

Министерство культуры Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Факультет информационных, библиотечных и музейных технологий



КЕМГИК



**Общественно значимое мероприятие
(в рамках федерального проекта
“Творческие люди”)**

**БИБЛИОТЕКА ДЛЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ -
ПРОСТРАНСТВО ВОЗМОЖНОСТЕЙ**

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**«ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ
РАБОТЫ С ДЕТЬМИ
И МОЛОДЕЖЬЮ В БИБЛИОТЕКЕ»**



Министерство культуры Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Факультет информационных, библиотечных и музейных технологий
Кафедра технологии документальных и медиакоммуникаций

Практические аспекты работы с детьми и молодежью в библиотеке

Методические рекомендации

Кемерово, 2023

УДК 027.625

ББК 78.382

Б59

Методические рекомендации подготовлены в рамках Национального проекта «Культура» Федеральный проект «Творческие люди».

Рецензенты:

Политевич Елена Эдуардовна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры информационных ресурсов и коммуникаций, «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (Минск, Республика Беларусь);

Безносова И.Н., заведующая отделом обслуживания детей и молодежи Государственной библиотеки Кузбасса для детей и молодежи, г. Кемерово

Практические аспекты работы с детьми и молодежью в библиотеке: методические рекомендации / под редакцией Л. Г. Тараненко. – Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2023. – 77 с. – Текст : непосредственный.

Настоящее издание включает комплект практических рекомендаций, направленных на организацию работы в библиотеках по обслуживанию детей и молодежи. Во введении обозначены принципы библиотечного обслуживания детей; выделены базовые направления в работе с детьми и молодежью. Представлены методические рекомендации в вопросах: патриотического воспитания молодежи в библиотеках; информационной безопасности детей в интернет-среде; характеристики интернет сервисов для медиакритики; внедрения интерактивных VR-музеев в деятельность библиотек; проектирования фирменного стиля в детских библиотеках; разработки сценариев для социально-культурных мероприятий по работе с детьми и молодежью.

Рекомендации подготовлены в целях оказания методической помощи библиотечным специалистам, работающим с детьми и молодежью.

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	5
ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ МОЛОДЁЖИ В ВУЗОВСКИХ БИБЛИОТЕКАХ: ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ И ФОРМЫ	9
УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА КУРСА «ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ В ИНТЕРНЕТ-СРЕДЕ» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 5-7 КЛАССОВ НА БАЗЕ ДЕТСКО- ЮНОШЕСКИХ БИБЛИОТЕК.....	28
ИНТЕРНЕТ-СЕРВИСЫ МЕДИАКРИТИКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ	38
РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО VR-МУЗЕЯ НА ПЛАТФОРМЕ VARWIN.....	50
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ ДЛЯ ДЕТСКИХ БИБЛИОТЕК	61
СЦЕНАРИЙ ТЕАТРАЛИЗОВАННОЙ КОНКУРСНО-ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ, ПОСВЯЩЕННОЙ МЕЖДУНАРОДНОМУ ДНЮ ЗАЩИТЫ ДЕТЕЙ	71
СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ	77

ВВЕДЕНИЕ

Тараненко Л.Г.

Посвящается Году учителя и наставника, объявленному в Российской Федерации в 2023 году; Году детей, объявленному в регионе по распоряжению губернатора Кузбасса

Библиотека сегодня – это современный информационный, культурно-просветительский и досуговый центр. Библиотечная работа не ограничивается предоставлением традиционных услуг. Библиотека интегрирует в себе традиционные и инновационные формы и методы работы с пользователем. Приоритетной деятельностью современной библиотеки сегодня являются направления, которые нацелены на формирование гармоничной личности читателя, развитие его кругозора, нравственных качеств, повышение информационной культуры.

Дети, согласно «Конвенции ООН о правах ребёнка», нуждаются в особом внимании, в создании условий для роста и саморазвития. «Руководство по библиотечному обслуживанию детей» Международной Федерации библиотечных ассоциаций и учреждений (IFLA/ИФЛА) указывает на необходимость предоставления детям своей территории, квалифицированной помощи со стороны подготовленных взрослых. Библиотеки должны дать детям благоприятную и безопасную среду, лучшие информационные ресурсы, новые информационные технологии для развития личности ребёнка¹. В Концепции программы поддержки детского и юношеского чтения в Российской Федерации отмечается: «Приобщение детей к чтению и к письменной культуре есть необходимое условие формирования нового поколения российских граждан, которым предстоит на

¹ Руководство для детских библиотек ИФЛА: Международная Федерация библиотечных ассоциаций и учреждений IFLA/ИФЛА. – URL: https://repository.ifla.org/bitstream/123456789/240/1/ifla-guidelines-for-library-services-to-children_aged-0-18-ru.pdf (дата обращения: 2.10.2023). - Текст : электронный.

высоком интеллектуальном уровне ответить на вызовы современности, обеспечить устойчивое развитие страны в ситуации усиливающейся глобальной конкуренции в экономике, политике, образовании, науке, искусстве и в других сферах. Поддержку и развитие детского и юношеского чтения необходимо рассматривать как приоритетное направление в культурной и образовательной политике государства, имеющее важнейшее значение для будущего страны»².

Приоритетные принципы библиотечного обслуживания детей:

- уважение к личности ребенка;
- учет потребностей детей при предоставлении услуг;
- предоставление возможностей для активной позитивной деятельности;
- развитие творческих способностей;
- создание условий для самореализации;
- развитие уверенности в себе и самооценки, умения принимать решения;
- создание комфортной, дружественной среды;
- библиотека - безопасное, доступное место;
- открытость для всех категорий детей, включая трудных подростков и прочих групп риска;
- возможности для волонтерства и профориентации;
- ориентация в социальной сфере, помощь в адаптации к взрослой жизни;
- современные фонды;
- современный технологический уровень;
- учёт мнения пользователей детей при распределении средств;
- квалифицированный персонал³.

Основная цель библиотек, занимающихся обслуживанием детей и молодежи – содействие успешной социализации подрастающего поколения

² Концепция программы поддержки детского и юношеского чтения в Российской Федерации: утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 3 июня 2017 года № 1155-р. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/436739637> (дата обращения: 2.10.2023). – Текст : электронный.

³ Концепция библиотечного обслуживания детей в России на 2014–2020 гг.: принята Конференцией Российской библиотечной ассоциации. – URL: http://www.rba.ru/content/about/doc/koncept_bibl.pdf (дата обращения: 2.10.2023). – Текст : электронный.

путём предоставления широкого спектра качественных информационно-библиотечных ресурсов и услуг, в соответствии с их ожиданиями, возрастными и иными особенностями и потребностями.

В «Основах государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»⁴ выделяются приоритетные направления воспитания подрастающего поколения, направленные на «сохранение исторической памяти, противодействие попыткам фальсификации истории, сбережение исторического опыта формирования традиционных ценностей и их влияния на российскую историю, в том числе на жизнь и творчество выдающихся деятелей России; воспитание в духе уважения к традиционным ценностям как ключевой инструмент государственной политики в области образования и культуры, необходимый для формирования гармонично развитой личности; поддержку общественных проектов и институтов гражданского общества в области патриотического воспитания и сохранения историко-культурного наследия народов России; обеспечение государственной охраны объектов культурного наследия (памятников истории и культуры) народов Российской Федерации, предоставление доступа к ним в целях их популяризации как среды, формирующей историческое самосознание, воспитывающей любовь и уважение к Отечеству....».

В библиотеках выделяют следующие **направления в работе с детьми и молодежью**: популяризация книги и формирование культуры чтения; формирование информационной культуры личности, культурно-досуговая деятельность, профориентационная деятельность; духовное и нравственное воспитание; формирование здорового образа жизни; развитие гражданско-патриотической позиции; экологическое воспитание; эстетическое воспитание; работа с социально-незащищенными слоями населения; краеведческая деятельность и формирование знаний о исторических и

⁴ Основы государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей: Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809. – URL:<http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 2.10.2023). – Текст : электронный.

культурных ценностях; правовое просвещение; профилактика асоциального поведения и др.

Цель данного продукта – представить методические рекомендации по осуществлению отдельных направлений библиотек в работе с детьми и молодежью. В частности, в вопросах: патриотического воспитания молодежи в библиотеках; информационной безопасности детей в интернет-среде; характеристики интернет сервисов для медиакритики; внедрения интерактивных VR-музеев в деятельность библиотек; проектирования фирменного стиля в детских библиотеках; разработки сценариев для социально-культурных мероприятий по работе с детьми и молодежью.

Методические рекомендации подготовлены в рамках реализации задач общественно-значимого мероприятия «Библиотека для детей и молодежи: пространство возможностей» Национального проекта «Культура» Федерального проекта «Творческие люди». Предназначены для слушателей программ повышения квалификации «Современные направления деятельности библиотек в работе с детьми и молодежью», «Муниципальная общедоступная библиотека как центр интеллектуального досуга», «Формы виртуального информационного и библиографического обслуживания читателей».

Разработчиками методических рекомендаций выступили преподаватели и магистранты Кемеровского государственного института культуры.

Методические рекомендации могут также представлять интерес для библиотечных специалистов, работающих с детьми и молодежью.

ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ МОЛОДЁЖИ В ВУЗОВСКИХ БИБЛИОТЕКАХ: ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ И ФОРМЫ

Тараненко Л.Г., Почечуева Д.А.

Патриотическое воспитание – это актуальная задача для общества в целом, для личности каждого человека. Значение патриотического воспитания заключается в том, что в результате его развития человек получает возможности реализовать себя как самостоятельную личность в различных областях жизни. В этих целях библиотеки уделяют внимание воспитанию нового поколения, формируют у молодёжи систему гражданских ценностей, развивают критичность мышления и широту кругозора, способствуют признанию равноправия и равноценности различных точек зрения. Патриотизм является связующей нитью разных поколений, а потому библиотеки придают особое значение вопросам патриотического воспитания.

Формирование патриотического воспитания у молодёжи основывается на совокупности правил, которые отражают общие закономерные принципы воспитательного процесса и специфику патриотического воспитания. К их числу относятся:

- обусловленность патриотического воспитания развитием общества и происходящими в нем событиями;
- обусловленность содержания, форм и методов, средств и приемов патриотического воспитания возрастными и индивидуальными особенностями;
- диалектическое единство;
- интеграция патриотического воспитания с направлениями воспитательной работы библиотек;
- опора на новые концепции организации и осуществления воспитательного процесса библиотек;
- опора на положительное в личности человека и создание благоприятной психологической атмосферы в процессе педагогического

взаимодействия. Одним из важнейших средств, связывающих обучение, воспитание и формирование патриотической личности с культурным наследием библиотек, является библиотечное краеведение. Оно позволяет воспитывать гражданина-патриота на конкретных примерах, приобщать к культурному наследию страны и малой родины. Краеведение обращает к прошлому, чтобы люди, зная свои корни, опираясь на историю своей страны, могли создать достойное будущее, которое позволит не только возвращать новое поколение, как ответственных патриотов страны, но и сохранить памятники культуры для их дальнейшего изучения. Познание краеведения помогает развивать умение самостоятельно находить нужную информацию о заинтересовавшем объекте, о деятельности людей, предприятий, учреждений.

Существуют 7 условных направлений патриотического воспитания, которые включают в себя наиболее полный перечень форм, более подробно раскрывающих смысл патриотизма и его роль в воспитании гражданина-патриота (см. табл. 1).

Несмотря на отсутствие единой научной классификации патриотического воспитания, можно сделать вывод, что все вышеперечисленные направления так или иначе реализуются в библиотечной деятельности посредством перечисленных форм; они имеют общую цель – формирование активной жизненной позиции гражданина-патриота, гордящегося своей Родиной; воспитание любви к Родине, своему краю, чувства верности Отечеству; приобщение к чтению, к родному слову, к истории и современной жизни России. Данные направления объединяются общим понятием – патриотическое воспитание. Все формы и направления патриотического воспитания непосредственно связаны с краеведческой работой.

Таблица 1 – Направления и формы патриотического воспитания

№ п/ п	Направления	Основные процессы	Формы
1.	Духовно- нравственное воспитание	Развитие высокой культуры и образованности; осознание идеи, во имя которой проявляется готовность к достойному служению Отечеству; формирование высоконравственных, профессионально-этических норм поведения; воспитание уважения к семье, родителям, семейным традициям.	Конкурсы, выставки, встречи, литературные часы, диспуты, семинары, патриотический квиз, дискуссионный клуб.
2.	Культурно- историческое воспитание	Воспитание любви к своей «малой» Родине; вовлечение молодёжи в работу по сохранению культурных и исторических памятников боевой и трудовой славы; формирование чувства национальной гордости, национального самосознания, толерантность к разным культурам, языкам и религиям.	Выставки (инсталляции), информационные часы, чтение вслух, медиа – урок, литературно-музыкальные композиции, вечер памяти, вечер встреч, экскурсии, мастер-классы, круглые столы, неделя патриотической книги, рассказ-хроника военных лет, конкурсы, поэтический баттл, фоточеллендж.
3.	Гражданско- правовое воспитание	Изучение государственной системы РФ, значение её Конституции, гимна, государственной символики, прав и обязанностей гражданина России;	Часы информации, квесты, викторины, конкурсы, флешмоб,

		<p>формирование глубокого понимания гражданского долга, ценностного отношения к национальным интересам России, её суверенитету, независимости и целостности; воспитание правовой культуры и законопослушности, уважения к законам РФ.</p>	<p>выставки, урок патриотизма, правовой кейс.</p>
4.	Военно-патриотическое воспитание	<p>Изучение военной истории России, знание Дней воинской славы, боевых и трудовых подвигов жителей области в годы Великой Отечественной войны; сохранение воинских традиций, связи поколений защитников Родины, организация встреч учащихся с ветеранами войны и труда, участниками локальных военных конфликтов и антитеррористических операций; формирование позитивного образа Вооружённых Сил РФ готовности к выполнению воинского долга.</p>	<p>Дискуссии, встречи, викторины, клубы, видеоролики, медиауроки, электронные презентации, создание мультимедийных документов, размещение информации на веб-сайтах, вечер-воспоминания, урок мужества.</p>
5.	Социокультурное воспитание	<p>Воспитание высокой духовной культуры, удовлетворение культурных потребностей; обогащение патриотической деятельности элементами культуры и этикета; развитие культуры общения и взаимоотношений между студентами; создание условий для самостоятельного художественного творчества, проведения культурно-массовых и культурно-досуговых мероприятий.</p>	<p>Конкурсы, выставки, встречи, литературные часы, диспуты, семинары, патриотический квиз, дискуссионный клуб.</p>

6.	Спортивное воспитание	Содействие развитию силы, ловкости, выносливости, воспитанию воли к достижению победы, самоутверждения, состязательности, необходимости ведения здорового образа жизни и блокировки негативных и вредных привычек: сохранение, укрепление и коррекцию здоровья; улучшение физического состояния; выработка способности человека сохранить своё здоровье и жизнь.	Марафоны, патриот-спортивные забеги, показательные выступления, мастер-классы, тренировочные сборы, турслёт.
7.	Краеведческая работа	Одним из важнейших направлений патриотического воспитания является краеведение. Изучение истории родного края способствует росту патриотического самосознания граждан, формированию гордости за тот город, район, посёлок, в котором человек родился и вырос, где проходит его учёба и трудовая деятельность. Краеведческие экскурсии встречи с интересными земляками – всё это путь к повышению эффективности патриотического воспитания.	Краеведческие проекты, акции, краеведческий экскурс, краеведческий подкаст, День области, День села, День города, флэшмоб, виртуальное знакомство, встреча поколений, конкурсы, краеведческий квест, выставки-аукционы, клубы, конференции, марафоны, краеведческие уголки, исследовательская работа, онлайн чтения.

Для изучения и ознакомления опыта российских библиотек высших учебных заведений в формировании патриотического воспитания личности был выявлен перечень (общее количество которого составило 323 библиотеки) вузов по городам РФ, у которых присутствуют библиотеки и проведен их содержательный анализ (см. табл. 2).

Таблица 2 – Направления и формы патриотического воспитания библиотек высших учебных заведений РФ

Направления	Формы	Примеры библиотек
1. Военно-патриотическое воспитание	Дискуссии, встречи, викторины, клубы, видеоролики, медиауроки, электронные презентации, создание мультимедийных документов, размещение информации на веб-сайтах, вечер-воспоминания, урок мужества.	Научная библиотека Уральского государственного горного университета, Библиотека Алтайской государственной академии образования им. В. М. Шукшина, Библиотека Барнаульского государственного педагогического университета, Библиотека Военно-медицинской академии и др.
2. Социокультурное воспитание	Конкурсы, выставки, встречи, литературные часы, диспуты, семинары, патриотический квиз, дискуссионный клуб.	Научная библиотека МГУ имени М.В. Ломоносова, Научная библиотека Новосибирского государственного университета, Научная библиотека Кемеровского государственного университета и др.
3. Краеведческая работа	Краеведческие проекты, акции, краеведческий экскурс, краеведческий подкаст, День области, День села, День города,	Научная библиотека Российского государственного гуманитарного университета, Научная библиотека

	флэшмоб, виртуальное знакомство, встреча поколений, конкурсы, краеведческий квест, выставки-аукционы, клубы, конференции, марафоны, краеведческие уголки, исследовательская работа, онлайн чтения.	Российского университета дружбы народов, Научная библиотека РАНХиГС и др.
4. Культурно-историческое воспитание	Выставки (инсталляции), информационные часы, чтение вслух, медиа – урок, литературно-музыкальные композиции, вечер памяти, вечер встреч, экскурсии, мастер-классы, круглые столы, неделя патриотической книги, рассказ-хроника военных лет, конкурсы, поэтический баттл, фоточеллендж.	Научная музыкальная библиотека Санкт-Петербургская государственная консерватория им. Н. А. Римского-Корсакова, Научно-техническая библиотека Саратовского государственного технического университета, Научная библиотека Казанского государственного медицинского университета и др.
5. Духовно-нравственное воспитание	Конкурсы, выставки, встречи, литературные часы, диспуты, семинары, патриотический квиз, дискуссионный клуб.	Научная библиотека Томского государственного педагогического университета, Информационно-библиотечный центр Тюменского государственного университета, Научная библиотека Южно-Уральского государственного университета и др.
6. Гражданско-правовое воспитание	Часы информации, квесты, викторины, конкурсы, флэшмоб, выставки, урок	Научная библиотека Чувашского государственного университета им. И. Н.

