

Наименование организации	ГБУК ИОГУНБ
Наименование программы	«Актуальные компетенции специалистов модельных библиотек»
Цель обучения	Повышение квалификации
Категория обучающихся	Лица, имеющие высшее и (или) среднее профессиональное образование
Форма обучения	Заочная
Трудоёмкость программы	24 академических часа
Режим занятий	4 рабочих дня по 6 академических часов в день (в соответствии с календарным учебным графиком)

Настоящая дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Актуальные компетенции специалистов модельных библиотек» (далее – Программа) разработана для специалистов библиотечно-информационной деятельности, осуществляющих работу в модельных библиотеках нового поколения. Содержание Программы направлено на расширение знаний в области библиотечно-информационной деятельности, и разработано в соответствии с требованиями, предъявляемыми к учебно-методическим комплексам.

Цель программы: формирование современных профессиональных компетенций персонала муниципальной (модельной) библиотеки.

Задачи программы:

1. Овладеть навыками создания графического контента для сайта и социальных сетей библиотеки;
2. Изучить технологии вовлекающих краеведческих мероприятий;
3. Овладеть технологиями организации импакт-событий;
4. Овладеть инструментами управления процессами и проектами.

Обучение по Программе осуществляется в заочной форме.

Содержание программы включает 1 раздел:

Срок обучения составляет 24 академических часа (из них 2 часа итоговой аттестации). Для всех видов занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДПП ПК
«Актуальные компетенции специалистов модельных библиотек»

№	Наименование и содержание учебного модуля	Обязательные учебные занятия, час			Самостоятельная подготовка	Формы промежуточной аттестации
		всего часов	в том числе			
			лекции	практические занятия		
1	Раздел 1. Модельная библиотека – зона ближайшего развития компетенций специалистов	22	11	11		Практическая работа
1.1.	Роль библиотекаря в библиотеке: почему не всегда надо быть на сцене.	2	1	1		
1.2.	Технологии организации соучаствующих мероприятий: контекст вместо контента	2	1	1		
1.3.	Технология организации вовлекающих краеведческих мероприятий	2	1	1		
1.4.	Технология организации импакт- событий	2	1	1		
1.5.	Зины и самиздат в библиотеке	2	1	1		
1.6.	Создание графического контента для сайта и социальных сетей библиотеки	4	2	2		
1.7.	Управление процессами и проектами	4	2	2		
1.8.	Искусственные нейросети: как правильно их бояться	4	2	2		
2	Итоговая аттестация:	2		2		Практическая работа
Итого		24				