

Министерство культуры Иркутской области



Государственное бюджетное учреждение культуры
Иркутская областная государственная универсальная научная библиотека
им. И. И. Молчанова-Сибирского

Принята на заседании методической
службы ГБУК ИОГУНБ
от «12» февраля 2024 г.
Протокол № 5

Утверждена приказом ГБУК ИОГУНБ
от «13» марта 2024 г.
№ 49-д

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Программа повышения квалификации

Школа сельского библиотекаря
(наименование программы)

Категория слушателей: специалисты сельских библиотек

Трудоемкость программы: 24 академических часа

Срок освоения программы: 4 рабочих дня

Форма обучения: очно-заочная

Режим занятий: 6 академических часов в день

Иркутск 2024 г.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 **Дополнительная профессиональная программа** направлена на формирование и совершенствование компетенций, необходимых для профессиональной деятельности работников библиотечно-информационной сферы.

1.2 **Нормативные документы, регламентирующие разработку дополнительной образовательной программы**

1.2.1. Нормативно-правовую базу разработки ДОП составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденный приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499;
- Устав ГБУК ИОГУНБ;
- Локальные нормативные акты, регламентирующие образовательную деятельность по дополнительным образовательным программам.

1.2.2. Программа повышения квалификации разработана с учетом требований:

- Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников культуры, искусства и кинематографии», утвержденных приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 г. № 761н;
- Федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по направлению подготовки 51.03.06 «Библиотечно-информационная деятельность» (бакалавриат), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 06.12.2017 г. №1182 (ред. от 08.02.2021);
- Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 51.02.03 Библиотековедение, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 27.10.2014 №1357;
- Профессионального стандарта «Специалист по библиотечно-информационной деятельности», утвержденного приказом Министерства труда и социального развития от 14 сентября 2022 г. N 527н.

1.3.Область применения программы

Настоящая программа предназначена для повышения квалификации специалистов библиотек, осуществляющих разработку и проведение библиотечных культурно-просветительских, образовательных и событийных мероприятий.

1.4. Требования к уровню подготовки обучающихся, необходимому для освоения программы дополнительного профессионального образования – программы повышения квалификации:

К освоению программы повышения квалификации допускаются:

- 1) лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование;
- 2) лица, получающие среднее профессиональное или высшее образование.

1.5. Цель и планируемые результаты освоения программы

Цель: формирование и развитие компетенций библиотекарей, направленных на подготовку и проведение библиотечного мероприятия с использованием игрофикации,

совершенствование работы библиотекарей как лидеров и держателей современного общественного пространства.

Задачи программы:

1. Сформировать представление о способах и механизмах игрофикации для раскрытия библиотечного фонда.

2. Научиться применять игротехнический подход при организации просветительской деятельности библиотеки.

3. Научиться организовывать игротехническую мастерскую с использованием подручных средств.

Программа повышения квалификации направлена на формирование (совершенствование) следующих профессиональных компетенций:

ОПК-2: способность использовать знание мировой литературы для реализации профессиональных задач, формирования культурной идентичности личности и межкультурного взаимодействия;

ОПК-3: способность понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Планируемые результаты:

В результате освоения программы слушатель должен:

знать:

- способы и механизмы игрофикации для раскрытия библиотечных фондов;
- методики и приемы работы с текстами художественных произведений для получения игрового продуктового результата;
- возможности нейронных сетей для игротехнического творчества.

уметь:

- применять игротехнический подход при организации просветительской деятельности;
- организовывать игротехническую мастерскую с использованием подручных средств;
- вовлекать читателей в изготовление авторских игр, связанных с творчеством детских и взрослых писателей;
- упаковывать отечественные и зарубежные литературные произведения в игры;
- писать промты и использовать нейронные сети для создания аудио-, видео-, изопродукции, необходимой для игр (карточки, игровые поля, образы персонажей, инструкции, правила).

владеть:

- навыками разработки настольных игр различной тематики;
- навыками использования нейронных сетей для создания и разработки игр.

1.6. Документ о квалификации

Лицам, успешно освоившим дополнительную профессиональную программу и прошедшим итоговую аттестацию, выдаются удостоверения о повышении квалификации.