	патриотизма, правовой кейс.	Ульянова, Научно-техническая библиотека Белгородского государственного технологического университета им. В. Г. Шухова и др.
7. Экологическое воспитание	Конкурсы рисунков, краеведческие часы, экологические уроки, турниры знатоков, обзоры, беседы, киноуроки, выставки, электронные выставки.	Научная библиотека Кемеровского государственного института культуры, Научно-техническая библиотека Кузбасского государственного технического университета им. Т. Ф. Горбачева и др.
8. Спортивное воспитание	Марафоны, патриот-спортивные забеги, показательные выступления, мастер-классы, тренировочные сборы, турслёт.	Библиотека Сибирского государственного университета физкультуры и спорта, Научная библиотека Горно-Алтайского государственного университета и др.

Проанализировав основные формы, используемые библиотеками вузов, можно сделать вывод, что преобладают такие формы, как: электронная выставка, интерактивный квиз, интерактивный квест, литературная викторина, фотогалерея, видеолекция и онлайн курсы. Пример разработки алгоритма квиза см в приложении 1.

Важно отметить, что библиотеки высших учебных заведений направлены не только на научный, образовательный характер, но и на патриотическое воспитание молодёжи, являясь удобной площадкой для проведения мероприятий. Современные тенденции развития общества и высшего образования повышают требования к совершенствованию традиционных библиотечных процессов в вузе, способствуя тому, чтобы

вузовские библиотеки стали неотъемлемой частью патриотическо-образовательного процесса. Стоит отметить, что студенты лучше усваивают знания, информацию с помощью интерактивности предоставления информации (мультимедийная презентация), так как в данном случае присутствует наглядность информации. Также, необходимо выделить значимость коллективного сплочения, коллективного разума, что способствует активной социализации в обществе, позволяет формировать дружеские отношения.

Литература

1. Касимова, Т. А. Патриотическое воспитание студентов : методическое пособие / Т. А. Касимова, Д. Е. Яковлев. – Москва : Айрис-пресс, 2005. – 64 с. – Текст : непосредственный.
2. Почечуева, Д. А. Патриотическое воспитание личности, формируемое средствами библиотек / Д. А. Почечуева, Л. Г. Тараненко. – Текст : непосредственный // Развитие кадрового потенциала библиотек Российской Федерации в условиях цифровой экономики : сборник статей. – Москва : Директ–Медиа, 2023. – С. 198–203.

Приложение 1

Разработка проекта квиза: технологическая документация

Техническое задание по созданию квиза

Производственный процесс: создание патриотического квиза «На языке культуры» для студентов Кемеровского государственного института культуры, посвященного Дню славянской письменности.

Исполнитель: Почечуева Дарья Андреевна

Заказчик: научная библиотека Кемеровского государственного института культуры.

1. Исходные данные к разработке технологического проекта:

- Наименование продукта: патриотический квиз «На языке культуры».
 - Целевое назначение: развитие патриотического воспитания студентов, духовное и нравственное просвещение.
 - Категория потребителей: студенты высшего учебного заведения (17-25).
 - Потребительские свойства: гражданская и общественная значимость, духовная ценность, духовная нравственность, любовь к Кузбассу, преданность Родине, ответственность, сохранение историко-культурного наследия России, сохранение национальной памяти, обретение национальной идеи.
 - Информационная база: план проведения мероприятия, сценарий мероприятия, источники в сети Интернет.
 - Форма представления информации: словесная, наглядная, аудиовизуальная.
 - Сроки подготовки продукта: апрель-май 2023 года.
 - Каналы распространения: социальные сети, мессенджеры, афиши.
2. Срок окончания и проведения продукта: 22 мая 2023 года.

Описательный алгоритм процесса для упорядочения плана квиза, фиксации выявленных технологических процессов, операций и результатов.

Таблица - Описательный алгоритм процесса создания квиза

Технологический процесс	Технологическая операция	Ресурсы	Результат
1.Выбор темы, определение целевого и читательского назначения	1.1. Анализ всех источников, с целью выявить актуальность темы 1.2. Анализ и отбор 2-4 популярных, наиболее приемлемых КС и создание темы	Сайты, статьи, примерные темы мероприятия	Тема мероприятия, целевое и читательское назначение

	<p>1.3. Выявление наиболее подходящей категории пользователей</p> <p>1.4. Выявление идеи, цели проведения мероприятия</p>		
<p>2.Изучение материалов по теме и подбор необходимых документов по разным источникам, включая Интернет</p>	<p>2.1. Ознакомление с методическими рекомендациями</p> <p>2.2. Ознакомление с нормативными и правовыми документами</p> <p>2.3. Просмотр статей, сайтов на тему патриотического воспитания молодёжи</p> <p>2.4. Выделение ключевых слов темы</p> <p>2.5. Поиск темы в Интернете</p> <p>2.6. Поиск темы в статьях, методических рекомендациях</p> <p>2.7. Выявление необходимых источников</p>	<p>Методические рекомендации, правовые нормативные документы, сайты, статьи</p>	<p>Изученность и проработанность темы</p>
<p>3.Определение круга заинтересованных лиц</p>	<p>3.1. Выявление заинтересованных категорий пользователей</p> <p>3.2. Обсуждение плана мероприятия</p> <p>3.3. Утверждение плана проведения мероприятия</p>	<p>Заинтересованные пользователи, план мероприятия</p>	<p>Утвержденное мероприятие</p>
<p>4.Реклама мероприятия</p>	<p>4.1. Подготовка и написание рекламного текста и визуальных элементов (фото, картинки, графика и др.)</p> <p>4.2. Публикация рекламного текста в соц. сетях, мессенджерах</p> <p>4.3. Напечатание</p>	<p>Соц. сети, мессенджеры, компьютер, ПО, Интернет, бумага, принтер, краска для принтера</p>	<p>Реклама мероприятия</p>

	афиш 4.4. Распространение афиш и их оформление в помещениях		
5.Разработка структуры мероприятия, написание сценария	5.1. Написание темы 5.2. Написание содержания 5.3. Написание основной части 5.4. Написание заключения и рекомендаций 5.5. Написание необходимых составляющих для проведения мероприятия (матрица ресурсного обеспечения)	Тема мероприятия, план, компьютер, ПО, Интернет, массивы документов, сайты, статьи	Сценарий и структура мероприятия
6.Подбор иллюстративного, аудиовизуального материала	6.1. Ознакомление с темой мероприятия 6.2. Выявление ключевых признаков мероприятия 6.3. Подбор картинок, фото, аудио материалов к мероприятию 6.4. Оформление и систематизация подобранного материала	Тема мероприятия, план, компьютер, ПО, Интернет, массивы документов, сайты, статьи	Иллюстративный, аудиовизуальный материал
7.Подготовка участников мероприятия	7.1. Написание приглашительного текста 7.2. Оповещение участников через соц. сети, мессенджеры, эл. почту, личный разговор 7.3. Оповещение участников о дресс-коде мероприятия	Участники, компьютер, Интернет	Подготовленные участники мероприятия
8.Оформление аудитории	8.1. Подготовка необходимых материалов 8.2. Размещение афиш, плакатов в помещении	Заинтересованные лица, мебель, бумага	Оформленная аудитория

	8.3. Логическая перестановка мебели для проведения мероприятия		
9.Проведение мероприятия и его фиксирование	9.1. Морально-психологическая подготовка 9.2. Выступление ведущего 9.3. Основная часть мероприятия (воспитательно-практическая часть) 9.4. Распечатка текста, грамот, игровых листов 9.5. Проведение репетиции 9.6. Общая фотография 9.7. Создание отчёта о мероприятии	Ведущий-организатор, аудитория, техническое программное обеспечение, участники, фотограф	и Проведённое мероприятие, отчёт о мероприятии
10. Анализ проведенного мероприятия, изучение его эффективности.	10.1. Создание анкеты гугл формы 10.2. Устный опрос участников 10.3. Анализ отзывов 10.4. Анализ ошибок, недочётов 10.5. Фиксирование недостатков, рекомендаций	Текст мероприятия, отзывы, Интернет, компьютер, участники, таблица ошибок и путей решения	Проанализированное мероприятие

Таблица - Матрица ресурсного обеспечения процесса создания квиза

Документные ресурсы	Кадровые ресурсы	Программное обеспечение	Техническое обеспечение	Финансовое обеспечение	Лингвистическое обеспечение
Сценарий мероприятия, краткий сценарный план, афиши, плакаты, приглашения, грамоты для	Ведущий-организатор, специалист-консультант, фотограф	Microsoft Word, Microsoft PowerPoint	Компьютер, проектор, Интернет, принтер, фотокамера	Ведущий организатор, проведение одноразового мероприятия 800р. Специалист-консультант 1000р. Фотограф количество	- = - -

<p>награждения, игровые листы</p>				<p>фотографий 40-60 = 2000р. Электричество = приблизительно 15 р. За 2 часа Распечатка афиш (3 шт) и плакатов (5 шт) = 825р.+1300р.=212 5р. Распечатка игровых листов (2 шт) = 20 р. Распечатка пригласительных 20 шт. = 1230 р. Распечатка грамот (2 шт). = 50 р. Итого: 7240 р.</p>	
---	--	--	--	--	--

Таблица - Оперограмма производственного процесса

Технологическая операция	Ведущий-организатор	Специалист-консультант	Фотограф
1. Выбор темы, определение целевого и читательского назначения	●	●	
2. Изучение материалов по теме и подбор необходимых документов по разным источникам, включая Интернет	●		
3. Определение круга заинтересованных лиц и переговоры с ними	●		
4. Реклама мероприятия	●	●	
5. Разработка структуры мероприятия, написание сценария	●		
6. Подбор иллюстративного, аудиовизуального материала	●		
7. Подготовка участников мероприятия	●		
8. Оформление аудитории	●		●
9. Проведение мероприятия и его фиксирование	●	●	●
10. Анализ проведенного мероприятия, изучение его эффективности	●	●	

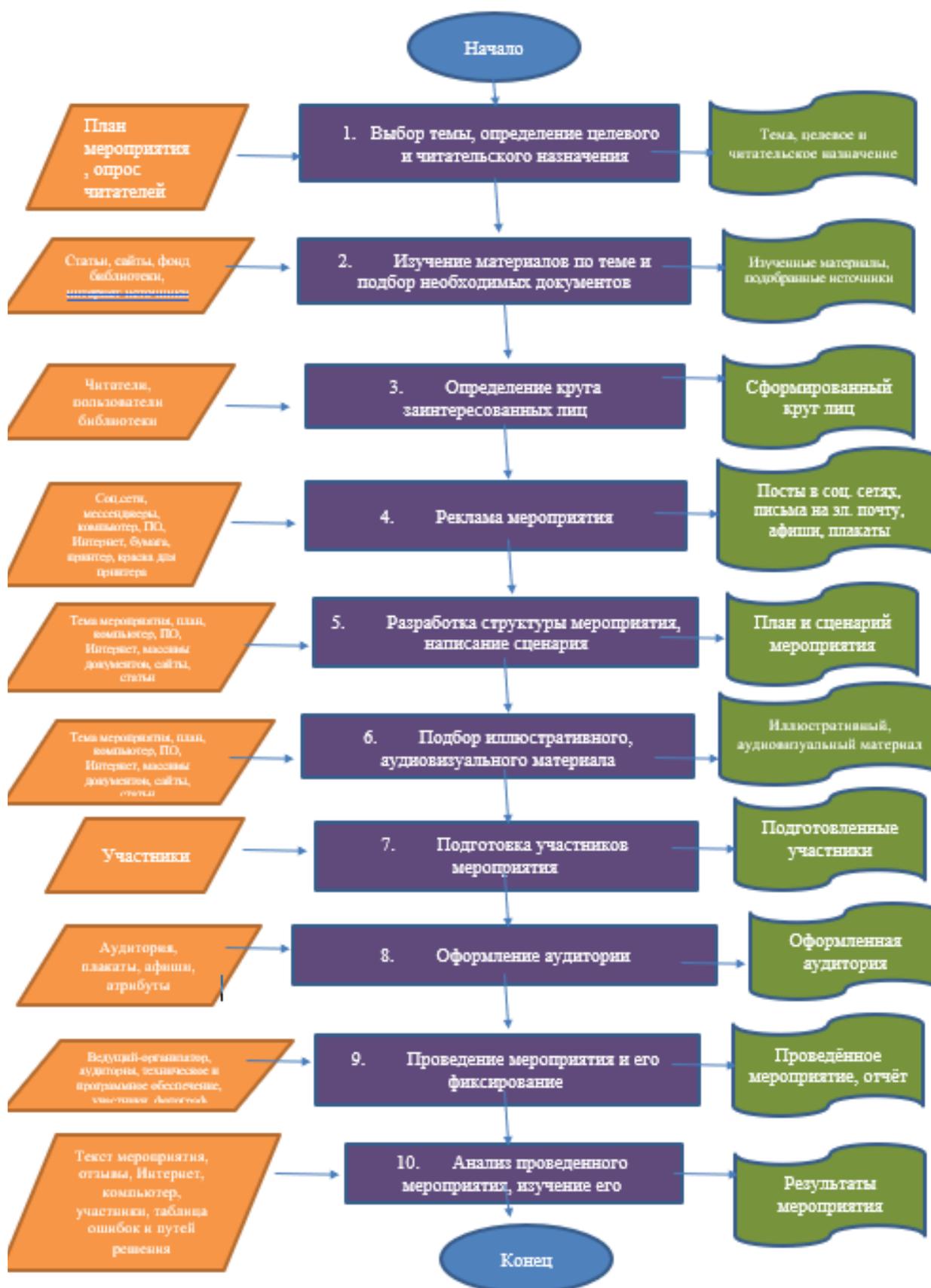


Рисунок - Блок-схема производственного процесса

Перечень вопросов квиза

1. Официальная дата создания славянской письменности?

- А) 24 мая 2020 года
- Б) 24 мая 863 года
- В) 11 марта 1564 года
- Г) 1 марта 1658 года

2. Как называется одна из славянских азбук, которая стала основой русского алфавита?

- А) Латиница
- Б) Глаголица
- В) Кириллица
- Г) Мефодица

3. Как до XIV века на Руси назывались все неприличные слова?

- А) Нелепые глаголы
- Б) Матерщина
- В) Ругательства
- Г) Проклятия

4. К чему приурочен День славянской письменности и культуры?

- А) Ко дню народного единства
- Б) Ко дню Крещения Руси
- В) Ко дню памяти святых братьев Кирилла и Мефодия
- Г) Ко дню памяти братьев Бориса и Глеба

5. На основе какого алфавита была создана Кириллица?

- А) Латинского
- Б) Греческого
- В) Старославянского
- Г) Чешского

6. Какая буква появилась ещё в конце XVIII в., но её официально утвердили только в 1956 г.?

- А) Ъ

Б) Ъ

В) А

Г) Ё

7. Кору какого дерева использовали на Руси в качестве писчего материала?

А) Дуба

Б) Ели

В) Берёзы

Г) Осины

8. Кто был русским первопечатником?

А) Иван Фёдоров

Б) Пётр I

В) Ярослав Мудрый

Г) Владимир Мономах

9. Как называется первая русская печатная книга?

А) Апостол

Б) Самозванец

В) Евангелие

Г) Житие

10. Какой русский царь ввёл новый гражданский шрифт и сделал буквы похожими на современные?

А) Пётр I

Б) Пётр II

В) Николай I

Г) Николай II

11. Как называется самая известная русская летопись?

А) Евангелие

Б) Домострой

В) Житие

Г) Повесть временных лет

12. Сопоставьте слова и фамилии создателей.

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1) вещество | (Карамзин) |
| 2) промышленность | (Хлебников) |
| 3) головотяпство | (Северянин) |
| 4) стушеваться | (Островский) |
| 5) бездарь | (Салтыков-Щедрин) |
| 6) изнеможенный, лётчик | (Ломоносов) |
| 7) самодур | (Достоевский) |

УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА КУРСА «ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ В ИНТЕРНЕТ-СРЕДЕ» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 5-7 КЛАССОВ НА БАЗЕ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИХ БИБЛИОТЕК

Рябцева Л. Н., Фукс М. А.

В 2018 году правительство РФ инициировало создание новой профессии – «Консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор)» и приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31.10.2018 № 682н был утверждён соответствующий профессиональный стандарт.

В данном документе указано, что профессиональная деятельность цифрового куратора заключается в оказании информационно-консультационных услуг населению в области развития цифровой грамотности и включает в себя две основных цели:

- 1) Консультирование по вопросам применения информационно-коммуникационных технологий в различных сферах жизни;
- 2) Содействие развитию цифровых компетенций различных групп населения.

Современные библиотекари обладают навыками работы с информацией, умениями осуществлять ее поиск, анализ, критическую оценку, переработку и создание новых информационных продуктов. Данными навыками в настолько полном объеме не владеет ни один другой специалист: ни учитель, ни IT-специалист, ни программист.

В качестве методического содействия специалистам детско-юношеских библиотек в вопросах тематического планирования и наполнения соответствующего обучающего курса для юных пользователей библиотек была разработана учебная программа, аккумулирующая теоретические и практические подходы к информационной подготовке пользователей в условиях библиотеки.

Разработанная учебная программа курса «Основы информационной безопасности детей в Интернет-среде» позволит специалистам детско-юношеских библиотек структурировать и усовершенствовать свою работу в качестве цифровых кураторов в области защиты детей от угроз электронной информационной среды. Подборки полезных сторонних интернет-ресурсов и электронных информационных продуктов по информационной безопасности детей, представленные в приложениях к учебной программе, помогут библиотечным специалистам лучше ориентироваться в теоретических вопросах и приёмах использования мультимедийных продуктов в цифровом кураторстве.

Цели курса:

- информирование пользователей библиотеки (детей и их родителей) о существующих видах потенциальных угроз электронной информационной среды;
- формирование у пользователей библиотеки навыков своевременного распознавания Интернет-угроз и умений предотвращать их воздействие на детей;
- формирование у детей ответственного отношения к работе с информацией и её критическому анализу.

