



Библиотека в онлайн проектах: лайфхаки для жизни и учёбы

Межрегиональный научно-практический семинар
«Продвижение чтения и медийно-информационной грамотности в России»
Свердловская областная универсальная научная библиотека им. В.Г. Белинского
26-27 сентября 2017 г.



Программы информационной культуры: преодолеть «эффект лягушки»

Эффект лягушки – метафорическое отображение неспособности реагировать на значительные изменения, которые происходят постепенно

ВМЕСТЕ МЫ
СОЗДАЁМ
БУДУЩЕЕ!

#iflaGlobalVision

Не решённые проблемы

- ❑ Отсутствие социального заказа со стороны государства / местных администраций и общества
- ❑ Отсутствие целостной концепции государственной и региональных программ медиаобразования и стандартов
- ❑ Отсутствие центра, координирующего реализацию междисциплинарной программы
- ❑ Необязательность информационной подготовки на базе библиотек
- ❑ Отсутствие востребованных цифровой экономикой компетенций и навыков у библиотечных специалистов
- ❑ Необходимость реформирования системы подготовки кадров

Стратегия развития Екатеринбурга → Сохранение и развитие человеческого потенциала → Екатеринбург – мегаполис культуры и искусства → Стратегический проект «Библиотека XXI века» → Информационная культура екатеринбуржцев



Приоритет – триада гражданская, информационная, медиаграмотность

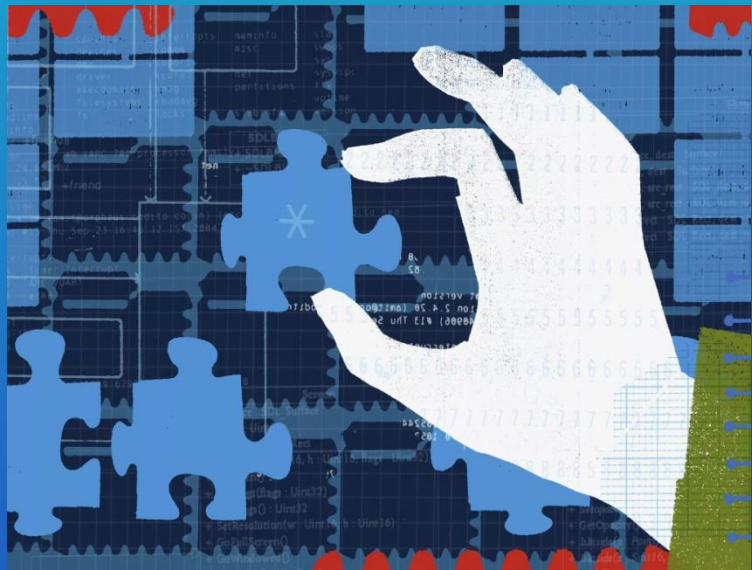
Гражданская грамотность:

- Условие социальной активности
- База для развития институтов гражданского общества
- Организация сообществ
- Способность самостоятельно действовать на основе новых технологий

Электронное правительство – способ предоставления информации и оказания набора услуг гражданам на основе информационных технологий

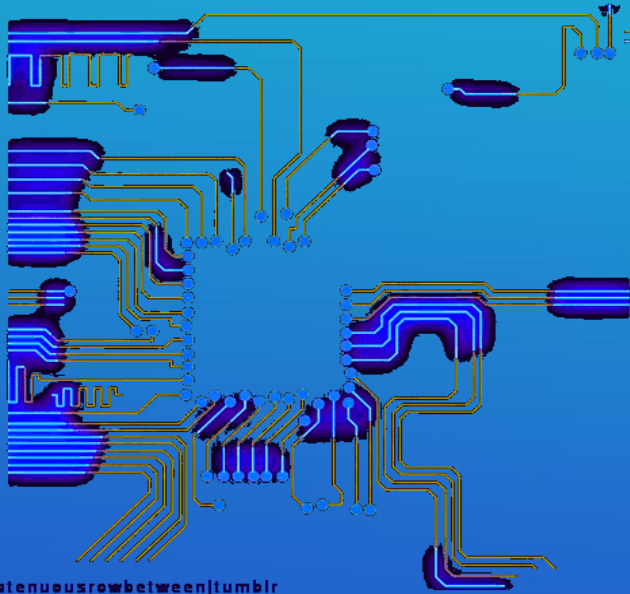


Главная современная метакомпетенция – умение решать проблемы



- Выявить и изучить проблему
- Сформировать план её решения
- Найти и применить информацию
- Осуществить анализ и оценку решения

Онлайн- проекты: информирование, обучение, совместная деятельность



atenuousrowbetween|tumblr

- Визуализация
- Интернет-сервисы
- Гипертекст
- Интеллектуальная игра
- Интерактивность
- Синтез онлайн и офлайн-форматов

