостоятельный медиапроект. Например, телеграм-канал «Острова Крапивина» посвящён жизни, творчеству и наследию российского писателя, поэта и журналиста Владислава Крапивина.

Канал предлагает подписчикам уникальный контент, знакомя их с книгами, фильмами и театральными постановками, связанными с творчеством автора. Особое внимание уделяется продвижению ресурсов, включая материалы, созданные самими библиотеками, в контексте тематики канала. Кроме того, он включает научные и просветительские статьи, которые помогают глубже понять наследие Владислава Крапивина.

Ещё одной актуальной формой медиапроектов сегодня являются подкасты.

На протяжении нескольких лет библиотеки Екатеринбурга работают над подкастом «Шёпоты и книги». Авторы этого проекта приглашают слушателей заглянуть в закулисы тайной жизни библиотекарей. Тематика эпизодов охватывает книги, библиотеки, культуру и современное искусство, а также город и его писателей и поэтов. Спектр гостей подкаста разнообразен:

от начинающих авторов и лауреатов национальных литературных премий до экспертов Банка России и стендап-артистов. Интересно, что аудитория подкаста моложе, чем традиционные посетители библиотечных сайтов и цифровых продуктов: если основная аудитория сайта библиотек – это люди в возрасте 35-45 лет (33%), то ключевая аудитория подкаста составляет 25-35 лет (35%).

Подкаст «Конструктивно» создан в рамках мультимедийного проекта «Екатеринбург. PRO Конструктивизм». Слушатели имеют возможность «посетить» людей, которые знают о конструктивизме не понаслышке, ведь они живут или работают в домах, являющихся памятниками этого архитектурного стиля. От любви до ненависти, от восхищения до непонимания – что чувствуют и чем живут жители этих уникальных зданий? Кроме того, слушателей ждут беседы с учеными, архитекторами и популяризаторами конструктивизма в Екатеринбурге и России. Ведущие расскажут о революционности конструктивизма как архитектурного явления и о том, является ли конструктивизм брендом Екатеринбурга.

В марте 2022 года в Муниципальном объединении библиотек запустили новый подкаст под названием «Психология в переплёте». Здесь обсуждают литературу через призму психоанализа.

Таким образом, подкасты становятся важным инструментом для распространения знаний и культурного обмена, привлекая новую аудиторию к библиотечным ресурсам.

В ходе нашей статьи мы рассмотрели различные медиапроекты, реализуемые библиотеками Екатеринбурга, которые играют важную роль в современном культурном и просветительском пространстве.

Интерактивные карты, телеграм-каналы и подкасты – все эти инициативы подчеркивают значимость библиотек как центров медиапроизводства. Они способствуют распространению знаний и укреплению культурной идентичности в современном обществе.

Презентация

КОТ КАТАЛОГ И НЕОБЫКНОВЕННЫЙ БЛОГ

Шадская Е. О. (г. Очёр, Пермский край)

В 2024 году во второй раз полноправным участником Неконфы стал кот Каталог. Игрушечный кот – маскот, неофициальный символ Очёрской библиотеки, он «работает» специалистом по PR. С милой игрушкой любят обниматься и фотографироваться посетители, а «обнимашки» – это, как известно, самые теплые связи с общественностью.

Сегодня Кот Каталог позиционирует себя как библиотечный блогер. Примечательно, что его история как блогера началась именно на Неконфе, в 2022 году. Именно тогда он создал [паблик ВКонтакте](#), а первый пост был написан «на коленке» в Белинке. Основной контент группы – это отзывы о посещенных котом культурных событиях, в том числе библиотечных (но не только), видеообзоры книг, в которых кот обычно беседует с библиографом, а также контент, сгенерированный нейросетью.



Пользователи библиотеки говорят: «У вашего кота жизнь интереснее, чем у нас». Действительно, он уже ездил во многие библиотеки и другие культурные учреждения Перми и Пермского края, регулярно посещает выставки, форумы, фестивали, встречи с писателями и другие события. Вместе с участниками библиотечного геолого-краеведческого кружка Каталог ездит на студенческие конференции, экскурсии по музеям и гуляет по

горам и пещерам. Вместе со студентами-библиотекарями сдает сессию в колледже, вместе с руководителями социальных кинозалов смотрит фильмы на кинофестивалях. Он не раз бывал за кулисами местного ДК, перезнакомился со всеми артистами и, конечно, посетил с дружественными визитами все учебные заведения Очерского городского округа.

В августе 2024 года кот Каталог стал участником XI Форума молодых библиотекарей России в Челябинске, где привлек внимание местного телевидения и дал интервью журналистам программы «Моя культура». И это был уже не первый его контакт со СМИ. Год назад в Пермской краевой газете «Звезда» был опубликован обзор *«Рейтинг любимых книг кота Каталога»*. Многие мероприятия с участием библиотечного маскота также освещаются в местной газете и в соцсетях, и тогда он обязательно попадает под прицелы фотокамер.

В одном из первых постов своего блога, во время #Неконфы-2022 Каталог дал обещание заняться проектной деятельностью. После посещения площадки «Креативное мышление и идеи проектов», которой руководил Александр Ильич Максимов, Кот Каталог написал в своем блоге *«Я окончательно решил, что буду писать проект»*. В этом году нам удалось воплотить в жизнь эту идею: при помощи специалистов Очерской библиотеки кот представил на конкурс от Министерства культуры Пермского края свой проект «Кот Каталог и необыкновенный блог», который был поддержан. Цель проекта – продвижение маскота библиотеки как в онлайн-, так и в офлайн-пространстве. Другими словами, мы решили использовать его в качестве приманки для юных потенциальных пользователей. И работа закипела.

Весной в библиотеке прошел онлайн-конкурс комиксов «Приключения библиотечного кота Каталога», в нем приняли участие жители Пермского края, индивидуально (дети и молодежь) и семейными командами. Крупным региональным событием стал фестиваль чтения и творчества «День рождения кота Каталога».

По легенде, 1 июня 2024 года коту исполнилось 14 лет – возраст, когда можно записаться во «взрослую» библиотеку и получить Пушкинскую карту. Фестиваль, который намеренно был проведен в День детства, собрал более 1,1 тыс посетителей. Под девизом *«Все котики читают книжки»* мы приготовили

для гостей разнообразные площадки: выставки, мастер-классы, викторины, подвижные игры, фотозону, флешмоб и т. д. На одной из площадок была организована бесплатная раздача книг, журналов и игрушек – мы заранее бросили клич среди своих читателей и собрали довольно много всего.

Также к нам на фестиваль приехал с выставкой постеров известный на всю страну пермский художник-карикатурист Митя Кононов, его мастер-класс по рисованию необычных котиков вызвал среди жителей округа небывалый ажиотаж. Кроме того, в рамках фестиваля прошла встреча с пермскими юными авторами – участниками молодежной литературной студии «Тропа» и их руководителями, маститыми поэтами Фёдором Востриковым и Наталией Гумеровой. Встреча получилась литературно-музыкальной, так как приехал еще и композитор Петр Куличкин, пришлось организовать ему рояль. Наши гости потом по всем каналам пиарили кота Каталога и рассказывали, как в Очёре классно (мы изо всех сил старались быть гостеприимными).

Летом и осенью кот Каталог продолжает принимать участие во всех мероприятиях для детей и подростков, в том числе, активно продвигает Пушкинскую карту. Летом мы выходили на День города и на дни поселков с комплексной программой «Читаем и мастерим с котом Каталогом», проводили мастер-классы по росписи деревянных магнитов и значков-котиков, литературные и краеведческие викторины, дарили детям книги и периодику.

По Пушкинской карте мы три раза (был спрос) организовывали эколого-краеведческий квест «Легенды Торсуновского озера» – выезжали на целый день за город, на озеро, там рассказывали участникам о его геологическом происхождении, вспоминали связанные с ним легенды, знакомились с местной уникальной флорой и фауной, проводили игры по спортивному ориентированию, соревнования по сбору лекарственных трав, практикумы по оказанию первой помощи, читали истории у костра и жарили шашлыки.

Осенью мы провели для подростков необычный комплексный библиотечный урок «Ночь в библиотеке» – посвящение в читатели с котом Каталогом. По этому мероприятию также получили положительный отклик, и, видимо, придется проводить его еще не раз, потому что желающие провести всю ночь среди книг не переводятся.

Для ребят помладше мы тоже всё лето организовывали встречи с котом Каталогом, это были громкие чтения про знакомство кота Каталогом и Бабы яги. Произведение в жанре «библиографическая сказка» написал специально для проекта писатель Максим Шардаков ([прочитать можно здесь](#)).

В онлайн-пространстве кот продолжает вести свой блог. Все события, в которых кот так или иначе принимает участие, он обязательно освещает в своей группе, причем этот контент сильно отличается от тех новостей, которые публикуются на сайте библиотеки и в госпаблике.