Задачи курса:

- обучить детей правилам безопасной коммуникации в цифровом мире (посредством мессенджеров, электронной почты, социальных сетей);
- способствовать формированию у детей и родителей навыков и умений по распознаванию угроз Интернет-среды и выстраиванию защиты от них;
- создать условия для формирования у детей знаний и умений эффективно использовать технические и программные средства для безопасной деятельности в Интернете;

- способствовать развитию у детей критического мышления и навыков критического анализа информации;
- сформировать у детей и родителей знания и навыки, позволяющие предотвратить возникновение детской Интернет-зависимости или скорректировать зависимое поведение.

В ходе освоения курса «Основы информационной безопасности детей в Интернет-среде» планируется достижение следующих результатов:

Личностные результаты

Изучение учебного курса «Основы информационной безопасности детей в Интернет-среде» позволит учащимся достигнуть следующих личностных результатов:

- соблюдение морально-этических норм в процессе коммуникации в электронной информационной среде;
- формирование ответственного отношения к работе с информацией и её критического анализа;
- способность распознавать морально-нравственную составляющую в действиях пользователей Интернет-среды;
- формирование понимания важности обеспечения личной информационной безопасности;
- развитие психологического иммунитета к различным провокациям и манипулятивным воздействиям со стороны пользователей электронной информационной среды.

Метапредметные результаты

В результате освоения курса «Основы информационной безопасности детей в Интернет-среде» учащиеся смогут:

- контролировать свои действия и поступки, совершаемые в электронной информационной среде;

- доходчиво излагать своё мнение и аргументировать точку зрения, вести диалог с другими пользователями виртуального пространства с соблюдением морально-этических норм;
- осуществлять обобщение информации и конкретизацию сведений;
- критически относиться к информации, распространяемой в Интернет-среде, анализировать степень её достоверности;
- распознавать манипулятивные техники и приёмы, используемые недобросовестными пользователями электронной информационной среды;
- правильно выстраивать последовательность действий для защиты своего психического и физического здоровья при работе в Интернете.

Предметные результаты

Освоение учебного курса «Основы информационной безопасности детей в Интернет-среде» предполагает формирование у учащихся следующих информационных компетенций:

- понимание и правильное использование базового понятийного аппарата курса, представленного в терминологическом словаре учебной программы;
- соблюдение основных норм информационной этики и права;
- владение навыками осуществлять поиск, отбор, хранение и защиту информации в Интернет-среде;
- овладение знаниями и умениями осуществлять критический анализ информации, определять признаки фейковых новостей;
- владение навыками корректного и безопасного использования социальных сетей для защиты персональных данных;
- умение анализировать электронные адреса веб-сайтов и веб-страниц для предупреждения рисков в Интернет-среде;
- овладение знаниями и навыками безопасного использования средств коммуникации и информационных интернет-ресурсов;

– умение своевременно и эффективно реагировать на возникающие в Интернет-среде информационные угрозы технического, контентного, потребительского и коммуникационного характера;

– способность контролировать и ограничивать личное время пребывания в электронной информационной среде с целью предотвращения возникновения Интернет-зависимости.

Ниже приведем тематический план курса и два приложения, содержащие перечень полезных интернет-ресурсов для детей по обеспечению их информационной безопасности и библиотечные электронные информационные продукты по информационной безопасности детей в цифровой среде.

Тематический план и содержание курса

Курс рассчитан на 9 часов (по 1 часу в неделю) – для детей и 2 часа – для родителей. Предлагаемое планирование является примерным (содержание уроков и распределение часов на изучение материала можно корректировать в соответствии с уровнем подготовки обучающихся и сферой их интересов).

Тема	Основное содержание	Количество часов
Тема 1. Введение. Основные понятия курса.	Понятие информации. Свойства информации (объективность, достоверность, полнота, точность, актуальность, полезность). Электронная информационная среда как территория информационных рисков и опасностей современного общества (понятия «Интернет» и «электронная информационная среда», «информационная интернет-угроза», «информационная безопасность детей», «цифровая грамотность»).	1
Тема 2. Технические угрозы в	Технические интернет-угрозы. Назначение и примеры антивирусов. Основные правила защиты	1

Тема	Основное содержание	Количество часов
электронной информационной среде.	<p>персональных устройств (компьютер, ноутбук, планшет, смартфон) от технических угроз:</p> <ul style="list-style-type: none"> – при скачивании файлов и установке программ; – при переходе по гиперссылкам; <p>при использовании общедоступных сетей Wi-Fi.</p>	
Тема 3. Потребительские угрозы в электронной информационной среде.	<p>Потребительские интернет-угрозы (понятие «фишинг»).</p> <p>Представление о структуре веб-сайта и его электронного адреса. Правила расшифровки электронных адресов веб-сайтов и веб-страниц для определения поддельных сайтов, а также поддельных электронных писем, СМС и сообщений в мессенджерах.</p>	1
Тема 4. Контентные угрозы в электронной информационной среде. Часть 1. Фейковые новости	<p>Контентные интернет-угрозы. Противоборство фактической и фейковой информации (понятия «факт» и «фейк»). Признаки фейковой информации. Виды фейков. Критический анализ новостной информации.</p>	1
Тема 4. Контентные угрозы в электронной информационной среде. Часть 2. Опасные челленджи	<p>Проявление «челленджей» в новых СМИ. Примеры опасных челленджей и их негативное воздействие на ребёнка. Советы для детей, чтобы не поддаваться влиянию.</p> <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p>* Дополнительно: проведение с родителями консультационных бесед данной теме, а также про распространение в Интернете контента, содержащего насилие и порнографию (его воздействие на детей и способы ограничения доступа детей к нему).</p>	1 0,5

Тема	Основное содержание	Количество часов
Тема 5. Коммуникационные угрозы в электронной информационной среде. Часть 1. Конфликтное общение	Социальная сеть в системе Интернет-коммуникаций современных детей. Правила хранения паролей. Настройки приватности и конфиденциальности. Конфликтное общение (понятия «троллинг», «флейминг»). Правила реагирования и способы противостояния этим угрозам.	1
Тема 5. Коммуникационные угрозы в электронной информационной среде. Часть 2. Травля	Кибербуллинг как агрессивное преследование и издевательство над одним из членов коллектива. Виды кибербуллинга (понятия «Интернет-бойкот», «Аутинг», «Диссинг», «Кетфишинг», «Киберсталкинг», «Фрейпинг», «Хейтинг», «Хеппислепинг»). Способы защиты и борьбы с различными видами кибербуллинга. * Дополнительно: проведение по данной теме консультационных бесед с родителями	1 0,5
Тема 5. Коммуникационные угрозы в электронной информационной среде. Часть 3. Манипуляция	Опасные манипуляции (понятия «Грумминг» и «Газлайтинг»). Методы воздействия на жертву. Правила предотвращения подобных угроз, способы реагирования и методы противостояния этим угрозам. * Дополнительно: проведение по данной теме консультационных бесед с родителями	1 0,5
Тема 6. Угрозы формирования зависимости от электронной информационной среды.	Угрозы формирования интернет-зависимости. Основные симптомы зависимости и её опасные последствия. Советы по предотвращению возникновения зависимости. * Дополнительно: проведение по данной теме консультационных бесед с родителями	1 0,5

Предлагаемая в учебной программе организация занятий предполагает, помимо знакомства с теоретическим материалом, выполнение практических заданий, работу в малых группах, участие в ролевых и деловых играх.

Приложение 1

Полезные Интернет-ресурсы для детей по обеспечению их информационной безопасности

1. Дети России Онлайн (<http://detionline.com>)
Бесплатная всероссийская служба телефонного и онлайн консультирования для детей и взрослых по проблемам безопасного использования интернета и мобильной связи.
2. Лига безопасного интернета (<https://ligainternet.ru>)
Информационный ресурс некоммерческой организации, основной целью которой является создание безопасного пространства Интернета на территории Российской Федерации.
3. Региональный общественный центр Интернет-технологий (<https://rocit.ru>)
Информационный ресурс общественной организации, объединяющей активных Интернет-пользователей России с целью содействия развитию и распространению Интернет-технологий в интересах граждан России.
4. Защита детей. Лаборатория Касперского (<https://kids.kaspersky.ru/>)
Информационный ресурс для детей и их родителей, содержащий статьи, видео и интерактивы по правилам защиты детей от Интернет-угроз. Также на сайте размещены полезные методические материалы для учителей для проведения уроков по информационной безопасности детей.
5. Кибербуллинг (<https://кибер-буллинг.рф>)
Информационный ресурс про кибербуллинг, содержащий советы и правила поведения для тех, кто стал жертвой или свидетелем интернет-травли.
6. Безопасный Интернет. МосМетод (<http://security.mosmethod.ru>)
Информационный ресурс Городского методического центра Департамента образования и науки города Москвы, содержащий полезные материалы по информационной безопасности в Интернете.
7. Детская страница портала «Персональные данные» (<http://персональныеданные.дети>)
Информационный ресурс, содержащий различные материалы от специалистов Роскомнадзора для детей, их родителей, а также педагогов по вопросам обеспечения конфиденциальности личной жизни и защиты персональных данных при использовании цифровых технологий.
8. Азбука цифрового мира (<https://edu.yar.ru/azbuka/>)
Информационный ресурс, знакомящий новичков с миром цифровых технологий через полезные памятки, увлекательные комиксы, специализированные тренажёры и интересные игры.
9. Безопасный Интернет детям. Министерство внутренних дел России (<https://мвд.рф/безопасный-интернет-детям>)
Информационная страница Всероссийской профилактической акции «Безопасный Интернет детям» с полезными советами и памятками.
10. Энциклопедия «Касперского» (<https://encyclopedia.kaspersky.ru/>)
Ряд статей, посвященных распространенным угрозам, классификации вредоносных программ и нежелательных сообщений, а также глоссарий, содержащий краткие

определения терминов, которые часто встречаются при освещении вопросов информационной безопасности.

Приложение 2

Библиотечные электронные информационные продукты по информационной безопасности детей в цифровой среде

Памятки, буклеты:

1. «Безопасный интернет для детей» (Брянская областная детская библиотека)
<https://children.libryansk.ru/doc/safety-internet.pdf>
 2. «Предупрежден - вооружен!» : для родителей, о безопасности детей в сети Интернет (Донецкая республиканская библиотека для детей им. С.М. Кирова)
<https://www.libkirova.ru/index.php/kollegam/izdatelskaya-deyatelnost/597-preduprezhden-vooruzhen>
 3. «Обеспечение безопасности в социальных сетях» (Луганская библиотека для детей)
<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2701-obespechenie-bezopasnosti-v-sotsialnykh-setyakh>
 4. «Как избежать интернет-зависимости» (Луганская библиотека для детей)
<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2764-kak-izbezhhat-internet-zavisimosti>
 5. «Правила этикета при общении по электронной почте» (Луганская библиотека для детей)
<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2790-pravila-etiketa-pri-obshchenii-po-elektronnoj-pochte>
 6. «Безопасное информационное пространство – детям» : для родителей (Ставропольская краевая детская библиотека имени А.Е. Екимцева)
https://www.ekimovka.ru/files/metod/buklet_436-fz.doc
 7. «Это важно знать!» : правила безопасной работы в Интернете (Ставропольская краевая детская библиотека имени А.Е. Екимцева)
<https://www.ekimovka.ru/files/metod/laying.pub>
 8. «Полезные советы для работы в Интернете» (Курганская областная детско-юношеская имени В.Ф. Потанина)
<https://kurganlib.ru/poleznye-sovety-dlya-raboty-v-internet/>
 9. «Как обеспечить свою безопасность в интернете» (Нижегородская государственная областная детская библиотека)
<https://xn--90add8ag.xn--p1ai/wp-content/uploads/2021/02/1-3.jpg>
<https://xn--90add8ag.xn--p1ai/wp-content/uploads/2021/02/2-2.jpg>
 10. «Как обеспечить безопасность ребенка в интернете» : для родителей (Нижегородская государственная областная детская библиотека)
<https://xn--90add8ag.xn--p1ai/wp-content/uploads/2021/02/3-1.jpg>
<https://xn--90add8ag.xn--p1ai/wp-content/uploads/2021/02/4-3.jpg>
 11. «Семь правил безопасного поведения в сети Интернет» (Магаданская областная детская библиотека)
<https://maglib.ru/ourprint/bezopasnyj-internet/>
- #### *Интерактивные презентации:*
1. «Информационная безопасность» (Луганская библиотека для детей)
<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/3097-interaktivnaya-doska-informatsionnaya-bezopasnost>
 2. «Обмануть меня так трудно» (Нижегородская государственная областная детская библиотека)
<https://udoba.org/h5p/embed/18256>

3. «Гид по соцсетям: от «Аськи» до Тик-Тока!» (Нижегородская государственная областная детская библиотека)

<https://udoba.org/h5p/embed/25616>

4. «Твоя digital-грамотность» (Нижегородская государственная областная детская библиотека)

<https://view.genial.ly/62021809de1f74001101416e/interactive-image-interactive-image>

Виртуальные выставки и путеводители:

1. «Интернет: опасный и безопасный» (Ивановская областная библиотека для детей и юношества)

<https://iv-obdu.ru/vystavki/internet-opasn-i-bezopasn/>

2. Веблиографический путеводитель «Изучи интернет – управляй им» (Омская областная библиотека для детей и юношества)

<http://oubomsk.ru/Posobiya/2020/pytivoditel-2020.pdf>

Видео-презентации:

1. «Виртуальное детство» (Астраханская областная детская библиотека)

https://vk.com/wall-160410947_2185

2. «Безопасный интернет для детей» (Донецкая республиканская библиотека для детей им. С.М. Кирова)

https://vk.com/wall-35085055_12972

3. «Дети в Интернете» (Свердловская областная библиотека для детей и молодежи имени В.П. Крапивина)

https://vk.com/wall-19388185_5517

Онлайн-викторины и тесты:

1. «Что я знаю о безопасной работе в Интернете» (Луганская библиотека для детей)

<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2176-viktorina-po-teme-cto-ya-znayu-o-bezopasnoj-rabote-v-internete>

2. «Безопасный интернет – детям» (Луганская библиотека для детей)

<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2669-bezopasnyj-internet-detyam>

3. «Цифровая грамотность» (Луганская библиотека для детей)

<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2261-viktorina-tsifrovaya-gramotnost>

4. «Опасности в Сети» (Архангельская областная детская библиотека имени А.П. Гайдара)

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd3rM7QdLI3IKXQVDX74O7qe1ohtR-GvVpSBB5R2cvyrK7j7g/viewform>

5. «Интернет - зависимость или пристрастие» (Ставропольская краевая детская библиотека имени А.Е. Екимцева)

https://www.ekimovka.ru/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=42&Itemid=93

Онлайн-игры:

1. «Полезный и опасный интернет» (Луганская библиотека для детей)

<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2045-poleznyj-i-opasnyj-internet>

2. «Интернет-культура» (Луганская библиотека для детей)

<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2986-interaktivnoe-zadanie-internet-kultura>

3. Кроссворд «И опасный, и полезный Интернет нам всем известный» (Луганская библиотека для детей)

<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/3095-krossvord>

4. «Здоровье и безопасность детей» (Луганская библиотека для детей)

<http://www.child-lib.com/index.php/malchishkam-i-devchonkam/uroki-informatsionnoj-gramotnosti/2693-interaktivnoe-zadanie-zdorove-i-bezopasnost-detej>

5. «В лабиринтах Интернета» (Архангельская областная детская библиотека имени А.П. Гайдара)

<https://learningapps.org/watch?v=pg217rk5523>

6. «Угрозы Интернет-сети» (Нижегородская государственная областная детская библиотека)

<https://learningapps.org/watch?v=pe2eq246t19>

7. «Лови message»: крестики-нолики (Нижегородская государственная областная детская библиотека)

<https://www.educandy.com/site/html5/bin/main.php?activity=noughts&quizid=509421>

8. Онлайн-гид «Я и мои виртуальные друзья» (Нижегородская государственная областная детская библиотека)

<https://udoba.org/h5p/embed/25842>

9. «Не хлопай ушами в Интернете!» (Курганская областная детско-юношеская имени В.Ф. Потанина)

<https://kurganlib.ru/не-хлопай-ушами-в-интернете/>

Онлайн-квесты:

1. «Интернет и его обитатели» (Вологодская областная детская библиотека)

<https://sites.google.com/view/internet-i-ego-obitateli/>

2. «Таинственная паутина» (Донецкая республиканская библиотека для детей им. С.М. Кирова)

<https://view.genial.ly/62fb79be14c217001816ae54/interactive-image-tainstvennaya-pautina>

3. «Фейки: как отличить правду от вымысла» (Пензенская областная библиотека для детей и юношества)

<https://joyteka.com/ru/100151043>

4. «Защита персональных данных» (Пензенская областная библиотека для детей и юношества)

<https://joyteka.com/ru/100159723>

5. «Общение в социальных сетях» (Пензенская областная библиотека для детей и юношества)

<https://joyteka.com/ru/100148794>

6. «Мы хотим, чтоб Интернет, был вам другом много лет» (Курганская областная детско-юношеская имени В.Ф. Потанина)

<https://kurganlib.ru/игра-викторина-мы-хотим-чтоб-интерне/>

ИНТЕРНЕТ-СЕРВИСЫ МЕДИАКРИТИКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Меркулова А. Ш.

Медиакритика – это творческо-познавательная деятельность, в ходе которой осуществляется критическое познание социально значимых,

актуальных творческих, профессионально этических, правовых, экономических и технологических аспектов информационного производства в средствах массовой информации с акцентом на творческую составляющую [1, С. 42].

Выделяют академическую, профессиональную и гражданскую медиакритику. Первые два вида медиакритики реализуются в журналистике, третий вид непосредственно связан с таким направлением как медиаобразование, которое понимается как средство для обучения безопасному и эффективному взаимодействию с медиасферой.

А.П. Короченский считает, что медиакритика должна помогать аудитории правильно интерпретировать образы и идеи медиатекстов, то есть выполнять медиаобразовательные функции [1].