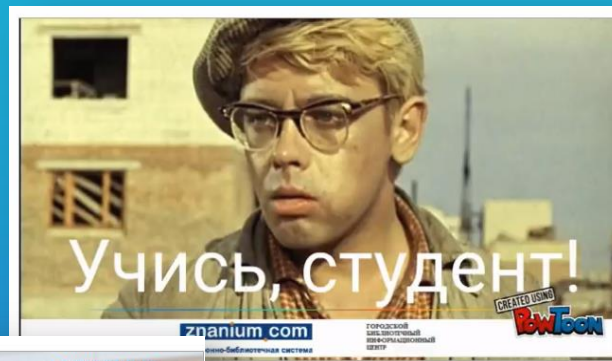
Онлайн-проекты: 3 направления

- **1. Информационные ресурсы** (позиционирование библиотеки, ЭБС, виртуальные ч/з, электронные сервисы, on-line рекомендательные пособия, QR-коды, каналы коммуникаций (чат, скайп, мессенджеры), e-learning, интерактивные сервисы для визуализации информации, книжные сервисы)
- **2. Алгоритмы поиска**
- **3. Стратегии работы с информацией** (достоверность информации, информационная безопасность, сетевая этика, электронная демократия, государственные и муниципальные услуги в электронной форме, создание собственных творческих продуктов)

Библиотека всегда на связи: новые роли и возможности



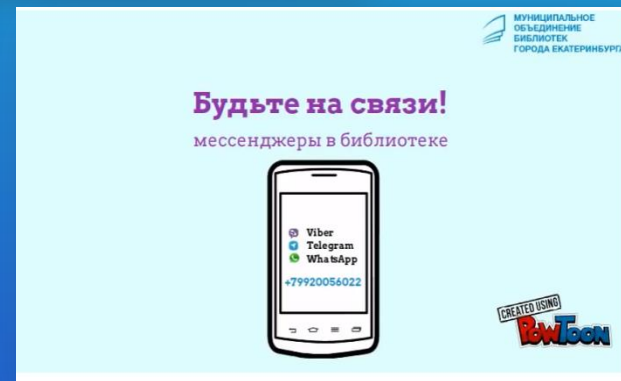
Публичный отчёт



Знаниум



Е-карта

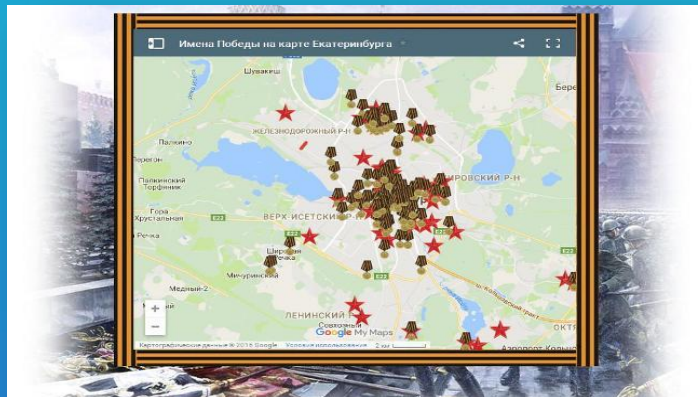


Мессенджеры

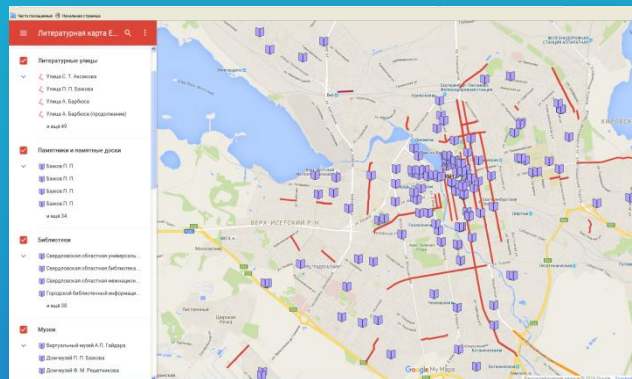
Help! Помогаем в решении повседневных проблем



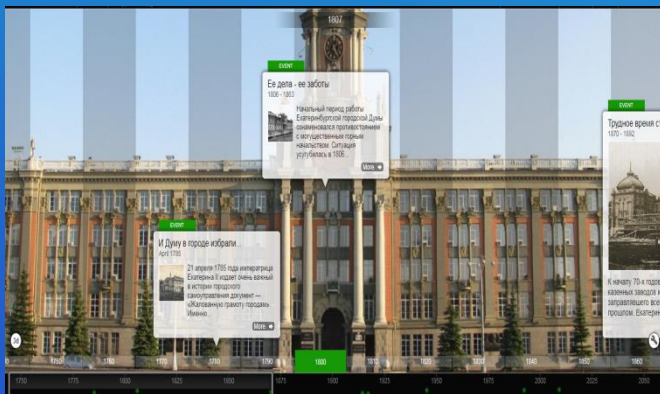
Виртуальные прогулки по Екатеринбургу



[Имена Победы](#)