Фишка группы, в том, что она ведется от имени собственно кота, а не от сотрудников библиотеки; у персонажа сформировался свой характер: он дружелюбен, любознателен, всегда *«за любой движ»*, готов подурачиться, у него всё в порядке с чувством юмора. При этом наш кот интеллигентен, ратует за важность образования, чтения, за традиционные ценности, но не навязывает их в менторском тоне, а подает очень аккуратно.

Как известно, котиков любят все. Девиз кота Каталогом «Все котики читают книжки», а глобальная миссия проекта – сформировать в сознании юных потенциальных читателей и потенциальных пользователей библиотеки прочную ментальную связь *котики-книжки-библиотека*.

ТРЕК **#ИГРОБУМ**

АДАПТАЦИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ПОД ИНТЕРЕСЫ БИБЛИОТЕКИ

Бородкина Н.А. (г. Щучье, Курганская область)

В современном обществе все большее распространение получает процесс геймификации – внедрения игровых технологий во многие сферы личного развития и общественной жизни. Всё большую популярность в этом процессе занимают настольные игры.

Библиотека, шагая в ногу со временем, выступает в последнее время как организатор интеллектуально-игровой деятельности детей и подростков. Большое подспорье в этом оказывают настольные игры («настолки»), которые также сегодня переживают пик популярности, выдерживая конкуренцию даже с видеоиграми.

Сотрудники Щучанской библиотеки разработали несколько авторских настольных игр на основе техник игр «Даббл», «Мемо», «Финансовая экспедиция» и «Бродилка».

1. Даббл

Описание игры: Даббл («Доббл», «Дубль») – это игра, в которой игроки должны найти общие символы между двумя картами. Цель игры – быть первым игроком, который назовет общий символ между двумя данными картами. Эта быстрая весёлая игра, развивающая не только внимательность и реакцию, но и словарный запас.

Адаптация под интересы библиотеки: существует множество различных тематик игры «Даббл» доступных на рынке (иностранное слова, космос, подводный мир, города, магия, искусство и др.). Возникла идея создать вариант, посвященный литературе, а именно литературным героям и писателям. Игру было решено назвать «Библиодабл». Игра позволяет развивать у детей и подростков культурную грамотность, углублять базовые читательские умения и навыки.

Опыт применения на практике: Щучанская библиотека опробовала способ применения игры на интерактивных площадках крупных городских мероприятий: День защиты детей, фестиваль «Читай семья», инклюзивный фестиваль «Мы вместе», «Библионочь».

2. Мемо

Описание игры: «Мемо» – это настольная игра, суть которой заключается в том, чтобы быстрее всех запомнить и собрать наибольшее количество парных карточек. Карточки раскладываются на ровной поверхности изображениями вниз. Игроки ходят по очереди. Каждый игрок берет две карты. Если игроку посчастливилось вытянуть две идентичные карточки, то он снова повторяет ход, а полученные экземпляры забирает себе. Если выпадают разные карты, то право хода переходит к следующему игроку.

Адаптация под интересы библиотеки: изображения на карточках могут быть различной тематики. Начиная от писателей и литературных героев и заканчивая дорожными знаками.

Опыт применения на практике: Сотрудники Щучанской библиотеки применили игру «Мемо» при реализации проекта антинаркотической направленности «Форт Боярд: ключи здоровья», назвав её «Игры памяти». Изображения на карточках пропагандировали здоровый образ жизни. Участники активно включались в игру, запоминая необходимые лозунги ЗОЖ.

3. Финансовая экспедиция

Описание игры: игра рассчитана на обучение по финансовой грамотности. Игроки бросают кубик, делают определённое количество ходов, выбирая при этом, какой ход лучше сделать, в зависимости от текущих условий (или иначе «Судьбы»). Цель игры – первым найти корону, при этом участники знакомятся с такими понятиями, как найм рабочих и зарплата, обучение, инвестиции, кредиты и проценты.

Адаптация под интересы библиотеки: сотрудники Щучанской библиотеки изменили игру так, чтобы она повышала политическую и правовую культуру будущих избирателей. Игру назвали «Выборы». В данной игре каждый участник выступает в роли кандидата и принимает участие в избирательной кампании. В процессе игры усваиваются такие понятия, как агитатор, бюллетень, дебаты и многие другие. Игра состоит из игрового поля в форме карты России, на котором располагаются жетоны с действиями – «Избирательные участки». Если перевернуть жетон «Избирательный участок», то можно обнаружить такие понятия, как «% рейтинга», «дебаты», «PR-кампания», «эфирное время» и другие. Таким образом, жетон или прибавляет % рейтинга, или наоборот.

Сотрудник библиотеки или председатель территориальной избирательной комиссии комментирует в процессе игры понятия карточек.

Победителем игры считается тот участник, чей кандидат набрал большее количество % рейтинга.

Опыт применения на практике: авторская игра «Выборы» успешно прошла апробацию на практике в рамках занятий клуба «Молодой избиратель» и мероприятий, проходивших в рамках Месячника молодого избирателя. Дети и подростки довольно быстро разбираются в правилах и стараются выиграть, при этом знакомятся с понятиями и запоминают их.

Таким образом, используя в своей работе игровые технологии, библиотека расширяет круг читателей и пользователей, привлекает молодёжь, вовлекает её в полезную деятельность и способствует её культурному обогащению. Кроме того, игры, как и книги, развивают интеллект, а играть в них всегда интересно и весело, ведь это живое общение.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бражников, А. И. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению / А. И. Бражников. – Москва : Чистые пруды, 2006 – 32 с.

2. Игры – обучение, тренинг, досуг.../Под ред. В.В. Петрусинского // В четырёх книгах. – М. : Новая школа, 1994. – 368 с.

3. Настольные ролевые игры как досуг молодежи: преимущества, организация / ГБУК НСО НОМБ; составитель Н. С. Шевцов. – Новосибирск: ГБУК НСО НОМБ, 2022 –18 с.

Презентация

«ДРУГИЕ ИГРЫ». ИГРЫ В БИБЛИОТЕКЕ: ОТ ИДЕИ ДО РЕАЛИЗАЦИИ

Ермакова О.Б. (г. Екатеринбург)

Мы все стремимся сделать библиотеки точками притяжения для молодой аудитории, а когда речь идёт о самых юных, то игра – кратчайший путь к сердцу ребёнка и подростка. Это вдвойне верно, если библиотека выходит в пространство парка, где конкурировать приходится с качелями, каруселями и прочими активностями. Здесь, как нельзя лучше, подходит особый формат – мы его назвали «другие игры» – он соединяет в себе элементы подвижных, дидактических и настольных игр. Предлагаем познакомиться с нашим опытом разработки и проведения игр на улице.

Проект **«Просто КОСМОС!»** был реализован в Центральном парке культуры и отдыха как одна из детских площадок фестиваля книги и чтения «Читай, Екатеринбург!». Он представляет собой набор достаточно простых игр, доступных детям от 3 лет, где обыгрывалась космическая тематика. Для того, чтобы повысить уровень состязательности и сложности, игры были объединены в квест – побеждал тот (те, если речь шла о команде), кто проходил все игровые этапы. Стоит сказать: приступая к разработке проекта, мы не ставили своей целью изобрести велосипед. Сейчас существуют такое количество игр, что, на наш взгляд, оптимально обратиться к чужому опыту и адаптировать его под свои задачи. Предлагаем пройти по нашему космическому квесту.

Первый этап – игра «Меж звезд и галактик». Идея заимствована в Ноябрьске на празднике Дня города (разработчик игры – Интеллект-центр), а затем адаптирована. Игровое поле представляет собой стоящую вертикально плоскость-галактику, со множеством хаотично расположенных отверстий – «космических дыр». *Цель игры* – довести шарик (космический корабль) с помощью двух верёвочек, к которым он прикреплён, от Земли до ближайшей планеты, не попав ни в одну из космических дыр.

Второй этап – игра «Литературно-космическое путешествие». В основе игры классическая бродилка, но вместо фишек по игровому полю в виде планет звездной системы двигались

сами игроки. Само игровое поле было нанесено на баннерную ткань размером 2X3 метра и лежало на газоне. Осложняло движение игроков то, что на каждом этапе-планете нужно было ответить на вопрос тематической литературной викторины. Отсутствие ответа оставляло на месте, а неправильный ответ возвращал на шаг назад. Участники игры смогли не только расширить кругозор, но и на своём опыте убедиться, **что чтение – самый короткий путь к победе.**

Третий этап – игра «Звездные дали». Она также заимствована в Ноябрьске и адаптирована для нашей космической площадки. Игровое поле – горизонтальная поверхность, на одной её стороне вертикально расположены лузы. В нашем случае они превратились в космические ракеты разной величины. *Игрок мог сам выбрать цель* – ракету, на которой отправится в космическое путешествие. Побеждал тот, кто закатит в лунку-ракету максимальное число шайб. Можно играть командами.

Четвёртый этап – игра «Накорми инопланетянина». Для неё понадобилось изготовить из пенокартона метровую фигуру весёлого инопланетного существа с большим отверстием-ртом. *Цель игры* – забросить цветные шарики в пасть инопланетянина. Для победы нужно было забросить как можно больше шаров.