В настоящее время подрастающее поколение часто сталкивается с фейками и непроверенной информацией. Среди них наиболее часто встречаются: газетные утки (непроверенная или ложная информация, опубликованная в СМИ); фактоиды (недостоверная информация, которая облекается в форму достоверной); дезинформация (распространение заведомо ложной информации); фейки (намеренное распространение ложной информации); манипуляция (скрытое воздействие, в основном на толпу); сплетни, слухи, домыслы; «джинса» (умышленная скрытая реклама).

Для борьбы с этими явлениями в медиакритике используется фактчекинг (проверка фактов в текстах для определения их достоверности и правильности). С помощью методов фактчекинга проверяют заявления публичных персон, резонансные утверждения в социальных сетях и мессенджерах в формате текста, фото и видео.

Процесс фактчекинга может быть кратким и расширенным. Обычному потребителю достаточно использования краткого фактчекинга, который включает следующие операции:

1. Общая предварительная оценка.
2. Оценка первоисточника.

3. Ввод ключевых слов статьи в поисковике.
4. Поиск наличия фото-, видеоматериалов, которые подтверждают событие.
5. Проверка автора информации.

Для выполнения этих операций используются различные интернет-сервисы. Рассмотрим некоторые из них.

Проверка фото и видео

Для проверки оригинальности фотографий используется сервис TinEye (<https://tineye.com/>). Данный сервис дает возможность проверить собственные изображения, осуществить модерацию контента и обнаружить мошенничество.

Чтобы проверить необходимо в поисковую строку сайта загрузить файлы с фотографиями, либо ввести электронный адрес проверяемого изображения (рис. 1).

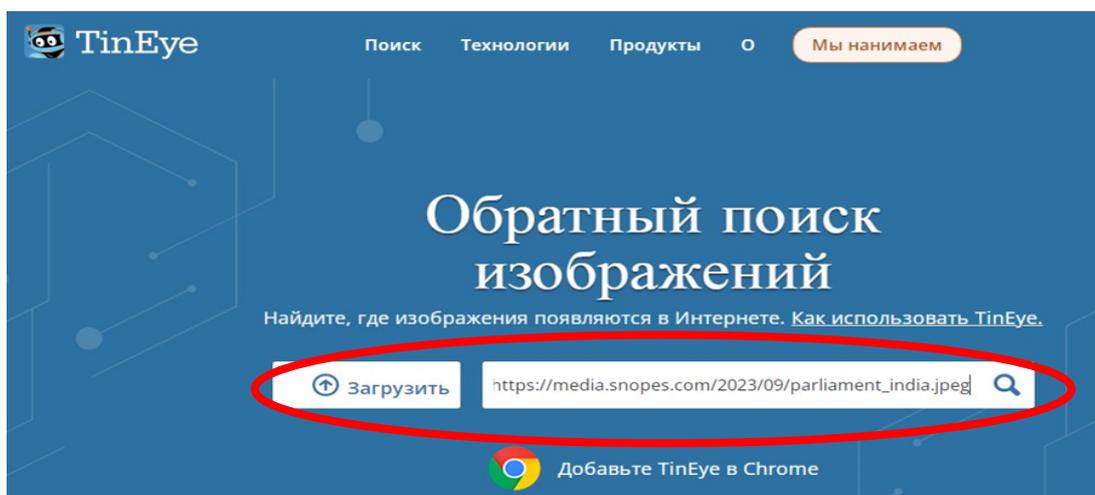


Рисунок 1 – Главная страница сайта TinEye

Результаты поиска представляют собой найденные изображения, адреса ссылок, на которых они размещены, имена файлов изображения и время их размещения. Полученные результаты можно отсортировать по времени их размещения в сети, по наибольшему изменению (рис. 2).



Рисунок 2 – Результаты поиска оригинала в сервисе TinEye

Наряду с зарубежным сервисом можно использовать отечественный – Яндекс.Картинки (<https://yandex.ru/images?source=wiz>), который используется для поиска изображений. Напрямую этот сервис не направлен на проверку фейковых изображений, однако с целью распознавания фейковых изображений можно использовать такие функции как: поиск картинки с нужными параметрами (формат, определенный цвет, с изображениями лиц); копии различных размеров или похожие изображения; изображения с определенного сайта.

Для поиска картинки или фотографии необходимо ввести электронную ссылку изображения или загрузить файл (рис. 3).

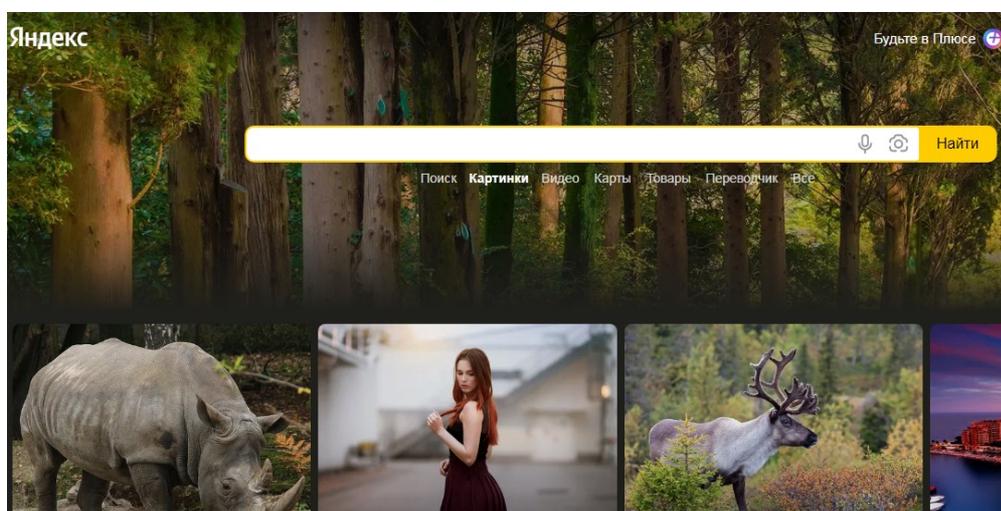


Рисунок 3 – Главная страница сервиса Яндекс.Картинки

В результате поиска, находится само изображение и похожие на него. Сайты, где встречается изображение, выстраиваются по дате размещения (рис. 4).

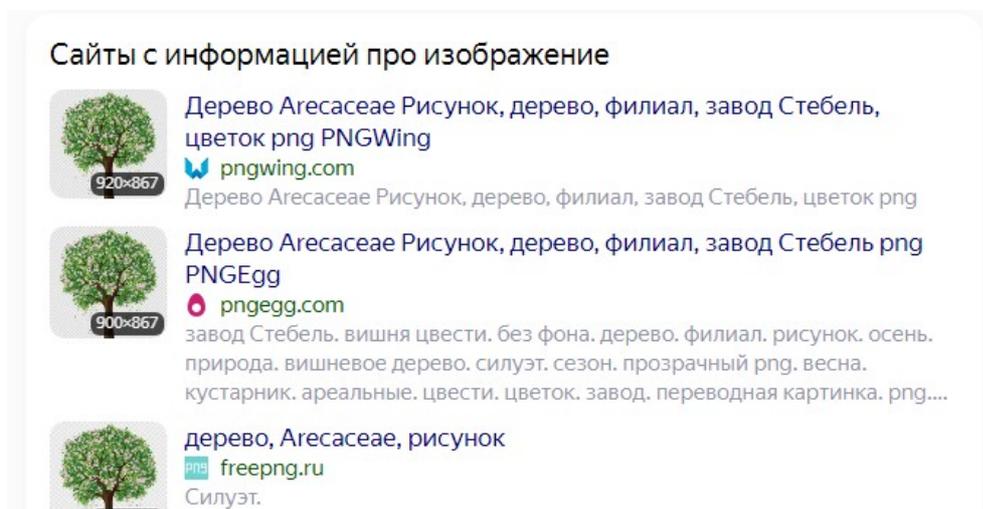


Рисунок 4 – Результаты поиска в Яндекс.Картинки

Для определения внесены ли в изображения изменения используется сервис Image Edited? (<http://imageedited.com/>). Сервис сверяет изображение с исходным и делает вывод об использовании фоторедакторов и манипуляций с ним.

Для проверки нажать кнопку *Анализ файла*. Выбранное изображение необходимо либо вставить, либо перетащить в окно. Результаты поиска включают информацию внесены ли изменения в изображение и метаданные необработанного изображения (рис. 5).

Изображение отредактировано?

Под вопросом

Меркулова.jpg

Фотография отредактирована или изменена в размере с помощью [GD](#)

[Проверить другое изображение](#) · [Показать информацию Exif](#) · [Отправить нам отзыв](#)

>

Метаданные необработанного изображения (exif)

Размер файла	144 КиБ
Дата/время изменения индексного дескриптора файла	2023:09:16 19:57:28-07:00
Тип файла	JPEG
Расширение типа файла	.jpg

Рисунок 5 – Результаты проверки изображения

Наряду с проверкой статических изображений существуют сервисы для проверки видеоматериала. Рассмотрим два самых популярных Youtube Data Viewer и InVID.

Сервис Youtube Data Viewer (<https://citizenevidence.amnestyusa.org/>) находит копии видео и связанные с ним фрагменты, что позволяет отследить оригинальный ролик. Для проверки электронный адрес видео вставить в окно и нажать кнопку **Go (Перейти)**. Результаты поиска включают характеристику видео, идентификатор видео, дата и время загрузки видео (рис. 6).

Youtube DataViewer

Как отсрочить старость? Рассказывает эндокринолог

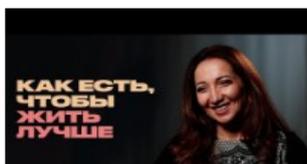
Почему нельзя кефир на ночь? Зачем пить тёплую воду утром? Всегда ли вреден алкоголь? Стоит ли отказываться от сахара? Эндокринолог Зухра Павлова рассказывает о своей работе. 0:00 – Вступление 0:29 – Все проблемы от стресса? 1:51 – Зачем пить тёплую воду? 3:49 – Всегда ли вреден алкоголь? 4:41 – Как питаться, чтобы быть здоровым? 7:01 – Как правильно есть фрукты? 8:13 – Чай и кофе 9:47 – Вегетарианство 10:34 – Ожирение 14:56 – Как понять, что есть проблемы с весом? 15:46 – Блиц 16:46 – Как проходит прием у эндокринолога? 18:18 – Как стала эндокринологом? 19:27 – Профдеформация 20:18 – Надо ли отказываться от сахара? 21:59 – Сахарозаменители 22:48 – Молоко вредно? 25:27 – Как отсрочить старость? 28:30 – Как секс влияет на организм? 29:13 – Витамин D 30:18 – Почему мужчины лысеют? 31:58 – Можно ли вылечить сахарный диабет? 33:15 – Иодная сетка 33:51 – Как улучшить здоровье прямо сейчас? 34:15 – А от чего отказаться?

Video ID: imgZSjmO4BY

Upload Date (YYYY/MM/DD): 2023-04-21

Upload Time (UTC): 15:17:19 (convert to local time)

Thumbnails:



[reverse image search](#)

Рисунок 6 – Результаты проверки видео в сервисе Youtube Data Viewer

Плагин проверки InVID (<https://www.invid-project.eu/tools-and-services/invid-verification-plugin/>) ведет обратный поиск, анализирует ключевые кадры, проверяет авторские права на видео, определяет метаданные (рис. 7). С помощью плагина InVID можно проверять как ролики из социальных сетей, так и видео, загружаемые с компьютера.

На сайте InVID представлено описание, инструменты и инструкция по использованию. Для работы с плагином необходимо установить в браузере Chrome или Firefox расширение InVID. Установленное разрешение включает встроенные в него инструменты: видео анализ; ключевые кадры; миниатюры; права на видео; метаданные.

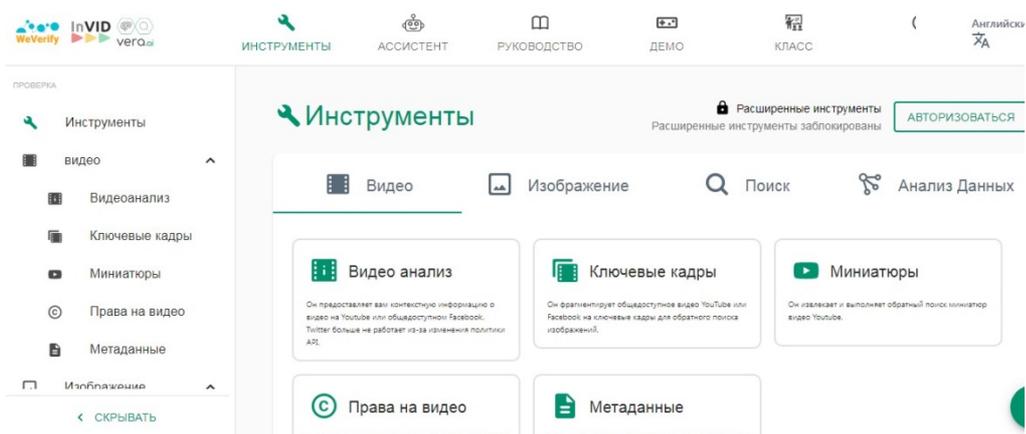


Рисунок 7 – Расширение плагина InVID в Chrome

Для проверки видео в InVID выбирается необходимый инструмент, в открывшемся окне которого требуется загрузить видео. Результаты поиска включают характеристику видео, дату, время размещения видео на канале, метаданные видеоканала на Youtube (рис. 8).

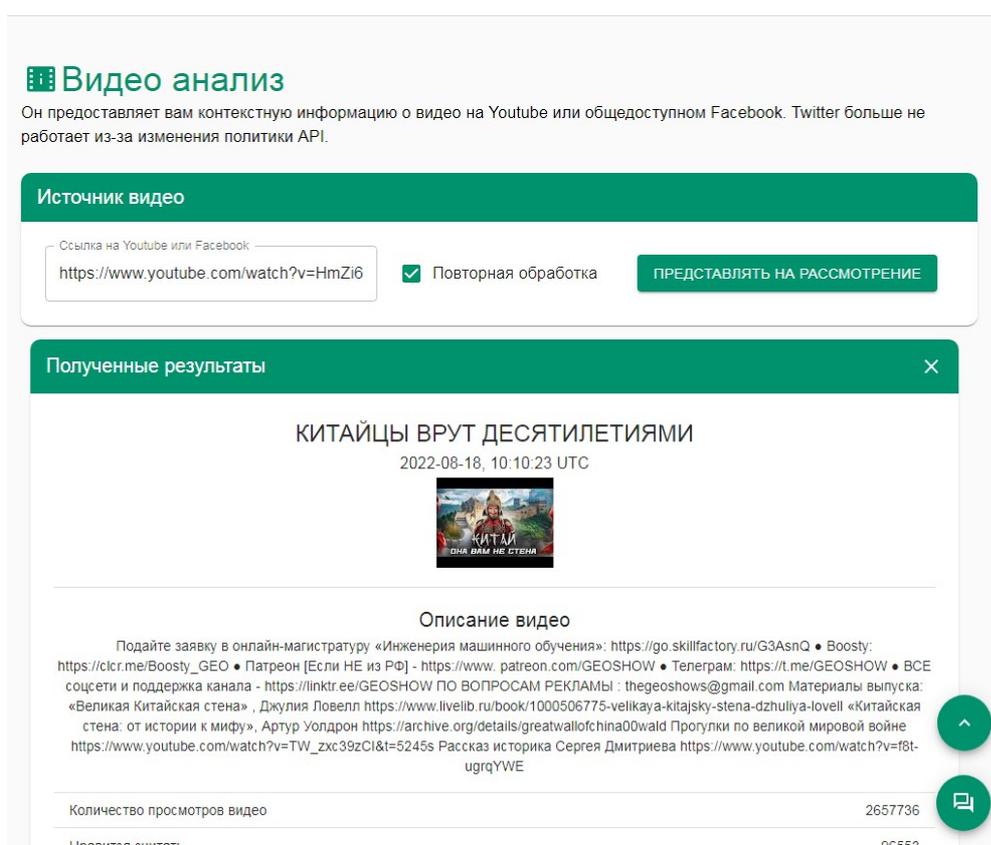


Рисунок 8 – Результаты анализа видео в InVID

Проверка метаданных файлов

В случае, если проверка изображения или видео не дает результатов, используются сервисы проверки метаданных, среди которых чаще всего применяют следующие: Metadata2go, Jimpl, Forensically, EXIF Data и др.

Сервис Metadata2go (<https://www.metadata2go.com/>) – бесплатный инструмент, который позволяет получить доступ к скрытым exif-данным и метаданным файлов. Проверка метаданных возможна как собственных файлов с компьютера, гугл-диска, так и с электронного адреса. Сервис проверяет как изображения, видео, так и документы на наличие изменений (рис. 9).

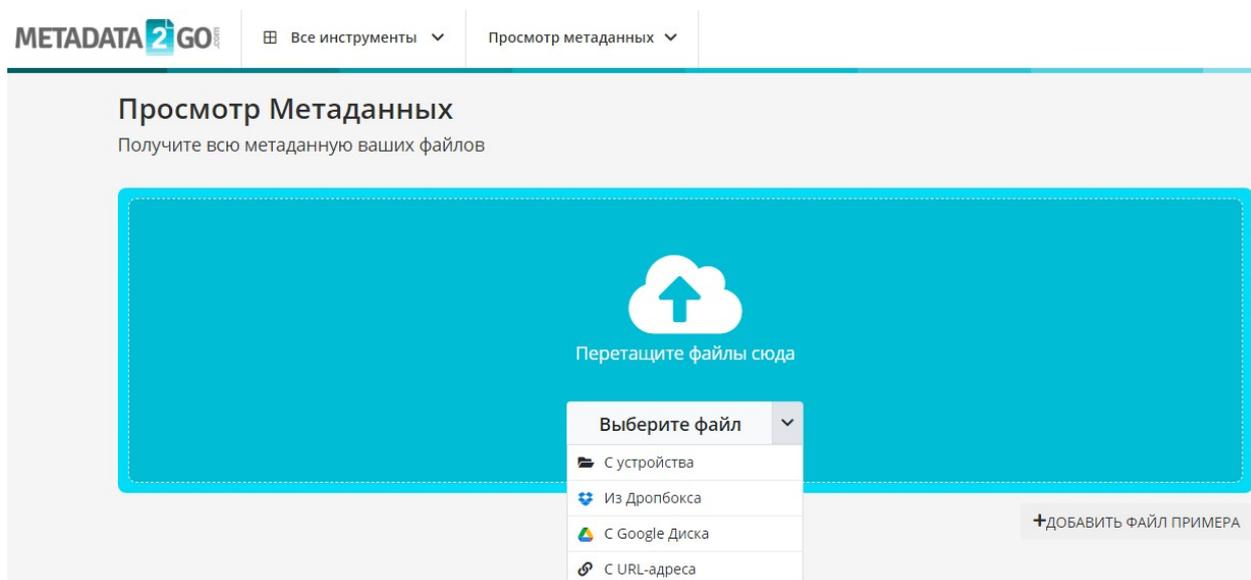


Рисунок 9 – Сервис Metadata2go

Результаты поиска изменений включают метаданные представленного на проверку файла: выдержка, компенсация экспозиции, число F, система замера, наличие вспышки, номер ISO, дата и время съемки изображения, баланс белого, использование дополнительной линзы, разрешение и т.д. Особое значение при проверке представляет собой информация о дате создания, внесения изменений, версиях файла (рис. 10).