При освоении дополнительной профессиональной программы параллельно с получением высшего образования удостоверение о повышении квалификации выдается одновременно с получением соответствующего документа об образовании и о квалификации.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№	Наименование и содержание учебного модуля	Обязательные учебные занятия, час			Самостоятельная подготовка	Формы промежуточной аттестации
		всего часов	в том числе			
			лекции	практические занятия		
1.	Основные приемы игрофикации в библиотечном обслуживании	10	4	6		Практическая работа
2.	Игрофикация для раскрытия фондов и организации библиотечного обслуживания	13	5	8		Практическая работа
3.	Итоговая аттестация	1		1		Практическая работа
Итого		24	9	15		

2.2. Учебно-тематический план

№	Наименование и содержание учебного модуля	Обязательные учебные занятия, час			Самостоятельная подготовка	Формы промежуточной аттестации
		всего часов	в том числе			
			лекции	практические занятия		
1.	Основные приемы игрофикации в библиотечном обслуживании	10	4	6		Практическая работа
1.1.	Что такое игрофикация	2	1	1		
1.2.	Виды настольных игр: во что сейчас играют и почему?	3	1	2		
1.3.	Правила разработки игр	2	1	1		
1.4.	Элементы игры	3	1	2		
2.	Игрофикация для раскрытия фондов и организации библиотечного обслуживания	13	5	8		Практическая работа
2.1.	Литературный доббль	3	1	2		
2.2.	Использование нейронных сетей для разработки игры	3	1	2		
2.3.	Игротехника для изучения истории	3	1	2		
2.4.	Игротехника для исследования будущего	2	1	1		
2.5.	Игротехника в краеведении	2	1	1		
3.	Итоговая аттестация	1	0	1		Практическая работа

Итого	24	9	15		
--------------	-----------	----------	-----------	--	--

*Промежуточная аттестация проводится за счет времени, отведенного на изучение модуля

2.3. Календарный учебный график

№	Наименование и содержание раздела	День	Обязательные учебные занятия, час.		самостоятельная работа
			лекции	практические занятия	
1.	Основные приемы игрофикации в библиотечном обслуживании		4	6	
1.1.	Что такое игрофикация	1	1	1	
1.2.	Виды настольных игр: во что сейчас играют и почему?	1	1	2	
1.3.	Правила разработки игр	1, 2	1	1	
1.4.	Элементы игры	2	1	2	
2.	Игрофикация для раскрытия фондов и организации библиотечного обслуживания		5	8	
2.1.	Литературный доббль	2, 3	1	2	
2.2.	Использование нейронных сетей для разработки игры	3	1	2	
2.3.	Игротехника для изучения истории	3, 4	1	2	
2.4.	Игротехника для исследования будущего	4	1	1	
2.5.	Игротехника в краеведении	4	1	1	
3.	Итоговая аттестация	4	0	1	
Итого		24	9	15	

2.3. Содержание учебных модулей (разделов)

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ ИГРОФИКАЦИИ В БИБЛИОТЕЧНОМ ОБСЛУЖИВАНИИ

1. Объем учебной программы и виды работ

Виды занятий	Количество учебных часов
Лекции	4
Практические занятия	6
Всего	10

2. Пояснительная записка

Цель изучения: овладение теоретическими основами разработки настольных игр для повышения качества библиотечного обслуживания.

После освоения учебной программы у слушателей будут сформированы **знания о:**

- направлениях и приемах игрофикации;
- компонентах, определяющих привлекательность и эффективность настольной игры.

Умения:

- ориентироваться в современных настольных играх и оценивать их потенциал для организации библиотечного обслуживания.

3. Содержание учебных модулей (разделов)

Тема 1.1. «Что такое игрофикация»

Лекция (1 час). Игровые технологии во внеигровом процессе. История игрофикации. Направления, приемы и категории игрофикации: от маркетинга до глобальных научных исследований и смены социального поведения.

Практическое занятие (1 час). Найти примеры использования игрофикации в окружающей жизни и библиотечной работе.

Тема 1.2. Виды настольных игр: во что сейчас играют и почему?

Лекция (1 час). Обзор настольных игр. Старинные игры, советские игры, евроигры и американские игры. Матрица оценки: аудитория, конфликтность, случайность, вживание в роль, настрой, увлекательность, взаимодействие, атмосфера, качество

Практическое занятие (2 часа). Сыграть в топ-5 игр и оценить их в соответствии с матрицей оценки

Тема 1.3. «Правила разработки игр»

Лекция (1 час). Путешествие игрока. Баланс. Предоставление впечатлений и опыта. Включение эмоций. Фан как явление.

Практическое занятие (1 час): Составить список фанов для себя, список фана, который можно получить в библиотеке.

Тема 1.4. «Элементы игры»

Лекция (1 час). Структурные элементы игры. Опыт и впечатления. Динамика, механика и компоненты.

Практическое занятие (2 часа): Разработка настольной игры-бродилки по книге Ракиной «Сережик»

РАЗДЕЛ 2. ИГРОФИКАЦИЯ ДЛЯ РАСКРЫТИЯ ФОНДОВ И ОРГАНИЗАЦИИ БИБЛИОТЕЧНОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ

1. Объем учебной программы и виды работ

Виды занятий	Количество учебных часов
Лекции	5
Практические занятия	8

Всего	13
--------------	-----------

2. Пояснительная записка

Цель изучения: приобретение практического опыта разработки прототипов настольных игр для продвижения книг, брендирования территорий, организации просветительских мероприятий.