Пятый этап – игра «Космонавты, ключ на старт!». В её основе – всем известные пятнашки. В нашем случае в нужном порядке нужно было расположить не цифры, а фрагменты изображения космонавта.

На каждом этапе игроки получали отметку метку. Тех, кто прошёл все пять этапов, ждала заслуженная награда в финале.

Площадка «Просто космос!» работала более 6 часов. Всё это время с одинаковым азартом этапы квеста проходили и трёхлетки, которым с удовольствием помогали родители, и 15-летние подростки.

Остаётся добавить, что эти игры могут использоваться и в помещении библиотеки. Они отличный способ предложить юным читателям что-то новое и интересное, а значит создать у этой капризной аудитории устойчивые позитивные ассоциации с библиотекой.

Презентация

ПРОЕКТ «МНОГОЛИКАЯ РОССИЯ»

*Поварницына Н.П., Юдина Н.Н.
(г. Сухой Лог, Свердловская область)*

Настольные игры могут оторвать человека от реального мира и погрузить в мир неизведанный и завораживающий с не меньшим успехом, чем компьютерные. Но с большей пользой, потому что игры за столом с карточками, фишками, кубиками, фигурками и прочей атрибутикой объединяют людей всех возрастов и характеров, а не способствуют одиночеству. Отвлечь маленьких и взрослых от современных гаджетов и дать возможность с удовольствием провести время в кругу друзей или родственников – вот наша задача.

Использование игр обеспечивает равенство возможностей, полноценное развитие каждого ребенка, независимо от места жительства, пола, национальности, языка, социального статуса, в том числе и для детей с особыми образовательными потребностями.

Настольно краеведческая игра-викторина «Краеведческий перекресток» (по истории Свердловской области) / 12+

По ходу игры участники знакомятся с памятниками природы и мемориальными объектами, известными людьми и историческими фактами Свердловской области.

Темы игры:

- Известные люди, личности в истории Свердловской области.
- Промышленные предприятия Свердловской области.
- Исторические факты Свердловской области.
- Военный период в истории Свердловской области.
- Культура и искусство Свердловской области.
- Мемориальные объекты, памятники природы Свердловской области.

Настольно краеведческая игра «Семь чудес Сухоложья» (знакомство с природными достопримечательностями Сухоложского района) / 6+

Основная задача, которую решает настольная игра, – познакомить ребят с памятниками природы и легендами их малой родины – Сухоложья.

Карточки: «Легенда о Дивьей горе», «Легенда о реке Шата и Шатском водопаде», «Легенда о скале “Жандарм”», «Легенда о скале “Чёртов стул”», «Легенда о скале “Три сестры”», «История о том, как появилась пещера Гебауэра», «Легенда о минеральном источнике Пантелеевском».

Настольно-напольная игра «Сокровища царицы Сююм-бике» (знакомство с историей и традициями Республики Татарстан) / 6+

По ходу игры участники знакомятся с достопримечательностями Республики Татарстан и культурой татарского народа на русском и татарском языках.

Карточки: «Кот казанский», «Кул-Шариф», «Габдулла Тукай», «Ичиги», «Федор Иванович Шаляпин», «Казанский Кремль», «Мост “Миллениум”», «Муса Джалиль», «Смотровая площадка Центр семьи “Казан”», «Татарские национальные блюда».

Над проектом работает команда из 6 человек:

– Поварницына Наталья Петровна, заведующая Детской библиотекой им. А. П. Гайдара;

– Юдина Наталья Николаевна, методист МБУ «Сухоложская ЦБС»;

– Сытина Луиза Фаритовна, методист по краеведению МБУ «Сухоложская ЦБС»;

– Махмутова Татьяна Вячеславовна, библиотекарь Детской библиотеки им. А. П. Гайдара;

– Немчинова Ольга Анатольевна, главный библиограф МБУ «Сухоложская ЦБС»;

– Волков Андрей Александрович, библиотекарь Центральной районной библиотеки им. А. С. Пушкина.

На создание одной игры уходит от 1 до 1,5 месяцев.

Индивидуальность наших игр состоит в том, что мы через настольные игры рассказываем детям и взрослым о достопримечательностях и природных памятниках Сухоложского района и Свердловской области, а также знакомим с достопримечательностями и культурой других народов, которые проживают на территории Свердловской области и Сухоложского района.

ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРЫ «ЗОЛОТОЙ ГОРОД»

*Попова Н.А., Чечвий Т. С.
(г. Берёзовский, Свердловская область)*

В 2022 году Березовская ЦБС принимала участие в региональном грантовом конкурсе «Система координат» на лучший проект патриотической направленности с использованием ресурсов Президентской библиотеки. Организатором и учредителем конкурса выступала ГАУК СО «СОУНБ им. В. Г. Белинского», координатор конкурса – Свердловский региональный центр Президентской библиотеки.

Наш проект «56° с. ш. 60° в. д.» создавался в преддверии 275-летия города Березовского с целью расширения исторических, краеведческих знаний о родном городе у жителей Березовского городского округа, посредством проведения интерактивных лекционных занятий и краеведческой игры «Золотой город».

Проект «56° с. ш. 60° в. д.» победил в конкурсе и получил грант в размере 50 000 рублей, основная часть которых была использована для разработки и создания уникальной настольной игры краеведческое лото «Золотой город».

Игровой набор представляет собой 4 поля с картинками, 4 поля с названиями объектов, 16 парных карточек с изображениями объектов и 16 карточек с описаниями. Каждое игровое поле разделено на 4 сектора, представляющих собой картинки (на темы: памятники; здания и сооружения; знаменитые земляки и т.д.) или 4 сектора с названиями объектов.

Изначально разработчиками предусматривалось несколько вариантов проведения игры в зависимости от возраста и уровня подготовки игроков, от простого (сопоставление изображения на игровом поле с карточкой-фишкой) до сложного (найти объект по словесному описанию ведущего). Дополнительное задание: правильно назвать изображенный объект, указать место расположения и рассказать историю его создания.

Апробация игры «Золотой город» проводилась с пятиклассниками, участниками краеведческого кружка. Уровень игроков позволил им выступить в качестве экспертов: опробовав все

предложенные варианты, ребята подсказали дополнительные возможности проведения игры, которые нами были использованы в дальнейшем. Так, в День города с помощью игрового комплекта была проведена виртуальная экскурсия для гостей праздника, ещё не знакомых с историей Берёзовского.

Игра в формате краеведческого лото проводится как с командами (от трех человек), так и с отдельными игроками. От уровня краеведческих знаний участников во многом зависит ход игры. При «сильных» игроках на первый план выходит соревновательный момент (в таком варианте игра «Золотой город» выступала частью школьных краеведческих олимпиад и квестов). Если игроки мало знакомы с городом (дошкольники, ученики начальной школы, недавно приехавшие и т.д.), игра приобретает познавательный, историко-просветительский характер. В этом случае важна роль ведущего как ретранслятора краеведческих знаний.

За полтора года с нашей игрой познакомились жители поселков Березовского городского округа и городов Свердловской области (Выставка-презентация представителей муниципальных образований Свердловской области в г. Каменск-Уральском 14 июня 2024 г.). На всех площадках игра вызывала интерес, всегда находились желающие проверить свои знания или познакомиться с достопримечательностями нашего «Золотого города».

В рамках городских мероприятий разного формата было проведено 10 игр, в которых приняло участие 328 человек от школьников до пенсионеров.

Опыт реализации игры «Золотой город» показал, что испробованы ещё не все варианты её проведения и в дальнейшем возможно применение базового комплекта в других игровых форматах (квесты, бродилки и т.д.), а также увеличение количества тематических полей и рубрик.

Презентация

ПРОЕКТ СОЗДАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ КРАЕВЕДЧЕСКИХ ИГР «НАСТОЛКИ ЧЕ»

Пронина А.В. (г. Челябинск)

Детская библиотека № 11 города Челябинска основана в 1972 году. И с тех пор ведёт просветительскую деятельность для детей на территории Курчатовского района города Челябинска. Особенностью нашей библиотеки является то, что мы находимся на первом этаже жилого дома. Наша библиотека маленькая. В фонде 21000 изданий, а читателей 3800 человек. Штат состоит из трёх человек. Мы позиционируем себя как домашняя библиотека. Ребёнок может прийти к нам поговорить, рисовать, делать поделки, читать, играть в настольные игры и даже просто погреться. Несмотря на маленький штат, мы реализуем массу проектов разной направленности. На базе библиотеки созданы кружки детского творчества, *научно-экспериментальный клуб «Калейдоскоп наук», клуб «Настолки_Че».*

За 2023-2024 год в детской библиотеке был реализован проект создания настольных краеведческих игр «Настолки_Че». Автором проекта является главный библиотекарь Пронина Анастасия Владимировна. Программа клуба «Настолки_ЧЕ» для читателей 8–14 лет. С помощью разработанных Прониной А.В. настольных игр читатели знакомятся с историей, природой, культурой Южного Урала. Созданы комплекты игр по истории и памятным местам Челябинска и Челябинской области, заповедным уголкам, народным промыслам Южного Урала. Каждая игра сопровождается литературой по краеведению.