История Действие

0	полученный
1	сохранено

история_параметры	преобразован из image/x-sony-arw в image/dng, сохранен в новом месте
History_instance_id	xmp.iid:956bc2ea-be09-9d4f-bd1e-efb62c8138f6
история_когда	2014:11:18 14:08:31+01:00
History_software_agent	Конвертер Adobe DNG 8.6 (Windows)
история_изменена	/
производный_from_document_id	A359D2C6C9C8CA88F47D2011621498A6

Рисунок 10 – Результаты поиска метаданных в Metadata2go

Сервис Jimpl (<https://jimpl.com/>) раскрывает скрытые метаданные изображений и удаляет данные EXIF с них, что позволяет защитить свои персональные данные в Интернет. Для проверки метаданных необходимо загрузить изображение с компьютера или его URL-адрес. Результаты поиска показывают все основные параметры изображения, а также наличие скрытых метаданных, которые для защиты собственной конфиденциальности предлагается удалить (рис. 11).

ЗАГРУЗИТЕ ДРУГОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

Метаданные изображения

URL-адрес: https://img.freepik.com/free-photo/breathmaking-shot-of-beautiful-stones-under-turquoise-water-of-a-lake-and-hills-in-the-background_181624-12847.jpg?w=740&t=st=1695076466~exp=1695077066~hmac=bbcf701b62f3017c5e28f0619f65d9ce11c4c72d4ebbae68d01a6997d34ae8b3

Имя: захватывающий-снимок-красивых-каменной-под-бирюзовой-водой-озера-и-холмами-на-фоне_181624-12847.jpg

Размер файла: 125 КБ (127649 байт)

Тип файла: JPEG

МIME-тип: изображение/JPEG

Метаданные занимают **18 байт** этого изображения и могут включать конфиденциальную информацию. Чтобы защитить вашу конфиденциальность, загрузите это изображение без метаданных, нажав кнопку ниже.

УДАЛИТЬ МЕТАДААННЫЕ

Рисунок 11 – Результаты проверки метаданных в сервисе Jimpri

Интернет-сервис EXIF Data (Exchangeable Image File) (<https://exifdata.com/index.php>) как и вышерассмотренные позволяет выявить скрытые метаданные о файлах изображений цифровых фотографий (рис. 12).

exifdata What is EXIF data?

EXIF is short for Exchangeable Image File, a format that is a standard for storing interchange information in digital photography image files using JPEG compression. Almost all new digital cameras use the EXIF annotation, storing information on the image such as shutter speed, exposure compensation, F number, what metering system was used, if a flash was used, ISO number, date and time the image was taken, whitebalance, auxiliary lenses that were used and resolution. Some images may even store GPS information so you can easily see where the images were taken!

EXIFdata.com is an online application that lets you take a deeper look at your favorite images!

Upload an image

Submit an image URL

File size limit: 20 mb
Valid file types: JPG/JPEG, TIFF, GIF, PNG, PSD, BMP, RAW, CR2, CRW, PICT, XMP, DNG

Рисунок 12 – Стартовая страница сервиса EXIF Data

Проверка новостной информации

Для проверки новостей сегодня создаются сайты: Snopes (<https://www.snopes.com/>), FactCheck.org (<https://www.factcheck.org/>),

ЛапшаМедиа (<https://lapsha.media/>), Проверено.Медиа (<https://provereno.media/>), Война с фейками (<https://xn--80aaenqccitej3b1b.xn--p1ai/>).

Перечисленные сервисы анализа фейковых новостей имеют типовую структуру сайта и направлены на выявление и опровержение новостей, содержащих недостоверную информацию. Каждый пользователь сети может обратиться на любой из предложенных сайтов и подать заявку на проверку новости или найти ее в перечне проверенных новостей. Например, сервис ЛапшаМедиа представляет новости, проверенные на наличие фейковой информации и возможность подать заявку на фактчекинг вашей новостной информации (рис. 13).

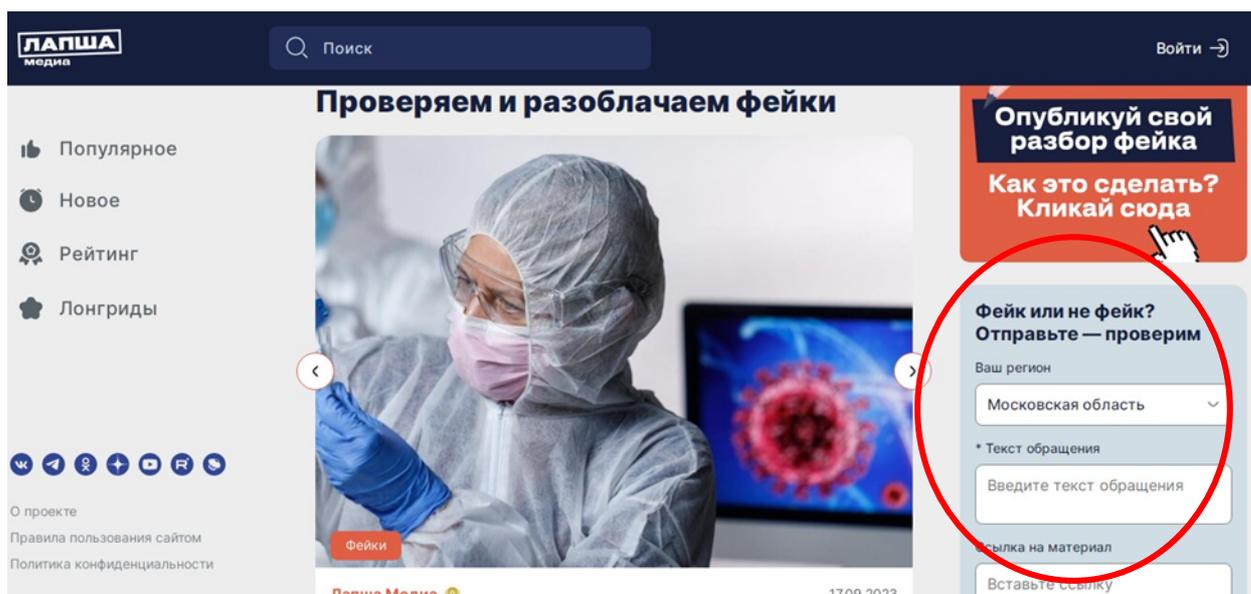


Рисунок 13 – Сервис ЛапшаМедиа

Рассмотренные сервисы дают возможность любому пользователю легко проверить достоверность представленной медийной информации.

Литература

1. Короченский А. Медиакритика и медиаобразование. – Текст : электронный // Высшее образование в России. – 2004. – № 8. – С. 40-46. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mediakritika-i-mediaobrazovanie> (дата обращения: 19.09.2023).

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО VR-МУЗЕЯ НА ПЛАТФОРМЕ VARWIN

Челомбитко С.В.

В библиотечной работе с пользователями детской и молодежной аудитории актуально обращение к современным и привлекательным формам предоставления информации. Одним из таких форматов является виртуальная реальность (VR) как форма полного погружения в трехмерное пространство с возможностью интерактивного взаимодействия с ним. Генерация акустических, визуальных, сенсорных ощущений позволяет добиться реалистичности нахождения в виртуальном пространстве, воздействует на все органы чувств, повышает эффективность восприятия информации без отвлечения на внешние мешающие факторы. Взаимодействие с виртуальной средой привлекательно для молодежи и повышает имидж библиотечного учреждения.

Примерами VR-проектов, актуальных в библиотечной практике, являются виртуальные экскурсии, выставки, музеи, литературные игры, профориентационные тренажеры и др. Рассмотрим пример одной из интересных форм организации виртуального пространства, имитирующего реальное присутствие пользователя в виртуальной среде – интерактивный VR-музей.

Интерактивный VR-музей можно рассматривать как мультимедийный информационный ресурс, представляющий собой демонстрацию панорамного изображения экспозиционного пространства с размещенными в нем изображениями и трехмерными моделями экспонатов, дополнительной

текстовой информацией, аудио и видео сопровождением, с возможностью навигации и взаимодействия с объектами.

Создание и разработка виртуального музея может осуществляться с использованием различного программного обеспечения, позволяющего решать такие задачи. Например, Unity, KRpano, Pano2VR, Panotour Pro и многие другие. Рассмотрим технологию создания виртуального музея в программной среде для разработки приложений виртуальной реальности – Varwin. Varwin обеспечивает возможность работы с готовыми шаблонами и трехмерными моделями, а также добавления собственных ресурсов.

Созданные проекты могут быть загружены в VR-шлемы для полноценного погружения в виртуальную реальность, но при отсутствии такого оборудования можно сгенерировать exe-приложение, что позволяет посмотреть проект с монитора компьютера, сохранив при этом все интерактивные возможности.

Рассмотрим технологию подготовки интерактивного виртуального музея. Первым этапом можно выделить подготовку панорамных фотографий помещения в формате 360⁰ (рис. 1).

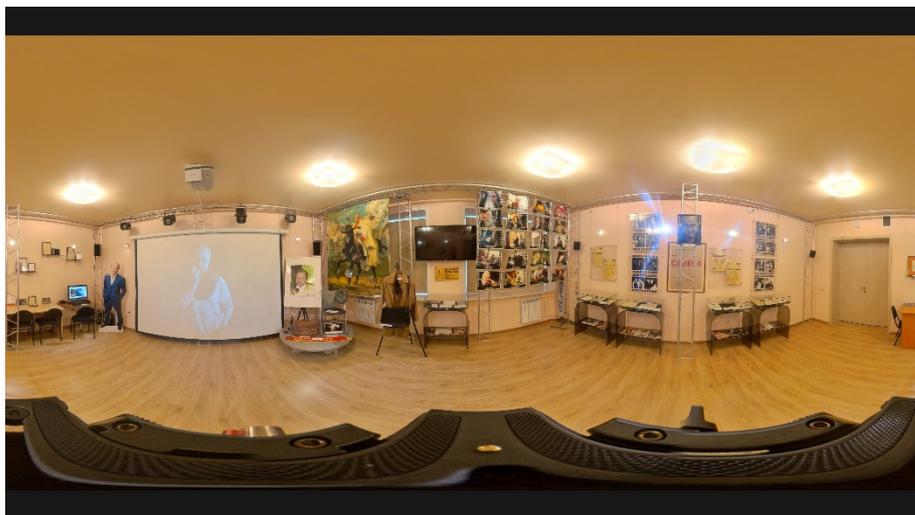


Рисунок 1 – Пример панорамной фотографии 360⁰ для виртуального музея
Андрея Панина КемГИК

Далее необходимо подготовить фотографии и/или трехмерные модели экспонатов, составить сопроводительный текст к ним. Varwin также

поддерживает возможность размещения видеоряда и звука в формате wav. Все подготовленные файлы импортируются в Varwin, используя кнопку «импорт файлов» в правой верхней части окна (рис. 2).

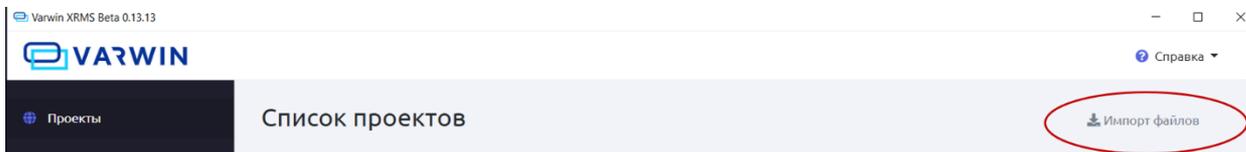


Рисунок 2 – Импорт собственных изображений, моделей, видео и звука

Следующим шагом создаем пустую сцену для размещения панорамы музея и моделей экспонатов. Для этого необходимо запустить приложение Varwin и на вкладке «Проекты» добавить новый проект. Если предполагается просмотр музея в VR-шлеме, то необходимо установить флажок «поддержка Mobile-VR». В случае если просмотр предполагается только с компьютера, то необходимо в настройках конфигурации проекта выбрать «Запуск в режиме ПК» (рис. 3).

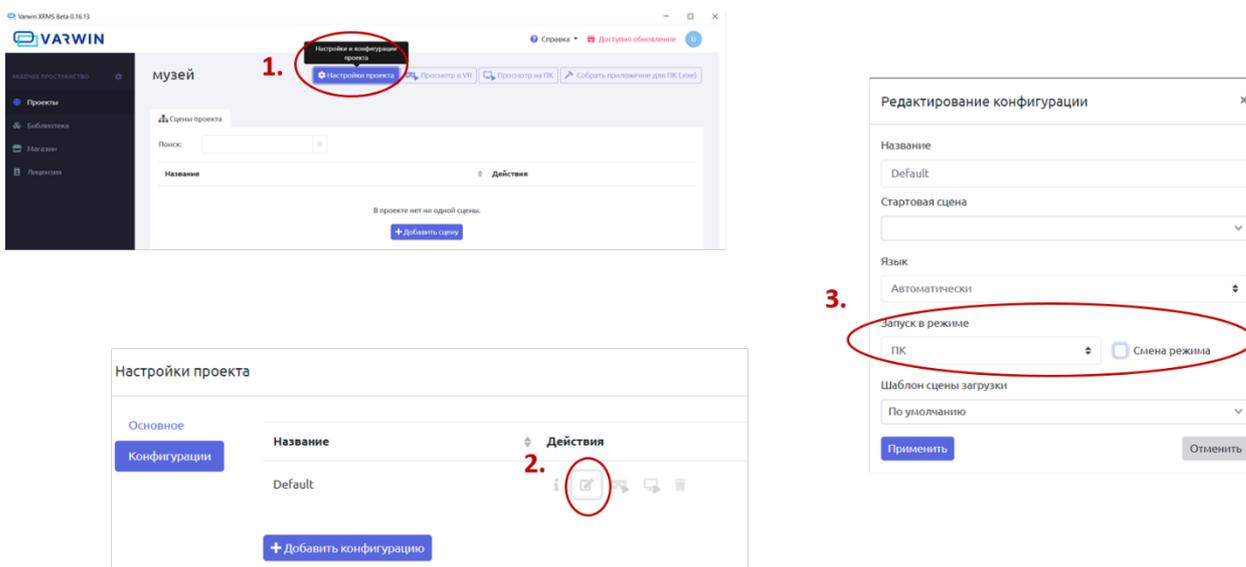


Рисунок 3 – Настройка конфигурации проекта (запуск в режиме ПК)

Далее нужно добавить сцену, для этого необходимо выбрать шаблон «пустая сцена» и указать произвольное имя (рис. 4).

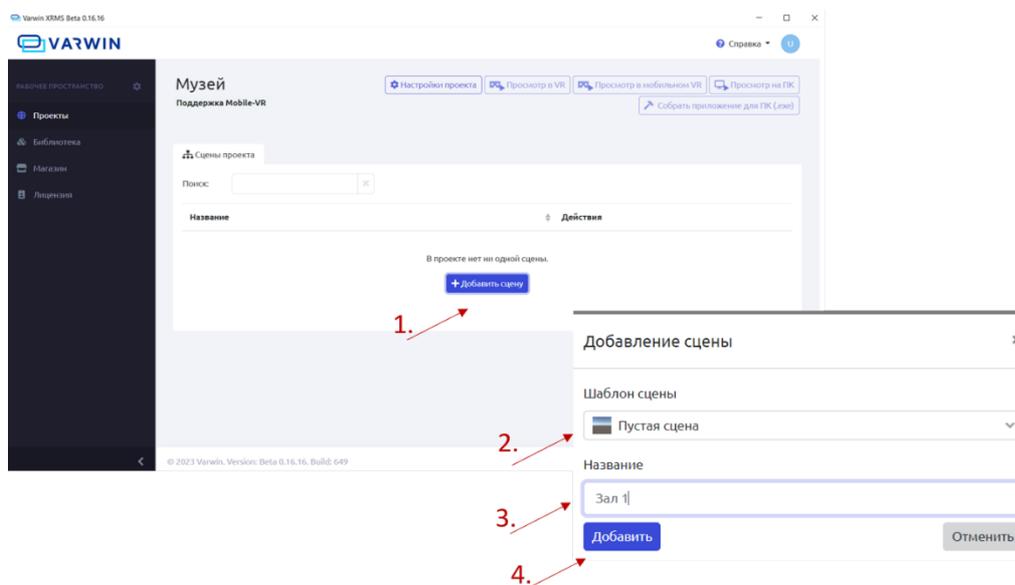


Рисунок 4 – Добавление сцены

При переходе на вкладку «Редактировать на ПК» загружается рабочая область проекта, которая содержит визуально неоформленный фон и «точку появления игрока» (положение зрителя). Слева на панели «Библиотека» нужно выбрать объект «Панорама» (рис. 5).