После освоения учебной программы у слушателей будут сформированы **знания о:**

- принципах упаковки литературного и исторического материала в игру;
- практиках будущего и возможностях их игрофикации;
- разработке сюжета и нарратива игры.

Умения:

- разрабатывать настольные игры нескольких типов (доббль, литературное лото, игра-реконструкция).

3. Содержание учебных модулей (разделов)

Тема 2.1. «Литературный доббль»

Лекция (1 час). История, механика и математика в игре доббль. Игра доббль для решения краеведческих задач. Игра доббль для работы с художественными текстами

Практическое занятие (2 часа): Разработка настольной игры-доббль по циклу книг К.Льюиса «Хроники Нарнии».

Тема 2.2. «Использование нейросетей для разработки игры»

Лекция (1 час). Обзор нейросетей. Формирование эффективных запросов-промтов. Как улучшить запрос. Работа над созданием аудио-, видеофайлов и картинок для игры. Использование возможностей нейросети для создания литературного лото по сказкам А. С. Пушкина.

Практическое занятие (2 часа): Разработка литературного лото по сказкам А. С. Пушкина с использованием нейросетей

Тема 2.3 «Игротехника для изучения истории»

Лекция (1 час). Принципы упаковки исторического материала в игру. Смена динамики. Создание «омута памяти». Чайнворды, шифровки, рэп. Командная работа. Использование принципа коллажа, когда процесс важнее результата. Схематизация.

Практическое занятие (2 часа): Создание игры-реконструкции на базе старинного текста конца 19 века

Тема 2.4. «Игротехника для исследования будущего»

Лекция (1 час). Принципы игрового исследования будущего. Практики будущего. Вопросы этики. Разбор игровых кейсов и механик.

Практическое занятие (1 час): Создание игрового «картофельного города» как способа поговорить о ценностях.

Тема 2.5 «Игротехника в краеведении»

Лекция (1 час). Разработка сюжета и нарратива: поиск связности. Создание игровой экосистемы. Исследование истории артефакта как если бы создавали музей. Работа с фактурой. Лабиринт. Уно. Лото. Квесты-городовед.

Практическое занятие (1 час): Разработка краеведческого лото по родному краю.

1. Основная литература

1. О библиотечном деле : Федер. закон от 29 дек. 1994 г. № 78-ФЗ : принят Гос. Думой 23 нояб. 1996 г. // Легалакт – законы, кодексы и нормативно-правовые акты Российской Федерации» : юридическая информ. система. URL: <https://legalacts.ru/doc/federalnyi-zakon-ot-29121994-n-78-fz-o/> (дата обращения: 15.02.2024.)
2. О библиотечном деле в Иркутской области : закон Иркутской области от 18 июля 2008 г. № 46-оз // Библиотека и закон. – 2009. – № 1. – С. 244–248.
3. Стратегия развития библиотечного дела в Российской Федерации : распоряжение Правительства РФ от 13 марта 2021 г. № 608-р // КонсультантПлюс : сайт. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_380498/e8317784ab07c0789d86f7670bbe1da8ebcd36af/ (дата обращения: 06.12.2021).
4. Орлова, Н. П. Чудо за 100 дней: история создания одной библиотеки Санкт-Петербурга : [о Библиотеке роста и карьеры] / Надежда Орлова. – Москва : Книгиум : СилаУма-Паблицер, 2022. – 301 с. : ил.
5. Селинкер, М. Как создать настольную игру : руководство от "Kobold Press" : сборник / Майк Селинкер совместно с Джеймсом Эрнестом [и др.] ; перевод с английского: А. В. Егорова [и др.]. – Москва : Студия "Пандора Бокс", 2020. – 154 с.
6. Как создавать отдельные сюжеты и целые кампании : руководство от "Kobold press" : сборник / при участии: Джеймса Джейкобса [и др.] ; под редакцией Мишель Картер ; перевод на русский язык: К. Н. Игнатичев [и др.]. – 1-е изд. – Москва : Студия "Пандора Бокс", 2021. – 158 с.
7. Бландо, Д. Как рисовать иллюстрации и карты в стиле фэнтези : картография для игроков и художников: пошаговое руководство по рисованию карт для тех, кто играет в настольные и настольные ролевые игры, а также художников / Джаред Бландо ; пер. с англ. З. Р. Курочкина [и др.]. – Москва : Pandora box, 2021. – 128 с. : цв. ил.
8. Маркевич, А. Изобретение настольных игр / А. Маркевич. – Москва : Издательские решения, 2016. – 70 с.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

№	Наименование учебного модуля/раздела в соответствии с учебным планом	Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий и пр. с перечнем основного оборудования	Форма владения, пользования (собственность, оперативное управление, аренда и т. п.)