Краеведение имеет большое значение в воспитании патриотических чувств детей, расширении кругозора, развитии интеллектуального и творческого потенциала. Воспитание любви к Родине начинается с познания истории, природы, культуры малой родины через игру, чтение литературы по краеведению, знакомство с творчеством южноуральских писателей и поэтов. В ритме современной жизни лучше всего можно донести информацию с помощью настольных или интеллектуальных игр, которые так популярны в наше время.

Основная целевая группа – дети и подростки в возрасте от 8 до 14 лет.

Первая игра, которая состоялась в рамках проекта, собрала аудиторию в 15 человек. Это были подростки из школьного летнего лагеря. Игра очень понравилась и детям, и педагогам, поэтому начали поступать звонки от близлежащих школ и даже детских садов. Последняя игра «Путешествие с верблюжонком» была опробована уже более 20 раз детьми подросткового возраста. А игра ко дню города Челябинска вообще собрала в библиотеке ещё и детей дошкольного возраста.

Вначале на игры приходили дети, совершенно не заинтересованные в познавательной деятельности. Особенно им было не интересно узнавать историю Южного Урала. Но был азарт. Дети в ходе игры просто хотели выиграть. Поэтому и первая игра «Визуал-квиз по-уральски» была создана так, чтобы не требовала глубоких знаний истории Урала. В дальнейшем игры становятся сложнее. А интерес у аудитории возрастает. Самым главным качественным показателем можно считать то, что дети становятся сами авторами игр для нашего проекта.

Очень хочется, чтобы наш проект выходил за пределы нашей библиотеки. Поэтому в планах расширить географию. Делиться раздаточным материалом с другими библиотеками. Так реализовать проект на базе других библиотек будет проще. Также в планах создать ещё три настольных игры.

Немного о нашем проекте на странице группы «ВКонтакте»:

https://vk.com/detskaya_bibl11?w=wall-114394189_6359

Отзывы о нашем проекте: https://db74.ru/otzyvy/?PAGEN_1=2

Рассказываем о проекте: <https://detkam-lib.ru/methodical-portfolio/view?id=207>

Дополнительные материалы

- видеопрезентация проекта: <https://disk.yandex.ru/i/NySmrx2GIWz88A>

- раздаточный материал «Визуал-квиз по-уральски»: https://disk.yandex.ru/d/VwZXFjfcf_iSmg

- домино: <https://disk.yandex.ru/d/EskfeGDdOItMTw>

- «Сундучок знаний. Южный Урал»: <https://disk.yandex.ru/d/7ccpmkQwGnK7bQ>

[Презентация](#)

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ЛИТЕРАТУРНОЕ ДОМИНО»

Свергина А.А. (пгт Белоярский, Свердловская область)

Игра представляет собой набор карточек (28 штук), размером 5x10 см. По аналогии с классическим домино в игре используются 7 произведений классической литературы, которые всем хорошо известны. Семь – потому что количество точек на костяшках варьируется от 0 до 6. В качестве дубля (когда на костяшках точки дублируются, например, 1:1, 2:2) используются авторы и названия произведений. К каждому произведению подобраны по 8 отличительных особенностей, по которым это произведение можно отгадать. Это имена героев, известные цитаты, эпитафии, узнаваемые события и атрибуты. Например, набор к произведению Пушкина «Евгений Онегин». Дубль – А. С. Пушкин / «Евгений Онегин», Герои – Евгений Онегин, Ленский, Татьяна Ларина, Ольга Ларина, эпитафия «Прощай, и если навсегда, то навсегда прощай», и цитата «Чем меньше женщину мы любим, тем легче нравимся мы ей». Или роман «Преступление и наказание». Дубль – Ф. М. Достоевский / «Преступление и наказание», далее герои – Сонечка Мармеладова, старуха процентщица, Родион Раскольников, Свидригайлов, цитата «Тварь ли я дрожащая, или право имею...» и событие – убийство в Петербурге.



Правила игры такие же, как в классическом домино. Играть могут от 2 до 4 игроков. Для двух сдают по 7 карточек, для 3 и 4 игрок – по 5. Остальные карточки находятся в стороне рубашкой вверх. Начинает игрок, у которого есть дубль, то есть карточка с автором и названием произведения. Если такие карточки есть у нескольких игроков, первоочередность определяется алфавитом авторов. Если же ни у кого из игроков нет такой карточки, очередность определяется возрастом участников – начинает самый младший. Далее ход переходит по часовой стрелке. Следующие игроки выставляют карточки в соответствии с произведением, указанным на выложенной карточке. Если во время хода подходящей карточки нет, карточки добираются из свободных пока не будет подходящей. Победителем становится тот, кто первый выложит все карточки. Если докладывать больше нечем, а карточки на руках еще есть, победителем становится тот, у кого меньше всего карточек.

Для тех игроков, кто плохо знаком с каким-либо из представленных произведений, в помощь будут *цветовые подсказки* на карточках.

В игре использованы следующие произведения:

- «Мастер и Маргарита», М. А. Булгаков;
- «Ночь перед Рождеством», Н. В. Гоголь;
- «Горе от ума», А. С. Грибоедов;
- «Преступление и наказание», Ф. М. Достоевский;
- «Герой нашего времени», М. Ю. Лермонтов;
- «Евгений Онегин», А. с. Пушкин;
- «Война и мир», Л. Н. Толстой.

Над проектом работали два человека. Идея, разработка, оформление, выпуск – Анастасия Свергина, портреты авторов выполнены Анастасией Дерновой.

ПИТЧИНГ ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

БРОДИЛКА «ШАГАЕТ ИСКРИК ПО ТАГИЛУ»

Иванова О.А. (г. Нижний Тагил, Свердловская обл.)

Настольная игра «Шагает Искрик по Тагилу» разработана в жанре игры-бродилки и представляет собой увлекательное приключение, в центре которого находится инопланетный проводник Искрик.

Игроки не просто проходят маршрут от старта до финиша, а путешествуют по Нижнему Тагилу, знакомя с историей и культурой города маленького робота-инопланетянина.

Игра не только развлекает, но и обучает, развивая тему краеведения и патриотического воспитания.

Вдохновила специалистов на создание бродилки детская энциклопедия «Нижний Тагил от А до Я», которая издана Клубом любителей книги и Центральной городской библиотекой, посвящена 300-летию Нижнего Тагила.

Игровые материалы включают: красочно оформленное поле с маршрутом по Нижнему Тагилу, карточки с вопросами об истории и культуре города, а также специальные фишки. Игра предназначена для всех, кто проявляет интерес к изучению своего региона.

Цель – провести свою фишку по маршруту и прийти от старта к финишу раньше остальных. Расстояние, на которое игрок может продвинуть свою фишку, определяется броском кубика.

Проходя по маршруту (40 этапов – вопросов), игрок, попадая на станцию определенного цвета, выбирает карточку с вопросом. Все они разделены на 4 блока: желтый – культура; зеленый – история; красный – промышленность; синий – природа Нижнего Тагила.

Задания каждого блока размещены на игровых карточках соответствующего цвета. Ответив правильно на вопрос, игрок дополнительно продвигается вперёд на один шаг и передает ход следующему.

Отличительной особенностью бродилки является наличие QR-кодов, которые считываются с помощью мобильного устройства. На экране появляется статья из книги «Нижний Тагил от А до Я», которая поможет ответить на вопрос, вызвавший затруднения.

Игра дополняет книгу, делая процесс изучения родного края

увлекательным, живым. Формат игры позволяет использовать её в учебном процессе, а также в формате досуговых мероприятий; стимулирует интерес к обучению и активному взаимодействию между участниками.

Перспективы реализации настольной игры «Шагает Искрик по Тагилу» включают возможность использования разработанной концепции в других учебных заведениях города и региона. Кроме того, рассматривается создание цифровой версии игры и дополнительного контента для более глубокого погружения учащихся в историю своего края.

Презентация

БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ДРУЗЕЙ БЕЛИНКИ ПО МЕКСИКЕ

Контрерас Бенитес Хосе Мануэль (Мексика)

Знание открывает вам путь,
а удача определяет вашу судьбу!

Билингвальная авторская настольная игра «Тур по Мексике» создана для использования на «Игротеке на испанском языке» СОУНБ им. В. Г. Белинского и предназначена для изучения и демонстрации знаний о мексиканской культуре и испанском языке.

Цель состоит в том, чтобы добраться до финиша, но выигрывает не тот, кто прибудет первым, а тот, кто по прибытии получит больше сувенирных карт. Чтобы достичь этого, необходимо проехать через различные города по всей республике, но следует учитывать, что ресурсы ограничены.