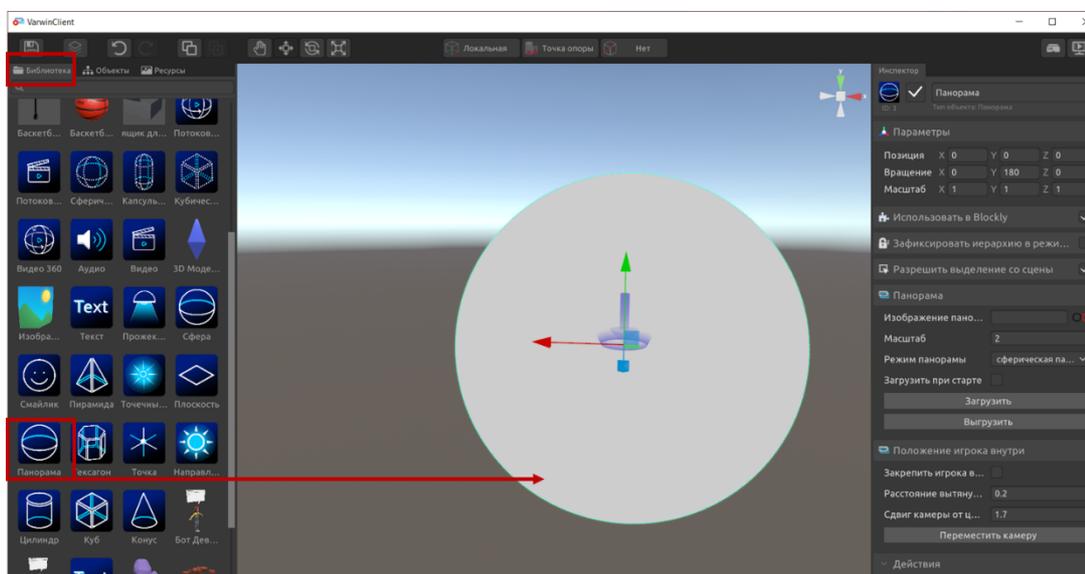


Рисунок 5 – Размещение панорамы

Для достоверного визуального погружения в виртуальное пространство для объекта «панорама» необходимо задать необходимый масштаб (например, 100*100*100) и установить картинку экспозиционного

пространства, т.е. загруженную панорамную фотографию помещения в формате 360° (рис. 6). Важным является отметить флажки «загрузить при старте» и «закрепить игрока внутри панорамы». При переходе в режим просмотра можно посмотреть, как пользователь будет видеть трехмерное пространство относительно своего положения в нем, при необходимости можно повернуть панораму или «точку появления игрока».

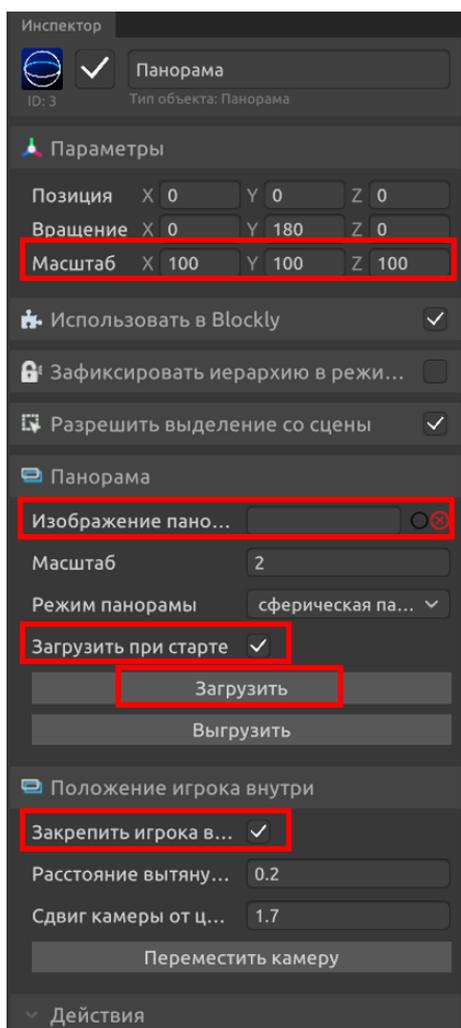


Рисунок 6 – Установка картинки панорамы

Следующий шаг – размещение экспонатов, дополнительного текста, аудио и видео, а также настройка интерактивности. Все ранее дополнительно загруженные файлы (изображения, модели, звук, видео) находятся на вкладке «Ресурсы». Для размещения изображения либо трехмерной модели необходимо перетащить ее мышью из вкладки «Ресурсы» на рабочую область сцены, задать необходимые параметры: масштаб, поворот, наклон и

задать свойства: «можно использовать», «можно дотронуться», «можно взять в руку» (рис. 7).

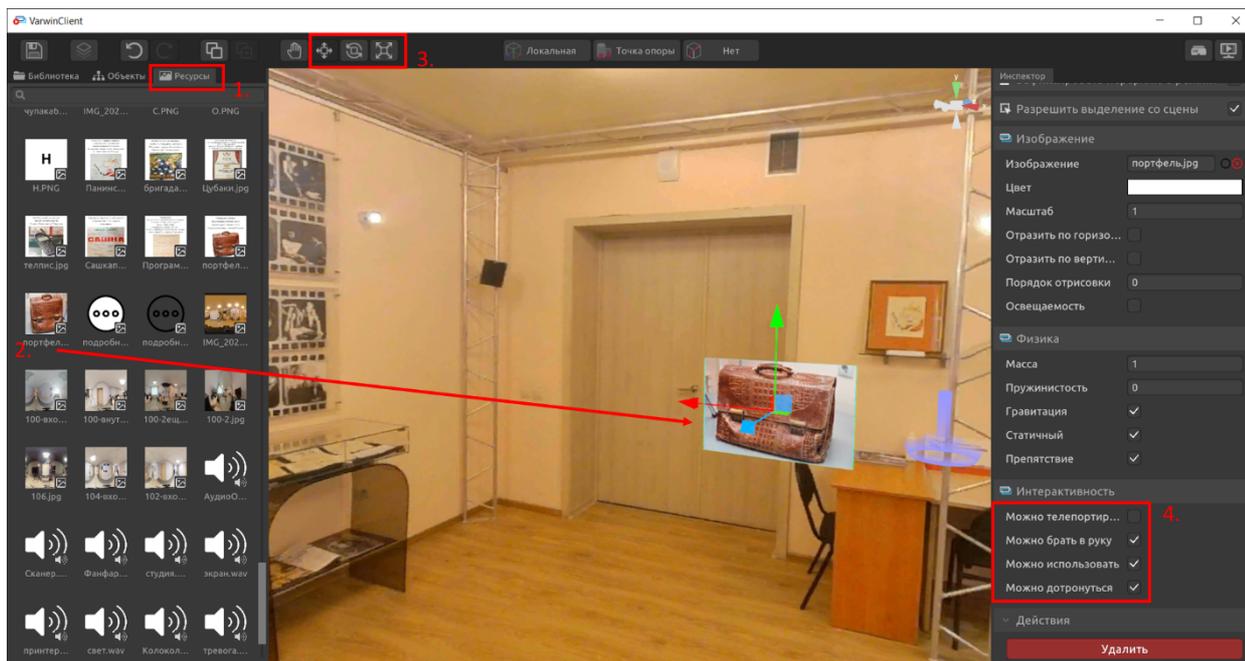


Рисунок 7 – Размещение экспонатов

Для размещения звука или видео из «Библиотеки» нужно переместить на сцену объект «видео» или «аудио» (рис. 8).

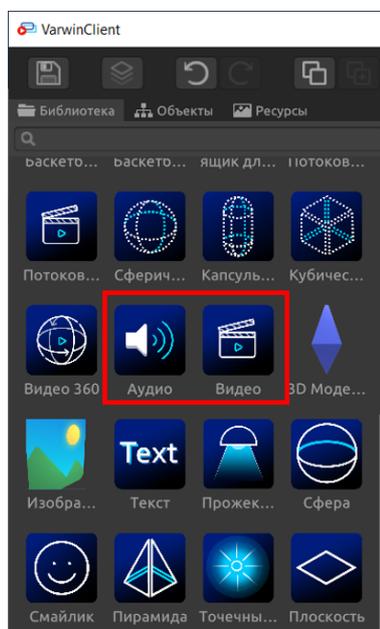


Рисунок 8 – Добавление звука и видео

Далее на панели инспектора выбрать загруженный файл со звуком или видео (рис. 9).

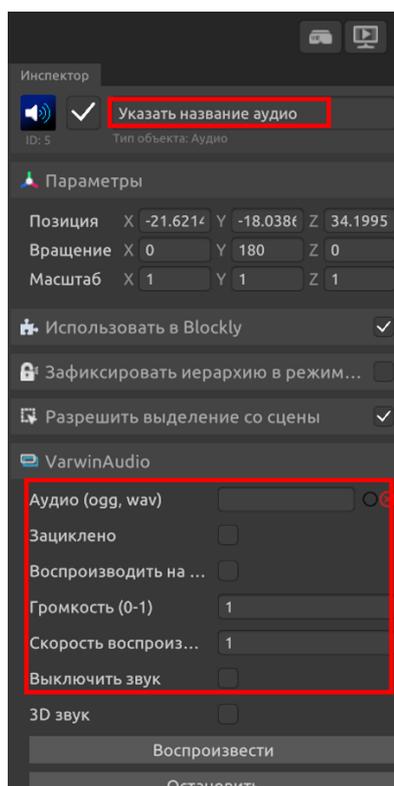


Рисунок 9 – Настройка звука

Особенности воспроизведения и остановки настраиваются в «Редакторе логики». Так, например, можно реализовать воспроизведение аудио информации о каждом экспонате музея при взаимодействии с ними, разместить монитор с кнопкой включения и выключения видеоролика по теме экспозиции. Также можно разместить гиперссылки для перехода на внешние ресурсы интернет.

Чтобы обеспечить взаимодействие пользователя и экспонатов необходимо сохранить сцену и перейти на вкладку «Редактор логики» (рис. 10).

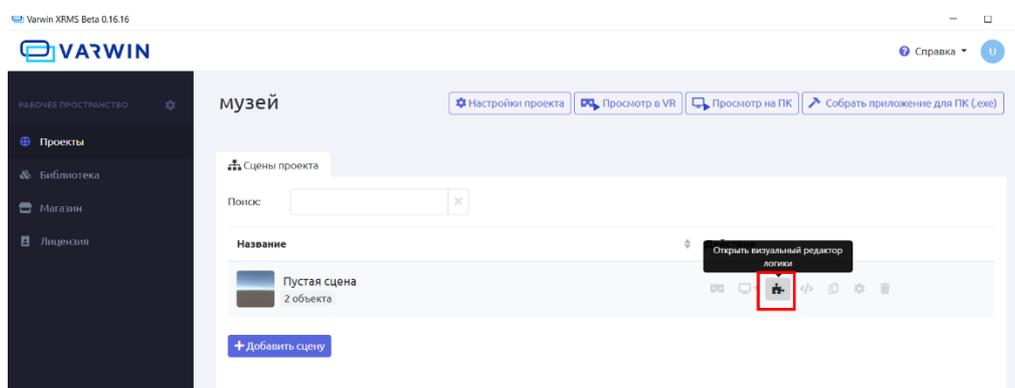


Рисунок 10 – Открыть редактор логики

Редактор логики представляет собой набор команд, которые можно выстроить последовательно по принципу конструктора, собрав нужные элементы из предложенных. Рассмотрим настройку логики для следующего действия: пользователь берет экспонат в руку, звучит аудио с информацией об экспонате, а при отпускании из руки звук прекращается, а экспонат перемещается на свое место.

1. На вкладке «Редактировать в режиме ПК» используя «Ресурсы» разместим на сцене ранее загруженные изображения экспонатов. Установим им свойства «можно использовать», «можно взять в руку». На панели инспектора можно задать имя для каждого изображения для удобства настройки логики. Используя «Библиотека» добавим для каждого экспоната аудио.

2. Далее необходимо сохранить и свернуть сцену и перейти в «Редактор логики». На вкладке «Объекты» выбираем «Изображение», выбираем блок «Объект взят в руку» и перетаскиваем его на рабочую область (рис. 11). В названии изображения в блоке нужно выбрать то изображение, для которого производится настройка.

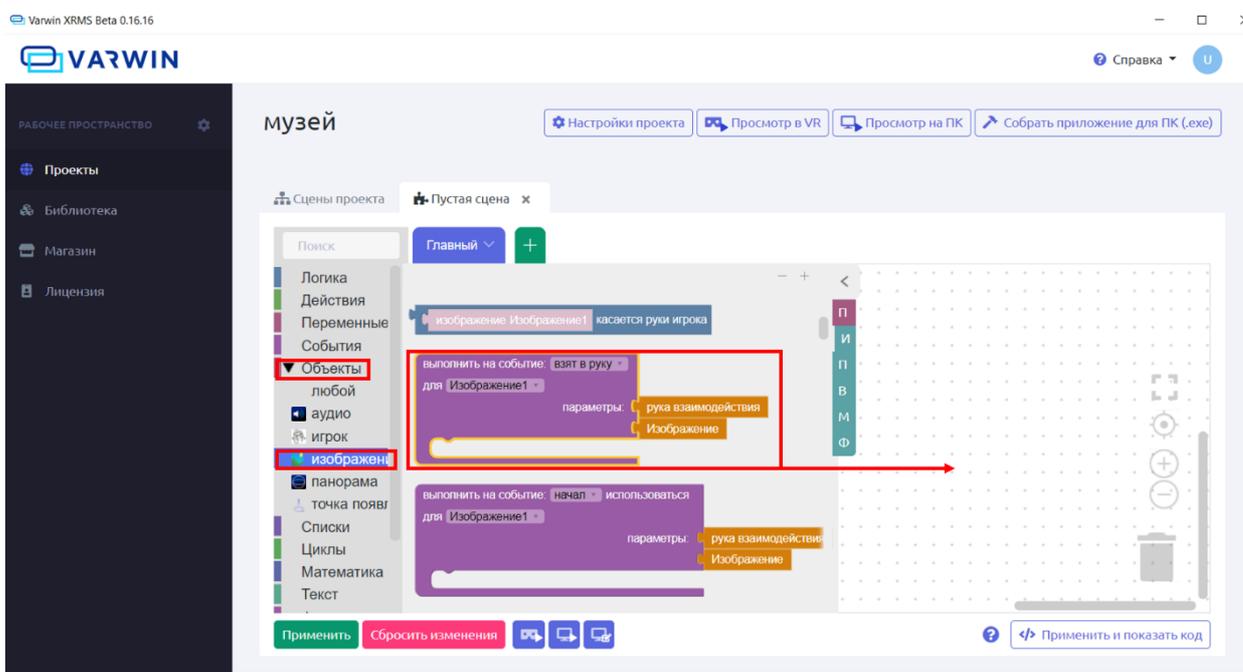


Рисунок 11 – Настройка логики (взаимодействие с изображением)

2. На вкладке «Объекты» выбираем «Аудио», выбираем блок «Выполнить: аудио...воспроизвести». В названии аудио указывается необходимый аудиофайл. Помещаем блок этого действия внутрь блока настройки изображения «Объект взят в руку» (рис. 12).

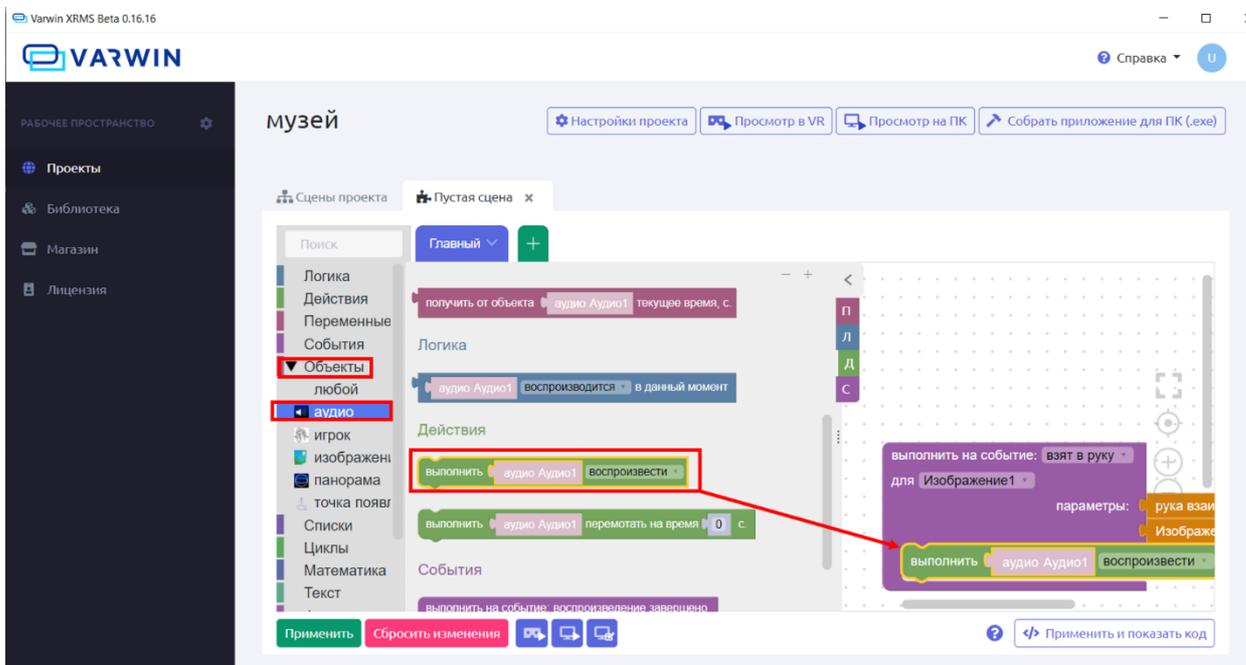


Рисунок 12 – Настройка логики (воспроизведение аудио)

3. Дублируем получившиеся блоки и заменяем действие «Объект взят в руку» на «Объект отпущен из руки», а «Выполнить: аудио...воспроизвести» на «Выполнить: аудио...остановить» (рис. 13). Далее сохраняем изменения и, закрыв редактор логики, просматриваем получившийся результат.