1	Основные приемы игрофикации в библиотечном обслуживании	Кабинет № 503 персональный компьютер – 18 шт., мультимедийный проектор – 1 шт., доска-флипчарт – 1 шт., модуль беспроводного доступа – 1 шт., стол компьютерный – 4 шт., стол письменный (преподавательский) – 1 шт., стол читательский – 17 шт., стул рабочий – 20 шт.	Оперативное управление по договору Собственность
2	Игрофикация для раскрытия фондов и организации библиотечного обслуживания		

3.2. Обеспеченность учебными материалами, техническими и электронными средствами обучения и контроля знаний

№ п/п	Наименование	Вид	Форма доступа	Кол-во
1.	Нормативно-правовые документы	Электронный	Кабинеты	1
2.	Мультимедийные презентации лекций	Электронный	Кабинеты	1
3.	Методические материалы	Электронный	Кабинеты	1

3.3. Кадровое обеспечение

В реализации дополнительной профессиональной программы задействованы специалисты ГБУК ИОГУНБ с высшим педагогическим образованием и практическим опытом работы, а также привлеченные специалисты, обладающие необходимыми для ведения педагогической деятельности компетенциями.

4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения фонда оценочных средств

Фонд оценочных средств (ФОС) предназначен для проверки результатов освоения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Школа сельского библиотекаря».

1.2. Сводные данные об объектах оценивания, основных показателях оценки, типах заданий, формах аттестации

Результаты оценивания (объекты оценивания)	Основные показатели оценки результата и их критерии	Тип задания
--	---	-------------

<p>ОПК-2: способность использовать знание мировой литературы для реализации профессиональных задач, формирования культурной идентичности личности и межкультурного взаимодействия;</p> <p>ОПК-3: способность понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.</p>	<p>Адекватность, оптимальность выбора способов действий, методов, техник, последовательностей действий и т.д. Точность оценки, самооценки выполнения Соответствие требованиям нормативно-правовых документов.</p>	<p>Практическая работа</p>
--	---	----------------------------

1.3. Формы аттестации

Наименование раздела/модуля	Форма аттестации
Раздел 1. Основные приемы игрофикации в библиотечном обслуживании.	Практическая работа
Раздел 2. Игрофикация для раскрытия фондов и организации библиотечного обслуживания	Практическая работа
Итоговая аттестация	Практическая работа

2. Задания для проведения аттестации

2.1. Задания для проведения промежуточного контроля

2.2. Вид работы: практическая работа.

2.2.1. Темы и разделы, предлагаемые для оценки качества освоения программы

- Элементы игры
- Игротехника в краеведении

2.2.2. Содержание работы:

Выполните практические задания.

1.2.2.1. Разработайте прототип настольной игры-бродилки по книге В. Распутина «Уроки французского».

1.2.2.2. Используя краеведческие материалы, хранящиеся в вашей библиотеке, разработайте 20 карточек для проверки знаний школьников по истории вашего населенного пункта в стилистике и механике игры «Уно».

2.2.4. Критерии оценки работы

Выполнение практических заданий оценивается в диапазоне 0-3 балла, где 3 балла – практическое задание выполнено в полном объеме без замечаний; 2 балла – практическое задание выполнено в полном объеме, но с одним-двумя несущественными замечаниями; 1 балл – практическое задание выполнено с существенными замечаниями; 0 баллов – представленные задания не раскрывают сути либо задание не выполнено.

2.3. Задания для проведения итоговой аттестации

2.2.1. Вид работы

Практическая работа

2.2.2. Темы и разделы, предлагаемые для оценки качества освоения материала

- Основные приемы игрофикации в библиотечном обслуживании
- Игрофикация для раскрытия фондов и организации библиотечного обслуживания

Содержание работы

Выполните следующее практическое задание.

Используя любую из изученных нейронных сетей, создайте образы персонажей для литературного лото по произведениям А. В. Вампилова.

2.3.4. Критерии оценки работы

Выполнение практических заданий оценивается в диапазоне 0-3 балла, где 3 балла – практическое задание выполнено в полном объеме без замечаний; 2 балла – практическое задание выполнено в полном объеме, но с одним-двумя несущественными замечаниями; 1 балл – практическое задание выполнено с существенными замечаниями; 0 баллов – представленные задания не раскрывают сути либо задание не выполнено.