[Литературная карта](#)



[Вехи истории екатеринбургской Думы](#)

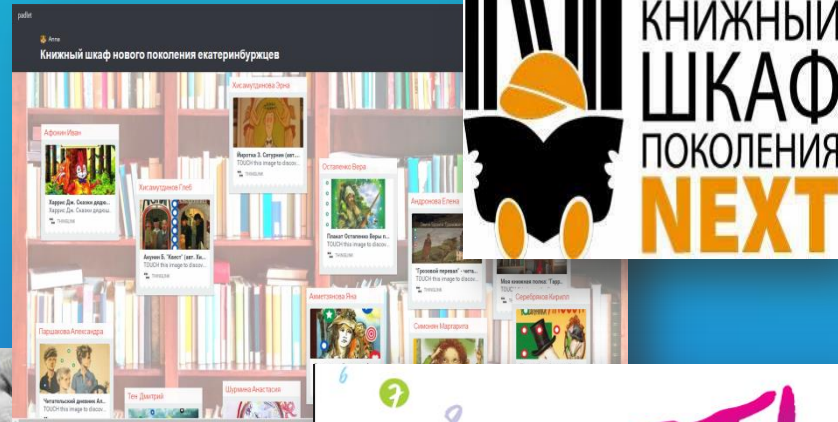
Что читают екатеринбуржцы?

[365 книг Екатеринбурга](#)

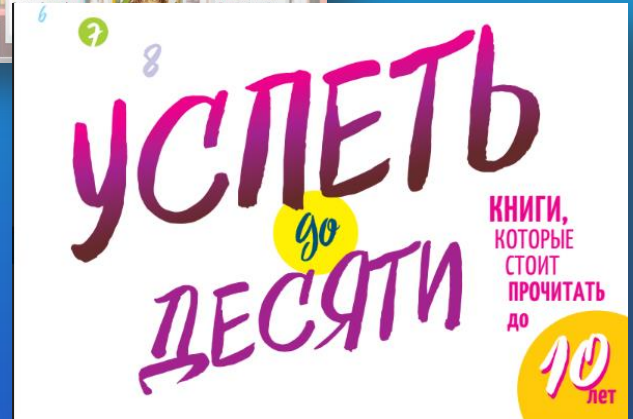


Самый мас

[Книжный шкаф](#)

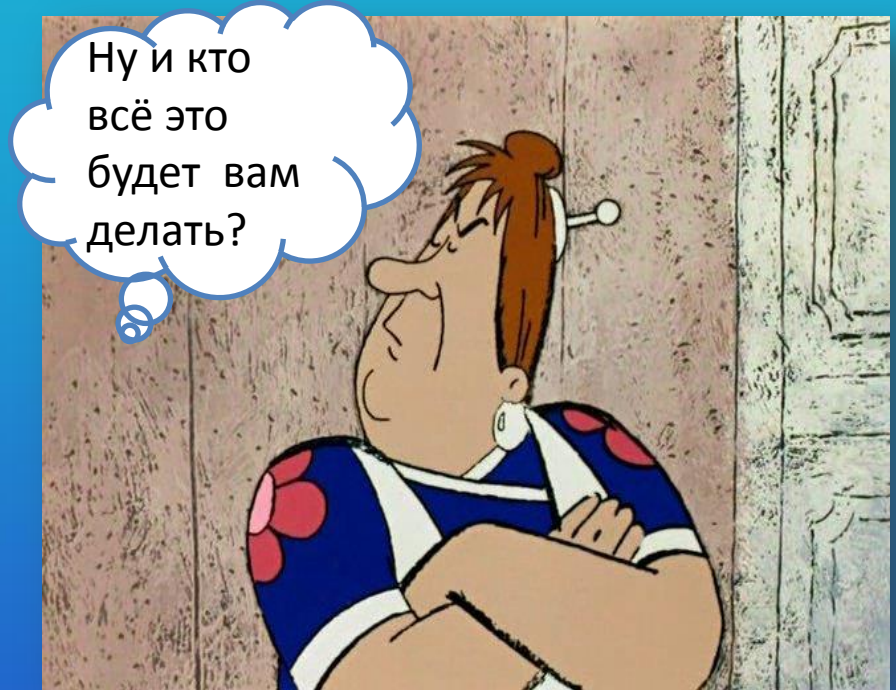


[Страницы книг Крапивина](#)



Необходимость тотального переобучения

- Тренинги и лаборатории в МОБ по освоению новых инструментов работы с информацией
- Дистанционное образование (Образовательная Галактика Intel, ВикиСибириада)
- Сетевые проекты
- Персональная учебная среда (самообразование и саморазвитие с ориентацией на новые виды деятельности и новые инструменты)





Благодарю за внимание!



academ@ekmob.org



+7(904)382-86-99
+7(343)359-41-23



marina-ivashina