Есть несколько способов получить деньги и ресурсы. Чтобы продвинуться вперед, необходимо продемонстрировать знания. Есть много сюрпризов, которые повлияют на вашу производительность в игре. Даже если вы уже играли много раз и знаете все ответы и правила, это не гарантирует вам победы! Удача будет важным фактором, хотя нельзя оставлять стратегию в стороне. Проходя через повседневные ситуации, игра пытается максимально реалистично имитировать путешествие, где обстоятельства могут оказаться как прекрасными, так и неудобными. Счастливые, веселые, грустные, опасные, пугающие или даже болезненные моменты. Игра основана на идее, что чем больше у вас знаний, тем легче вам будет продвигаться вперед. Но, в конце концов, единственное, что у нас остаётся, – это воспоминания.

Основной особенностью игры является **интеграция различных механик**: экономической, стратегической, социальной, ситуационной и удачливой. Вдохновленный в основном моими любимыми играми (Монополия, Турист, Игра в жизнь, Путешествие по Испании, Змеи и лестницы, Игра в гуся, лотерея и другие), я взял что-то из каждой и, переосмыслив их наиболее интересные характеристики, сформулировал эту игру. Содержание игры основано на историческом, географическом,

политическом, грамматическом и орфографическом аспектах испанского языка, а также на фразеологии и языковом сленге.

Целевая аудитория: по своему содержанию игра не предназначена специально для взрослой аудитории, т.е. для тех, кто старше 18 лет. Но для многих вопросов может потребоваться достаточная эрудиция или жизненный опыт и зрелость. Однако она может быть адаптирована для детей или подростков.

Игра понравится всем, кто интересуется испанским языком, а также культурой и историей Мексики (или, по крайней мере, путешествиями).

Важно: игра впервые представлена в готовом виде на НЕконференции, то есть вы (аудитория) первыми играете в нее.

В игре могут участвовать максимум 6 игроков (или команд).

Игра авторская, в дизайне использованы изображения, созданные искусственным интеллектом.

Презентация

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «МЕРЕКАЙ» — ИГРАЙ И ПОЗНАВАЙ!

Куприенко Е.В. (г. Тюмень)

Сейчас многие библиотеки создают настольные игры по краеведческим материалам, имеющимся в фондах. Для увеличения показателей массовой работы нужно проводить много качественных массовых мероприятий и такой формат семейного досуга как игротеки **привлекает новую аудиторию** в библиотеки.

В нашей библиотечной системе ранее уже был **успешный опыт создания настольных игр** – в именных библиотеках настолки по книгам, в краеведческих – по истории Тюменской области.

И тем не менее мы решили сделать еще больше игр с региональной спецификой. Наш проект «Краеведческая мастерская семейных настольных игр «Мерекай» **одержал победу в конкурсе грантов Губернатора** Тюменской области 2024 г.

В рамках проекта «Краеведческая мастерская настольных игр «Мерекай» мы готовим **три краеведческие игры**:

- Мерекай;
- ЭМОДЖИнариум;
- Территория больших людей.

Флагманская игра проекта – это Мерекай.

Мерекай означает размышляй, соображай. Не случайно именно это слово выбрали для названия игры и проекта в целом. Во время сеанса игрокам приходится нешуточно напрягать мозги, вспоминать или угадывать достаточно сложные вещи, и в больших количествах поглощать новую информацию!

Состав игры:

- основные карты – 80 шт.;
- творческие карты – 6 шт.;
- набор разноцветных фишек;
- игровое поле 25*50 см – 1 шт.;
- вкладыш с правилами игры, словарь и список тюменских авторов, чьи произведения использовались для создания игры.

На игровом поле и творческих карточках *размещены QR-коды*

с переходами на сайты библиотечной системы – «Электронную библиотеку тюменского писателя» и краеведческий портал «Город Т». По оптимистичным расчетам, на активным период проекта это даст нашим сайтам ежемесячный **прирост посетителей на 3-5%**.

В игру можно играть различными способами. *Если вас двое* – устройте карточный *блиц-турнир*. Нужно по очереди доставать карточки из колоды и зачитывать друг другу задания. За каждый правильный ответ начисляется 2 балла. С использованием подсказки – 1 балл. Есть карты со сложными вопросами «стоимостью» в 3 балла. Игра продолжится, пока один из вас не дойдёт до победной суммы, например – 20 баллов.

В развёрнутом варианте игра «Мерёкай» интересно играть компанией *до 6 человек/команд*. Она представляет собой *викторину с карточками и прохождением маршрута* по игровому полю. Ведущий, или сами игроки, по очереди зачитывают вопросы с карточек и ведут подсчет баллов. При правильном ответе игрок зарабатывает 2 балла и продвигается вперед на 2 шага по игровому полю. За использование подсказки начисляется 1 балл и делается 1 шаг. При неверном ответе фишка игрока остаётся на месте. На маршруте есть сюрпризы и ловушки. Цель игры – не только пройти маршрут до финиша, но и набрать наибольшее количество баллов.

Игровое поле. На игровом поле есть два маршрута: короткий – «Гуляя по набережной реки Туры», длинный – «Первое знакомство с Тюменью». Игровое поле представляет собой исторический центр Тюмени, с нанесёнными маршрутами и QR-кодами, ведущими на краеведческий сайт «Город Т». Это позволит лучше узнать наш город, его достопримечательности и историю. Поэтому игра может быть интересна не только местным жителям, но и гостям нашего города.

Презентация

«НАШ УРАЛЬСКИЙ ДОБРОВОЛЬЧЕСКИЙ...»

Ломовцева Е.В. (г. Арамиль, Свердловская обл.)

Квиз – это командная интеллектуальная игра. Слово «quiz» буквально переводится как «викторина». Эта форма игры появилась в нашей библиотеке в 2023 году.

Первая игра была сделана для участия в программе «Пушкинская карта» и рассчитана на игроков от 14 лет, включая взрослых.

Я вдохновилась игрой «Февраль! Сталинград! Победа!», созданной региональным центром Президентской библиотеки Национальной библиотеки Хакасии.

Моя игра посвящена истории создания и боевому пути Уральского добровольческого танкового корпуса.

Вопросы игры формировались с использованием ресурсов Президентской библиотеки имени Б.Н. Ельцина, интернет-проекта Центра документации общественных организаций Свердловской области к 75-летию Уральского добровольческого танкового корпуса, книг Анатолия Кириллова, Григория Каёты и Александра Турчанинова.

Для проведения квиза нужно 2 человека. Один запускает и листает слайды презентации, второй – ведущий. Для демонстрации презентации нужен экран и колонки.

Игра командная. На столы команд ставятся чистые таблички, на них команды будут вписывать свое название. На столы также ложатся бланки для ответов (6 штук по количеству туров).

Квиз начинается со вступительной речи ведущего и объяснения правил.

После каждого тура бланки с ответами собираются ведущим и только после этого озвучиваются правильные ответы с комментариями. На каждом слайде с правильными ответами есть дополнительные фотографии, иллюстрации, поясняющие ответ.

После всех туров подсчитывается общее количество баллов, подводятся итоги и награждаются победители.

«Наш Уральский добровольческий...»

Игра состоит из шести туров, в них 34 вопроса.

Пройдя всю игру, вы покажите свои знания и узнаете, новые для вас, исторические факты об Уральском добровольческом танковом корпусе.

1-й тур. От инициативы к делу (выбери правильный ответ)

Один из вопросов этого тура предлагает игрокам вставить пропущенные слова в Клятве гвардейцев. Текст Клятвы распечатан заранее и выдается командам вместе с бланками для ответов.

2-й тур. Маршрут победы танкистов-добровольцев

Во втором вопросе этого тура игрокам надо визуальнo вспомнить карту СССР и в хронологическом порядке расставить важнейшие военные операции, в которых принимал участие танковый корпус.

3-й тур. Имя в истории Уральского добровольческого танкового корпуса (вопросы с подсказкой)

Имя первого командира известно всем – Георгий Семенович Родин.

Как связаны с танковым корпусом имена других известных людей, таких как Вадим Очеретин, Евгений Патон, Михаил Львов и Виктор Цигаль?

4-й тур. Фронтовые будни (вопросы с картинкой)

В этом туре используются архивные фотографии, на которых запечатлены разные моменты фронтовых будней танкового корпуса. Игрокам предлагается подписать фотографии и объяснить, что на них запечатлено.

5-й тур. Арамилцы в составе Уральского добровольческого танкового корпуса

В этом туре игроки узнают не только имена арамилцев в составе Уральского добровольческого танкового корпуса, но и познакомятся с военными специальностями наших земляков.

6-й тур. Память.

Посвящен памятным датам, монументам и памятникам воинам Уральского добровольческого танкового корпуса.

Победители игры получили призы от Центра истории Уральского добровольческого танкового корпуса: значки и книгу Олега Медведева «От Днепра до Одера». Игра направлена на сохранение героических традиций старших поколений и патриотическое воспитание молодежи, а краеведческая составляющая делает ее уникальной.

Презентация

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА С ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ «ЛИТЕРАТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ»

Новиков И.Г. (г. Серов, Свердловская обл.)

Что за проект

«Литературный детектив» – это интерактивная игра с дополненной реальностью, созданная для привлечения молодежи в библиотеку и развития интереса к художественной литературе. Игра объединяет традиционные библиотечные ценности с инновационными технологиями, позволяя участникам исследовать мир классической и современной литературы через детективный сюжет.

Цель проекта

Цель игры – вовлечь молодёжь в чтение и посещение библиотек, используя современный подход. Она побуждает участников погружаться в литературные произведения и раскрывает для них увлекательный и интеллектуальный процесс чтения.

Идея и тема

Темой игры является расследование вымышленного преступления в атмосфере XIX века, что позволяет игрокам окунуться в эпоху классической литературы и испытать себя в роли детективов. Детективный жанр выбран для игры из-за его популярности среди молодежи и способности развивать логическое мышление и внимание к деталям.

Целевая аудитория

Игра ориентирована на подростков и молодёжь старше 16 лет, так как в нём используются книги с элементами детектива. Игра актуальна для тех, кто ищет новые формы взаимодействия с культурными ресурсами и привык к цифровому контенту.

Механика игры

Игроки выступают в роли детективов, которые должны «сканировать» книги, используя смартфон, чтобы находить улики и решать головоломки. При сканировании обложек книг появляются задания, связанные с сюжетом произведений, что превращает чтение в увлекательное расследование. В игре участвуют произведения классических и современных авторов, каждая из книг содержит уникальные загадки, которые помогают продвигаться по сюжету. Чтобы завершить расследование, игроки соби-

рают улики и разгадывают финальную загадку – пазл, представляющий образ преступника.

Использование в работе

Игру «Литературный детектив» можно применять в различных форматах библиотечной работы. Она может стать частью мероприятий по привлечению молодежи к чтению, а также использоваться как уникальная интерактивная игра для каждого посетителя. Проект позволяет организовать регулярные игровые сессии в рамках клубных встреч, литературных квестов или тематических дней.

Презентация

«ИГРОВОЙ АЛЬЯНС»: КРАЕВЕДЧЕСКАЯ ИГРА-ПРАКТИКУМ «ДУБЛЁР»

Прямичкина Л.В. (г. Североуральск, Свердловская обл.)

В 2023 году в Центральной городской библиотеке им. А.Н. Арцибашева открылось арт-пространство «Игровой альянс», где собирается группа единомышленников, объединенных любовью к истории, литературе и страстью к игре. Играя в «Альянсе», участники получают уникальную возможность расширить свои творческие горизонты и коммуникативные способности. Здесь замечательная коллекция игр разных уровней сложности и тематики на логику, развитие памяти и мышления, знание мировой литературы и истории, шедевров живописи и архитектуры, командообразующие игры, умные квизы, игровые симуляции.

Настольные игры заняли особое место в «Игровом Альянсе», ведь это увлекательное занятие не только для детей, но и взрослых. Это возможность оторваться от телефона, встретиться не в социальных сетях, а в уютном зале библиотеки.

Мы разработали настольную игру (аналог игры «Доббль»), которая погружает участников в мир истории, культуры и природы родного края. Это динамичная игра развивает внимательность и остроту реакции. Специфические правила тренируют навыки общения и умение проявлять самоконтроль. Эта азартное карточное соревнование надолго увлекает игроков, сколько бы лет им ни было!

Знакомьтесь, это **краеведческая игра-практикум «Дублер»**.

В игре представлены карточки с изображениями известных достопримечательностей, исторических зданий, мира природы и других значимых символов Североуральского городского округа. Это игра для всех, кто любит приключения и готов узнать больше о своем родном крае! Она учит исследовать, анализировать и открывать для себя новое, развивает гордость за свой регион и уникальную историю Северного Урала.

Почему такое название игры? Каждая карта уникальна, но на каждой паре карт имеется одна (и только одна) общая для этих карт картинка-дублер. Цель игры – первым отыскать одинаковые символы на разных карточках и громко произнести вслух название. Также название «Дублер» напрямую связано с нашим

городом. Все реки в Североуральске закованы в железобетонные рубашки (берега) и имеют дублеры (каналы) рек, за что наш город сравнивают с северной Венецией.

Перед началом игры ведущий знакомит игроков с правилами и описанием картинок-символов, представленных на карточках. Все символы имеют отношение к нашему району. Например: СУБР – это градообразующее предприятие, основным видом деятельности которого является добыча и обогащение алюминийсодержащего сырья – бокситов, поэтому в игре присутствуют шахтерские символы – шахта, каска, бокситовый шар. *Что такое бокситовый шар?* Визитной карточкой СУБРа можно назвать так называемые «красные бокситовые шары», благодаря которым бокситовое месторождение было названо «Красная шапочка».

Природные символы – морошка, северная звезда, мамонт. Почему мамонт на Урале? Мамонт – вымерший род млекопитающих, обитавший более 5 миллионов лет назад на территории Североуральского городского округа. Кости мамонта найдены в Петропавловской карстовой пещере.

Архитектурные и монументальные памятники – самолет МИГ, БМП, Храм Петра и Павла. *Храм Петра и Павла* – православный храм, памятник архитектуры 18 века федерального значения.

Символы коренных жителей нашего района – манси. Это чум, сумьях, северный олень, *Черемуховский идол*. Черемуховский идол – это литая фигурка с головой филина и антропоморфным телом, найденная в археологическом памятнике «Черемухово II». Идол относится к III веку н. э. Аналогов этой фигурки не известно. Идол можно увидеть в Североуральском музее.

Правила предлагают 5 игровых режимов, в соответствии с которыми игрокам требуется собрать больше карт или, наоборот, быстрее всех от них избавиться, указав на одинаковые рисунки.

«Башня». Каждый участник получает по одной карточке и взакрытую кладет перед собой. Оставшаяся колода помещается в центр лицевой стороной вверх. Игроки одновременно открывают свои карточки и стараются как можно быстрее найти совпадение между своей карточкой и той, что в центре. Тот, кто справится первым, забирает центральную карточку себе, открывая таким образом новую. После этого действия повторяются. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

«Подарочек». Вся механика такая же, как и в предыдущем варианте за одним исключением: игроки ищут совпадения между центральной и карточкой другого участника. Отыскать повторяющийся элемент быстрее всех, участник «подкидывает подарочек» сопернику, складывая в его колоду центральный образец. Победителем становится тот, у кого в конце игры накопится меньше карточек.

«Колодец». Все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх. Цель каждого из соревнующихся – самым первым избавиться от своих карт, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками.

«Лукошко». На стол выкладываются карточки по количеству игроков (лицом вниз), в центре формируется колода. По команде все карточки одновременно открываются. Цель – собрать больше всех карточек, находя совпадения между центральной и любой другой из них.

«Тройняшки». Каждый игрок должен найти символ, общий для любых трех карточек. Первый, кто обнаружит и назовет совпадение, берет эти 3 карточки себе. Побеждает игрок, собравший больше всех карточек.

Прежде чем, выпустить нашу игру в большой мир, мы протестировали ее на себе. Ежегодно, в рамках Дня библиотекаря, мы всем коллективом выходим на природу. И в этот раз мы с собой взяли игру «Дублер». Несмотря на средний возраст 44+, ей увлеклись все! Поскольку все действуют одновременно, игра проходит очень динамично и весело! Мы убедились, что эта настолка прекрасно подойдет для семейных и дружеских вечеров, а также ее удобно взять с собой в поездку, на природу и в гости к друзьям.

Клубный формат «Игрового альянса» можно применить в любом крупном проекте. В сентябре мы стали победителями грантового конкурса «Устойчивые города РУСАЛа» с проектом **«Арт-чердак “КОТ”»** (книги-кино; общение-образование; творчество-тусовка) – это многофункциональная, современная, соответствующая актуальным запросам молодежи площадка в Центральной городской библиотеке. В одной из локаций Арт-чердака будет Уют-компания – место для проведения мастер-классов, встреч и переговоров, настольных игр и чтения книг. «Игровой альянс» с настольной игрой «Дублер» станет частью

Уют-компании.

Настольная краеведческая игра-практикум «Дублер» – это не просто развлечение, а возможность узнать больше о том месте, где ты живешь, через игру!

Презентация

СОЗДАНИЕ, ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ КВИЗ-ИГРЫ В БИБЛИОТЕКЕ

Рекунов А.А. (г. Екатеринбург)

Сегодня я хотел бы рассказать о том, как организовать и проводить квиз в библиотеке, с какими сложностями и нюансами нам пришлось столкнуться при его создании. Итак, мы решили присоединиться к миру создания интеллектуальных игр – какие задачи нам пришлось решить?

Прежде всего, необходимо создать рабочую группу. Как правило, в её состав входят разработчики заданий; ведущий; ответственный за работу аппаратуры; человек, собирающий и проверяющий ответы («ласточка»); апелляционное жюри. При наличии игрового опыта и необходимых компетенций создать квиз и провести его от начала до конца вполне может и один человек. Однако, это достаточно сложная задача, в особенности, если мы планируем провести не одну интеллектуальную игру, а поставить проведение квизов на дистанцию, с систематическими играми, турнирами и т.д. Справедливости ради, стоит отметить, что многие организаторы при проведении квизов пользуются волонтерской помощью, а для выполнения одной конкретной задачи (например, создание единого шаблона для презентации и бланков ответов) – аутсорсингом.

Большое значение имеет выбор локации для проведения квиза. В библиотеках Екатеринбурга мы нашли несколько залов, которые соответствуют критериям, необходимым для комфортной игры. Это пространство, которое позволяет разместить необходимое количество столов и стульев, так, чтобы игроки могли совещаться, не мешая друг другу. Зал должен быть оснащён аппаратурой: экран, (в идеале несколько), микрофон для ведущего и колонки для извлечения звука, как от микрофона, так и от презентации с игрой. Что касается экрана, недостаточно его просто поставить. На экране демонстрируется основная часть игры, и со всех мест нужная информация должна быть хорошо видна. Немаловажным моментом является предоставление раздаточных материалов – ручек, карандашей, черновиков, бланков ответов. Шаблоны таких бланков можно сделать самостоятельно, либо скачать в Интернете.

Самый сложный этап – это непосредственно составление вопросов, заданий для игры. Начать стоит с того, что нам нужно определить тематику квиза. Наиболее популярны квизы без строгой тематики, известные как «Классика». Здесь вопросы могут быть из любых областей знаний, иначе говоря «Всё обо всем». Другим вариантом может быть квиз тематический, и выбор тем самый разнообразный. Определившись с тематикой, далее переходим к структуре квиза. Квиз принято делить на несколько раундов, обычно с перерывами, но это не обязательно. Раунды отличаются по форме и позволяют отойти от однотипных заданий к разным активностям предлагая игрокам возможность попробовать свои силы в разных заданиях пусть и по одной тематике. Количество раундов и их форма могут быть самыми разными это ограничивается только фантазией и возможностями организаторов. В своих квизах «Классика» я зачастую придерживаюсь следующей **структуры**:

- 1 раунд – «Разминка»
- 2 раунд – «Про всё и вся»
- 3 раунд – «Правда или ложь»
- перерыв
- 4 раунд – «Смотрим»
- 5 раунд – «Слушаем»
- 6 раунд – «Логика»
- перерыв
- 7 раунд – «Финишная прямая»

В зависимости от возраста игроков, целей игры, темы и даже локации некоторые части могут частично или полностью заменяться. Но сейчас давайте поподробнее рассмотрим каждый из них.

1 раунд – «Разминка». 7 вопросов по 30 секунд обсуждения на каждый. В этом раунде мы предоставляем игрокам 4 варианта ответа на вопрос, при этом правильный всегда только один. При создании квиза, нужно помнить, что в первую очередь квиз – это развлечение, и вопросы должны составляться таким образом, чтобы ответ мог быть найден исходя из той информации, которая есть в вопросе, или «докручиваться» до ответа через общедоступные знания, факты, логику и отсылки. Не стоит составлять вопросы только на «прямое», «чистое» знание. Помещая команду в положение, когда у них нет точного, полного от-

вета на вопрос, и нет в принципе возможности как-либо прийти к ответу, мы быстро потеряем её внимание и интерес. Помните, квиз – это не экзамен.

2 раунд – «Про всё и вся». 7 вопросов по 60 секунд обсуждения на каждый. Здесь ситуация похожа на первый раунд, однако здесь я не предоставляю вариантов ответа. Ответ полностью должны дать команды – будь то число, имя, топоним, фразеологизм или название картины. Этот раунд, как можно понять из названия, может содержать вопрос на любую тематику.

3 раунд – «Правда или ложь». 7 вопросов по 30 секунд обсуждения на каждый. Здесь я подготавливаю 7 утверждений, абсолютно из разных сфер. Игрокам в свою очередь нужно определить соответствует каждое из утверждений истине, или же это выдумка. Вопросы для этого раунда можно брать из источников, разоблачающих популярные заблуждения, мифы и так далее. Только сперва удостоверьтесь, что сам источник является надежным. Здесь можно справедливо заметить, что вопросы третьего раунда как раз в большей части про точное знание и знание интересных фактов. Именно поэтому здесь игрокам нужно лишь выбрать один уже из двух, а не четырех вариантов, правильный ответ, что сильно облегчает игру и придает азарта.

Следующие *раунды 4 и 5* почти полностью посвящены мультимедиаконтенту, а количество текста здесь сведено к минимуму. Здесь все так же играется 7 вопросов по 30 секунд каждый. В раунде «Слушаем», например, участники должны угадать исполнителя по отрывку из песни, или назвать имя человека, у которого берут интервью. Иногда включаются аудио отрывки из кинофильмов и аудиокниг. Как ясно из названия, ключевой момент, когда команды ориентируются только по звуку. Похожая ситуация в раунде «Смотрим» – здесь на первый план выходит визуальный контент: видеоряд, картинки, различные ребусы и так далее.

При создании подобных раундов большое внимание нужно обратить на авторские права того или иного используемого материала (аудиодорожки, отрывки фильмов и т.д.) дабы избежать неприятных последствий.

6 раунд – «Логика». 7 вопросов по 60 секунд на каждый. По традиции, мы делаем этот раунд сложнее, чем предыдущие, однако стараемся составить вопросы так, чтобы к ответу можно было прийти логически. Распространёнными приёмами для написа-

ния вопросов для этого раунда являются «пропуски» (где требуется восстановить пропущенные слова в некотором тексте) и «замены» (где требуется понять, какие слова были заменены).

Завершает игру последний, 7 раунд «Финишная прямая». Он также состоит из 7 вопросов, но на них мы даем обычно 10, максимум 15 секунд. Вопросы на абсолютно любую тематику, но так как времени очень мало, мы стараемся делать их не слишком сложными, обычно это знания из школьной программы, общеизвестные факты. Так же, при желании, сюда можно включать и вопросы с вариантами ответов.

Данная схема игры является наиболее оптимальной, но, как я упоминал выше, может модернизироваться в отличие от целей и задач проводимой игры, а также игрового опыта вашей аудитории.

Описанная мной схема игры не является финальной, и может отличаться у каждого организатора. Здесь мы описывали личный опыт проведения игр, и брали за основу самые популярные и пользующие спросом квизы, адаптировав их под проведение в библиотеках и других учреждениях культуры.

Презентация

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ТЕЛЕПОРТ» (ПО МОТИВАМ РОМАНА АЛЕКСЕЯ ИВАНОВА «ОБЩАГА НА КРОВИ»)

Чебыкина А.А. (г. Екатеринбург)

Сюжетно-ролевая игра – это формат, где каждый игрок становится не просто участником, а полноправным героем своей истории, от действий которого зависит дальнейший ход развития сюжета и развязка. Представляем игру, разработанную по мотивам романа Алексея Иванова «Общага-на-крови».

Студенческая общага 1996 года. Обычное утро начинается с... преступления, совершенного неизвестным. На месте происшествия проходит расследование. С каждым днём дело становится всё запутаннее, а новых улик нет. Что же происходит в этой общаге на самом деле? Умышленные преступления или несчастные случаи?

В центре событий оказываются студенты, умники и максималисты, которые умеют находить приключения там, где их нет. Между ними завязываются интриги, рождаются дружбы и предательства. Каждый персонаж – это отдельный взгляд на сложную ткань жизни.

Игроки, погружаясь в сюжет, расследуют тайны героев романа, принимая на себя их судьбы и выборы.

Механизм игры прост. Участникам выдаются карточки с описанием их персонажей: имя, возраст, черты характера, необходимый реквизит для создания визуального образа, задачи и статус (преступник / не преступник).

После распределения ролей перед игроками стоит первая общая задача – познакомиться друг с другом и погрузиться в сюжет. Затем каждый участник выполняет свои внутренние задачи, задавая тем самым ход игры, которая строится на решении загадок и поиске ответа на главный вопрос – кто же совершил преступление на самом деле?

Игра рассчитана на молодых людей от 16 лет и старше. Данная аудитория выбрана не случайно. Молодежь стремится к новым приключениям и незабываемым эмоциям. Сюжетно-ролевые игры становятся для них не просто развлечением, а целой

вселенной с новыми тайнами и загадками. Командные задачи и взаимодействие в группе развивают навыки сотрудничества, а усиливающиеся связи между участниками создают атмосферу единства и поддержки.

Разработать и провести сюжетно-ролевую игру может один человек для этого обычно достаточно пяти дней. Работа над сценарием состоит из нескольких этапов: знакомство с литературной основой, составление сценарного плана, выборка персонажей и создание причинно-следственных связей. Для всего этого, как правило, достаточно пяти дней. Рекомендуется адаптировать оригинальный сюжет и добавлять дополнительных персонажей для большего интереса.

Плюс этого формата заключается в том, что разработка игры не требует особых ресурсов и подстраивается под любые условия. Участников может быть любое количество, поскольку есть как основные роли, так и дополнительные – игроки могут сами создавать персонажей. Для создания особой атмосферы, соответствующей сюжету, достаточно нескольких аксессуаров и музыкального оформления.

На наш взгляд, это прекрасный формат для продвижения книги среди молодой аудитории.

Презентация

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Абдалла Моатаз Мохамед Эльдавуди, аспирант кафедры востоковедения, Уральский гуманитарный институт, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина (Арабская Республика Египет)

Абдулхади Самер Абдуламир Абдулхади, магистрант, Уральский государственный экономический университет (Республика Ирак)

Аксёнова Екатерина Сергеевна, амбассадор VK, мастер госпабликов, SMM-маркетолог, специалист государственного бюджетного учреждения культуры «Пензенская областная библиотека имени М. Ю. Лермонтова», г. Пенза

Бородкина Наталья Александровна, зав. отделом обслуживания, муниципальное казённое учреждение культуры «Щучанская межпоселенческая центральная библиотека», г. Щучье, Курганская область

Брусницына Галина Григорьевна, доцент кафедры информационного права Уральского государственного юридического университета им. В.Ф.Яковлева, g.g.brusnitsyna@usla.ru

Воробьева Анна Сергеевна, библиотекарь Детской библиотеки им. З.Космодемьянской, МБУ «Централизованная библиотечная система», г. Дзержинск, Нижегородская область

Горохова Светлана Анатольевна, учёный секретарь, Центральная городская публичная библиотека им. В. В. Маяковского г. Санкт-Петербурга, член Правления РБА, председатель секции РБА по международному сотрудничеству, г. Санкт-Петербург

Дмитриева Екатерина Андреевна, главный библиотекарь, Зональная научная библиотека, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, г. Екатеринбург, e.a.dmitrieva@urfu.ru

Ермакова Ольга Борисовна, заведующая библиотекой №30 муниципального бюджетного учреждения культуры «Муниципальное объединение библиотек города Екатеринбурга», г. Екатеринбург

Ефремова Елена Васильевна, директор, Научная медицинская библиотеки им. В.Н. Климова, Уральский государственный медицинский университет, г. Екатеринбург

Зименкова Людмила Александровна, заместитель директора по развитию СПб ГБУК «Централизованная библиотечная систе-

ма Красносельского района», г. Санкт-Петербург

Иванова Оксана Анатольевна, ведущий библиотекарь, муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центральная городская библиотека», г. Нижний Тагил, Свердловская область

Ивашина Марина Вячеславовна, руководитель Учебного центра Свердловской областной универсальной научной библиотеки им. В.Г. Белинского (ГАУК СО СОУНБ им. В.Г. Белинского), заслуженный работник культуры РФ, +7(904)382-86-99 ivashi@yandex.ru

Козяр Татьяна Павловна, зав. отделом электронных проектов, муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центральная городская библиотека, г. Нижний Тагил», Свердловская область

Контрерас Бенитес Хосе Мануэль, старший преподаватель кафедры английской филологии Института иностранных языков Уральского государственного педагогического университета (Мексика)

Кочергина Анна Александровна, кандидат филологических наук, специалист по связям с общественностью Астраханской библиотеки для молодежи им. Б. Шаховского, г. Астрахань

Куприенко Евгения Валерьевна, редактор сайта «Электронная библиотека тюменского писателя» муниципального автономного учреждения культуры г. Тюмени «Централизованная городская библиотечная система», автор электронного словаря «Мерёкай», г. Тюмень

Курачёва Виктория Викторовна, руководитель библиотечно-культурного центра «НОТА», преподаватель Центра инновационных образовательных проектов СПГХПА им. А. Л. Штиглица, г. Санкт-Петербург, viktorija.kuracheva@yandex.ru

Ломовцева Елена Вячеславовна, главный библиотекарь, Арамилская Центральная городская библиотека, г. Арамил, Свердловская область

Новиков Илья Григорьевич, библиотекарь по развитию информационных ресурсов Центральная городская библиотека им. Д.Н. Мамина-Сибиряка, г. Серов, Свердловская область

Оберт Любовь Александровна, заведующий отделом развития, муниципальное бюджетное учреждение культуры городского округа Самара «Самарская муниципальная информационно библиотечная система», г. Самара

Ольховская Татьяна Александровна, библиотекар, муници-

пальное бюджетное учреждение культуры «Централизованная библиотечная система Златоустовского городского округа», г. Златоуст, Челябинская область

Плешкова Рината Хансовна, менеджер по социальным сетям, Берёзовское муниципальное бюджетное учреждение культуры «Централизованная библиотечная система», г. Берёзовский, Свердловская область

Поварницына Наталья Петровна, заведующая Детской библиотекой им. А. П. Гайдара, муниципальное бюджетное учреждение «Сухоложская Централизованная библиотечная система», г. Сухой Лог, Свердловская область

Попова Наталья Александровна, заведующий библиографическим отделом, Берёзовское муниципальное бюджетное учреждение культуры «Централизованная библиотечная система», г. Берёзовский, Свердловская область

Попова Татьяна Викторовна, главный библиотекарь отдела развития информационных систем (ОРИС), муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центральная городская библиотека», г. Нижний Тагил, Свердловская область

Пронина Анастасия Владимировна, гл. библиотекарь, муниципальное казённое учреждение культуры «Централизованная система детских библиотек г. Челябинска», Детская Библиотека № 11, г. Челябинск

Прямичкина Любовь Викторовна, директор муниципального автономного учреждения культуры «Централизованная библиотечная система Североуральского городского округа, г. Североуральск, Свердловская область

Рекунов Александр Александрович, гл. библиотекарь методического отдела, муниципальное бюджетное учреждение культуры «Муниципальное объединение библиотек Екатеринбурга», г. Екатеринбург

Решетникова Нюргюяна Петровна, директор, муниципальное бюджетное учреждение «Централизованная библиотечная система» городского округа «город Якутск», г. Якутск, Республика Саха

Свергина Анастасия Анатольевна, вед. библиотекарь, муниципальное бюджетное учреждение культуры Белоярского городского округа «Белоярская Центральная районная библиотека», пгт. Белоярский, Свердловская область

Федоров Андрей Олегович, главный аналитик отдела инфор-

мационных систем и электронных ресурсов Библиотеки Научно-исследовательского университета «Высшая школа экономики», г. Москва

Хаменехи Назйар, руководитель Центра иранистики и персидского языка, ассистент кафедры востоковедения, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина (Исламская Республика Иран)

Чебыкина Алёна Алексеевна, заведующая библиотекой №40, муниципальное бюджетное учреждение культуры «Муниципальное объединение библиотек Екатеринбурга», г. Екатеринбург

Чечвий Татьяна Степановна, главный библиограф, Берёзовское муниципальное бюджетное учреждение культуры «Централизованная библиотечная система», г. Берёзовский, Свердловская область

Шадская Елена Олеговна, заведующий отделом электронных ресурсов и информационных технологий, муниципальное автономное учреждение культуры «Центральная библиотека Очёрского городского округа», г. Очёр, Пермский край

Шустрова Анна Николаевна, библиотекарь Организационно-методического отдела Центральной районной библиотеки «Книга плюс», СПб ГБУК «Централизованная библиотечная система Красносельского района», г. Санкт-Петербург

Хисамутдинов Руслан Евгеньевич, зав. сектором продвижения библиотечных услуг в Интернете, муниципальное бюджетное учреждение культуры «Муниципальное объединение библиотек г. Екатеринбурга», г. Екатеринбург

Юдина Наталья Николаевна, методист, муниципальное бюджетное учреждение «Сухоложская Централизованная библиотечная система», г. Сухой Лог, Свердловская область

Сборник материалов

#НЕконфа_#КодБудущего

Сборник материалов XIV Международной конференции
15-16 октября 2024 года, г. Екатеринбург

Составитель *М. В. Ивашина*

Верстка *Ю. С. Катунина*

Государственное автономное учреждение культуры Свердловской области
«Свердловская областная универсальная научная библиотека
им. В. Г. Белинского» (ГАУК СО «СОУНБ им. В. Г. Белинского»)
620075, г. Екатеринбург, ул. Белинского, 15
тел.: +7 (343) 304-60-70
e-mail: sounb@egov66.ru
сайт: book.uraic.ru

Изготовлено в редакционно-издательском отделе
ГАУК СО «СОУНБ им. В. Г. Белинского»

ЕКАТЕРИНБУРГ_2024



МИНИСТЕРСТВО
КУЛЬТУРЫ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ



Свердловская областная
универсальная научная библиотека
имени В.Г. Белинского



МУНИЦИПАЛЬНОЕ
ОБЪЕДИНЕНИЕ
БИБЛИОТЕК
ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА



Российская
библиотечная
ассоциация