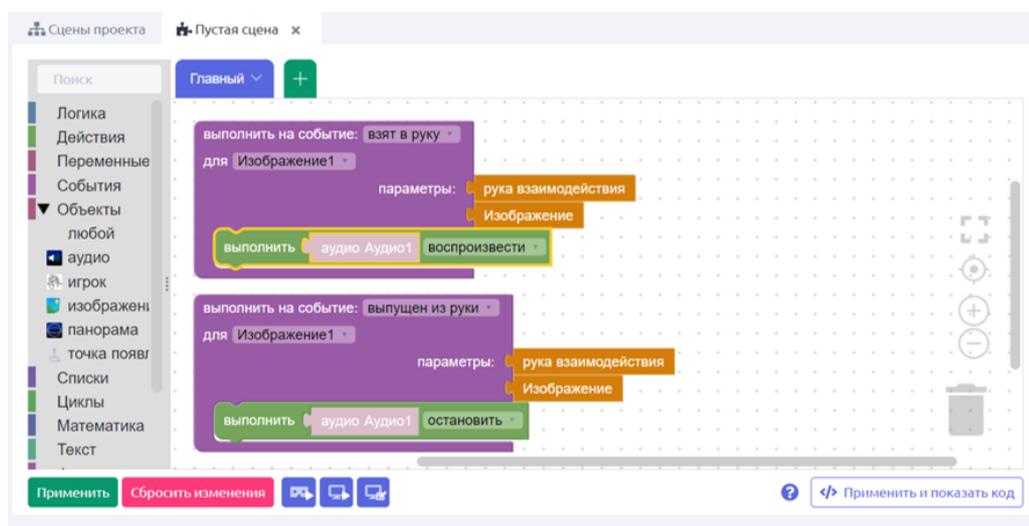


Рисунок 13 – Настройка логики (остановка аудио)

Вместо аудио сопровождения можно разместить текстовую панель, которая появляется и исчезает при нажатии на соответствующую кнопку или сам экспонат. В «Редакторе логики» на вкладке «Объекты» выбираем «Текстовая панель», выбираем блок «Выполнить: задать текст», перетаскиваем его на рабочую область и в строке для текста размещаем необходимую информацию об экспонате (рис.14).

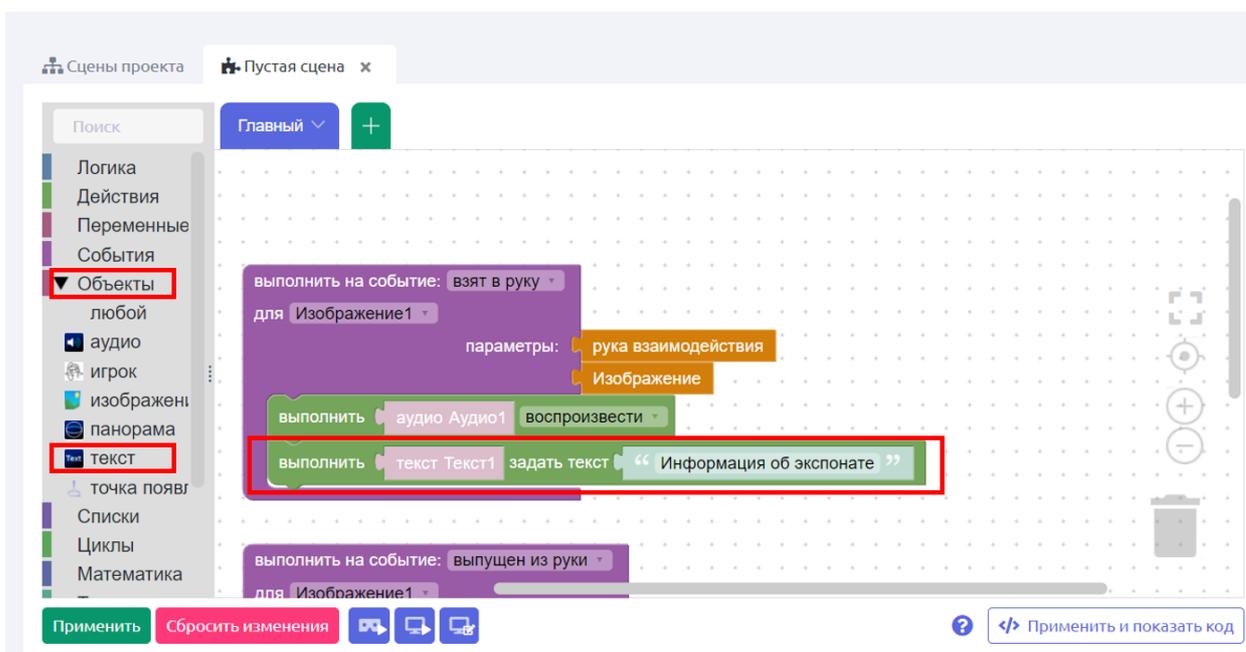


Рисунок 14 – Настройка логики (добавление текста)

Следует обратить внимание, что все объекты и кнопки, размещенные на сцене, должны располагаться так, чтобы пользователю было удобно направлять на них луч указки контроллера или указатель мыши. При этом в «Редакторе логики» необходимо задать большую длину луча (например, 100 м.) (рис. 15).

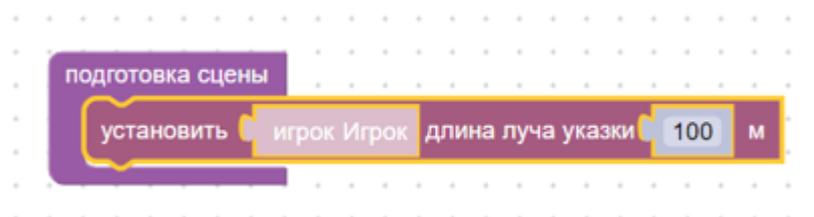


Рисунок 15 – Настройка длины луча указки

В том случае, если виртуальный музей будет иметь несколько залов, для каждого зала размещается своя панорама, при этом панорамы на сцене не должны пересекаться между собой. Если используется несколько панорам, то каждой из них размещаются «Точки появления игрока» и навигационные кнопки для перемещения между панорамами, прописав для них в «Редакторе логики» действие телепортации игрока в новую точку появления. Для этого на вкладке «Объекты» для каждой кнопки выбирается «выполнить на событие (объект начали использовать)» и выбирается действие игрока «Телепортироваться к объекту», указать точку появления, к которой он должен переместиться (рис. 16). Если панорама только одна, то данный шаг можно пропустить.

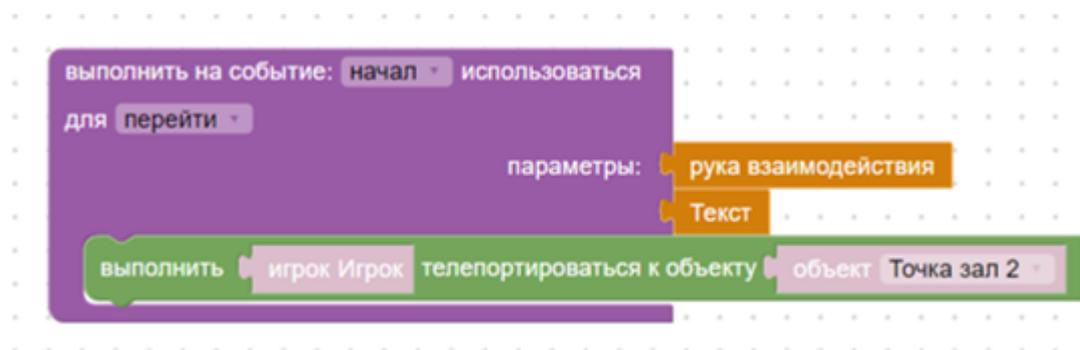


Рисунок 16 – Настройка логики для перемещения между панорамами

Пример виртуального музея Андрея Панина КемГИК, подготовленного с помощью Varwin, можно посмотреть используя QR-код.



(видео)



(exe-приложение)

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ ДЛЯ ДЕТСКИХ БИБЛИОТЕК

Попова Н.С.

Фирменный стиль для учреждений культуры – необходимость, порожденная особенностями современного общества. Современное восприятие учреждений культуры юношеством и подростками проходит через призму потребительского запроса. Также следует учитывать конкуренцию аналогичных учреждений культуры за посещаемость и интерес к своим услугам. Но создать гибкий для меняющихся задач учреждения культуры и удобный для работы фирменный стиль достаточно сложно.

Фирменный стиль – это система визуальных и аудиальных элементов, которые обеспечивают узнаваемость учреждения посетителями (клиентами) и способствует успешному продвижению в социальных медиа. Фирменный стиль является частью брендинга учреждения культуры. Продуманный фирменный стиль позволяет узнавать бренд, отличать его от конкурентов, завоевывать популярность у целевой аудитории. При разработке фирменного стиля необходимо построить взаимодействие между дизайнером и заказчиком.

Для построения продуктивной работы с дизайнером руководителю библиотеки необходимо заранее осмыслить миссию, цель, основные задачи детской библиотеки, расставить их по приоритету. Также руководитель должен четко сформулировать набор ценностных ориентиров, которые лежат в основе работы всего коллектива библиотеки.

В современных детских библиотеках как правило есть три стратегических цели:

1. Создать комфортные условия для развития детей и юношества на интеллектуальном, культурном и духовном уровне.
2. Обеспечить читателям доступ к образовательной и развлекательной информации, способствовать проведению их досуга и общения.

3. Создать условия для приобщения читателей к достижениям мировой культуры и науки через книгу и чтение.

В рамках этих больших стратегических целей можно обозначить менее крупные цели:

1. Обеспечить читателя необходимыми ресурсами для эффективности познавательной деятельности, саморазвития и самообразования.
2. Развивать навыки и компетенции читателя, обеспечивающие интеллектуальное и социокультурное становление личности
3. Обеспечить открытость и безопасность информации и создавать равные условия для ее доступа читателям.

Определение приоритетной цели конкретной детской библиотеки взаимосвязано с ее расположением в городе, с определением потребностей активных читателей и потенциальных читателей, которых привлечет разработанный фирменный стиль. Таким образом, при разработке стратегических целей, отражающих идею фирменного стиля, необходимо соединять требования, предлагаемые законодательством, учредителем и запрос реальных и потенциальных читателей библиотеки.

В современных реалиях пространство детской библиотеки может быть осмысленно несколькими способами. Исходя из развития городских сообществ, с 2000 годов приобрела популярность концепция библиотечного пространства как третьего места для школьника. Первое место – это дом, второе место – это школа, а третье место – должно удовлетворять потребности в досуге и хобби школьника. В рамках этой концепции детская библиотека представляется читателю уютным, комфортным пространством, в котором библиотекари – это тактичные наставники и старшие товарищи. Такое библиотечное пространство способствует развитию горизонтальной коммуникации между читателями и библиотекарями.

Второй способ осмысления пространства библиотеки построен на соединении всех ее функций: чтения, развлечения, общения, развитие хобби и интересов. В этом ракурсе осмысления библиотеки необходимо продумать

пространственное зонирование разных видов деятельности, а также наметить пути развития читательских сообществ по интересам и видам деятельности.

Третий способ осмысления пространства усиливает развлекательную функцию библиотеки и представляет собой концепцию «парка развлечений». В рамках этой концепции игровое начало выходит на первое место в реализации некоторых функций библиотеки. Таким образом, руководителю детской библиотеки необходимо осмыслить к какому из трех способов осмысления пространства тяготеет его учреждение. Есть ли противоречие в том, как сам руководитель видит пространство библиотеки и то, как в реальности это пространство функционирует.

Важным фактором в определении стратегических основ разработки фирменного стиля является анализ базы активных читателей библиотеки. Необходимо проанализировать к каким возрастным группам принадлежат читатели. Необходимо понимать, с какими запросами чаще всего обращается каждая возрастная группа читателей. Проектирование фирменного стиля – это этап осмысления и анализ существующего бренда и проектирование или коррекция бренда для будущей деятельности библиотеки. Поэтому при анализе базы активных читателей, необходимо понять и поставить себе целевые показатели или поставить вопросы, на которые в ходе проектирования найти ответы. Например, руководителем будет принято решение сфокусироваться на тех группах читателей, которые чаще всего посещают библиотеку. То есть задачей станет расширить уже имеющуюся аудиторию читателей библиотеки, сохраняя прежние ориентиры. Тогда нужно ответить на вопрос: отражает ли существующий фирменный стиль и пространственное решение библиотеки потребности уже сложившегося большинства читателей. Если ответ будет утвердительным и фирменный стиль, и пространство отражает ценностные установки большинства читателей, то перед разработчиками стоит задача оттолкнуться от уже существующего фирменного стиля и сосредоточиться на деталях, не меняя основных формальных элементов.

В случае, если руководитель и коллектив приняли решение об изменении акцентной группы читателей и начали трансформацию пространства библиотеки, то нужно поставить вопрос: как эти изменения повлияют на те группы читателей, которые не вошли в основную целевую группу. К каким показателям приведет потеря и сокращение этой читательской аудитории? Если потеря этой группы читателей станет критичной для деятельности библиотеки, то какими инструментами можно удержать эту нецелевую аудиторию. Будет ли новый фирменный стиль отзываться ценностным установкам нецелевой аудитории читателей? Если будет принято решение, что фирменный стиль должен отражать ценности не основной целевой аудитории читателей, то для разработчика можно поставить критерий – универсальность и ориентация на базовые ценности более широкой целевой аудитории.

То есть, при кардинальном изменении позиционирования бренда, руководителю необходимо оценить риски и построить стратегию минимализации рисков или дополнительных мер, которые смогут компенсировать потери. Фирменный стиль – это результат анализа ценностных установок коллектива сотрудников и читателей библиотеки, а также это отражение пространственного решения библиотеки, ее роли в городской среде, ее места в культурной и образовательной деятельности в регионе. Эффективность фирменного стиля напрямую связана с осознанием текущего состояния в ценностных установках сотрудников и читателей библиотеки, объективных условий географического расположения здания и средовых решений в интерьере библиотеки. Определение траектории изменений перечисленных параметров и выявление рисков, связанных с изменениями, тоже важнейший этап на пути создания фирменного стиля.

В рамках работы по созданию визуального узнавания бренда дизайнер оперирует разными понятиями. Так, например, в словаре дизайнера есть слово «айдентика». Айдентикой обозначают постоянные качества бренда учреждения или компании, которая включает в себя как ценности,

воплощенные в слоганы, фирменный стиль, цвета, формы, особенности корпоративного стиля и многое другое. В отличие от фирменного стиля, который поддается изменениям, айдентику сложнее скорректировать. Важно осознавать уже сложившуюся айдентику учреждения и из нее проектировать фирменный стиль. То есть всю описанную выше работу, который проводит руководитель учреждения вместе со своим коллективом направлена на осмысление уже сформированной айдентики, принятие ее или коррекцию некоторых ее элементов. После проведенной работы руководитель и сотрудники активной части коллектива (руководители отделов и также сотрудники, занимающиеся связями учреждения с общественностью) могут приступить к совместной работе с дизайнером, чтобы разработать фирменный стиль для библиотеки.

Разработать фирменный стиль можно в трех вариантах:

- 1) в формате малого фирменного стиля;
- 2) в формате большого фирменного стиля;
- 3) в формате дизайн-системы

Малый фирменный стиль включает в себя логотип и фирменный знак, выполненный одноцветно или в двух или трех цветах. Логотип – это графическое изображение или шрифтовое написание бренда. Фирменный знак – это графическое изображение бренда без подписи названия. Также фирменный знак может отличаться от графического изображения в логотипе и представлять собой более лаконичное изображение, ассоциирующееся у клиента с логотипом и соответственно с брендом. Также в малый фирменный стиль входят макеты визитной карточки, фирменного бланка и фирменного конверта. Для использования фирменного стиля дизайнер может предложить несколько вариантов логотипного блока, для использования в различных презентационных продуктах или событиях. Также дизайнер предлагает варианты решения для использования фирменных цветов для фона и шрифта.

В большой фирменный стиль входит все, что составляет малый фирменный стиль и дополнительно – варианты фирменного мерча,

оформление сайта, иконки для коммуникации в мессенджерах, стиль фотографий и маскот.

В дизайн систему входит максимальное количество всех компонентов фирменного стиля вплоть до оформления интерьеров и экстерьеров офисов представительств, а также всех видов рекламы.

Описание правил использования элементов фирменного стиля оформляется в брендбук. Брендбук – это внутренний маркетинговый документ компании, в котором собраны все характеристики бренда и правила работы для дизайнеров и маркетологов компании. В крупных компаниях брендбук представляет собой многостраничный документ, описывающий все детали работы внутри компании и правила коммуникации с клиентами.

В ситуации разработки фирменного стиля для детской библиотеки, не стоит разрабатывать большую дизайн-систему. Достаточно разработать малый фирменный стиль и дополнить его некоторыми элементами большого фирменного стиля. Для руководителей и коллектива детской библиотеки важно построить собственную аналитическую деятельность по вербализации ценностей своего учреждения.

Сейчас в России набирает популярность такой подход к созданию креативного продукта, как соучастующее проектирование. В основе этого подхода лежит взаимодействие заказчика, исполнителя и пользователя креативным продуктом. Заказчиком выступает руководитель детской библиотеки. В качестве пользователя выступают читатели, горожане – потенциальные читатели и сотрудники библиотеки. В качестве исполнителя выступает дизайнер или команда дизайнеров. Для того, чтобы получить развернутое мнение пользователей креативным продуктом, приобрела популярность технология проведения стратегической сессии.

Стратегическая сессия – это инструмент стратегического планирования работы компании в бизнес-среде. В работе команд участвуют представители руководства компании. На этапах выявления основ для создания фирменного

стиля детской библиотеки эффективно проведение стратегических сессий с сотрудниками библиотеки и постоянными читателями.

Для проведения стратегической сессии необходимо пригласить модератора. Очень важно, чтобы модератор был внешним, незаинтересованным человеком, не вовлеченным во внутренние проблемы и конфликты групп. Задача модератора развивать сценарий встречи, обобщать и вычленять главные идеи и предложения команд. Работа модератора направлена на получение результата – итогового набора умозаключений, который разделяют большинство участников стратегической сессии.

На стратегическую сессию можно пригласить дизайнера. В предлагаемом формате стратегической сессии у дизайнера достаточно сложная задача: внимательно выслушать все идеи команд и предложить эскиз логотипа и фирменного знака. Материалом для творчества для дизайнера станут ассоциативные и вполне осознанные предложения от команд – цвета, формы и слова. Этот метод проектирования логотипа и фирменного знака достаточно сложный.

Для проведения стратегической сессии необходим флипчарт — это доска для презентации, которая имеет сверху крепление для бумаги, разноцветные маркеры, фломастеры и карандаши. Сотрудников или читателей можно разделить на команды. Двум командам можно работать над одними задачами.

Варианты заданий могут быть такими:

Задание 1. Нарисуйте архитектуру здания вашей организации

Придумайте, в каких формах и цветах может выглядеть здание детской библиотеки?

Нарисуйте это здание.

Предложите вариант интерьерного решения для библиотеки.

Задание 2 Создайте идеальный образ читателя или сотрудника

Какой человек ассоциируется с вашей библиотекой?

Опишите идеального работника вашего коллектива?

Какие качества присущи работникам вашего коллектива?

Выберите для себя историческую личность, с которой ассоциируется детская библиотека.

Задание 3. Опишите сферы деятельности ваших учреждений

Напишите ключевые слова по вашим видам деятельности

Окрасьте слова в цвета

Придайте геометрическую форму словам, описывающим ключевые виды деятельности.

Сформулируйте проблемные места в вашей работе, коллективе. Окрасьте эту проблему цветом, затем цветом обозначьте то, как эту проблему решить

Задание 4. Дайте характеристику корпоративным правилам в коллективе

Какие отношения в команде у вас сложились?

Напишите особенности корпоративной этики, которые сложились в вашем учреждении?

Что бы Вы хотели изменить в корпоративных отношениях или установившихся правилах?

Окрасьте в разные цвета позитивные правила корпоративной этики, которые уже существуют или вы предлагаете их внедрить.

Отметьте каждое слово определенной геометрической формой.

Задание 5. Охарактеризуйте события и мероприятия детской библиотеки

Опишите, какими мероприятиями вы наполняете повседневности праздники читателей?

Опишите традицию проведения корпоративных праздников.

Опишите традицию партнерских и дружеских отношений.

Задание 6. Итоговые обобщения и коррекция основных ценностных установок детской библиотеки

С учетом проработанных заданий сформулируйте цель детской библиотеки.

С учетом проработанных заданий сформулируйте миссию детской библиотеки.

Перечислите 3-5 легендарных личностей, ассоциирующиеся с детской библиотекой.

Обобщите основные ценностные установки детской библиотеки.

Все вопросы команды обсуждают и итоговые предложения, и решения записывают или зарисовывают на листе. Затем представители команд показывают и комментируют модератору, дизайнеру и другой команде свои записи. После этого листы передаются дизайнеру. Для дизайнера все записи, предложенные членами команд, представляют собой нарративный кокон. Из этого многообразного коккона дизайнер вычленяет часто встречающееся, наиболее эффективное или интуитивно точно отражающее суть деятельности детской библиотеки. Опираясь на отобранный визуальный и вербальный материал, дизайнер создает эскиз логотипа и фирменного знака. Итогом сессии становится демонстрация разработанного дизайнером эскиза и обсуждение командами творческого результата. Важно, чтобы модератор дал возможность высказаться всем участникам стратегической сессии о своих эмоциях.

В основе работы дизайнера лежит методология дизайн-кода нарративного коккона, разработанная доктором философских наук Г. Н. Лолой [1]. Этот метод позволяет уловить впечатление от детской библиотеки, которое транслируют участники команд. Итогом стратегической сессии является не только эскиз логотипа и фирменного знака, но и аналитика каждого участника и руководителя о том нарративном коконе, который окутывает функционирование детской библиотеки. Осмысление осуществленной стратегической сессии продлится еще примерно один или два месяца.

Для фирменного стиля детской библиотеки не менее значимы такие качества дизайна как концептуальность, контекстуальность и коммуникативность. Эти качества можно улучшить в процессе дальнейшего

обсуждения эскиза логотипа и фирменного знака между руководителями, ответственными за разработку фирменного стиля сотрудниками и дизайнером. Итоговый вариант фирменного стиля может отличаться от его первоначального эскизного варианта.

Проведение стратегических сессий с целью создания фирменного стиля поможет создать в коллективе и среди читателей согласованную позицию по отношению к фирменному стилю. Практика соучаствующего проектирования консолидирует сообщество. Описанный в параграфе подход к проектированию фирменного стиля позволяет провести аналитику сложившейся айдентики бренда, внести коррективы, выявить неизменную часть айдентики, которая станет основой для разработки фирменного стиля. Предложенный метод также дает возможность закрыть возражения коллектива после того, если возникнет критика утвержденного варианта фирменного стиля. Сопричастность к процессу разработки фирменного стиля формирует у сотрудников и читателей библиотеки ощущение значимости его личного мнения и понимание, что в итоговом варианте фирменного стиля есть частичка его вклада.

Литература

1. Лола, Г. Н. Дизайн-код : культура креатива / Г. Н. Лола. – Санкт-Петербург : ЭЛМОР, 2011. – 140 с. – Текст : непосредственный.

СЦЕНАРИЙ ТЕАТРАЛИЗОВАННОЙ КОНКУРСНО-ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ, ПОСВЯЩЕННОЙ МЕЖДУНАРОДНОМУ ДНЮ ЗАЩИТЫ ДЕТЕЙ

Зайцева Т.В.

«УРА, КАНИКУЛЫ!»

На сцену выходит Ведущая.

Ведущая Здравствуйте, ребята!
Вот и подошел к концу учебный год. Наступило лето, а вместе с ним и удивительные каникулы.
Сколько новых открытий, интересных встреч, разнообразных занятий ожидает Вас впереди!
Сегодня мы: я и моя юная помощница предлагаем вам весело отпраздновать это событие.

Появляется Ученица. Она расстроена.

Ученица Татьяна Владимировна! Ребята! К сожалению, наш праздник не сможет состояться, потому что лето никогда не наступит...

Ведущая Такого не может быть! Ведь на дворе конец мая, значит – скоро лето.

Ученица Очень даже может! Потому что главный атрибут лета потерян.

Ведущая Какой?

Ученица Конечно же, радуга! Да к тому же, ее не просто украли, а разделили на отдельные цветные ленточки и спрятали.

Ведущая И кто же это сделал?

Ученица Всех участников этого безобразия я не знаю, но слышала, что зачинщицей была Зеленая Тоска.

Ведущая Ребята, нужно срочно исправлять положение! Давайте с вами отправимся на волшебном веселом поезде выручать радугу.
Согласны?

Ученица Тогда я буду вагоновожатым!

Ведущая Хорошо! А мы с ребятами станем вагонами.

Под музыку «Голубой вагон» дети паровозиком двигаются по залу.

Ученица По-моему, мы приехали в царство Зеленой Тоски.

Ведущая Давайте сядем на места и оглядимся.

Ребята садятся. Появляется Зеленая Тоска.

Зел. Тоска Скучно мне! Грустно мне! Прямо тоска зеленая!

Ба, а это ко мне кто в гости пожаловал?

Ученица Эй, ты! Отдавай нам нашу радугу! А то, как дам больно!

Зел. Тоска Не пойму что-то, то ли комар над ухом пищит, то ли в ушах звенит?

- Ученица Кто комар? Ну, я тебе покажу!
- Ведущая Тише,, перед ребятами не удобно! Они о тебе могут подумать, что ты невоспитанная и несдержанная девочка.
- Ученица А чего она дразнится!
- Ведущая Давай все-таки попробуем решить проблему мирным путем. Уважаемая Тоска!
- Зел. Тоска Кто уважаемая? Я уважаемая? Да, я – уважаемая!
- Ведущая Зачем же вы тогда радугу украли?
- Зел. Тоска Понимаете, от тоски руки занять не чем. Вот и приходится придумывать разные мелкие пакости.
- Ученица А вы берите пример с ребят. Они никогда не сидят на месте. У них всегда есть к чему руки приложить.
- Зел. Тоска И к чему они их пытаются приложить сейчас?
- Ученица К этим разноцветным деталям мозаики, из которой они сложат веселую летнюю картинку.
- Зел. Тоска Любопытно было бы понаблюдать за этим безобразием!
- Ученица Ребята, сейчас мы выберем из каждого класса по 7 человек.
(Формируют команды)
Каждому участнику команды предстоит проскакать на скакалке до сцены, взять одну деталь мозаики, вернуться к команде и передать скакалку следующему участнику. Когда все детали мозаики будут перенесены к команде, вам нужно выложить на полу картинку. Кто выполнит все задание, поднимает руки вверх и громко кричит: «Ура!». Это будет означать, что команда победила.
Условия понятны? Тогда: на старт, внимание, марш!
- Зел. Тоска Скажите, а у вас всегда так весело или только сегодня – на показ?
- Ведущая Нет, Тоска! Наши ребята всегда такие веселые и с ними всегда интересно.
- Зел. Тоска Если я вам отдам радугу, вы меня возьмете с собой? А то тут такая тоска!
- Ведущая Ребята, ну что возьмем с собой Тоску?
- Ученица Мне ни совсем нравится брать с собой на каникулы тоску. Может быть, переименуем ее в Веселье?
- Зел. Тоска Я согласна! Держите свою радугу!
Отдает одну ленточку радуги.
- Ученица А где остальные цвета радуги?
- Зел. Тоска У меня больше ничего нет. Я отдала остальные цвета на ленточки Царевне Несмеяне.
- Ведущая Придется нам снова отправляться в дорогу.
Паровоз движется под музыку «Голубой вагон»
- Ведущая Вот и царские хоромы Несмеяны. А где же она сама?
Появляется Несмеяна. Плачет.
- Несмеяна Ой, я несчастная! Всеми забытая и покинутая! Никому то я не

нужна! Никто со мной играть не хочет!

Ученица Несмеяна, и не стыдно Вам так реветь? Вы же - царевна!

Несмеяна Уйди противная, а то... как зареву по-настоящему, волной слез тебя и смоем.

Зел. Тоска А я знаю, что нужно сделать! Нужно ее развеселить!

Ученица Как?

Зел. Тоска Давайте нарисуем веселую карикатуру Царевны. Она увидит, как смешно выглядит со стороны, когда непрерывно плачет, и перестанет.

Ученица Интересная идея! А что нужно для этого?

Зел. Тоска Надо выбрать из каждого класса по 10 человек.
(формируют команды)

Ребята, вам нужно по очереди подбегать к листку бумаги и рисовать по одной детали портрета Царевны. Только старайтесь нарисовать портрет как можно точнее, а то Несмеяна не поверит, что это она.

Ученица А ты, Несмеяна, встань напротив наших художников, чтобы им было удобнее тебя срисовывать.
Несмеяна смотрит на портреты. Смеется.

Несмеяна Вот умора! Такую забавную вы девочку нарисовали, что без смеха на нее смотреть невозможно!

Зел. Тоска По-моему, сработало!

Несмеяна А вы царевен с собой в игру берете?

Ученица Конечно, берем! Только ты верни нам радугу!

Несмеяна С удовольствием!
Отдает ленточку от радуги.

Ученица А где другие ленточки?

Несмеяна Я их Баба – Яге отдала.

Ведущая Придется отправляться на поиски Бабы – Яги. Ну, что, ребята, в путь?
*Паровозик отправляется в путь.
Звучит музыка. Появляется Баба – Яга.*

Баба - Яга Фу-фу! Русским духом запахло! Ни как Иван Царевич в гости пожаловал?

Ведущая Нет, бабушка, это мы с ребятами пришли к тебе радугу выручать.

Баба - яга Еще чего захотели! Радугу им подавай! Значит у них радость будет, а я здесь сиди одна, скучай!

Ученица Хочешь, мы с тобой поиграем?

Баб - Яга Хочу! Садитесь на мою лопату, да в печь!

Ученица Какая-то игра у тебя не добрая!

Баб – Яга Кто вам сказал, что я играю? У меня всегда все по-настоящему. Вот посажу вас в печь, зажарю и съем.

Несмеяна Ты же обещала поиграть?

Баба - Яга Вот именно! Сложу ваши косточки в кучку и начну в бирюльки

играть.

Несмеяна Не хотим мы по твоим правилам играть.

Баба - Яга Ну, пожалуйста, можно я вас съем?

Зел. Тоска Ни в коем случае!

Баба - Яга А от «пожалуйста» только не воспитанные люди отказываются.

Ведущая Я, кажется, поняла! Она просто изголодалась тут в лесу, потому и злая такая!

Баба - Яга А у вас есть что-нибудь поесть?

Ведущая Нет, но ребята тебе помогут!

Несмеяна Ребята, давайте Баба – Яге рыбы наловим. Она сварит ухи, поест и подобрееет.

Для этого мне нужны две команды по семь человек.

(формирует команды)

Вам предстоит взять нашу волшебную удочку, добежать до лесного озера и поймать в нем рыбку. Затем вернуться к команде и передать удочку другому участнику.

Ученица Ну, что, бабушка, будешь с нами дружить?

Баба – Сытый голодному не товарищ!

Яга

Ученица Почему же голодный? А рыбу тебе на что наловили? Меняю ведерко с рыбой на радугу!

Баба- Яга Я согласна! Забирайте свою радугу!

Отдает ленточку от радуги.

Ведущая А где остальные ленточки?

Баба - Яга Они у Мухомора, я их ему в щелбаны проиграла.

Ведущая Как вам не стыдно! Такая большая, а в азартные игры играете!

Баба - Яга Я больше не буду! Я исправлюсь, только возьмите меня с собой.

Ведущая Хорошо возьмем! Показываете дорогу к Мухомору!

Баба - Яга А чего ее показывать? Вот он сам сюда идет!

Выходит, Мухомор.

Мухомор Привет, друзья, а вот и я! Слышал вы ленточки от радуги собираете?

Ученица А тебя ленточка есть?

Мухомор Есть, то есть, да не про твою честь! А для того, кто мои загадки сумеет хитроумные разгадать.

Ученица Ребята, помогите, пожалуйста, загадки Мухомора разгадать.

Мухомор загадывает загадки.

Мухомор Молодцы, ребята! За ваш острый ум и знание загадок, держите свою ленточку!

Отдает ленточку.

А остальные ищите у Водяного.

На сцену под музыку выходит Водяной.

Водяной Кто тут меня звал?

Мухомор Да вот ребята просят, чтобы ты им ленточку от радуги вернул.

Водяной А что они мне взамен дадут.
Ученица Хочешь, мы тебе подарим веселую игру?
Водяной Только если в ней будет вода.
Баба - Яга А как раз такую игру знаю.
Для игры мне нужны две команды по 10 человек.
(формирует команды)
Вам нужно по одному добежать до сцены, набрать в спринцовку воды, вернуться к команде, слить воду и отдать спринцовку другому игроку. Как только последний игрок сольет воду, мы сравним, кому удалось больше перенести воды.

Водяной Какая веселая игра получилась! Таким веселым ребятам я готов отдать радугу!
Отдает ленточку.

Несмеяна А где остальные ленточки.
Водяной Я поделился ими со своим другим Двоечником.
Ведущая И где же нам его искать?
Ученица Понятно где! На футбольном поле. Он там все время проводит вместо уроков.
Ведущая Ну что, ребята, давайте снова вернемся в школу, на футбольное поле.
Отправляются в путь на паровозике.

Ведущая Вот мы и приехали. А это наш великий футболист.
Ученица Великий футболист должен быть во всем велик: и в футболе, и в учебе. А этот так
Двоечник Я исправлюсь!
Ученица Поздно уже – каникулы скоро начнутся, исправлять оценки не когда.
Двоечник Я все лето заниматься буду, а пока давайте сыграем в футбол.
Ученица Но только в последний раз!
Двоечник Для игры мне нужны две команды по 5 человек и по одному человеку на ворота.
(формирует команды).
Вратари должны крепко держать ворота (обручи) в своих руках. Полевые игроки должны забить мяч (воздушный шарик) в ворота противника. Руками мяча касаться нельзя. Я буду судьей.
Итак, начали.

Ученица Мы с тобой поиграли, теперь ты нам давай радугу.
Двоечник Держите, я от своих слов никогда не отказываюсь.
Отдает ленточку.

Ученица А кому ты отдал последнюю ленточку?
Двоечник Я ее никому не отдавал. Я ее по дороге потерял.
Ученица Значит, лето не наступит?
Под музыку выходит веселый Клоун Бим.

Бим Привет, ребятки: девчонки и мальчишки! А вы почему такие

- грустные – это не порядок. Предлагаю всем улыбнуться.
- Ведущая Понимаете, особо радоваться не чему. Мы потеряли ленточку от радуги, и теперь лето никогда не наступит, а вместе с ним и каникулы.
- Бим У какого цвета была ваша ленточка?
- Ученица Красного!
- Бим Мой самый любимый цвет, потому что он похож на мой нос. Скажите, а ленточка, которую я нашел по дороге, вам не пригодится.
- Отдает последнюю ленточку.*
- Ученица Конечно, пригодится! Это и есть как раз наша радуга.
- Бим Может быть на радости потанцуем. Мы с вами будем показывать забавные движения, а ребята за нами повторять.
- Танцуют.*
- Ведущая Как бы не было весело, но, к сожалению, любой праздник подходит к концу. Нам пора расставаться. Впереди каникулы. Желаем вам хорошо отдохнуть, набраться сил, здоровья и веселых впечатлений.
До новых встреч.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Зайцева Татьяна Владимировна – старший преподаватель кафедры социально-культурной деятельности ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры».

Меркулова Альмира Шевкетовна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры технологии документальных и медиакоммуникаций ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры».

Попова Наталья Сергеевна – кандидат искусствоведения, доцент кафедры культурологии, философии и искусствоведения ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры», председатель Союза дизайнеров Кузбасса.

Почечуева Дарья Андреевна – магистранка 1 курса направления подготовки «Библиотечно-информационная деятельность» кафедры технологии документальных и медиакоммуникаций ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры».

Рябцева Лариса Николаевна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры технологии документальных и медиакоммуникаций ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры».

Тараненко Любовь Геннадиевна – декан факультета информационных, библиотечных и музейных технологий Кемеровского государственного института культуры, доктор педагогических наук, профессор кафедры технологии документальных и медиакоммуникаций.

Фукс Марина Анатольевна – магистр библиотечно-информационной деятельности кафедры технологии документальных и медиакоммуникаций ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры».

Челомбитко Светлана Владимировна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры технологии документальных и медиакоммуникаций ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры».