

О.И. Семенова

Медиа-информационная грамотность как ресурс профессиональной деятельности педагога-библиотекаря

Методическое пособие

Рецензент - кандидат педагогических наук, Е.Н. Ястребцева

Аннотация:

Проблема формирования и развития медиа-информационной грамотности педагогов-библиотекарей, недостаточный уровень владения которой является сдерживающим фактором их эффективной профессиональной деятельности в условиях информационно-библиотечного центра образовательной организации, волнует профессиональное сообщество. Данное пособие позволит систематизировать знания по развитию медиа-информационной грамотности участников образовательного процесса (обучающихся, педагогов, родителей), проанализировать эффективность компетенций медиа-информационной грамотности в профессиональной деятельности педагога-библиотекаря при реализации трудовых функций, определить резервы собственной деятельности в развитии активных субъектов современной медиасреды.

К темам пособия даются задания на рефлексивное осмысление содержания, предлагаются методы развития медиа-информационной грамотности, а также - практические решения для применения в деятельности педагога-библиотекаря.

Материалы пособия будут полезны администрации образовательных организаций, методистам и педагогам-библиотекарям. Они могут быть использованы в рамках курса профессиональной переподготовки “Основы профессиональной деятельности педагога-библиотекаря школьного информационно-библиотечного центра”, для самостоятельной работы педагогов-библиотекарей, а также для оценки эффективности профессиональной деятельности педагога-библиотекаря.

Содержание

Введение	3
Глава 1. Медиа-информационная культура участников обучения как конвергент компетенций медиа-информационной грамотности в условиях реализации ФГОС	7
§ 1.1. Новые требования к формированию медиа-информационной культуры и грамотности учащихся и учителей-предметников	7
§ 1.2. Медиа-информационная грамотность педагога-библиотекаря как результат медиаобразования	14
§ 1.3. Профессиональные компетенции педагога-библиотекаря образовательной организации	19
§ 1.4. “Умный” ИБЦ как ресурс реализации профессиональной деятельности педагога-библиотекаря в информационно-образовательной среде ОО	27
Глава 2. Деятельность педагога-библиотекаря по развитию медиа-информационной культуры участников образовательного процесса в ИБЦ ОО	35
§ 2.1. Инструменты информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности педагога-библиотекаря в информационно-образовательной среде ОО ИБЦ	35
Раздел 2.1.1. Организация виртуального представительства ИБЦ в структуре информационно-образовательной среды ОО	35
Раздел 2.1.2. Реализация доступа к контенту с помощью мобильных устройств (дополненная реальность)	42
Раздел 2.1.3. Организация деятельности педагога-библиотекаря “в облаках”	52
Раздел 2.1.4. Электронные книги и электронные библиотеки в организации доступа к контенту	57
§ 2.2. Инструменты информационно-коммуникационных технологий педагога-библиотекаря для взаимодействия и коммуникации с участниками педагогического процесса	61
Раздел 2.2.1. Развитие функционального и творческого чтения участников образовательного процесса (конкурсы, проекты и пр.)	61
Раздел 2.2.2. Формирование компетенций медиа-информационной грамотности (авторское право и информационная безопасность)	64
Раздел 2.2.3. Развитие медиа-информационной культуры участников образовательного процесса с помощью геймификации	73
Раздел 2.2.4. Развитие критического мышления участников образовательного процесса через обучение анализу и оценке “цифровой” информации	81
Список источников	89
Приложения	94

Введение

*«Интернет будет везде и нигде...»
Мутуо Каку, ISTE-2016*

Сегодня каждый из нас, кто активно пользуется Интернетом, мобильными устройствами и гаджетами, участвует в социальных сетях и проектах, является жителем цифровой вселенной - «цифровым» гражданином. Как можно охарактеризовать современное состояние цифровой вселенной? Согласно данным исследования IDC «Digital Universe Study»¹ ежегодно цифровая вселенная увеличивается примерно на 60% и через пять лет достигнет суммарного объёма в 40 зеттабайт. Исследование прогнозирует к 2020 году увеличение объёма информации до 40 зеттабайт, что превосходит прежние прогнозы на 14%. Однако всего 37% общего объёма данных в 2020 году будут считаться полезными (в 2013 году – 22%). В то же время исследование IDC показало, что на сегодняшний день проанализировано менее 1% всей имеющейся информации, а защищено - менее 20%. В перспективе объём информации об отдельно взятом пользователе («цифровой след»), хранящейся в цифровой вселенной, станет больше, чем объём данных, создаваемых этим пользователем.

Развитие информационного общества, обусловленное тенденциями качественной и количественной динамики цифровой вселенной, на современном этапе формирует функциональную эффективность личности его активных участников, которая может быть выражена такими базовыми трендами в личностном развитии как автономность и критичность мышления, способность самостоятельно ставить проблемы и анализировать их решение, обрабатывать значительные объёмы разноплановой информации и преобразовывать ее для реализации цели использования, мотивация к непрерывному обучению и самообучению, умение быть мобильным в современной медиасреде и др.

За последние годы интерес профессионалов и практиков к вопросам развития медиа-информационной культуры и компетенций медиа-информационной грамотности, а также их роли в профессиональной деятельности библиотекарей и педагогов-библиотекарей, не ослабевает

Компетенции медиа-информационной грамотности выделены в документах, информационно-методических ресурсах и декларациях ЮНЕСКО, в работах Н.И. Гендиной, О.К. Громовой, И.В. Жилавской, А.В. Федорова, Е.Н. Ястребцевой и др. О зависимости профессиональной деятельности

¹ Исследование и анализ IDC «Digital Universe Study». URL: <https://russia.emc.com/leadership/digital-universe/index.htm> (дата обращения: 30.11.2016)

библиотекаря и педагога-библиотекаря от уровня развития его медиа-информационной грамотности пишут Н.И. Гендина, Н.Б. Кириллова, Э.П. Семенюк, А.В. Федоров и др. ученые и исследователи. О профессиональных компетенциях в целом и их структуре в деятельности библиотекаря и педагога-библиотекаря с позиции развития медиа-информационной культуры пишут Н.И. Гендина, Н.Л. Гончарова, Рашми Кумбар и др. Методология и практические решения развития навыков и умений работы с информацией рассматриваются в работах Л.В. Рождественской, Е.Н. Ястребцевой и др.

Ресурс развития компетенций медиа-информационной грамотности зафиксирован в нормативных и иных документах, регламентирующих деятельность образовательных организаций:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ² рассматривает учебно-наглядные пособия, компьютеры, информационно-телекоммуникационные сети, аппаратно-программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы и иные материальные объекты, необходимые для организации образовательной деятельности в числе средств обучения и воспитания. В целях обеспечения реализации образовательных программ формируются библиотеки, в том числе цифровые (электронные) библиотеки, обеспечивающие доступ к профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам, а также иным информационным ресурсам.
- Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС)³ включают мультимедиа (обработка изображений и звука, выступления с аудио-, видео сопровождением и графическим сопровождением, общение в сети Интернет, использование Интернет-ресурсов, ресурсов электронных коллекций библиотек и медиacentров в ходе аудиторной и самостоятельной учебной деятельности и пр.) как ресурс повышения эффективности образования. Освоение медиа и информационной грамотности лежит в основе личностных (ответственность за информационную деятельность) и метапредметных (эффективный информационный поиск, навыки смыслового чтения, умение работать в насыщенной и агрессивной информационной среде) компетенций всех участников образовательного процесса. Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации образовательных программ разных ступеней образования должно обеспечивать информационную

² Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ.URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/(дата обращения: 30.11.2016)

³ Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС). URL: <https://clck.ru/AQLa9> (дата обращения 30.11.2016)

поддержку образовательной деятельности обучающихся и педагогических работников на основе современных информационных технологий в области библиотечных услуг. Организация, осуществляющая образовательную деятельность, должна иметь интерактивный электронный контент, обеспечивающий образовательную деятельность организации.

Такой интерес к медиа-информационной грамотности педагога-библиотекаря как ресурсу его профессиональной деятельности не является случайным, так как между существующим представлением о развитии у педагогов-библиотекарей компетенций медиа-информационной грамотности на уровне, отвечающем современным вызовам информационного общества, и доказательной практикой реального состояния дел в этой области возникает противоречие, для решения которого сегодня необходимы определенные ресурсы (информационные, организационные, материально-технические и кадровые) в интеграции с системным подходом к формированию в условиях образовательных организаций базовых, а также дальнейшее развитие компетенций медиа-информационной культуры субъекта современного информационного общества как конвергента компетенций информационной и медийной грамотностей с практическим применением различных информационных ресурсов и инструментов.

Материалы пособия позволят администрации, методистам и педагогам-библиотекарям образовательных организаций систематизировать знания по развитию медиа-информационной грамотности участников образовательного процесса (обучающихся, педагогов, родителей), проанализировать эффективность компетенций медиа-информационной грамотности в профессиональной деятельности педагога-библиотекаря при реализации трудовых функций, определить резервы собственной деятельности в развитии активных субъектов современной медиасреды.

Методическое пособие может быть использовано при реализации курсов повышения квалификации для педагогов-библиотекарей и программ профессиональной переподготовки субъектов кадрового ресурса образовательной системы. Также данное пособие может быть полезно для индивидуальной рефлексии и самореализации в области развития компетенций медиа-информационной грамотности как педагогов-библиотекарей, так и иных субъектов образовательной деятельности.

Структура глав и разделов пособия подчинены логике решения проблемы эффективности профессиональной деятельности педагога-библиотекаря как результата формирования и развития его медиа-информационной грамотности.

В целом пособие соответствует программе профессиональной подготовки “ОСНОВЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА-БИБЛИОТЕКАРЯ ШКОЛЬНОГО ИНФОРМАЦИОННО-БИБЛИОТЕЧНОГО ЦЕНТРА”.

Глава 1. Медиа-информационная культура участников обучения как конвергент компетенций медиа-информационной грамотности в условиях реализации ФГОС

§ 1.1. Новые требования к формированию медиа-информационной культуры и грамотности учащихся и учителей-предметников

*“Культура — это знать лучшее, что было высказано и выдумано в мире”,
Мэтью Арнольд*

Становление информационного общества обусловило появление сопутствующего культурного феномена: медиа-информационной культуры личности как синтеза информационной и медийной культур [21].

Термин «*информационная культура*» появился в первой половине 1970-х годов. Первыми этот термин стали использовать библиографоведы, библиотековеды, книговеды.

Характеристики информационной культуры человека можно представить следующим образом (см. Таблицу 1):

Таблица 1

Характеристики информационной культуры

<i>Автор</i>	<i>Характеристика информационной культуры</i>
Э. П. Семенюк, А. Д. Урсул	Информационная культура выступает как важнейший компонент духовной культуры общества в целом, а также различных социальных групп и отдельной личности в частности [42, 43]
А.В. Федоров	Совокупность материальных и интеллектуальных ценностей в области информации, а также исторически определенная система их воспроизводства и функционирования в социуме. По отношению к аудитории информационная культура может выступать системой уровней развития личности человека, способного воспринимать, анализировать, оценивать информацию, усваивать новые знания в этой области [44]
Н.И. Гендина	Способность человека создавать новые информационные продукты и творчески их использовать в различных целях [9]
Е.Н. Ястребцева	Под информационной культурой понимается достигнутый уровень организации информационных процессов, степень удовлетворенности людей в информационном общении, уровень эффективности создания, сбора, хранения, переработки, передачи, представления и использования информации, обеспечивающей целостное видение мира, предвидение последствий принимаемых решений [20]

Таким образом, информационная культура рассматривается большинством авторов как необходимый ресурс эффективности человека в информационном пространстве.

Развитие и масштаб влияния медиа (любое средство, выполняющее коммуникативную функцию) на все сферы жизни, в свою очередь, дали толчок формированию феномена *медийной культуры* общества, придавшей “ускорение” культуре информационной в решении новых задач в связи с расширением информационного контента (распространение медиатекста: статья в газете, телепередача, музыкальный клип, художественная инсталляция, рекламная листовка, фильм, SMS-сообщение и т.п.) и изменением формата коммуникаций в медиасреде⁴. И.В. Жилавская говорит о медиасреде как о «невидимом глазом, но конструируемом и измеряемом информационном облаке, которое окружает со всех сторон человека, «омывает» его разнонаправленными информационными потоками и позволяет выстраивать медиакommunikации» [15].

Основные характеристики медийной культуры личности можно представить следующим образом (см. Таблицу 2):

Таблица 2

Характеристики медийной культуры

<i>Автор</i>	<i>Характеристика медийной культуры</i>
А.В. Федоров	Медийная культура - совокупность материальных и интеллектуальных ценностей в области медиа, а также исторически определенная система их воспроизводства и функционирования в социуме. По отношению к аудитории медийная культура может выступать системой уровней развития личности человека, способного воспринимать, анализировать, оценивать медиатекст, заниматься медиаторчеством, усваивать новые знания в области медиа [44].
Н.Б. Кириллова	Культура передачи информации и культура ее восприятия, которая может выступать и системой уровней развития личности, способной воспринимать, анализировать, оценивать тот или иной медиатекст, заниматься медиаторчеством, усваивать новые знания посредством медиа [22].

Таким образом, медийная культура может быть представлена как ресурс эффективности личности в медиасреде при работе с медиатекстом, занятии медиаторчеством и пр.

Информационная и медийная культуры имеют общие характеристики, направленные на повышение эффективности деятельности с разнообразной информацией с целью обеспечения для человека максимально комфортной

⁴ Теоретические основы медиаобразовательной деятельности СМИ [Электронный ресурс]. URL: <http://www.evartist.narod.ru/text23/0006.htm> (дата обращения: 30.11.2016)

среды для достижения информационно-коммуникационных целей, что делает возможным их синтез, выраженный сегодня в медиа-информационной культуре личности.

Остановимся на определении *медиа-информационной культуры* личности И.В. Жилавской, которая рассматривает данный феномен как уровень медиаактивности, соответствующий медиадеятельности в контексте медиа-информационного потенциала личности. Чем выше медиа-информационный потенциал личности, тем выше уровень ее медиаактивности. В данном контексте медиа-информационная культура личности выступает способом сохранения и преумножения ценностей общества, его культурного опыта и культурных норм⁵.

Индикатором уровня развития культуры личности выступает *функциональная грамотность*⁶, которую можно определить как способность человека вступать в отношения с внешней средой и максимально быстро адаптироваться и функционировать в ней.

В современной медиасреде на лидирующие позиции выходит потребность в формировании функционально грамотных граждан цифровой вселенной настоящего и будущего. И сегодня “цифровая” грамотность - является функциональной для современного “цифрового” гражданина.

В 2015 году Региональный общественный центр интернет-технологий (РОЦИТ) проводил исследование уровня “цифровой” грамотности населения России [19] (см. рисунок 1):

⁵ Медиаобразование 2013: Сборник трудов Международного форума конференций. URL: <https://goo.gl/NXx5UH> (дата обращения: 30.11.2016)

⁶ Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР. Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. 2009

Индекс Цифровой Грамотности граждан Российской Федерации

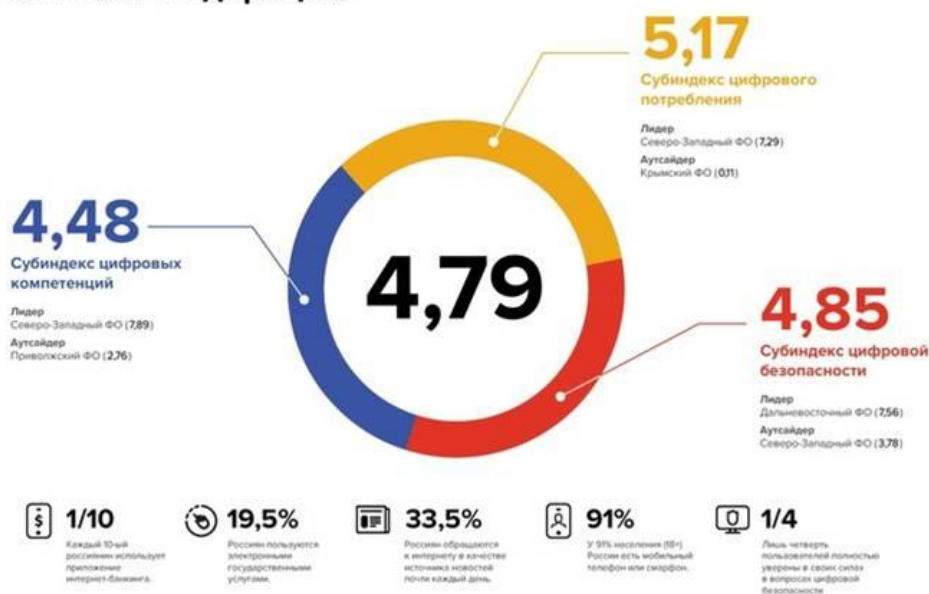


Рисунок 1 – Индекс цифровой грамотности граждан РФ (РОЦИТ, 2015).

Результаты исследования позволяют сделать вывод о высокой степени активности граждан в потреблении информации. При этом уровни компетентного и безопасного потребления информации достаточно низки. Это подтверждает актуальность решения проблемы развития “цифровой” грамотности общества.

В содержательном контексте развития современной медиа-информационной культуры функциональную «цифровую» грамотность личности можно разделить на два компонента: информационную и медийную грамотности.

Впервые понятие «информационная грамотность» было введено в 1977 г. в США. Значительный вклад в разработку данного понятия внесла Американская библиотечная ассоциация.

Характеристики информационной грамотности можно представить следующим образом (см. Таблицу 3):

Таблица 3

Характеристики информационной грамотности

Автор	Характеристика информационной грамотности
О.К. Громова	Умение формулировать информационную потребность, запрашивать, искать, отбирать, оценивать и перерабатывать информацию, в каком бы виде она ни была [12].

Е.А. Бондаренко	Комплекс умений работать с информацией – классифицировать ее по заданным признакам, собирать, фильтровать, преобразовывать из одной формы в другую, излагать в соответствии с заданными параметрами и пр. [3]
IFLA (Международная Федерация библиотечных ассоциаций и учреждений)	<p>Компоненты информационной грамотности [11]:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● получение информации: <ul style="list-style-type: none"> ○ определение и формулировка потребности в информации; ○ нахождение информации; ● оценка информации: <ul style="list-style-type: none"> ○ отбор, извлечение, анализ, синтез информации; ○ организация информации: обобщение и интерпретация информации; ● использование информации: <ul style="list-style-type: none"> ○ применение полученной информации, освоение ее как собственного знания, подготовка информационных продуктов; ○ передача и использование информации в соответствии с законами об интеллектуальной собственности, правилами легального использования информации и этическими нормами.
ЮНЕСКО	<p>Набор компетенций, необходимых для получения, понимания, оценки, адаптации, генерирования, хранения и представления информации, используемой для анализа проблем и принятия решения [33]:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● выявление информационных потребностей; ● выявление источников информации; ● определение местоположения или поиск информации; ● анализ и оценка качества информации; ● организация, хранение или архивирование информации; ● эффективное и результативное использование информации в соответствии с этическими нормами; ● создание и обмен новыми знаниями.

Таким образом, информационная грамотность представляет собой набор компетенций человека для получения, переработки, хранения и представления информации. В дальнейшем мы будем опираться на трактовку понятия “информационная грамотность” и состав ее компетенций ЮНЕСКО, как общепринятых.

Детерминация понятия “*медийная грамотность*” также отражена в ряде экспертных трактовок (см. Таблицу 4):

Характеристики медийной грамотности

<i>Автор</i>	<i>Характеристика медийной грамотности</i>
А.В. Федоров	Умение анализировать и синтезировать пространственно-временную реальность, умение “читать” медиатекст. Компетенции медиаграмотности являются результатом медиаобразования [44].
П. Офдерхейд	Медиаграмотность направлена на развитие в человеке «критической автономии относительно медиа. Главное в медиаграмотности: широкий спектр информирования в гражданской, социальной, потребительской областях, в отношении эстетического восприятия и творчества [32].
ЮНЕСКО	<p>Аналитический подход к медиасреде и решимость выражать себя через медиа [11]. Базовые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● способность видеть, слышать, создавать и интерпретировать медиа контент; ● способность общаться при помощи медиа и примерять на себя различные медиа роли; ● умение интерпретировать и понимать значение различных медиа контентов; ● защита частного пространства и умение избегать вредоносных контактов и контента.

По мнению авторов, медийная грамотность представляет собой набор компетенций человека, направленных на получение, переработку и создание нового представления контента в медиасреде. Позиция ЮНЕСКО в отношении трактовки медийной грамотности и ее компетенций будет использоваться нами далее как общепринятая.

В современной медиасреде выработано определение *медиа-информационной грамотности* как синтеза информационной и медийной. Выработанное определение медиа-информационной грамотности вошло в «Московскую декларацию о медиа- и информационной грамотности» (Москва, 2012). Согласно данной декларации, «Медиа- и информационная грамотность – это совокупность знаний, установок, умений и навыков, которые позволяют получать доступ к информации и знаниям, анализировать, оценивать, использовать, создавать и распространять их с максимальной продуктивностью в соответствии с законодательными и этическими нормами и с соблюдением прав человека. Медиа- и информационно грамотный человек может использовать различные средства, источники и каналы информации в личной, профессиональной и общественной жизнедеятельности. Он знает, когда и какая информация требуется и для чего, где и как ее можно получить. Он понимает, кто и с какими целями создал и распространяет эту информацию, он имеет представление о ролях, функциях и ответственности СМИ, институтов памяти

и других поставщиков информации. Он может анализировать информацию, сообщения, представления и принципы, транслируемые медиа и другими производителями контента, определять достоверность получаемой и создаваемой информации по ряду общих, личных и контекстуальных критериев. Медиа- и информационная грамотность выходит за рамки владения коммуникационными и информационными технологиями и включает навыки критического мышления, осмысления и интерпретации информации в различных областях профессиональной, образовательной и общественной деятельности» [31].

Уровень и критерии развития медиа-информационной грамотности в России можно оценить на основе результатов исследования РОЦИТ “Индекс цифровой грамотности”, проведенного в 2015 году [19]. По результатам исследования⁷, проведенного научной группой «ЦИРКОН» по заказу Минкомсвязи РФ, уровень медиаграмотности в России в 2015 составил 74%, что почти втрое превысило целевой показатель в 25%. При этом, как показал опыт, 30% населения страны обладает высоким уровнем медиаграмотности, 44% — средним, а у 26% медиаграмотность находится на низком уровне.

Задание для рефлексии.

Дайте оценку уровню собственной компетентной активности в медиасреде:

- Используете ли Вы социальные сети? (не пользуюсь, читаю новости друзей и пабликов, генерирую свой контент и размещаю посты, публикую фотографии, аудио, видео, создаю и модерую пользовательские группы и страницы)
- Какие социальные Сети используете наиболее часто? (Одноклассники, вКонтакте, Facebook, другое)
- Как часто Вы читаете новостной контент в Сети? (никогда, раз в месяц и реже, раз в неделю и реже, несколько раз в неделю, каждый/почти каждый день)
- Как часто Вы пользуетесь поисковыми системами? (никогда, раз в месяц и реже, раз в неделю и реже, несколько раз в неделю, каждый/почти каждый день)
- Используете ли Вы мобильные устройства для информационного сёрфинга и работы с информацией? (не использую, размещение собственного контента: фотографий, видео, аудио и др., публикация собственных текстов, выход в Интернет)
- Проверяете ли Вы достоверность информации? (никогда, поиск в Интернете, обращение к друзьям и пр., поиск на ТВ-каналах и радио, поиск в СМИ, поиск во всех возможных источниках)
- Следует ли Вы правилам информационной безопасности и сохранности авторского права в Сети? (никогда, всегда, по желанию, в некоторых случаях, не перепечатаваю чужое)

⁷ В России зафиксирован высокий уровень медиаграмотности. URL: <http://minsvyaz.ru/ru/events/34574/> (дата обращения: 30.11.2016)

§ 1.2. Медиа-информационная грамотность педагога-библиотекаря как результат медиаобразования

*“Один из самых настораживающих побочных эффектов информационной эры — ощущение, что мы обязаны все знать. Понимание своей ограниченности необходимо, чтобы выжить в информационной лавине”,
Марк Хёрст*

Любой человек должен не только знать современные технические устройства и уметь с ними работать, но и обладать критическим мышлением (способностью интерпретировать средства массовой информации и понимать медиатексты). Данный контекст личностного развития в медиа-информационной среде актуализирует вопросы медиаобразования как образующего процесса.

Существует ряд экспертных трактовок медиаобразования. Выделим некоторые из них (см. Таблицу 5):

Таблица 5

Характеристики медиаобразования

<i>Автор</i>	<i>Характеристика медиаобразования</i>
А.В. Федоров	Процесс развития личности с помощью и на материале средств массовой коммуникации (медиа) с целью: <ul style="list-style-type: none">● формирования культуры общения с медиа;● творческих, коммуникативных способностей;● критического мышления;● умений полноценного восприятия, интерпретации;● анализа и оценки медиатекстов;● обучения различным формам самовыражения при помощи медиатехники Ведущая цель медиаобразования: научить аудиторию анализировать и выявлять манипулятивные воздействия медиа, ориентироваться в информационном потоке современного демократического общества [44]
И.В. Жилавская ⁸	<ul style="list-style-type: none">● Комплекс специальных образовательных технологий;● Процесс образования и самообразования граждан в области средств коммуникации
Лен Мастерман ⁹	18 принципов медиаобразования. В качестве базовых могут быть

⁸Жилавская И.В. Медиаобразование как фактор, способствующий самоактуализации личности в информационном обществе / И.В. Жилавская // 24-е заседание семинара «Методологические проблемы наук об информации» : тез. докл. Москва, 2016. URL: http://inion.ru/files/File/MPNI_24_Zhilavskaya_I_V_Doklad.pdf. (дата обращения: 30.11.2016г.)

⁹ Федоров А.В. Медиаобразование будущих педагогов : монография. Таганрог, 2005. 283с. URL: http://www.ict.edu.ru/ft/005056/me_futureped.pdf (дата обращения: 30.11.2016)

	<p>выделены следующие:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Центральная концепция – репрезентация; ● Процесс, продолжающийся всю жизнь; ● Цели образования: критическое мышление + критическая автономия (как сформированная в процессе медиаобразования на базе критического мышления независимость суждений и анализа медиатекстов); ● Исследовательский процесс; ● Ключевые инструменты – в большей степени аналитического содержания; ● Эффективность медиаобразования: способность применить свое критическое мышление в новых ситуациях и количество обязательств и мотиваций, выраженных по отношению к медиа; ● Предмет критического исследования и диалога, в ходе которых активно приобретаются новые знания.
--	--

Таким образом, медиаобразование экспертами трактуется как важный компонент личностного и профессионального развития в медиасреде, связанный с критическим мышлением, а также как важный ресурс современной системы образования.

В современной образовательной среде внешние условия усиливают значение кадрового обеспечения реализации медиаобразования. Впервые в 2011 году в Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих (раздел "Квалификационные характеристики должностей работников образования") внесена квалификационная характеристика должности "Педагог-библиотекарь"¹⁰.

Педагогам-библиотекарям предстоит сегодня решать важные и новые задачи в своей профессиональной деятельности в медиасреде. Это требует сформированности у данной категории работников компетенций, отвечающих вызовам среды деятельности и общества. Однако на сегодняшний момент вопросы содержания и реализации профессиональной подготовки педагогов-библиотекарей решаются недостаточно эффективно. Данное пособие позволит сделать очередной важный шаг в решении обозначенной проблемы.

Новая роль педагога-библиотекаря в процессе обучения находится в высокой степени зависимости от компетенций медиа-информационной грамотности и может быть реализована достаточно широко: от организации всевозможных читательских исследований и дистанционного

¹⁰ Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации (Минздравсоцразвития России) от 31 мая 2011 г. № 448н г. Москва "О внесении изменения в Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел "Квалификационные характеристики должностей работников образования". URL: <https://rg.ru/2011/07/13/doljnosti-dok.html> (дата обращения: 30.11.2016).

консультирования по вопросам безопасности в интернете, соблюдения авторских прав, чтения, новых поступлений до обучения субъектов информационного общества через блоги, вики-среды и возможности социальных сервисов и инструментов Веб 2.0 поиску, отбору, анализу, презентации информации, что собственно и выступает сегодня индикаторами развития медиа-информационной грамотности.

На совещании международной группы экспертов по проблемам разработки индикаторов медиа- и информационной грамотности, организованном Сектором коммуникации и информации ЮНЕСКО, Институтом статистики ЮНЕСКО и Бюро ЮНЕСКО в Бангкоке в 2010 году были выделены 2 группы индикаторов медиа-информационной грамотности [7]:

- Индикаторы первого уровня, предназначенные для измерения экзогенных (относящихся к окружающей среде) факторов, стимулирующих развитие медиа-информационной грамотности;
- Индикаторы второго уровня, предназначенные для измерения компетенций учителей, преподавателей, библиотекарей, учащихся и студентов в сфере медиа-информационной грамотности.

Для целей данного пособия в контексте профессиональной деятельности педагога-библиотекаря остановимся на группе индикаторов медиа-информационной грамотности 2-го уровня [7]:

- Категория 2.1. Доступ / Поиск медиа и информации. Включает индикаторы, показывающие насколько хорошо люди могут сформулировать свои медиа- и информационные потребности;
- Категория 2.2. Оценка / Понимание медиа и информации. Содержит индикаторы, отражающие способность оценить качество информации и медиа-контента, к которому они получают доступ, учитывая такие факторы, как знание функций СМИ, полнота, точность, актуальность, оперативность получаемой медиа и информации;
- Категория 2.3. Использование / Создание медиа и информации. Содержит индикаторы меры использования гражданами медиа и информации:
 - умения пользоваться новыми способами общения, предоставляемыми современными СМИ и Интернетом;
 - осваивать медиа и информацию как личное знание;
 - создавать собственные медиа- и информационные продукты;
 - понимать и действовать на основе соблюдения этических норм и стандартов поведения в информационном обществе.

Ключевые компетенции медиа- и информационной грамотности подробно формализованы в каталоге навыков медиа- и информационной

грамотности, оригинальный текст которого подготовлен Фондом «Современная Польша» (Fundacja Nowoczesna Polska) в рамках реализации Программы ЮНЕСКО «Информация для всех» [47]. Структурная выборка компетенций медиа-информационной грамотности данного каталога, а также возможные индикаторы 2-го уровня развития медиа-информационной грамотности педагога-библиотекаря приведены в Приложении 1.

Развитие указанных компетенций, состав и индикаторы которых выбираются в зависимости от целей обучения, наиболее эффективно реализуется в процессе медиаобразования в формате очных и дистанционных образовательных мероприятий, в том числе и с игровыми элементами.

Например, в период с 2009 года при поддержке «Школьного сектора» Ассоциации RELARN, ООО «КМ-Образование», Некоммерческого фонда «Пушкинская библиотека», творческого объединения ЮНПРЕСС, Всероссийской программы «Обучение для будущего» (Intel) и др. инициированы и реализованы (в том числе с авторством специалистов ГБУ ДПО «Новокуйбышевский Ресурсный центр») дистанционные образовательные мероприятия, многие из которых доступны педагогу-библиотекарю для самообразования:

- «Я учусь работать в блоге» (2009) [56] - (массовый открытый онлайн-курс), дистанционный формат, Google приложения. Курс инициирован и реализован при поддержке Координационного Центра Национального Домена сети Интернет (RU) и Русской школьной библиотечной ассоциации (РШБА) специально для библиотекарей школ сотрудниками «Школьного сектора» Ассоциации RELARN и лаборатории «Школьная медиатека» ИСМО РАО. Цель курса: создание и развитие профессиональных блогов, как инновационного средства ИКТ, совместная разработка моделей их использования в образовательной и библиотечной практике.
- «Детские библиотеки в вики проектах» (2011) [26] - (массовый открытый онлайн-курс), дистанционный формат, вики-среда. Основной целью обучения по курсу явилось создание условий для развития у библиотекарей специальных компетенций, направленных на развитие у читателей и посетителей библиотек самостоятельной позиции, стремления к участию в деятельности сетевых сообществ.
- «Детективное расследование дела о кладе Стеньки Разина» (2012) [52] - веб-квест (вики-среда), квест, дистанционный/очный формат. Цель веб-квеста: догадаться, где в черте города Волгограда зарыт клад разбойника и атамана Стеньки Разина, попытаться найти «его» в черте города с использованием мобильных устройств.

- “Возможности библиотечных сетевых сообществ /Сетевые сервисы для решения профессиональных задач библиотекаря по продвижению книги и чтения/” (2013) [57] - (массовый открытый онлайн-курс), дистанционный формат, вики-среда. Содержание обучения заключается в освоении участниками - сообществом библиотечной сервисов применительно к современной библиотечной деятельности.
- “QR-коды в образовании” (2013) [37] - мастерская, дистанционный формат, вики-среда. В мастерской уделено внимание использованию мобильных технологий в библиотечной работе с детьми и подростками. В ходе работы мастерской участники осваивают новые формы генерации информационных объектов (QR-коды), способы организации информационного обмена с использованием мобильных устройств. Акцент сделан на мобильных устройствах и гаджетах.
- “Дополненная реальность (QR-коды)” (2014) [36] - Мастерская, дистанционный формат, Google приложения. В ходе работы мастерской участники знакомятся с примерами использования мобильных технологий и элементов дополненной реальности в современной медиасреде. Акцент сделан на информационных объектах дополненной реальности - QR-кодах и способах организации информации в виртуальных средствах массовой информации с использованием мобильных устройств. В итоге работы мастерской участники разрабатывают QR-кодекс "цифрового" гражданина и размещают его на страничках своих веб-сайтов.
- “Библиотекарь в медийной войне” (2014) [34] - Мастерская, дистанционный формат, вики-среда. В ходе мастерской ее участники “поработают” в Агентстве информационного сотворчества “Мир Медиа Манифест”: “нарисуют портрет” информационной (медийной) войны, научатся отличать фейк и фактоид от факта, примут участие в тематической “Фейк-экспедиции”, создадут цифровую копилку Интернет-фейков и поработают над своими сценариями использования фейков как инструмента формирования медиаграмотности читателей.
- и др.

Таким образом, медиаобразование является важным ресурсом, который позволит педагогам-библиотекарям сформировать набор необходимых компетенций медиа-информационной грамотности и повысить свою функциональную эффективность как в личном, так и в профессиональном контексте. Однако качество данных компетенций не является постоянным и динамично меняется под воздействием внешних условий, связанных с развитием медиасреды. Поэтому эффективность профессиональной

деятельности педагога-библиотекаря зависит от управляемого обучения, а также от способности к самообразованию в течение всей жизни.

Для целей развития основных компетенций медиа-информационной грамотности педагога-библиотекаря как раз и может быть реализована программа профессиональной переподготовки “ОСНОВЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА-БИБЛИОТЕКАРЯ ШКОЛЬНОГО ИНФОРМАЦИОННО-БИБЛИОТЕЧНОГО ЦЕНТРА”. Результатом освоения программы будет сформированность у обучающихся профессиональных компетенций, необходимых для профессиональной деятельности педагога-библиотекаря информационно-библиотечного центра образовательной организации.

Задание для рефлексии

Знаете ли Вы какие-либо ресурсы Интернет-среды, работа с которыми позволит развивать медиа-информационную грамотность, в том числе и через самообучение?

§ 1.3. Профессиональные компетенции педагога-библиотекаря образовательной организации

*«Призвание есть течение, которому полезно
учинить препятствие в его истоке для того,
чтобы увидеть, река ли это или только ручеек...»,
А. Декурсель*

Особую роль для педагога-библиотекаря образовательной организации играет сегодня владение операциональными навыками работы с любыми цифровыми устройствами и гаджетами, методами и технологиями работы с информацией, так как их деятельность напрямую связана с передачей этого набора компетенций своим читателям. О важности многоаспектного развития умений и навыков работы с информацией пишут в своих работах Л.В. Рождественская, Е.Н. Ястребцева и др.

В данном контексте профессиональная деятельность педагога-библиотекаря зависит от уровня развития его медиа-информационной грамотности, что находит свое продолжение в предполагаемой структуре профессиональных компетенций (определенного набора умений и навыков) педагога-библиотекаря.

Процесс формирования профессиональных компетенций предполагает определение принципов, условий, технологий, факторов, подходов, которые позволяют определить, конкретизировать и соотнести требования квалификационных характеристик, стандартов образования, компонентов профессиональной деятельности, ее доминирующих видов, профессионально

важных качеств, значимых личностных качеств, интересов, склонностей, способностей специалистов [30].

Состав профессиональных компетенций в контексте медиа-информационной культуры формализован на основе проекта профессионального стандарта педагога-библиотекаря (разработчики: И.С. Пилко, Н.И. Гендина, Л.Г. Тараненко, Г.А. Стародубова, Л.И. Лазарева, Л.Н. Рябцева, Е.В. Косолапова, О.В. Абалакова) [1] и приведен в Приложении 2.

Профессиональные компетенции педагога-библиотекаря как результат медиаобразования лежат в основе реализации трудовых функций. Соответствие компетенций трудовым функциям могут быть представлены как синтез результатов обучения (профессиональных компетенций), компетенций медиа-информационной грамотности, а также индикаторов их развития.

Рассмотрим данный тезис выборочно на примере проектируемых трудовых функций (см. Таблицу 6) педагога-библиотекаря и выделенных в Приложении 1 компетенций медиа-информационной грамотности.

Таблица 6

Профессиональные компетенции педагога-библиотекаря как результат медиаобразования

<i>Профессиональная компетенция как результат обучения</i>	<i>Трудовая функция/Трудовые действия (на примере проекта профессионального стандарта педагога библиотекаря)</i>	<i>Детализация умений и навыков</i>	<i>Индикаторы развития компетенций</i>
Способность работы с информацией из различных источников, включая сетевые ресурсы сети Интернет, для решения профессиональных и социальных задач	<p><i>Организация обслуживания пользователей библиотеки общеобразовательной организации (С/04.6):</i></p> <p>Справочно-библиографическое и информационное обслуживание участников образовательных отношений</p>	<p><i>Осуществлять прием и уточнение запросов на обслуживание пользователей библиотеки общеобразовательной организации</i></p> <p><i>Базовый уровень:</i> знать, как использовать основные источники информации для удовлетворения информационных потребностей</p> <p><i>Средний уровень:</i> знать</p>	<p>Освоены: базовые ИКТ и возможности их использования в процессах справочно-библиографического, библиотечного и информационного обслуживания;</p> <p>методы обобщения и интерпретации информации из различных источников;</p>

		<p>модели информационного поведения</p> <p><i>Продвинутый уровень:</i> знать принципы организации источников и потоков информации</p>	
		<p><i>Свободно ориентироваться в справочно-библиографическом аппарате библиотеки, библиотечном фонде, базах данных, ресурсах Интернет</i></p> <p><i>Базовый уровень:</i> применять ИКТ для создания, ввода, сохранения и восстановления результатов работы с информацией и медиаконтентом;</p> <p><i>Средний уровень:</i> использовать результаты оценки недостатков, преимуществ и ограничений информационных источников и инструментов ИКТ</p> <p><i>Продвинутый уровень:</i> объединять информацию из различных источников</p>	<p>Освоены классификация и назначение информационных ресурсов</p>
		<p><i>Владеть методами поиска информации, в том числе в ресурсах Интернет</i></p> <p><i>Базовый уровень:</i> выбирать источники информации с учетом информационной</p>	<p>Освоены: стратегии, методы и алгоритмы простого и расширенного информационного поиска;</p> <p>технология построения</p>

		<p>потребности и назначения информации;</p> <p>уметь искать информацию в традиционных и электронных источниках;</p> <p>знать о праве на доступ к информации и ограничениях, связанных с этим;</p> <p>применять правила сетевого этикета;</p> <p>поддерживать IT-гигиену и прогнозировать последствия действий в Сети</p> <p><i>Средний уровень:</i> уметь быстро выбирать источники информации на основе критериев;</p> <p>знать модели информационного поведения;</p> <p>использовать расширенные методы поиска информации;</p> <p>добавлять, улучшать и связывать информацию в различных формах, полученную из различных источников;</p> <p>самостоятельно принимать решения, касающиеся безопасности коммуникации в конкретной ситуации;</p> <p>знать основные</p>	<p>информационных запросов;</p> <p>технологии отбора, извлечения информации и медиаконтента;</p> <p>технологии передачи и использования информации в соответствии с законами об интеллектуальной собственности;</p>
--	--	---	---

		<p>средства и методы защиты от информационных рисков</p> <p><i>Продвинутый уровень:</i> уметь выбрать эффективный источник информации в зависимости от специфики задач;</p> <p>разработать эффективную стратегию для поиска информации;</p> <p>развивать субъективные этические нормы общения и использования СМИ</p>	
		<p><i>Осуществлять информационное сопровождение основных образовательных программ</i></p> <p><i>Базовый уровень:</i> знать критерии оценки источников информации;</p> <p>знать, как проверить информацию, сравнив различные источники</p> <p><i>Средний уровень:</i> замечать различия между фактической информацией и другими сообщениями, в том числе, мнениями, суждениями, критикой;</p> <p><i>Продвинутый уровень:</i> понимать последствия отсутствия критического подхода к использованию</p>	<p>Освоены: технологии контекстного применения полученной информации и медиаконтента;</p> <p>методы и критерии анализа информации и медиаконтента;</p> <p>технологии инструментального анализа оценки информационного и медиаконтента, а также индуктивной аргументации</p>

		источников информации и средств ИКТ	
		<p><i>Владеть технологиями создания и экспонирования традиционных и электронных книжных выставок различного целевого и читательского назначения</i></p> <p><i>Базовый уровень:</i> уметь делать тематические фотографии, видеоролики, рисунки аудиоподкасты;</p> <p>уметь грамотно соединять и подбирать различный контент;</p> <p>уметь создавать информационный и медиаконтент с помощью инструментов для работы в Сети;</p> <p>уметь самостоятельно оцифровать аналоговый контент</p> <p><i>Средний уровень:</i> создать комплекс медиаконтента на заданную тему;</p> <p>на высоком уровне отредактировать подготовленные крупные мультимедийные ресурсы</p> <p><i>Продвинутый уровень:</i> руководить медиапроектом, распределять задания по подготовке</p>	<p>Освоены: технологии создания и экспонирования традиционных и электронных книжных выставок различного целевого и читательского назначения;</p> <p>технологии и инструменты коллективного создания информационного контента в Сети;</p> <p>технология проектной подготовки медиа-информационных продуктов;</p> <p>технологии и инструменты защиты авторского права на контент;</p>

		компонентов и монтаживанию собранного материала	
		<p><i>Использовать современные информационно-коммуникационные технологии и коммуникативные средства социальных сетей в обслуживании пользователей библиотеки общеобразовательной организации;</i></p> <p><i>Владеть технологиями предоставления услуг группового и индивидуального информирования</i></p> <p><i>Базовый уровень:</i> активно участвовать в выбранных Интернет-сообществах;</p> <p><i>Средний уровень:</i> уметь создавать устойчивые проблемно-ориентированные социальные сети;</p> <p>знать характер, правила организации и динамику различных групп в медиасреде;</p> <p>уметь использовать потенциал социальных сетей</p> <p><i>Продвинутый уровень:</i> грамотно создавать средства информационного общения;</p> <p>создавать интернет-сообщества, совместно формирующие</p>	<p>Освоены: классификация, назначение и технологии предоставления услуг индивидуального и группового информирования;</p> <p>Методы проектирования и технологии деятельности сетевых сообществ</p>

		<p>цифровую среду;</p> <p>выбирать для конкретных задач конкретные инструменты и технологии;</p> <p>понимать процесс создания и управления группами и социальными сетями</p>	
		<p><i>Организовывать обратную связь с пользователями библиотеки общеобразовательной организации по результатам справочно-библиографического, библиотечного обслуживания и информационного обслуживания</i></p> <p><i>Базовый уровень:</i> уметь уверенно и эффективно общаться в медиасреде;</p> <p>понимать разницу между формальным и неформальным общением;</p> <p>создавать различные формы информационных сообщений;</p> <p>использовать инструменты интерактивного общения со звуком и видеоизображением</p> <p><i>Средний уровень:</i> знать правила общения с другими пользователями, СМИ;</p>	<p>Освоены: технология оказания услуг информирования пользователей в локальном и удаленном режимах;</p> <p>правила сетевого этикета</p>

		<p>создавать корректные, ясные и последовательные информационные сообщения</p> <p><i>Продвинутый уровень:</i> преодолевать информационные барьеры, запрет на контактную информацию и информационную асимметрию;</p> <p>эффективно формулировать информационные сообщения, а также адаптировать их к различным видам медиа;</p>	
--	--	--	--

Рассмотренный подход может быть использован при проектировании результатов образовательных мероприятий для развития профессиональных компетенций педагогов-библиотекарей, для составления личной карты собственных профессиональных компетенций для самообучения, а также экспертной оценки соответствия компетенций реализуемой деятельности педагога-библиотекаря в условиях ИБЦ образовательной организации.

Задание для рефлексии.

На основе представленного подхода и предлагаемых ресурсов выберите стандартизированную профессиональную компетенцию педагога-библиотекаря и представьте ее как результат обучения с опорой на проект профессионального стандарта и компетенции медиа-информационной грамотности.

§ 1.4. “Умный” ИБЦ как ресурс реализации профессиональной деятельности педагога-библиотекаря в информационно-образовательной среде ОО

*“Секрет свободы — это библиотека”,
Бернар Вербер*

Современный информационно-библиотечный центр (далее - ИБЦ) образовательной организации (далее - ОО) закрепляется в качестве элемента административной и хозяйственной деятельности, необходимого для

реализации образовательной деятельности Федеральными государственными образовательными стандартами¹¹. А именно: *«Организация, осуществляющая образовательную деятельность по реализации образовательной программы, должно обеспечить необходимые для образовательной деятельности обучающихся (в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов, а также одаренных детей), административной и хозяйственной деятельности: ... информационно-библиотечные центры с рабочими зонами, оборудованными читальными залами и книгохранилищами, обеспечивающими сохранность книжного фонда, медиатекой...»*.

Данный элемент особенно важен в современной образовательной системе, так как меняется парадигма информационно-образовательного пространства. Если несколько лет назад это была достаточно закрытая среда, обеспечивающая деятельность конкретной организации своими «внутренними» силами, то теперь картина иная. Современные культурные и организационные формы информационного взаимодействия при условии соответствующей компетентности участников обучения раздвигают границы образовательного пространства, оно начинает существовать «вне стен», что способствует его открытости и глобализации, обогащает, а, следовательно, положительно влияет на образовательный результат конкретного субъекта образовательной системы.

Сегодня важность задачи развития ИБЦ ОО находит свое отражение и в нормативных документах, в том числе в Приказе Минобрнауки №715 от 15.06.2016 «Об утверждении Концепции развития школьных информационно-библиотечных центров»¹².

Насколько ИБЦ образовательной организации сегодня готов поддержать субъектов обучения в стремлении стать грамотными «цифровыми» гражданами и обеспечить его ресурсами - от этого зависит результативность деятельности образовательной организации в целом. ИБЦ в формате своей деятельности выступает как ресурс профессиональной деятельности педагога-библиотекаря в информационно-образовательной среде ОО, а также как гарант достижения результатов деятельности образовательной организации в части реализации медиаобразования, что подкрепляется примерами обновленных функций данной структуры:

¹¹ Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) . URL: <https://clck.ru/AQLa9> (дата обращения: 30.11.2016)

¹² Приказ Минобрнауки №715 от 15.06.2016 «Об утверждении Концепции развития школьных информационно-библиотечных центров». URL: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71338750/> (дата обращения: 30.11.2016)

- реализация информационного обеспечения образовательного процесса в образовательной организации в условиях внедрения ФГОС, содействие самообразованию участников образовательных отношений;
- содействие развитию творческих способностей обучающихся, формированию духовно богатой, нравственно здоровой личности;
- организация библиотечного обслуживания всех участников образовательного сообщества;
- обеспечение организации доступа к местным, региональным, национальным и глобальным информационным ресурсам;
- формирование информационной культуры и медийной грамотности обучающихся;
- интеграция усилий педагогического коллектива и родительского сообщества в области приобщения обучающихся к чтению.

Эффективность реализации новых функциональных возможностей ИБЦ как ресурса развития образовательной организации может быть достигнута в результате синтеза:

- традиционной системы информационно-библиотечной деятельности;
- практик медиаобразования;
- средств современных информационных, коммуникативных, Интернет-технологий.

Развитие перспективного образа (модели) ИБЦ может быть реализовано в следующих направлениях:

- создание, развитие и обеспечение доступа к фонду (собственные ресурсы, ресурсы внешней медиасреды) информационных, образовательных, методических ресурсов организации;
- развитие среды и условий для сопровождения образовательной деятельности в организации, реализации медиаобразования и поддержки творческого чтения обучающихся;
- реализация собственных развивающих медийных продуктов (в том числе как результат медиаобразования в структуре общего содержания образовательной деятельности организации);
- развитие информационной культуры и медийной грамотности субъектов деятельности организации, поддержка творческого чтения (информационные и образовательные мероприятия для обучающихся, педагогов, библиотечных специалистов и пр.)

Целью создания, развития и поддержки ИБЦ в образовательной организации может стать повышение эффективности медиаобразования через новые формы (smart) организации и ресурсного обеспечения обучения на основе современных информационных, коммуникационных, Интернет и медиатехнологий [39]. Smart-обучение¹³ (smart-education, “умное” обучение) - гибкое обучение в интерактивной образовательной среде с помощью контента со всего мира, находящегося в свободном доступе. Базовый концепт smart обучения - доступность знаний. Одним из условий перехода к умному электронному обучению является, например, переход от пассивного книжного контента к активному.

Проектируемые задачи нового ИБЦ в формате «smart»:

- реализовать поддержку технологической и организационной инфраструктуры информационно-образовательной среды организации;
- сформировать с учетом специфики направления деятельности организации каталоги информационных, методических, образовательных ресурсов, представленных как в традиционном, так и электронном форматах, в том числе в сети Интернет;
- обеспечить широкий, свободный и оперативный доступ к информационно-методическим и образовательным ресурсам;
- обеспечить самостоятельную работу с информационными ресурсами в режиме 24/7;
- создать условия применения мобильных устройств и гаджетов для работы с ресурсами информационно-образовательной среды организации;
- обеспечить безопасность и защиту информационных ресурсов;
- формировать и развивать информационную культуру и медиаграмотность субъектов обучения на основе современных информационных, коммуникационных и Интернет-технологий;
- создать условия для повышения квалификации субъектов образовательной деятельности через освоение новых образовательных практик и инструментария силами как внутреннего, так и внешнего по отношению к субъекту сообщества
- развивать творческие и креативные способности пользователей при работе с информационным контентом с помощью современных информационных, коммуникационных и Интернет-технологий;
- и т.д.

¹³ Тихомиров В.П., Тихомирова Н.В. Smart-education: новый подход к развитию образования. URL: <http://www.elearningpro.ru/forum/topics/smart-education> (дата обращения: 30.11.2016)

Ресурсное обеспечение реализации модели ИБЦ в формате smart можно представить в группах информационных, организационных, материально-технических и кадровых ресурсов.

Информационные ресурсы:

- обеспечивающие деятельность ИБЦ (нормативно-правовая база);
- составляющие информационное поле деятельности, в соответствии с ФГОС:
 - электронные учебные материалы и информационно-образовательные ресурсы Интернета;
 - традиционные ресурсы, в том числе по всем предметам учебного плана в фонде;
 - электронные информационно-образовательные ресурсы, в том числе по всем предметам учебного плана в фонде;
 - дополнительная литература в фонде;
 - авторские ресурсы субъектов деятельности ИБЦ.

Организационные ресурсы:

- структурная схема реального и виртуального пространства ИБЦ, ориентированного на пользователя (структура организации ресурсов в фондах, виртуальные информационные каналы, информационные потоки и пр.);
- методы интеграции ИБЦ в образовательный процесс (формирование медиа-информационной грамотности участников образовательного процесса через сопровождение совместных проектов, исследований, поддержку и обеспечение индивидуальных траекторий образования обучающихся и повышения квалификации субъектов обучения и т.п.);
- этапы обеспечения учебного процесса современными ресурсами в соответствии с реальными потребностями программы конкретного образовательной организации и субъектов деятельности, в том числе через «сохранение и размещение используемых участниками образовательного процесса информационных ресурсов, учебных материалов, предназначенных для образовательной деятельности обучающихся» с использованием современных ИКТ и Интернет-технологий;
- организация мобильного пространства ИБЦ;
- геймификация деятельности ИБЦ.

Материально-технические ресурсы:

- программное обеспечение каталогизации и доступа к ресурсам (АИБС, коллекции);

- инструменты и сервисы виртуализации деятельности ИБЦ (веб-ресурсы, облачные сервисы, сервисы извлечения метаописаний и формирования полнотекстовых электронных коллекций, инфраструктура дополненной реальности и пр.);
- техническое оснащение (ридеры, мобильные девайсы, аппаратно-техническое оснащение зон работы с различными типами контента);
- обеспечение открытого доступа к сети организации и сети Интернет;
- обеспечение доступа к электронным библиотекам (ЛитРес и пр.)
- система дистанционного обучения (Moodle и пр.)
- инструменты для создания образовательного контента;
- и т.д.

Кадровые ресурсы:

- административный персонал ОО;
- педагог-библиотекарь;
- субъекты педагогического процесса (обучающиеся, педагоги, родители);

Эффективность smart-модели ИБЦ может быть выражена следующими качественными изменениями деятельности:

- интеграция в информационно-образовательное пространство образовательной организации;
- виртуализация деятельности;
- расширение спектра и форм информационных и медиаресурсов, обеспечивающих деятельность ИБЦ и приоритетные направления деятельности организации;
- обеспечение доступа к ресурсам ИБЦ с мобильных устройств;
- расширение аудитории пользователей ИБЦ и направлений для совместной деятельности;
- геймификация работы с контентом;
- повышение уровня профессиональной квалификации субъектов обучения в области применения современных информационных, коммуникационных, Интернет-технологий;
- повышения уровня медиа-информационной грамотности субъектов деятельности образовательной организации.

Для перехода ИБЦ к новой модели деятельности может быть проведен самоанализ готовности к переходу в новую форму (см. Таблицу 7) и составлен перспективный план создания ИБЦ в образовательной организации (форма плана представлена в Таблице 8).

Примерные критерии для проведения самоанализа готовности ИБЦ
к реализации новых функций

<i>Наименование критерия</i>	<i>Измеритель (0-нет, 1- есть+количество)</i>
Наличие зоны получения информационных ресурсов во временное пользование	
Наличие читального зала	
Наличие доступа к WiFi для обучающихся: <ul style="list-style-type: none"> ● в здании ОО; ● в библиотеке/ИБЦ 	
Наличие зоны получения информации на различных типах носителей (медиаотеки или читального зала, совмещенного с медиаотекой)	
Наличие стационарных компьютеров или ноутбуков с подключением к сети Интернет, из них в доступе обучающихся	
Наличие оргтехники (принтеров, сканеров, копиров, МФУ), из них в доступе для обучающихся	
Наличие зоны коллективной работы с гибкой организацией пространства, в том числе (например): <ul style="list-style-type: none"> ● проекционной системой; ● маркерной магнитной доской; ● флипчартом 	
Осуществляется ли взаимодействие библиотеки/ИБЦ с зоной коллективной работы с гибкой организацией пространства? Наличие локального акта?	
Наличие в библиотеке/ИБЦ зоны организации разнообразного досуга и проведения мероприятий (рекреационная зона)? Наличие локального акта?	
Наличие в здании ОО музея	
Осуществляется ли взаимодействие библиотеки/ИБЦ с музеем? Наличие локального акта?	
Наличие в здании ОО помещения для зоны организации разнообразного досуга и проведения мероприятий (рекреационная зона) (вне библиотеки/ИБЦ) (кроме музея)	
Осуществляется ли взаимодействие библиотеки с помещением для зоны организации разнообразного досуга и проведения мероприятий (рекреационная зона) (кроме музея)? Наличие локального акта?	
Наличие в библиотеке/ИБЦ зоны для организации выставок и	

экспозиций (презентационная зона)	
Наличие каталога, картотеки в электронной форме	
Осуществление справочно-библиографического и информационного обслуживания в электронной форме	
Использование специального программного обеспечения для автоматизации информационно-библиотечной деятельности	
Наличие виртуального представительства библиотеки/ИБЦ	
Наличие возможности у обучающихся пользоваться государственными информационно-библиотечными ресурсами (в том числе Национальной электронной библиотекой)	
Наличие заключенных соглашений или договоров с государственными информационно-библиотечными ресурсами (в том числе, Национальной электронной библиотекой)	
Наличие возможности у обучающихся пользоваться электронными образовательными ресурсами, в том числе: в помещении библиотеки/ИБЦ	
Кадровый состав, в том числе: зав. структурным подразделением; библиотекарь; педагог-библиотекарь	

Таблица 8

Форма перспективного плана создания ИБЦ образовательной организации

<i>Этапы реализации плана</i>	<i>Задачи этапа</i>	<i>Мероприятия</i>	<i>Сроки реализации (месяц, год)</i>	<i>Индикаторы реализации этапов плана</i>	<i>Ответственные</i>

Необходимо отметить, что кадровые ресурсы в условиях открытого информационного пространства являются самым важным в реализации модели ИБЦ в формате «smart». Именно от педагога-библиотекаря зависит результат медиаобразования в формате работы ИБЦ образовательной организации, который выражается в сформированных компетенциях («знании в действии») медиа-информационной грамотности участников педагогического процесса.

Задание для рефлексии

Оцените готовность своего структурного подразделения перейти в новую форму (на основе самоанализа) и предложите проект перспективного плана создания ИБЦ своей организации.

Глава 2. Деятельность педагога-библиотекаря по развитию медиа-информационной культуры участников образовательного процесса в ИБЦ ОО

§ 2.1. Инструменты информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности педагога-библиотекаря в информационно-образовательной среде ОО ИБЦ

Раздел 2.1.1. Организация виртуального представительства ИБЦ в структуре информационно-образовательной среды ОО

*“Еще один компонент цифровой грамотности состоит в том, чтобы научиться эффективно работать с инструментами”,
Марк Хёрст*

По данным Омнибуса GfK¹⁴, к концу 2015 года пользовались интернетом 84 миллиона россиян в возрасте от 16 лет и старше. Распространение Интернета среди молодых россиян (16-29 лет) составляет сейчас 97%. В 2015 году молодые люди активно осваивали Интернет с мобильных устройств. Среди аудитории 16-29 лет самая высокая доля пользователей Интернета со смартфонов (70%) и планшетов (35%) .

Интересно, что 51% родителей считают Интернет в целом полезным для детей, а 30% уверены в обратном. На вопрос, почему Интернет полезен, 22% родителей юных интернет-пользователей отметили большое количество полезной, интересной информации и её оперативный поиск, 20% уверены, что дети развиваются, пользуясь интернетом, только 7% считают, что интернет нужен для учёбы в школе, а 3% ответили, что сейчас без интернета ребёнку не обойтись¹⁵.

Результаты первого общероссийского научного исследования цифровой компетентности подростков и родителей детей подросткового возраста, проводившегося в 2013 г. Фондом Развития Интернет и факультетом психологии МГУ имени М.В. Ломоносова при поддержке Google¹⁶, показали, что аудитории взрослых и детей предпочитают делать в Сети (см. рисунок 2):

¹⁴ Исследование GfK.: URL: <http://www.gfk.com/ru/insaiety/press-release/issledovanie-gfk-za-2015-god-internet-auditorija-v-rossii-uvelichilas-eshche-na-4-mln-chelovek/> (дата обращения: 30.11.2016)

¹⁵ Дети в Интернете. URL: http://www.bizhit.ru/index/deti_v_internete/0-458 (дата обращения: 30.11.2016)

¹⁶ Цифровая компетентность подростков и родителей результаты всероссийского исследования / Г.У. Солдатова и др. URL: <http://pedsovet.org/images/stories/users/18114/issledovanie.pdf> (дата обращения: 30.11.2016)

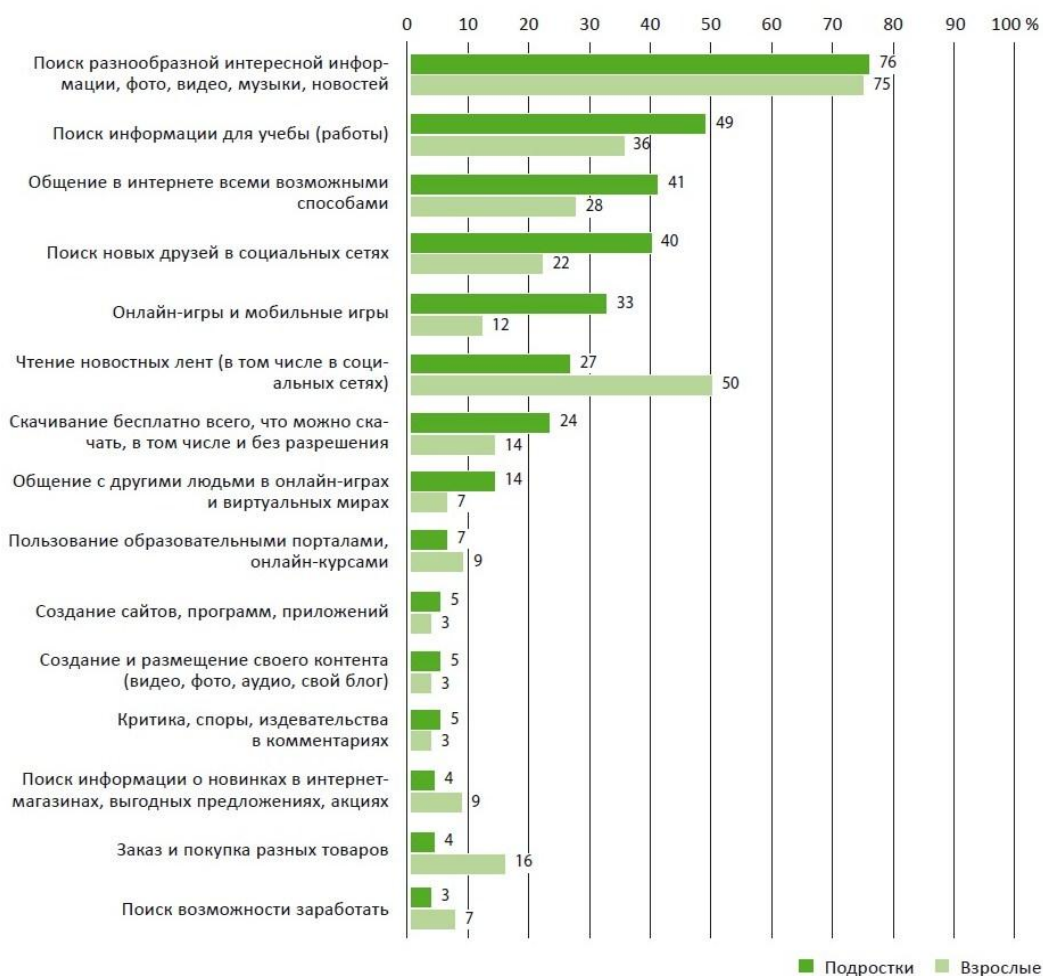


Рис. 16. Что родители и дети делают в Сети, %.

Рисунок 2 - Что родители и дети делают в Сети, %.

Что касается социальных коммуникаций, по данным Фонда Общественное мнение на начало 2016 года, 87% интернет - пользователей пользуются соцсетями. 66% интернет - пользователей (из тех, кто пользуются соцсетями) заходят на сайты социальных сетей ежедневно. 12% опрошенных признали, что почти всё их время - онлайн приходится только на социальные сети¹⁷. В конце 2015 года только 10% детей старше 6 лет не пользовались социальными сетями¹⁸.

Из результатов исследований видно, что субъекты обучения достаточно активно себя проявляют в Интернет-среде, в том числе как производители и потребители информационного и медиаконтента, участники социальных коммуникаций.

Развитие как внешних запросов пользователей на получение знаний, информационного и медиаконтента в открытом информационно-

¹⁷Онлайн-практики россиян: социальные сети: Российские интернет-пользователи рассказывают, как и для чего они пользуются соцсетями. URL: <http://fom.ru/SMI-i-internet/12495> (дата обращения: 30.11.2016)

¹⁸ Родители и дети в соцсетях: Интересуются ли друг другом дети и родители в соцсетях? URL: <http://fom.ru/SMI-i-internet/12531> (дата обращения: 30.11.2016)

образовательном пространстве, так и технологий определяет изменение образа современного информационно-библиотечного центра как ответ на вызовы информационного общества и медиасреды. При этом размываются границы ИБЦ как “физического места” в структуре образовательной организации, что выводит на лидирующие позиции организацию виртуального представительства и развитие удаленных сервисов для работы с аудиторией реальных и потенциальных пользователей и повышения качества предоставления информационных и образовательных услуг.

Виртуальное представительство ИБЦ ОО, которое можно представить как комплекс инструментов (приложений и веб-сервисов), обеспечивающих его “образ” и деятельность в виртуальном пространстве, становится ресурсом для:

- расширения информационно-образовательного пространства ИБЦ;
- внедрения новых форм справочно-библиографического и информационного обслуживания (например, виртуальная справочная служба и др.);
- продвижения ИБЦ, чтения и книг в социальных сетях и других мультимедийных площадках;
- взаимодействия с пользовательской аудиторией и обществом;
- развития компетенций медиа-информационной грамотности участников педагогического процесса.

Основными технологическими решениями при создании виртуального представительства ИБЦ могут выступить веб-ресурсы: сайт, блог, страничка или группа ИБЦ в социальных сетях.

Каждый веб-ресурс как механизм, способствующий повышению эффективности оказываемых ИБЦ образовательной организации услуг, имеет свои характеристики.

Сайт является инструментом привлечения внимания сетевого сообщества к деятельности ИБЦ (этой же цели может служить страница ИБЦ в структуре официального сайта ОО). Официальный сайт ИБЦ может содержать такие данные, как: основные сведения об ИБЦ, структура, история, данные о фондах, правила пользования, форма обратной связи, контакты и др. Также на сайте ИБЦ пользователи могут получить доступ к электронным сервисам, например: доступ к электронным каталогам и заказ ресурсов фонда, виртуальная справочная служба и др.

Можно предложить следующие сервисы и приложения, не требующие специальных знаний для создания сайтов: облачный конструктор “Сайты Google”, бесплатный конструктор сайтов Wix, конструктор сайтов Weebly и др.

Блог (“сетевой журнал” или личный дневник, содержащий заметки в хронологическом порядке с возможностью их комментирования) может служить инструментом:

- самовыражения для педагога-библиотекаря;
- организации доступа к информационному и медиаконтенту;
- реализации справочно-библиографического и информационного обслуживания (например, в формате виртуальной справочной службы);
- курирования контента для разных аудиторий пользователей;
- организации проектов и исследований;
- организации неформального обучения участников педагогического процесса;
- и др.

Эксперты выделяют ряд отличий¹⁹ между сайтом и блогом ИБЦ (см. Таблицу 9):

Таблица 9

Характеристики сайта и блога

<i>Характеристики сайта</i>	<i>Характеристики блога</i>
Официальный профессиональный веб-ресурс	Личный веб-ресурс
Создается и сопровождается как источник официальной информации в структуре информационно-образовательной среды ОО	Создается в основном для организации общения между педагогом-библиотекарем и пользователями
Информация публикуется на сайте без возможности тотального комментирования и общения с автором	Предоставляет возможность субъективно высказываться в комментариях, а также общаться с автором
Хронологический порядок размещения информации необязателен	Записи (посты) публикуются в хронологическом порядке, что является технологическим свойством

Сегодня библиотечная блогосфера довольно активно развивается. По итогам переписи библиотечных блогов²⁰, которую ведет несколько лет Л.М. Брюхова, в 2016 году библиотечная блогосфера представлена 1212 блогами. При этом в 2016 году в Перечень вошли 106 блогов, а из общего количества российских блогов, пополнивших перечень в 2016 году, 22% - блоги-проекты.

Блоги могут неофициально представлять в виртуальном пространстве как сам ИБЦ, являясь отражением деятельности, так и выступать личным веб-ресурсом педагога-библиотекаря.

¹⁹ Библиотечные блоги: Практическое применение. URL: <https://clck.ru/AQLni> (дата обращения: 30.11.2016)

²⁰ Перепись библиотечных блогов 2016. URL: <http://myblogluba.blogspot.com/2016/11/perepisibibblogov.html> (дата обращения: 30.11.2016)

В качестве примеров профессиональных блогов можно привести следующие:

- “Современная библиотека” (<http://sbiblioteka.blogspot.ru/>);
- Блог “Сельская библиотека” Борисовской центральной районной библиотеки имени И.Х.Колодеева Минская область Республика Беларусь (<http://selskajabiblioteka.blogspot.ru/>);
- Блог библиотекарей Государственной универсальной научной библиотеки Красноярского края “День за днем, книга за книгой” (<http://kraevushka.livejournal.com/>);
- и др.

Примеры реализации авторских блогов:

- “Медиатека школы” (<http://biblio-media.blogspot.ru/>), автор: Е.Н. Ястребцева;
- “Мышь библиотечная” (<http://library-bat.ru/>), автор: К. Ефимова;
- “Культура вкусов” (<http://ideafor.info/>), автор: А. Фёдоров;
- и др.

Познакомиться подробно с практикой библиотечного блогинга, а также структурой и содержанием блогов можно в “Перечне библиотечных блогов” (http://myblogluba.blogspot.com/p/blog-page_3686.html).

Начало движению библиотечных блогеров в школьных библиотеках и ИБЦ было положено в 2009 году после реализации массового открытого онлайн-курса “Я учусь работать в блоге”.

С 2009 года функционирует веб-ресурс “Сообщество школьных библиотекарей Поволжский округ” (<http://pobibl.rusedu.net/>), которое выступает платформой для информирования и совместной деятельности педагогов-библиотекарей образовательных организаций г.о. Новокуйбышевск и м.р. Волжский (Поволжское управление министерства образования и науки Самарской области). Блог сообщества успели посетить на сегодняшний день более 140 000 пользователей из 110 стран мира. Также блог входит в ведущие рейтинги блогосферы России. Например, в рейтинге ТОП-100 Рамблер блог занимает 278 позицию в категории “Образование”, а в рейтинге блогов eRochna - 169 позицию.

Сегодня и сами педагоги-библиотекари становятся активными блогерами, а их блоги также можно найти в “Перечне библиотечных блогов”. Так, например, педагоги-библиотекари образовательных организаций Поволжского управления министерства образования и науки Самарской области также ведут свои библиотечные блоги. Наиболее активные из них:

- Блог “Библиотечные заметки” (<http://knijkindom.blogspot.ru/>), автор блога: О.Ю. Большакова, педагог-библиотекарь ГБОУ СОШ №5 "ОЦ" г.о. Новокуйбышевск;
- Блог “Библиоград” (<http://pinyaskinatagmailcom.blogspot.ru/>), автор: Т.А. Пиняскина, заведующая библиотекой ГБОУ Просветская СОШ м.р. Волжский;
- Блоги “Книжкин дом” (<http://knigdom.blogspot.ru/>), “Книжкин дом 21” (<http://choolknigdom21.blogspot.ru/>), “Новокуйбышевск - любимый город” (<http://knigdomgorod.blogspot.ru/>), автор: Л.В. Половинкина, педагог-библиотекарь ГБОУ ООШ №21 г.о. Новокуйбышевск.

Самыми популярными инструментами создания блогов являются: Blogger от Google, Живой Журнал, Dairy.ru и др.

Ресурс социальных сетей также является эффективной платформой для взаимодействия между людьми, где стираются возрастные, территориальные и социальные различия. Группы и страницы в социальных сетях позволяют не только привлечь интерес пользователей к деятельности ИБЦ образовательной организации, но и дают возможность достаточно быстро установить неформальный контакт с пользовательской аудиторией.

Страница или группа в социальной сети в деятельности ИБЦ может выступать эффективным инструментом организации социальных коммуникаций и мгновенного информирования, проведения массовых мониторингов, опросов и т.п.

Группы создаются для организации общения и обмена информацией по узкой тематике и могут быть как закрытыми (доступом управляет администратор), так и с публичным доступом.

Страницы создаются и управляются официальными представителями организаций, содержат новостной контент и возможность для взаимодействия с аудиторией.

Можно выделить следующие потребности в создании группы или странички ИБЦ в социальной сети:

- формирование сетевого имиджа;
- популяризация деятельности ИБЦ;
- продвижение услуг в Сети;
- выявление информационных интересов и потребностей целевой аудитории (участников образовательного процесса);
- мгновенное информирование аудитории пользователей и получение обратной связи;

- организация прямого общения с пользователями в привычной для них среде;
- реализация сетевых проектов и мероприятий, в том числе с игровыми элементами (квесты и пр.);
- оперативное получение профессиональной информации, в том числе экспертной, участие в работе дискуссионных групп;
- и т.п.

Самые распространенные социальные сети для продвижения деятельности ИБЦ и чтения: ВКонтакте, Facebook, Google+, Одноклассники, YouTube, Pinterest и др.

Некоторые примеры практического использования социальных сетей в библиотеках и ИБЦ.

Группы:

- “Школьные библиотеки нового поколения” (<https://www.facebook.com/groups/1274949352576435/>), закрытая группа;
- “Школьная библиотека: сегодня и завтра” (<https://www.facebook.com/groups/756852347765488/>), общедоступная группа;
- “Современная библиотека” (<https://www.facebook.com/groups/169569279812005/>), закрытая группа;
- “РШБА Русская школьная библиотечная ассоциация” (<https://www.facebook.com/groups/rusla1/>), общедоступная группа;
- “Российская библиотечная ассоциация” (<https://www.facebook.com/groups/459346130773020/>), общедоступная группа;
- “Библиотечные страницы” (<https://www.facebook.com/groups/519343791414291/>), общедоступная группа;
- и др.

Страницы:

- “Электронные книги на ЛитРес” (<https://www.facebook.com/mylitres/>);
- “Книжный шкаф детям” (<https://www.facebook.com/childbookcase/>);
- “Библиотека им. Н. В. Гоголя” (https://vk.com/gogol_lib);
- “Симоновка” (<https://vk.com/simonovka>);
- “Открытая библиотека” (https://vk.com/open_lib);

- Странички литературных героев (<http://bibliomedia.blogspot.ru/2015/06/blog-post.html>), результат реализации проекта “Литературные герои в социальных сетях”;
- и др.

Необходимо отметить, что сегодня происходит становление технологии формирования эффективного взаимодействия с пользовательской аудиторией и конструирования позитивного имиджа библиотеки и ИБЦ средствами социальных сетей. А по результатам исследования специалиста РГБ Е.А.Шибяевой²¹, можно констатировать высокий профессиональный интерес библиотекарей и педагогов-библиотекарей к социальным сетям.

Эффективное виртуальное представительство ИБЦ образовательной организации может представлять собой синтез всех рассмотренных веб-ресурсов, каждый из которых “играет” свою главную роль в системе продвижения услуг и чтения в Сети.

Задания для рефлексии.

Есть ли виртуальное представительство у ИБЦ Вашей образовательной организации? Оцените его структуру и эффективность по следующим признакам:

- наличие сайта, блога, страницы или группы в социальной сети (отдельные веб-ресурсы/веб-ресурс или их система);
- направленность созданных ресурсов на пользовательские аудитории участников обучения (обучающиеся, педагоги, родители);
- четкость задач у каждого веб-ресурса;
- соблюдение периодичности обновления информации;
- организация на веб-ресурсах предоставления услуг в электронном виде и консультирования пользователей;
- использование веб-ресурсов в качестве сопровождения реализации сетевых проектов и мероприятий по продвижению чтения и развитию медиа-информационной грамотности;
- и т.п.

Раздел 2.1.2. Реализация доступа к контенту с помощью мобильных устройств (дополненная реальность)

*«Существует два способа
стать счастливым:
улучшить реальность
или снизить ожидания...»
Джоди Пиколт*

²¹ Шибяева, Е.А. Первые результаты анализа деятельности библиотек в соцмедиа: [Презентация]. URL: <http://www.slideshare.net/neconference/ss-48579876> (дата обращения: 30.11.2016)

Доступ к информационному и медиаконтенту напрямую связан и основывается на технологии “информационного захвата” с использованием ряда цифровых устройств. В целом “информационный захват” можно определить как процесс отбора, преобразования в “цифру” и дальнейшие действия с бумажными или электронными информационными объектами. В качестве примера можно привести фотографирование (захватываем картинку и сохраняем для дальнейшей обработки или распространения). “Цифровой захват” является одним из инструментов “дополненной реальности”, суть которой заключается в том, что объекты, физически нас окружающие, получают виртуальное продолжение, дополнение.

Дополненная реальность (Augmented Reality, AR)²² — среда с прямым или косвенным дополнением физического мира цифровыми данными в режиме реального времени при помощи компьютерных и мобильных устройств: планшетов, смартфонов и инновационных гаджетов, а также программного обеспечения к ним.

Преимущества использования дополненной реальности при организации доступа к контенту:

- обеспечивает взаимодействие пользователя с объектом на интуитивном уровне.
- позволяет предоставить информацию здесь и сейчас. Для просмотра не требуется специальных навыков и знаний.
- демонстрирует то, что нельзя показать привычными способами.
- позволяет примерять виртуальные объекты к реальному окружению, не выходя из дома.
- изображение-метка может быть любого формата и может быть напечатана любым тиражом.
- AR приложением и изображением-меткой можно поделиться с окружающими в виртуальном пространстве.

В технологиях одновременного взаимодействия пользователя с реальным и виртуальным мирами область их применения может быть значительно расширена за рамками информационных и развлекательных решений. Потенциал этих технологий огромен.

Чтобы это стало возможным, существуют маркеры “дополненной реальности” (двумерные — QR-коды и трехмерные модели — AR-коды). Остановимся на двумерных QR-кодах как самых удобных для профессиональной деятельности педагога-библиотекаря.

²²Ефремов А.А. Использование AR в реальном мире / А.А. Ефремов. URL: http://grani3.kznscience.ru/data/documents/9_Efremov.pdf (дата обращения: 30.11.2016)

Мы встречаемся с QR-кодами в нашей повседневной жизни все чаще: покупая товары в магазинах, читая печатные и электронные СМИ, просматривая сайты и блоги, посещая выставки, музеи и архитектурные комплексы, да и просто гуляя по улицам городов.

QR-код (от англ. Quick Response - быстрый отклик) - это графическая картинка, легко распознаваемая мобильным устройством, оснащенным фотокамерой, в которой закодирован небольшой информационный фрагмент. В этом коде может быть заключена разнообразная информация, состоящая из символов (включая кириллицу, цифры и спецсимволы). Содержание кодируемой информации может быть любым: событие календаря, контактная информация (визитные карточки), e-mail, геолокационные координаты, телефонные номера, содержание SMS, небольшие тексты, ссылки на Интернет-ресурсы и т.д.

Эффективность QR-кодов основывается на их долговечности, универсальности и креативности. Коды легко считываются мобильными устройствами, оснащенными фотокамерой. Приложение для распознавания кодов для мобильных устройств можно установить бесплатно. Кстати, QR-коды можно легко создать самим, используя бесплатные Интернет-сервисы – генераторы кодов. И теперь, держа «на ладони» достаточно простой смартфон с фотокамерой и выходом в Интернет, можем уже сейчас совершить замечательную экскурсию, например, по Казанскому Кремлю, воспользоваться ресурсами электронных библиотек, поучаствовать в различных QR-квестах, придумать свою медийную историю, оживить бумажный контент различных медийных изданий и т.п.

Как показал опрос владельцев мобильных телефонов в городах-миллионниках России, проведенный J'son & Partners Consulting совместно с компаниями SMARTEST и WapStart в июле 2012 г.²³, треть респондентов (33%) информированы о QR-кодах – они знают и понимают, как можно использовать эту технологию. 59% не знают о QR-кодах, а 8% неправильно информированы (ошибаются в знании технологии). 23% пользователей уже сканировали своим телефоном QR-коды, причем почти половина из них (48%) делают это постоянно или проводили такие манипуляции много раз. 8% респондентов физически не могут использовать QR-технологию, так как их телефоны не оснащены камерой, а доля тех, которые имеют камеру в телефоне, но еще не сканировали коды составляет 69%. В качестве основных причин, которые мешают респондентам использовать QR-коды, были указаны следующие: нет

²³ Рынок QR-кодов в России и в мире. URL:

http://web.json.ru/poleznye_materialy/free_market_watches/analytics/market_qr-codes_in_russia_and_the_world_ru

(дата обращения: 30.11.2016)

специальной программы в телефоне (44%); не знают, как это сделать (44%) и отсутствие необходимости (25%). Большая часть пользователей QR-кодов (84%) переходила после их считывания на веб-сайт; третья часть (33%) смогла считать контактные данные человека и сохранить их на телефон; 28% получали рекламу; 21% - другой контент (музыка, картинки, презентации и пр.) и 8% - видео. Только 6% указали, что QR-технология помогла им зарегистрироваться на рейс, мероприятие и пр.; столько же смогли инициировать интернет-опрос .

Для считывания QR-кода нужно только современное мобильное устройство с камерой и предварительно выбранной в зависимости от типа операционной системы мобильного устройства и установленной простой программой-генератором или сканером QR-кодов (см. Приложение 3).

Алгоритм *распознавания* QR-кода:

- запускаем установленное мобильное приложение для работы с QR-кодами (если работаем на стационарных ПК, то запускаем онлайн-сканер в Интернете);
- в автоматически загружаемом при старте приложения режиме сканирования QR-кода наводим камеру устройства на код и “фотографируем” его (если работаем на стационарных ПК, то загружаем в приложение сохраненную картинку с кодом или указываем URL кода в Интернете);
- приложение “прочтет” код и выдаст результат;
- в зависимости от информации, хранящейся в коде, вы сможете просмотреть информацию в Интернете, совершить покупку или добавить контакты и мероприятия в свое устройство, найти местоположение с помощью карт;
- сохраняем прочитанный QR-код в памяти устройства;
- при необходимости редактируем его;
- делимся с коллегами, друзьями, читателями и др. в социальных сетях.

Алгоритм *генерации* QR-кода:

- находим генератор QR-кодов (мобильное приложение, приложение для стационарных ПК, онлайн-приложения);
- определяемся с типом информационного объекта для создания QR-кода (текст, URL, геолокационные координаты, смс, контакты и т.д.);
- готовим информацию и вставляем в соответствующие поля приложения для последующей генерации;
- задаем параметры кода и определяемся с дизайном;

- сохраняем готовый QR-код как картинку (jpeg, png);
- распечатываем, размещаем на веб-ресурсах как изображение и т.д.

Дополненная реальность и QR-коды нашли отличное применение в образовательных процессах как *инструменты мобильного обучения и обучения “вне стен”*²⁴:

- Образовательный QR-квест «Поиск сокровищ» Treasure Hunt. В рамках игрового обучения сбор QR-кодов с подсказками и ссылками по текущей теме превращается в игру-квест (своего рода, образовательные «Дозоры») и вносит момент здорового азарта в обучение, возрождая постоянно угасающую мотивацию школьников и студентов. Тот, кто соберет все ссылки с заданиями и образовательными источниками и первым выполнит задание, получает приз. Эта небольшая образовательная инновация получила название Treasure Hunt – «Охота за сокровищами».
- Мультимедиа на выездных лекциях и Augmented Reality. Mobile Learning – это обучение на ходу. Мобильные технологии “отвязывают” образование от конкретного учреждения и места: с лекциями, экскурсиями и семинарами можно выезжать туда, где есть бесплатный городской Wi-Fi. QR-коды позволяют в процессе «полевых» занятий давать студентам ссылки на мультимедийные источники: зашифровывать в QR-коды видео-ролики, аудио, ссылки на сайты, задания и картинки. Это делает образование современным и технологичным, что нравится людям чисто психологически. И само качество лекций резко возрастает: объемнее воспринимается и лучше запоминается информация, приходящая к человеку одновременно через разные каналы: визуальный, аудиальный, тактильный. QR-коды в образовании позволяют задействовать максимум каналов. При этом речь идет уже фактически о дополненной реальности (Augmented Reality).
- QR-коды на уроках иностранных языков. Для преподавателей может оказаться интересным применение QR-кодов для игрового обучения иностранным языкам. Смысл в том, что преподаватель зашифровывает вопросы в QR-коды, а ученики отвечают на них и оставляют свои ответы на полосках бумаги рядом с распечатанными и прикрепленными к доске/стене QR-кодами. Идеолог EmoderationSkills Ники Хокли отмечает, что QR-коды в обучении языкам оказались полезнее не столько с технической стороны процесса, сколько с точки зрения психологии обучения: сами ученики ее групп признаются, что считывание вопросов с

²⁴ Мобильное обучение или mLearning // Zillion. 2013. URL: <http://zillion.net/ru/blog/220/mobil-noie-obucheniie-ili-mlearning> (дата обращения: 30.11.2016)

помощью QR-кодов больше мотивирует, заставляет концентрироваться и помогает запоминанию материала.

- и т.п.

Интерактивные средства обучения в формате QR-кодов:

- Периодическая таблица химических элементов с добавлением QR-кодов;
- Карточки с заданиями (например, по математике);
- Задания, рабочие листы, информационные материалы с QR-кодами в облачных сервисах;
- Доска объявлений класса (например, с аудио QR-кодами прочитанных книг);
- “Быстрые” опросы;
- и др.

Зарубежный и отечественный опыт применения QR-кодов в библиотеках и ИБЦ.

Публичная библиотека города Хенгело в Нидерландах, находящегося недалеко от границы с Германией, предлагает своим читателям скачивать электронные книги с помощью QR-кодов. Для этого библиотека приобрела 36000 e-книг.

Созданная группой энтузиастов для жителей австрийского города Клагенфурт в Австрии виртуальная библиотека предлагает доступ к ресурсам через QR-коды.

Издательство Humanitas на радость любителям почитать в метро на станции метро Площадь победы (Victoriei station) в столице Румынии Бухаресте провело кампанию, в рамках которой стены станции превратили в книжные стеллажи, разместив на обложке каждой из книг QR-код.

В США QR-коды, размещенные в библиотеке, позволяют студентам легко находить электронные версии книг, на уроках — получать ссылки к дополнительным материалам. Учащиеся Northeast Elementary School могут воспользоваться новой услугой школьной библиотеки. На книгах в библиотеке размещены QR-коды, которые дают детям возможность отсканировать, а затем прослушать информацию о том, что находится на ее страницах. Создание аннотаций на книги было поручено пятиклассникам.

В публичной библиотеке города Фармингдейл (Нью-Йорк) рассматривают QR-коды в качестве инновационной технологии для содействия популяризации книг, авторов и компетенции самой библиотеки. Со смартфоном в руках

читатель библиотеки может сканировать QR-код, чтобы воспользоваться дополнительной информацией: перейти на сайт автора книги или тематические сайты, имеющих отношение к книге или ее содержанию.

Чтобы заинтересовать подростков книгой и привлечь их в библиотеку, сотрудники Армавирской библиотеки решили использовать увлечение молодежи компьютерами, телефонами и интернетом. Так родилась идея первого QR-квеста «Лампа. Ночь. Библиотека», проведение которого приурочили к Всероссийской акции «Библионочь-2012». Для игры была разработана система заданий, включающая работу с каталогами, поиск книг в закрытом фонде и хранилище. Особенность квеста заключалась в том, что все задания были выполнены в виде QR-кода. Игрокам нужно было сначала их расшифровать, а только потом выполнить.

В Тюмени в рамках проекта «QR-город» (информирование жителей о родном крае, об исторических местах и памятниках, о значимых объектах, привлечение к изучению истории российских городов молодежи и людей, дорожащих своим временем), QR-код размещен на здании областной научной библиотеки.

Миниатюрная книга пушкинского романа «Евгений Онегин» создана в Омске Станиславом Коненко. Размер книги 30x32 миллиметра. На каждой странице книги помещены 4 строки текста, представленные в виде QR-кода. Без распознающего устройства прочитать текст уникального издания пушкинского романа невозможно. На страницах книги находятся также QR-коды с гиперссылками на портрет и иллюстрацию.

Историко-литературная игра «Помнят улицы твои» (авторы: Малахова Н. М., Березюк Е.Г., Рыженко Т.А.) с применением кодов была проведена в 2012 году МБОУ гимназией №25 г. Ставрополя.

Таким образом, на сегодняшний день в мировой и отечественной практике наработан большой опыт применения QR-кодов для целей образовательной и библиотечной деятельности.

ИБЦ стали активно использовать данную технологию в разных формах для продвижения книги и чтения.

Так, например, Гвинет А. Джонс представила объединенную картину применения дополненной реальности на основе QR-кодов в условиях информационно-библиотечных центров ²⁵:

- рекламные материалы (закладки, визитки, листовки, плакаты – это всего лишь несколько мест, где вы можете разместить QR-коды. Эти коды могут ссылаться на сайт вашей библиотеки, календарь плана библиотечных мероприятий, электронные базы данных и др.);
- онлайн-чтение (QR-коды могут быть использованы для связи читателей с онлайн-контентами, для обеспечения доступа к электронной библиотеке и возможности онлайн-чтения электронных книг или журналов);
- презентационные материалы (обеспечение доступа читателям через раздаточный материал с QR-кодами к стенограмме презентации или дополнительным материалам сайта);
- рабочие страницы (если библиотечный сайт практикует всевозможные викторины и тематические конкурсы, то используйте QR-коды видео или аудио с вопросами конкурса);
- тур по библиотеке (на карте-схеме библиотеки или QR коды в различных областях библиотеки. Могут быть использованы фотографии с QR-кодами на ссылки веб-страниц, указывающих расположение отделов библиотеки, информирующих о графике работы отделов);
- Вопросы и Ответы (подготовить вопросы для сверстников – это отличный способ для понимания прочитанного);
- информационная доска (изображения обложек книг научно-популярной литературы на доске объявлений. QR-коды могут направлять читателя на страницы сайта со списками книг, связанных одной научно-популярной темой, которые регулярно обновляются);
- Книга подключений (использование QR-кодов на обложках книг, чтобы обеспечить доступ к аннотации на книгу, к справочным материалам об авторе или дополнительной информации о книге);
- QR-квест (можно использовать QR-коды в обучении, организовав квест-игру);
- аннотированная библиография (размещение учащимися QR-коды в свою научную презентацию, выставку или плакат, которые предоставляют ссылки на их библиографию);
- прогулка по библиотечной выставке (на выставке, посвященной произведениям искусства, около каждого экспоната разместите QR-коды. Ссылки могут предоставлять информацию о других произведениях

²⁵ Гвинет А. Джонс. Always Be Thankful For Thanks! URL: <http://www.thedaringlibrarian.com/> (дата обращения: 30.11.2016)

этого художника или сведения об авторе картины. Вы также можете организовать QR-игру с заданиями для читателей);

- Transmedia истории /сторителлинг/ (каждый QR-код содержит короткий рассказ, в котором указывается подсказка для поиска следующего QR-кода. Игра может начинаться с закладки, содержащей название рассказа и QR-код. Сканирование кода перенаправит студентов на веб-страницу, представляя текст рассказа вместе с подсказкой о местонахождении следующего QR-кода);
- карты (QR-коды можно легко разместить на картах, например, на карте мира. QR-коды могут содержать информацию о путешествии или краткие сведения о культуре и истории отдельных мест, ссылки на книги о вашем крае).

В практике организации работы ИБЦ формы применения QR-кодов могут быть следующими:

- QR-код как элемент электронного читательского дневника;
- каталожные карточки с QR-кодами, например, Интернет-ссылок на биографию писателя, содержание (видео-, аудио), рецензии:



Рисунок 3 - Пример применения QR-кодов (каталожная карточка)

- макрообъекты в описаниях АИБС (автоматизированных информационных библиотечных систем):

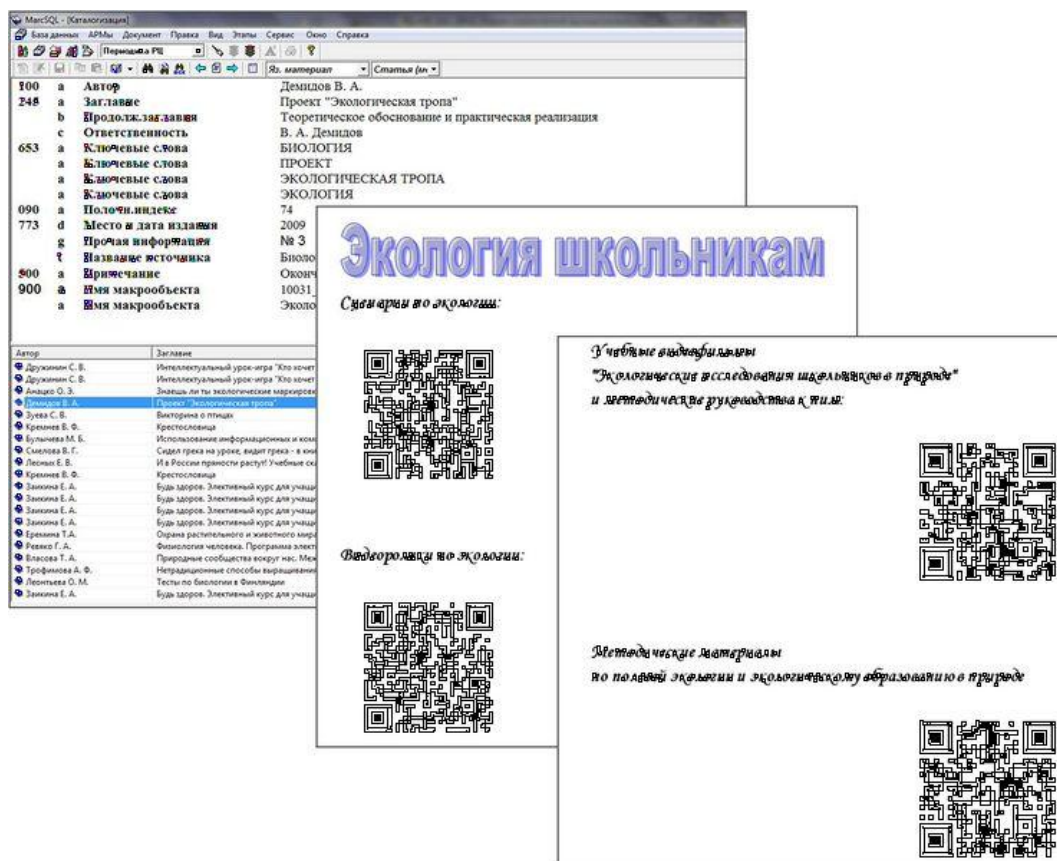


Рисунок 4 - Пример применения QR-кодов (макрообъекты)

- списки чтения в формате QR-кодов;
- и др.

Подобные технологии дают возможность организовать деятельность педагога-библиотекаря по-новому, опираясь на технические средства, которые доступны в данный момент большинству пользователей услуг ИБЦ (в том числе и Интернет-аудитории) и позволяют открыть доступ к его информационным ресурсам максимально возможному количеству участников образовательного процесса. Это позволит поднять статус данного специалиста в образовательной организации, определит его место в образовательном процессе, оценить эффективность его деятельности.

Показатели эффективности использования QR-кодов в деятельности педагога-библиотекаря для участников педагогического процесса:

- работа с различными видами информационных ресурсов (анализ текстов, поиск ключевых слов, выстраивание последовательности действий, ведущие к результату, поиск и анализ изображений, «информационные» маршруты по различным медиаресурсам и пр.);

- выстраивание социального взаимодействия в процессе игры (визитные карточки игроков, обмен информацией, представленной в формате QR-кода);
- интеграция мобильных девайсов в образовательный процесс (работа с QR-кодами позволяет достаточно хорошо освоить функции имеющихся устройств).

Задание для рефлексии.

А как бы выглядела Ваша визитная карточка в формате QR-кода?

Раздел 2.1.3. Организация деятельности педагога-библиотекаря “в облаках”

“Облачный офис”

“- Ты что такой невеселый?
 - Грустно... солнца нет...
 - Зато облака есть! Как может быть
 грустно-скучно, когда что-то есть?
 Есть облака и есть... есть дорога!
 Значит, можно идти по дороге с облаками!”,
 Мультфильм «По дороге с облаками»

Мобильный гаджет становится полноценным и всегда доступным помощником при работе с нужной информацией. Все файлы хранятся на удаленном сервере и становятся доступными в любое время, в любом месте самому пользователю и всем желающим не только для просмотра, но и для совместной групповой работы. При этом файл в облаке может быть открытым всем и сразу или предназначаться для личного пользования или пользования ограниченной владельцем аудитории.

Интеграция в облачные сервисы онлайн-офисных приложений позволяет работать с документами (текстами, электронными таблицами, презентациями) и делиться ими с друзьями, коллегами, другими пользователями Интернета, имея в своем распоряжении любое устройство в качестве инструмента для работы. Необходимыми условиями для работы “в облаках” являются доступ к сети Интернет, зарегистрированные аккаунты в облачных сервисах и любой стационарный или мобильный гаджет.

Использование облачных Интернет-сервисов с опорой на их преимущества открывает широчайшие возможности для педагога-библиотекаря в контексте повышения эффективности как организации внутренней работы с информацией, так и реализации совместных проектов с пользователями.

Современный рынок облачных сервисов достаточно обширен. В качестве примеров можно привести облачные почтовые сервисы (почта Mail.ru, Яндекс.Почта, Gmail и др.), облачные хранилища данных (хранилище Mail.ru, хранилище Яндекс.Диск, хранилище Диск Google, хранилище Microsoft OneDrive, Dropbox и др.), облачные инструменты хранения и работы с фотографиями и графикой (Google Фото, Фотографии Мой Мир@Mail.ru, Яндекс.Фотки, Облако Microsoft OneDrive, Instagram и др.), облачные сервисы хранения видео (Видео@Mail.ru, Яндекс.Видео, облачное видеохранилище YouTube и др.), облачный офис (облачный офис Google, облачный офис Microsoft Office Online, облачный офис Яндекс, облачный офис Mail.ru и др.), сервисы для создания и хранения мультимедийных заметок (Evernote и др.).

Возможности облачного офиса различных разработчиков в деятельности педагога-библиотекаря в основном универсальны.

Для доступа и работы с сервисами облачного офиса необходим зарегистрированный профиль пользователя (аккаунт). Как любые другие сервисы Веб 2.0 облачные офисы ориентированы на организацию совместной групповой работы в приложениях в реальном времени и оффлайн-режиме с последующей синхронизацией изменений, осуществленных пользователями. Таким образом, всем пользователям всегда доступна самая новая версия документа на момент открытия и возобновления работы. А возможность создавать папки в хранилище файлов облачного офиса позволит очень удобно организовать свое рабочее пространство.

Набор инструментов и интерфейс сервисов хорошо знакомы, так как в той или иной степени мы все используем в своей деятельности различные офисные приложения (например, пакет Microsoft Office), и позволяют создавать качественные ресурсы. При этом пользователь может как работать с документами, созданными непосредственно в “облаке”, так и загружать файлы, созданные ранее и хранящиеся на жестком диске персонального компьютера. Также в приложениях онлайн-офиса реализованы функции экспорта данных на устройство пользователя и публикации в Интернете. Основные форматы для импорта и экспорта данных:

- Документы: Word, odf, rtf, pdf, html, zip;
- Электронные таблицы: xls, csv, txt, ods, pdf, html;
- Презентации: ppt, pps, pdf, txt.

Важным преимуществом сервисов облачного офиса является удобство организации коллективной работы с данными (отображение изменений в реальном времени, курсоры-идентификаторы на позициях редактирования, обсуждения с решением вопросов в комментариях к тексту, ячейкам или слайдам, общение соавторов в чате, совместный просмотр авторами и приглашенными участниками готовых презентаций с комментированием в общем чате и др.), управления доступом к документу в целом (общедоступный в Интернете, доступ по ссылке, доступ по разрешению владельца) и распределения ролей между участниками группы (владелец документа, редактор, читатель, комментатор).

Повсеместность работы с сервисами облачного офиса реализуется через их интеграцию с мобильными устройствами.

Инструментальные возможности облачного офиса в деятельности педагога-библиотекаря в контекстах организации внутрибиблиотечной деятельности и работы с участниками педагогического процесса достаточно широки [35].

Хранилище облачного офиса позволяет организовать свой виртуальный рабочий стол, создав многоуровневую иерархию папок для хранения файлов, в т.ч. основной внутрибиблиотечной документации (годовые/месячные планы работы, отчетные и аналитические документы, накладные, акты движения фонда и др.). Содержание папок может быть открыто для всей интернет-аудитории или определенной группы пользователей.

Сервис *работы с документами* позволяет педагогу-библиотекарю создавать интерактивные текстовые документы, что делает его незаменимым помощником педагога-библиотекаря при организации групповой работы с контентом:

- создания и ведения внутрибиблиотечной документации, не требующей сложных действий;
- сортировок данных и обработки информации, печатных форм библиотечной техники (нормативные акты, программы развития ИБЦ, разделители, бланки, графики, планы, мониторинги, отчеты и т.п.);
- реализации индивидуальных и совместных проектов при участии пользователей - субъектов обучения по формированию медиа-информационной культуры и привлечению к чтению (электронный рабочий лист формирования навыков работы с интерактивным текстом. электронный читательский дневник и др.);
- организации работы с интернет-аудиторией пользователей (списки чтения с обсуждением и др.).

Привлечь пользователей к работе с текстом можно и в результате размещения Документа Google на веб-ресурсах ИБЦ ОО (сайт, блог), публикации в социальных сетях и т.д.

Сервис работы с *электронными таблицами* предназначен для создания и редактирования таблиц данных в Интернете. Обладает функционалом, имеющим много общего с известным редактором электронных таблиц Microsoft Office Excel, позволяет обрабатывать большие табличные массивы данных и представлять результат в виде диаграмм и иных визуальных форм. К таблицам можно открывать совместный доступ для просмотра и коллективного редактирования. Готовые таблицы встраиваются в любые блоги или сайты.

В деятельности педагога-библиотекаря облачные электронные таблицы позволяют:

- оптимизировать ресурсное обеспечение ИБЦ ОО (например, участие в формировании обменного фонда учебной литературы). Как пример приведем форму таблицы для организации обменного фонда ИБЦ г.о. Новокуйбышевск и м.р. Волжский Самарской области <https://goo.gl/vRQgSe>;
- составлять учетные документы движения фонда (например, списки документов к акту на исключение литературы - <http://goo.gl/FX4b0d>);
- формировать в табличной форме заказ на учебную литературу;
- вести статистическую внутрибиблиотечную документацию (например, форма дневника работы библиотеки БОУ «СОШ №2» г. Грязовца <http://goo.gl/EScCxs>, журналы выдачи литературы из фондов);
- формировать представление отчетных документов (например, отчеты образовательной организации о полном количестве учебников по параллелям и областям знаний);
- реализовать коллективные творческие проекты участников обучения (например, хронология жизни и творчества писателей, сравнение героев произведений) и др.

Сервис *работы с презентациями* - инструмент для создания и редактирования мультимедийных презентаций в Интернете, а также совместной работы над ними. Открытие доступа интернет-аудитории для просмотра и/или редактирования облачных презентаций осуществляется в т.ч. путем публикации в блоге или на сайте ИБЦ ОО. Сохранение готовой презентации на устройство пользователя в универсальном формате позволит делиться ею с пользователями других социальных сервисов и социальных сетей.

Облачные презентации педагог-библиотекарь сможет применить в своей деятельности следующим образом:

- в качестве платформы для реализации совместных проектов с пользователями и коллегами (“многоавторский информационный и медиаконтент”);
- как среду создания интерактивных мультимедийных информационных ресурсов (электронные книги и др.);
- как инструмент создания визуальных отчетных и аналитических документов для веб-ресурсов (перспективный план создания и программа развития ИБЦ ОО, публичный отчет о деятельности и т.п.);
- как помощник при подготовке мультимедийных материалов к вебинарам и видеоконференциям и организации совместного доступа к демонстрации контента.

Сервис *создания интерактивных форм* представляет собой удобный инструмент для сбора информации, данных и их дальнейшей обработки. Разнообразие тем оформления, возможность выбора типа вопросов, гибкая настройка работы респондентов позволяют создавать опросы, анкеты, тесты, викторины и т.п. с возможностью обрабатывать результаты сбора данных с помощью инструментов для работы с электронными таблицами и просматривать статистику работы респондентов с формой. Облачные интерактивные формы могут быть встроены в другие веб-ресурсы (сайты, блоги), что привлекает интерес интернет-аудитории пользователей информационно-библиотечного центра.

На практике облачные интерактивные формы могут быть использованы как инструмент для организации:

- виртуальных справочных служб ИБЦ образовательных организаций;
- продления и заказа документов онлайн;
- различных форм обратной связи с пользователями на веб-ресурсах ИБЦ (блогах, сайтах);
- мониторинговых исследований уровня развития компетенций медиа-информационной грамотности участников обучения и др.

С помощью сервиса *работы с интерактивными картами* можно создавать собственные карты, делиться ими и публиковать их в Интернете. В данном сервисе возможно создавать свои карты, добавлять на карту различные графические и мультимедийные объекты, импортировать на карту названия мест, адреса и координаты, управлять видимостью объектов с помощью слоев, изменять визуальный стиль представления объектов и пр.

Педагог-библиотекарь может использовать данный сервис для реализации многоавторских проектов и конкурсов по краеведению и развитию творческого чтения участников педагогического процесса. Например, всероссийский конкурс “Малая Родина - центр Вселенной”²⁶, всероссийский проект “Литературные герои в социальных сетях”²⁷.

Таким образом, облачные технологии и инструменты позволят педагогу-библиотекарю не только стать создателем собственного виртуального офиса, но и сделают более интересной и креативной “рутинную” работу, а совместную деятельность с обучающимися, педагогами и родителями комфортной, творческой и продуктивной.

Задание для рефлексии.

Зарегистрируйте свой аккаунт в одном из облачных сервисов и организуйте свой виртуальный офис. Какие еще варианты применения сервисов облачного офиса (документы, таблицы, презентации и пр.) Вы бы предложили для практического применения?

Раздел 2.1.4. Электронные книги и электронные библиотеки в организации доступа к контенту

*“Превосходно созданная книга – это образец, вершина современной культуры”,
Е. Кибрик*

В соответствии с известной теорией поколений²⁸, предложенной в 1991 году экономистом и демографом Нейлом Хоувом в сотрудничестве с историком Уильямом Штраусом (в дальнейшем данная теория была адаптирована для России в 2003-2004 годах командой специалистов под руководством Евгении Шамис — координатора проекта Regenerations), в современном информационном обществе одновременно сосуществуют шесть поколений — пять возникли в прошлом веке, а самое молодое полностью принадлежит новому тысячелетию:

- Поколение GI (1900-1923 г.р.);
- Молчаливое поколение (1923-1943 г.р.);
- Поколение Беби-Бумеров (1943-1963 г.р.);
- Поколение X (1963-1984 г.р.);

²⁶ Всероссийский конкурс “Малая Родина - центр Вселенной” (Некоммерческий Фонд “Пушкинская библиотека”. URL: <http://chtenie-21.ru/moikrai> (дата обращения: 30.11.2016)

²⁷ Всероссийский проект “Литературные герои в социальных сетях” (Некоммерческий Фонд “Пушкинская библиотека”. URL: <http://chtenie-21.ru/heroes/pro>, <http://www.calameo.com/read/000631374838b9bd807c6> (дата обращения: 30.11.2016)

²⁸ Теория поколений в России. URL: <https://clck.ru/AQLoX> (дата обращения: 30.11.2016)

- Поколение Милениум или Y (1984-2000 г.р.);
- Поколение Z (с 2000 г.р.).

Сегодня “под крышей” образовательной организации и в образовательном процессе мы встречаем в основном четыре поколения участвующих субъектов (педагогов и обучающихся)²⁹: бэби-бумеры, X, Y, Z, характеризующихся, в том числе, отношением к информации.

Поколение педагогов “бэби-бумеров” формировалось в период, когда глобальная Сеть только зарождалась, а другие технологические изменения не приводили к кардинальной трансформации жизнедеятельности. По данным социологических исследований, в 2012 году поколение педагогов “бэби-бумеров” составляло пятую часть от общего количества профессионального сообщества в России.

Педагоги поколения X - самая многочисленная на сегодня часть. К основным характеристикам данного поколения социологи относят высокий уровень образования и уникальную способность к адаптации в условиях проникновения Интернета во все сферы жизнедеятельности. К поколению Y можно отнести всех молодых специалистов. Их численность на сегодняшний момент в педагогической среде по отдельным данным чуть выше 5%. Из характерных особенностей поколения Y в части работы с информацией выделяют склонность к комбинированию различных медиа, а также развитие клипового восприятия информации.

И, наконец, центральный субъект образования - обучающийся - принадлежит к поколению Z. Сегодня это, главным образом, контингент начальной и основной ступеней обучения. Те, кто поступил в образовательную организацию в 2011 году или ранее, уже начали обучение в формате новых ФГОС, в которых уже заложено использование информационных и коммуникационных технологий, ориентированных на Интернет. И система образования сегодня призвана интегрироваться в естественную для поколения Z информационную среду. В том числе в условиях информационно-библиотечных центров ОО.

Результаты исследования компании My.com³⁰ (принадлежит Mail.ru Group) демонстрируют “привязанность” к мобильным устройствам и сети Интернет “цифровых” привычек пользователей поколения Y и Z. Большинство участников исследования в категории 13-24 года приравнивали интернет-серфинг к отдыху.

²⁹ Интернет: возможности, компетенции, безопасность :методическое пособие для работников системы общего образования / Г. Солдатова и др. URL: <http://detionline.com/assets/files/research/BookTheorye.pdf> (дата обращения: 30.11.2016)

³⁰ Исследование: "Поколение двухтысячных" помешано на гаджетах. URL: <https://rg.ru/2015/02/25/pokolenie-site.html> (дата обращения: 30.11.2016)

Тенденции развития информационного общества обусловили смещение трендов в информационном потреблении в сторону качества и комфорта.

Чтение также не осталось в стороне. И сегодня мы наблюдаем активное развитие электронного контента (электронных книг).

История электронных книг началась 1971 г. с “Проекта Гуттенберга”³¹.

Электронная книга – это книга, в которой информация представлена в электронном виде³².

Формы “существования” электронных книг можно условно представить как программную (например, форматы электронных документов .txt, .doc, .htm, .chm, .pdf, .rtf, .djvu, .fb2 и приложения для работы с ними), так и аппаратную (устройства для чтения электронных книг) интерпретации.

Электронную книгу как самостоятельно, так и в ходе реализации проектов по развитию медиа-информационной грамотности можно создать и опубликовать с применением соответствующего программного обеспечения (например, текстовых и HTML-редакторов, конвертеров в PDF-формат) и сервисов и приложений Интернета (Calameo <http://ru.calameo.com/>, FlipSnack <http://www.flipsnack.com> и др.).

Формой организации электронных книг в информационно-образовательной среде ОО могут выступать электронные библиотеки.

Электронная библиотека - это распределенная информационная система, позволяющая надежно сохранять и эффективно использовать разнородные коллекции электронных документов через глобальные сети передачи данных в удобном для конечного пользователя виде³³.

А.Б. Антопольский, К.В. Вигурский³⁴ выделяют следующие основные задачи электронных библиотек: интеграция информационных ресурсов и эффективная навигация в них.

Доступ к ресурсам электронных библиотек может быть организован как в локальной сети ОО (как часть автоматизированной информационной библиотечной системы), так и на веб-ресурсах ИБЦ.

В современной Интернет-среде представлено огромное количество коллекций электронных ресурсов (документов, в том числе и полнотекстовых). Шамхалова С.М. в своей работе “Электронные библиотеки и электронные

³¹ Краткая история электронных книг. URL:

http://www.publish.ru/articles/201010_15518698 (дата обращения: 30.11.2016)

³² Сидоров В. Что такое электронная книга? / В. Сидоров. URL: <http://netler.ru/pc/e-book.htm> (дата обращения: 30.11.2016)

³³ Финансовый словарь Финам. URL: <http://www.finam.ru/dictionary/wordf032CB/?page=5> (дата обращения: 30.11.2016)

³⁴ Антопольский А.Б., Вигурский К.В. Концепция электронных библиотек / А.Б. Антопольский, К.В. Вигурский // Электронные библиотеки: российский научный электронный журнал. 1999. Т.2. Вып.2. URL: <https://goo.gl/IDfmkM>(дата обращения: 30.11.2016)

библиотечные системы” выделяет на основе критериального анализа ресурсов Интернет-среды 3 типа электронных библиотек в зависимости от вида контента: “Электронные библиотеки. Смешанные”, “Электронные библиотеки. Периодические издания”, “Электронные библиотеки. Книги”. Также С.М. Шамхалова приводит структурный состав ресурсов каждой группы электронных библиотек.³⁵

Наиболее популярные онлайн-библиотеки³⁶:

- [Библиотека Мошкова](#) — одна из первых и самых популярных русскоязычных электронных библиотек, она открылась в 1994 году.
- Библиотека [«Альдебаран»](#) предлагает скачать книгу бесплатно в любом из удобных электронных форматов (epub, fb2, rtf, mobi, pdf), а перед этим шагом ознакомиться с её отрывком.
- [Президентская библиотека им. Ельцина](#) оцифровывает редкие книги из российских публичных библиотек и собирает их по тематическим коллекциям.
- Электронная библиотека [«Литмир»](#) содержит более 200 000 книг.
- Магазин электронных книг “ЛитРес” (раздел [“Бесплатные книги”](#)).
- Электронная библиотека и интернет-магазин [«Библиоклуб»](#).
- [Национальный библиотечный ресурс](#).
- и др.

ЮНЕСКО в содержании программы учебного курса “Электронные библиотеки в образовании” предлагает для разработки собственной электронной библиотеки воспользоваться свободным приложением Greenstone³⁷.

Greenstone³⁸ является программным обеспечением для создания и распространения коллекций цифровых библиотек. Он предоставляет средства для организации информации и публикации ее в Интернете или на внешних носителях, таких как DVD диски и флешки. Greenstone разработан и распространен в сотрудничестве с ЮНЕСКО и является свободным многоязычным программным продуктом. Greenstone является не только средством поиска, но и средством для хранения полнотекстовых электронных документов, а также извлеченных из них метаданных.

³⁵ Шамхалова С.М. Электронные библиотеки и электронные библиотечные системы / С.М. Шамхалова. URL: <https://goo.gl/oYTqmG> (дата обращения: 30.11.2016)

³⁶ 20 электронных библиотек, где можно брать книги бесплатно и легально – ReadRate/ URL: <https://goo.gl/EnxIp3> (дата обращения: 30.11.2016)

³⁷ Электронные библиотеки в образовании: Программа специализированного учебного курса. URL: <https://goo.gl/NsRjmx> (дата обращения: 30.11.2016)

³⁸ Greenstone. URL: http://www.greenstone.org/index_ru (дата обращения: 30.11.2016)

Большая часть поколения современных молодых людей свободно владеют персональным компьютером, мобильными устройствами и гаджетами, открывают для себя мир посредством Интернета и умело используют сведения, полученные из Сети, и им часто удобнее заглянуть в глобальную сеть, чем искать интересующий материал в традиционной печатной учебной литературе.

Именно поэтому важно, чтобы пользователь не только мог читать электронные документы/электронные книги (в том числе и на своих электронных устройствах), но получать их в удобном формате, а педагог-библиотекарь обеспечивал конвертируемость ресурсов и доступ к фонду электронных документов как в информационно-образовательной среде ОО, так и вне ее.

Задание для рефлексии.

А как выглядела бы Ваша виртуальная книжная полка? Найдите в открытых электронных библиотеках Интернета ссылки на любимые книги и читайте с удовольствием!

§ 2.2. Инструменты информационно-коммуникационных технологий педагога-библиотекаря для взаимодействия и коммуникации с участниками педагогического процесса

Раздел 2.2.1. Развитие функционального и творческого чтения участников образовательного процесса (конкурсы, проекты и пр.)

*“На самом деле, Интернет вернул людей к книгам.
Люди стали постоянно читать с экрана —
и стали читать гораздо больше, чем раньше”,
Билл Мюррей*

Чтение было и остается “технологией интеллектуального развития, способом обретения культуры, посредником в общении, средством для решения жизненных проблем. Без чтения невозможно интеллектуальное развитие и самообразование, которое продолжается в течение всей жизни. Содержание текста всегда имеет множество степеней свободы: разные люди понимают один и тот же текст по-разному в силу своих индивидуальных особенностей и жизненного опыта” (Л. Выготский).

Можно выделить два актуальных качественных компонента чтения: функциональное чтение и творческое чтение.

Функциональное чтение можно трактовать как чтение с целью поиска информации для решения конкретной задачи или выполнения определенного

задания. При функциональном чтении применяются приемы просмотрового чтения (сканирования) и аналитического чтения (выделение ключевых слов, подбор цитат, составление схем, графиков, таблиц)³⁹.

В процессе же *творческого чтения*, по мнению И.И. Тихомировой⁴⁰: “человек обогащается новыми впечатлениями, которые, соединяясь с опытом переживаний и знаний, создают единственный в своем роде уникальный сплав образов, звуков, картин, идей”.

Сегодня в связи с необходимостью постоянного потребления, переработки и применения огромных объемов информации и медиаконтента в функциональной грамотности личности чтению и читательской грамотности отводятся лидирующие позиции.

Формирование *читательской грамотности* как способности человека понимать и использовать письменные тексты, размышлять о них и заниматься чтением для достижения собственных целей, развития знаний и возможностей, участвовать в социальной жизни является сегодня основным ресурсом в развитии успешного человека, умеющего добывать самостоятельно новые знания и практически применять их в разнообразной деятельности⁴¹.

И в этих условиях усиливается роль педагога-библиотекаря в организации различных проектов и исследований, оказании поддержки (обучение, консультирование) по применению и созданию цифрового контента.

Е.Н. Ястребцева выделяет следующие формы и способы эффективной работы педагога-библиотекаря с субъектами обучения по развитию читательской грамотности [50]:

- литературные путешествия (представление результатов читательских и учебных исследований на “облачных” картах);
- иллюстрирование любимых глав в произведениях средствами цифровых сервисов и приложений;
- создание в социальных сетях страничек любимых литературных персонажей;
- создание тематических подкастов (иллюстрированных аудиозаписей) с отрывками произведений;
- создание интерактивных Интернет-словарей, тракующих непонятные и устаревшие слова и выражения из текста книги;
- создание интерактивных викторин;

³⁹ Рождественская Л., Логвина И. Формирование навыков функционального чтения: пособие для учителя / Л. Рождественская, И Логвина. URL: <https://goo.gl/BwiwKq> (дата обращения: 30.11.2016)

⁴⁰ Тихомирова И.И. О развитии творческого чтения в России : К истории вопроса / И.И. Тихомирова. URL: <http://rusla.ru/rsba/librarian/navigator/Tihomirova.pdf> (дата обращения: 30.11.2016)

⁴¹ Цукерман Г.А. Оценка читательской грамотности: материалы к обсуждению / Г.А. Цукерман. URL: <https://goo.gl/fuUp5A> (дата обращения: 30.11.2016)

- инфографика о событиях из жизни героев;
- создание электронных читательских дневников как формы представления в цифровом стиле впечатлений от прочитанного;
- и др.

Традиционно наиболее привлекательными формами работы для субъектов педагогического процесса всех возрастов (особенно аудитории детей и подростков) являются творческие проекты и конкурсы различной направленности, позволяющие проявить личностные качества, креативные способности, получить новые компетенции читательской и медиа-информационной грамотностей (особенно в области создания собственного цифрового контента) и несущие в себе элементы соревновательности.

Массовому конкурсному движению по развитию читательской грамотности уделяется сейчас большое внимание. Примеры обучающих конкурсов, организованных Школьным сектором Ассоциации «РЕЛАРН» и порталом «Викисибиряда»:

- Конкурс Non/fiction: читать (<https://clck.ru/9vvyX>);
- Конкурс "Великий грамотей" (<https://clck.ru/AQ7DZ>);
- Конкурс "День цифрового образования" (<https://clck.ru/AQ7Du>);
- Конкурс "Мозаика из слов любимой книги" (<https://clck.ru/AQ7Ep>);
- Конкурс "Музыкальная галерея литературных героев" (<https://clck.ru/AQ7FB>);
- Конкурс "Электронный читательский дневник" (<https://clck.ru/AQ7Fo>);
- и др.

Специалистами ГБУ ДПО «Новокуйбышевский Ресурсный центр» также организуются межшкольные обучающие командные конкурсы-проекты по развитию компетенций читательской и медиа-информационной грамотностей участников педагогического процесса образовательных для образовательных организаций г.о. Новокуйбышевск и м.р. Волжский Самарской области. Конкурсы носят обучающий характер. В процессе подготовки к конкурсам проводятся очные и дистанционные мастер-классы, семинары, консультации, которые позволяют участникам овладеть новыми формами представления информации и получить навыки совместной творческой деятельности:

- «Классная книга! (буктрейлер по интересной книге)» (<https://sites.google.com/site/vivatskolnyjbc/viktoriny-konkursy/konkurs-klassnaa-kniga-buktrejler-po-interesnoj-knige>);
- «Рисуем презентацию. Скрайбинг – это интересно!» (<https://sites.google.com/site/vivatskolnyjbc/viktoriny-konkursy/polozenie>);

- «История книги в инфографике» (https://sites.google.com/site/vivatskolnyjbc/novosti/podvodimitogikonkursais_toriaknigivinfografike);
- «Сторителлинг. Пишем историю - снимаем фильм» (https://sites.google.com/site/vivatskolnyjbc/novosti/podvodimitogikonkursast_oritellingpisemistoriu-snimaemfilm)

Таким образом, систематическая деятельность педагога-библиотекаря по развитию читательской грамотности в медиасреде и с применением цифровых инструментов работы с информацией становится эффективным ресурсом развития функционального и творческого чтения для всех категорий участников обучения.

В результате участия в конкурсах 94% обучающихся и педагогов стали более активно использовать интернет-практики в учебе и профессиональной деятельности, 72% учащихся и педагогов используют социальные сервисы Интернета в учебной и внеурочной деятельности.

Задание для рефлексии.

А какой конкурс в виртуальном пространстве для развития компетенций читательской грамотности провели бы Вы?

Раздел 2.2.2. Формирование компетенций медиа-информационной грамотности (авторское право и информационная безопасность)

“— У нас, — сказала Алиса, с трудом переводя дух,
 — когда долго бежишь со всех ног,
 непременно попадёшь в другое место.
 — Какая медлительная страна! — вскричала Королева.
 — Ну, а здесь, знаешь ли, приходится бежать со всех ног,
 чтобы только остаться на том же месте...”,
 Л. Кэрролл, «Алиса в Зазеркалье»

Любая информация оказывает сильное влияние на общество. И любая деятельность связана с процессами информационного обмена. При этом информация может быть как позитивной и качественной, так и причинять ощутимый вред и представлять реальную угрозу, в том числе и жизни человека, становясь “оружием массового поражения”.

Агрессивность информационного круговорота современной медиасреды, развитие информационных и Интернет-технологий выводят на первый план вопросы обеспечения информационной безопасности пользователей и сохранности авторского права в Сети.

Информационная безопасность

В прошлом деятельность в Сети и Интернет-серфинг довольно легко поддавались регулированию и защите. С распространением мобильных устройств, таких как планшеты и смартфоны, доступ в Интернет стал “карманным”, доступным повсеместно и фактически неконтролируемым.

По материалам ИА “ГАРАНТ”⁴², Россия занимает первое место по количеству жертв киберпреступлений среди частных лиц. Например, за 2013 год общий ущерб от кибератак составил \$ 1,48 млрд. За 2012 год 85% пользователей Интернета в России подвергались вирусным или иным атакам. В то же время, 33% владельцев мобильных устройств считает, что удобство постоянного нахождения в Интернете перевешивает любые угрозы безопасности, а 57% опрошенных даже не знают, что решения по обеспечению безопасности мобильных устройств существуют. 62% респондентов уверены, что понятия “конфиденциальность” в Интернете не существует.

Таким образом, сегодня компетенции, обеспечивающие личную безопасность как состояние защищенности жизни и здоровья человека, его целей, потребностей, интересов от опасных воздействий (в т.ч. информационных), так и информационную безопасность (информационная защита конфиденциальности, целостности и доступности информации) становятся необходимым направлением развития медиа-информационной грамотности участников информационного общества.

Основные группы пользовательских рисков, которые можно выделить в современной медиасреде⁴³:

- **Контентные риски.** Это материалы (тексты, картинки, аудио, видеофайлы, ссылки на сторонние ресурсы), содержащие агрессивный и лживый контент.
- **Коммуникационные риски.** Связаны с межличностными отношениями интернет-пользователей и включают в себя риск подвергнуться оскорблениям и нападкам со стороны других. Примерами таких рисков могут быть незаконные контакты (например, груминг), киберпреследования, кибербуллинг и др. Для подобных целей используются различные чаты, онлайн-мессенджеры (ICQ, Google talk, Skype и др.), социальные сети, сайты знакомств, форумы, блоги и т.д.
- **Технологические (электронные) риски.** Это возможность столкнуться с хищением персональной информации, риск подвергнуться вирусной

⁴² Информационная безопасность в Интернете // Гарант : [сайт информ.-правовой компании]. URL: <http://www.garant.ru/infografika/510581/#ixzz4SmlUkBnj> (дата обращения: 30.11.2016)

⁴³ Интернет-риски // Дети России онлайн. URL: <http://detionline.com/helpline/risks> (дата обращения: 30.11.2016)

атаке, онлайн-мошенничеству, спам-атаке, шпионским программам и т.д. Вредоносное программное обеспечение использует широкий спектр методов для распространения и проникновения в компьютеры не только через различные носители информации, но и через электронную почту посредством спама или скачанных из Интернета файлов.

- Потребительские риски. Это злоупотребление в Интернете правами потребителя. Включают в себя следующее: риск приобретения товара низкого качества, различные подделки, контрафактную и фальсифицированную продукцию, потерю денежных средств без приобретения товара или услуги, хищение персональной информации с целью кибер-мошенничества и др.

По мнению исследователей, рискам медиасреды более подвержены дети и подростки. По данным исследования «Лаборатории Касперского», две трети детей указывают в соцмедиа место своей учёбы, каждый пятый сообщает свой адрес и доход родителей⁴⁴. 80% детей когда-либо сталкивались с опасностями в Интернете. По данным исследования ESET, 19% детей столкнулись со взломом своих аккаунтов в социальных сетях, 11% опрошенных родителей сообщили, что дети добавляют в друзья пользователей с фейковыми аккаунтами, 10% респондентов лишились денег из-за того, что дети подписывались на платные игры и дорогие сервисы, 6% родителей рассказали, что злоумышленники присылали вредоносные ссылки⁴⁵.

Проект «Дети онлайн» актуализирует следующие виды рисков⁴⁶:

- Вредоносные программы - различное программное обеспечение (вирусы, черви, «троянские кони», шпионские программы, боты и др.), которое может нанести вред компьютеру и нарушить конфиденциальность хранящейся в нем информации;
- Кибермошенничество — один из видов киберпреступлений, целью которого является причинение материального или иного ущерба путем хищения личной информации пользователя (номера банковских счетов, паспортные данные, коды, пароли и др.);
- Кибербуллинг — преследование сообщениями, содержащими оскорбления, агрессию, запугивание; хулиганство; социальное бойкотирование с помощью различных интернет-сервисов;

⁴⁴ Дню защиты детей посвящается: «Лаборатория Касперского» узнала, чем интернет-поведение российских детей отличается от привычек их зарубежных сверстников. URL: <https://goo.gl/Lu5qpX> (дата обращения: 30.11.2016)

⁴⁵ ESET: 19% аккаунтов детей подвергаются взлому. URL: <https://goo.gl/RK13NE> (дата обращения: 30.11.2016)

⁴⁶ Правила безопасности // Дети России онлайн. URL : <http://detionline.com/helpline/rules/parents> (дата обращения: 30.11.2016)

- Встречи с незнакомцами и груминг. Общаясь в сети, дети могут знакомиться, общаться и добавлять в «друзья» совершенно неизвестных им в реальной жизни людей;
- Контентные риски. К контентным рискам относятся материалы (тексты, картинки, аудио, видеофайлы, ссылки на сторонние ресурсы), содержащие противозаконную, неэтичную и вредоносную информацию, в том числе противозаконный контент, вредоносный (опасный) контент;
- Интернет-зависимость — навязчивое желание войти в интернет, находясь офлайн и неспособность выйти из интернета, будучи онлайн [Гриффит В., 1996].

Проблема безопасности (особенно детской) в медиасреде требует системности и скоординированного на всех уровнях решения.

На уровне государства вопросы снижения рисков и обеспечения информационной безопасности личности, а также сохранности авторского права регламентируются рядом нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию"⁴⁷;
- Федеральный закон от 14 июня 2011 г. № 142-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в связи с совершенствованием правового регулирования в сфере средств массовой информации"⁴⁸;
- Закон РФ от 27 декабря 1991 г. № 2124-1 "О средствах массовой информации"⁴⁹;
- Указ Президента РФ от 01.06.2012 г. №761 "О национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы"⁵⁰;
- Приказ Минкомсвязи России от 17 августа 2012 г. N 202 "Об утверждении порядка демонстрации знака информационной продукции в начале трансляции телепрограммы, телепередачи, а также при каждом

⁴⁷ Федеральный закон от 29 декабря 2010г. №436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию (с изменениями и дополнениями)» // Гарант : [сайт информ.-правовой компании]. URL:<http://base.garant.ru/12181695/> (дата обращения: 30.11.2016)

⁴⁸ Федеральный закон от 14 июня 2011 г. № 142-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в связи с совершенствованием правового регулирования в сфере средств массовой информации" // Гарант : [сайт информ.-правовой компании]. URL:<http://base.garant.ru/12186874/> (дата обращения: 30.11.2016)

⁴⁹ Закон РФ от 27 декабря 1991 г. № 2124-1 "О средствах массовой информации" // Гарант : [сайт информ.-правовой компании]. – URL: <http://base.garant.ru/10164247/> (дата обращения: 30.11.2016)

⁵⁰ Указ Президента РФ от 01.06.2012 г. №761 "О национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы" // Гарант : [сайт информ.-правовой компании]. URL: [:http://base.garant.ru/70183566/](http://base.garant.ru/70183566/) (дата обращения: 30.11.2016)

- возобновлении их трансляции (после прерывания рекламой и (или) иной информацией)"⁵¹;
- Приказ Минкультуры РФ от 16 августа 2012 г. N 893 "Об утверждении Порядка размещения знака информационной продукции и (или) текстового предупреждения об ограничении ее распространения среди детей перед началом демонстрации фильма при кино- и видеообслуживании"⁵²;
 - Концепция информационной безопасности детей⁵³;
 - Федеральный закон от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и защите информации" ⁵⁴;
 - "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 03.07.2016)⁵⁵

Рекомендации по тому, как обезопасить себя и детей в медиасреде, предлагаются экспертами производителей антивирусного программного обеспечения, компаний-разработчиков веб-ресурсов, Интернет-провайдеров, операторов сотовой связи.

Не остается в стороне и система образования. Создается информационно-образовательная среда для детей, содержащая защищенный позитивный контент и средства обеспечения личной и информационной безопасности.

Педагог-библиотекарь образовательной организации сегодня также должен играть одну из ключевых ролей в обучении участников педагогического процесса безопасному использованию информационных, коммуникационных и Интернет-технологий.

Деятельность педагога-библиотекаря в контекстах снижения рисков медиасреды для участников обучения и сохранения авторского права может

⁵¹ Приказ Минкомсвязи России от 17 августа 2012 г. N 202 "Об утверждении порядка демонстрации знака информационной продукции в начале трансляции телепрограммы, телепередачи, а также при каждом возобновлении их трансляции (после прерывания рекламой и (или) иной информацией)" // Гарант : [сайт информ.-правовой компании]. URL: <http://www.garant.ru/hotlaw/federal/432763/> (дата обращения: 30.11.2016)

⁵² Приказ Минкультуры РФ от 16 августа 2012 г. N 893 "Об утверждении Порядка размещения знака информационной продукции и (или) текстового предупреждения об ограничении ее распространения среди детей перед началом демонстрации фильма при кино- и видеообслуживании" // Гарант : [сайт информ.-правовой компании]. URL: <http://www.garant.ru/hotlaw/federal/419086/> (дата обращения: 30.11.2016)

⁵³ Концепция информационной безопасности детей // Консультант-плюс : справочно-правовая система. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_190009/ (дата обращения: 30.11.2016)

⁵⁴ Федеральный закон от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и защите информации" // Гарант : [сайт информ.-правовой компании]. URL: <http://base.garant.ru/12148555/> (дата обращения: 30.11.2016)

⁵⁵ "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 03.07.2016) // Консультант-плюс : справочно-правовая система. URL: <https://goo.gl/spBvm6> (дата обращения: 21.12.2016).

заключаться в обучении “позитивным действиям” и консультировании, в организации и реализации с помощью инструментов информационно-коммуникационных и Интернет-технологий комплексной поддержки пользователей в условиях информационно-образовательной среды ОО для безопасного и комфортного пребывания в медиасреде, а также сохранения установленных правил использования контента.

Е.Н. Ястребцева в книге “33 совета по применению в библиотеке Интернета” выделяет следующие формы организации работы педагога-библиотекаря с участниками обучения в указанных выше контекстах [50]:

- обучение с целью развития соответствующих компетенций медиа-информационной культуры участников педагогического процесса;
- классные часы, библиотечные уроки и др. внеурочная деятельность;
- разработка и проведение игр и викторин (готовые онлайн-игры и конкурсы: “Безопасный Интернет с Disney.ru”, “Дикие web-леса”, “Необычные приключения в Интернете”, проект “Разбираем Интернет” и др.; разработка собственных игр с помощью приложений и сервисов: Learningapps.org и т.п.);
- подготовка информационных материалов для веб-ресурсов ИБЦ (листовки, плакаты и др.);
- сопровождение участия обучающихся и педагогов в конкурсных мероприятиях, соревнованиях и олимпиадах различного уровня (например, Международный детский творческий онлайн-конкурс “Интернешка”, Всероссийский чемпионат по онлайн-игре “Изучи интернет-управляй им”).

Снижение рисков медиасреды для участников педагогического процесса - результат развития компетенций медиа-информационной грамотности педагога-библиотекаря, цифровая отдача которой - личная информационная безопасность и безопасность участников обучения.

Сохранность авторского права

Развитие информационных, коммуникационных и Интернет-технологий стали основой развития новой культуры потребления и распространения информационного контента: обмен ссылками, обсуждения и рекомендации статей и контента в блогах, на форумах и в социальных сетях и др. Сегодня критерии интеллектуальности достаточно размыты.

В этих условиях взаимосвязь доступа к ресурсам ИБЦ образовательной организации и требованиями сохранности авторского права на контент становится особенно актуальной.

По данным Фонда Общественное Мнение⁵⁶ половина месячной интернет-аудитории смотрит видео, 37% - скачивают видео. 33% месячной интернет-аудитории прослушивают аудио-файлы, 30% - скачивают аудиоконтент. Более половины (51%) месячной интернет-аудитории не сталкивались с предупреждениями, что скачивание, прослушивание или просмотр контента запрещены правообладателем. 41% опрошенных подтвердили, что им приходилось сталкиваться с такими предупреждениями. 8% - затрудняются с ответом. Больше половины интернет-пользователей (55%) не могут отличить легальный контент, т.е. размещенный с соблюдением авторских прав, от нелегального. В группе от 18 до 35 лет легальное и нелегальное различают 38% опрошенных, в возрастной группе от 36 до 54 лет этот показатель составляет 22%, а в группе старше 55 лет — всего 10%.

Термин «интеллектуальная собственность» относится к различным творениям человеческого ума, начиная с новых изобретений и знаков, обозначающих собственность на продукты и услуги, и заканчивая книгами, фотографиями, кинофильмами и музыкальными произведениями.

Авторское право на контент можно определить как особые законодательно определенные права авторов произведений науки, литературы, искусства на распоряжение и использование созданных ими творений. Согласно авторскому праву, только автор вправе определять, кто и каким образом должен получать возможность использовать его произведение⁵⁷.

В контексте развития компетенций в области сохранности авторского права, в том числе и на сетевой контент, педагог-библиотекарь может разъяснять позиции соответствующих законопроектов в сравнении с законодательством других стран, развивать личную ответственность и представления о границах поведения в Сети, предлагать алгоритмы поведения для осторожного отношения к контенту, непричинения контентного вреда другим, при столкновении с нелегальным контентом или нарушением авторского права в отношении собственного, познакомить со знаком копирайта и его значением [50].

Знак копирайта “©” (с английского *copyright* - «право на копирование») - это символ авторского права, особый формат оповещения об авторском праве на любой объект интеллектуальной собственности. Знак копирайта важен тогда, когда нужна защита от копирования и нелегального распространения

⁵⁶ Авторское право в Интернете. Взгляд со стороны пользователя. URL:

<https://www.microsoft.com/ru-ru/cpe/copywrite-and-users.aspx> (дата обращения: 30.11.2016)

⁵⁷ Райзберг Б.А., Лозовский Л.Ш., Стародубцева Е.Б.. Современный экономический словарь. 2-е изд., испр. М.: ИНФРА-М, 1999. 479 с.

авторского произведения (например, на результаты интеллектуальной деятельности участников педагогического процесса)⁵⁸.

Для детализации авторского права на объект интеллектуальной собственности можно использовать публичные лицензии (например, лицензии и инструменты Creative Commons).

Creative Commons [<https://creativecommons.org/>] - некоммерческая организация, которая создала бесплатные для использования типовые договоры — свободные и несвободные публичные лицензии, с помощью которых авторы и правообладатели могут выразить свою волю в распространении контента (в некоммерческих целях).

Во всём мире по различным лицензиям Creative Commons распространяется более 580 миллионов произведений (по состоянию на май 2011 года).

Виды лицензий Creative Commons [<http://creativecommons.ru/licenses>]:

- Лицензия «С указанием авторства» - позволяет людям распространять, редактировать, поправлять и брать произведение за основу для производных даже на коммерческой основе с указанием авторства;
- Лицензия «Распространение на тех же условия – Копилефт» - позволяет другим редактировать, поправлять и брать произведение за основу для производных даже в коммерческих целях до тех пор, пока они указывают авторство и лицензируют свои новые произведения на тех же условиях;
- Лицензия «С указанием авторства – Без производных» - позволяет другим людям распространение, коммерческое и некоммерческое использование произведения, при условии, что оно передается неизменным и сохраняет свою целостность, а также при условии указания авторства;
- Лицензия «С указанием авторства – Некоммерческая» - позволяет другим людям перерабатывать, поправлять и брать произведение за основу для производных в некоммерческих целях;
- Лицензия «С указанием авторства – Некоммерческая – Копилефт» - позволяет другим людям редактировать, поправлять и брать произведение за основу для производных в некоммерческих целях при условии, что они указывают авторство и лицензируют свои новые произведения на тех же условиях;
- Лицензия «С указанием авторства – Некоммерческая – Без производных» - самая запретительная из шести основных лицензий, позволяющая другим только загрузку ваших произведений и обмен ими с другими

⁵⁸Защита прав в Интернете. Шаг первый - поставь знак Копирайт. URL:

http://www.copyright.ru/documents/zashita_prav_internet/copyright_in_site/ (дата обращения: 30.11.2016)

людьми при условии, что указывается авторство, однако ваши произведения нельзя изменять каким-либо образом или использовать их в коммерческих целях.

Визуальное представление лицензий Creative Commons (см. рисунок 5):

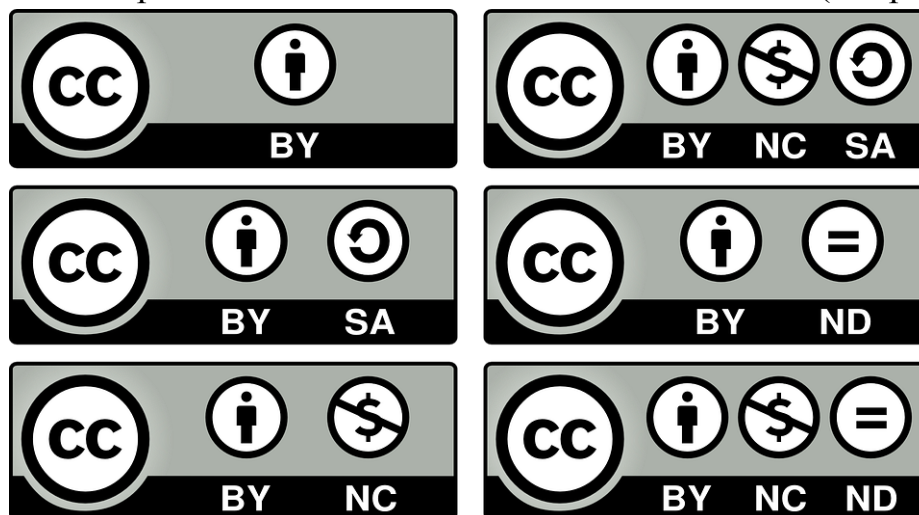


Рисунок 5 - Виды лицензий Creative Commons.

От профессионального отношения педагога-библиотекаря к вопросам сохранности авторского права во многом зависит законное, безопасное и правильное потребление и распространение в информационно-образовательной среде информационного контента, созданного в процессе обучения всеми его участниками.

Готовые ресурсы, которые может использовать педагог-библиотекарь в профессиональной деятельности для развития соответствующих компетенций медиа-информационной грамотности в контексте защиты авторского права [50]:

- Учебный курс компании Microsoft “Авторские права в цифровом пространстве”;
- Курс “Авторское право для библиотекарей” (совместный проект Центра Беркмана для Интернета и общества при Гарвардском университете и некоммерческого консорциума “Электронная информация для библиотек”)
- и т.п.

Задание для рефлексии.

А какие рекомендации по обеспечению информационной безопасности и сохранности авторского права при работе с информацией Вы применяете в своей деятельности? И какие могли бы предложить из своей практики?

Раздел 2.2.3. Развитие медиа-информационной культуры участников образовательного процесса с помощью геймификации

“— Игра окончена.
— Это не игра.
— Если можно выиграть — игра.
— Я не хотел в нее играть.
— Но все-таки сыграл блестяще...”,
к/ф “Менталист”

Новые технологии открывают новые горизонты для мобильных игр и позволяют сформировать собственную стратегию электронного и мобильного обучения.

Применение феномена геймификации в образовательных системах, нового не только для отечественных, но и для западных реалий, в значительной степени полезно для многих сфер жизни общества, в том числе, и для развития медиа-информационной культуры.

К началу 2010 года был накоплен позитивный опыт реализации проектов по геймификации. Успехи, связанные с внедрением геймификационных программ в индустрии библиотек, музеев, образовательных учреждениях и крупнейших IT-компаниях привлекли внимание ученых и практиков к изучению данного феномена.

По прогнозам Gartner, в этом десятилетии данная технология станет одним из ключевых трендов в информационных технологиях [58].

Экспертные подходы к характеристике феномена геймификации в неигровых процессах представлены в Таблице 10:

Таблица 10

Характеристики геймификации

<i>Автор</i>	<i>Характеристика геймификации</i>
Алчебаев М.А., Гайдуков А.М.	Комплекс действий, характерных для игр и направленных на изменение какого-либо процесса с определенной целью (провести обучение, повысить заинтересованность, изучить новое и т. д.) [2].
Е.Любко	Выделяет два типа геймификации [27]: <ul style="list-style-type: none">● тяжелая геймификация – превращение реального процесса в игру – с четко ограниченным временем, с определенным игровым пространством, с ролями, с четко прописанным игровым сценарием.● легкая геймификация – обеспечение виртуального

	<p>пространства для использования инструментов мотивации. Состоит из ограниченного набора механик: это, как правило, виртуальные баллы просто для оценки активности или же с функцией виртуальной валюты (с покупательной способностью), награды-бейджи, рейтинги, миссии, призы.</p>
<p>К. Вербак</p>	<p>Три категории разных уровней геймификации: первая, самая простая, – компоненты игры; вторая – механика; третья, самая глубокая, – динамика, т.е. такие как рассказ, история, проходящие лейтмотивом через всю игру [5]. Структура геймификации - пирамида с уровнями-элементами, состоящая из:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● динамик (“глубокий уровень”), в процессе которого используются сценарии, требующие внимания пользователя и реакции в реальном времени, ● механик (второй уровень), на котором происходят основные процессы, которые движут действиями и формируют у игрока вовлеченность: <ul style="list-style-type: none"> ○ задания: загадки или любые другие задания, которые требуют усилий для их решения); ○ шанс (элементы случайности); ○ соревнование (один игрок или группа игроков побеждает, а вторая проигрывает); ○ сотрудничество (игроки должны работать вместе, чтобы достичь общей цели); ○ обратная связь (информация об успехах игрока); ○ накопление ресурсов (получение полезных или коллекционных предметов); ○ вознаграждения (награды за определенные действия и достижения); сделки (торговые операции между игроками, напрямую или через посредников); ○ ходы (поочередное участие меняющихся игроков); ○ состояние победы (показатели, которые превращают игрока или команду в победителя; ○ состояния выигрыша и проигрыша; ● компонентов (первый и самый простой уровень “пирамиды”) - более конкретной формы, которую принимают механики и динамики. <p>Основные этапы успешного применения геймификации:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. сформулировать цель геймификации; 2. определить целевое поведение игроков; 3. описать тип игроков; 4. разработать структуру игры;

	<p>5. оценить игры глазами участников;</p> <p>6. применить инструменты геймификации.</p>
Г. Зихерман	Процесс привлечения аудитории, при котором берется лучшее от программ лояльности, игровых механик и поведенческой экономики [18].

На сегодняшний день не существует общепринятой формализации феномена геймификации. В контексте содержания пособия используется экспертное определение геймификации как применения игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте.

Сочетания элементов геймификации могут быть применены педагогом-библиотекарем в различных формах образовательной деятельности, направленной на развитие компетенций медиа-информационной грамотности участников обучения (например, в структуре тренингов, мастерских и мастер-классов, обучающих курсах и образовательных мероприятий, направленных на развитие медиа-информационной культуры) для повышения эффективности результатов деятельности и задач обучения (см. Таблицу 11).

Например:

- аватары (визуализация характера игрока);
- бейджи (визуализация достижений);
- коллекционирование (накопление наборов предметов или бейджей);
- подарки (возможность делиться ресурсами с другими);
- рейтинги лидеров (визуализация развития и достижений игрока); уровни (определенные шаги в развитии игрока);
- очки (количественное отображение развития игры);
- квесты (конкретные задачи со своими целями и наградами);
- команды (определенные группы игроков, работающих вместе ради общей цели).

Таблица 11

Примерная структура технологической карты
образовательного мероприятия с элементами геймификации

<i>Структурный элемент образовательного мероприятия</i>	<i>Описание</i>
Легенда игры	<ul style="list-style-type: none"> ● История, задающая сюжетные линии образовательного мероприятия; ● Описание героев; ● География событий

	<p>Примеры (https://goo.gl/sdHh8B):</p> <p><i>История 1:</i> «Известный меценат и миллионер Самюэль Хардинг, не имевший наследников, завещал свою бесценную коллекцию Эрмитажу. При транспортировке картин каталог был поврежден и существенная часть информации о картинах, авторах, стране и эпохе создания была утрачена»;</p> <p><i>История 2:</i> «По многим источникам стало известно, что в 1824 году Пушкин написал эпиграмму на Александра I. Следы этой эпиграммы затерялись во времени. Нужно подтвердить, либо опровергнуть факт написания эпиграммы и предложить возможный вариант стихотворения с сохранением лексики, стилистики, пафоса и жанра произведения»;</p> <p><i>История 3:</i> «До сих пор историкам неочевидно, был ли убит царевич Дмитрий по приказу Бориса Годунова или его смерть - результат несчастного случая. Множество документов этого времени доказывают противоположные версии. Семья Нагих обвинила Бориса Годунова. Царь Фёдор Иоанович и его жена Ирина считали Годунова невиновным. А угличевские крестьяне считали, что смерть царевича была насильственной. Исследование проводят две группы школьников – «литературоведы» и «историки» на основании первоисточников и литературных художественных произведений».</p>
<p>Гипотеза для проведения исследования</p>	<p>Ситуация конфликта (противоречия), требующая преодоления (решения)</p> <p>Примеры (https://goo.gl/sdHh8B):</p> <p><i>Гипотеза 1</i> «Если в документе (каталоге) сохранились некоторые отрывочные сведения, то возможно восстановить все данные о картинах»;</p> <p><i>Гипотеза 2</i> «Если произведение было написано в 1824 году, то оно находится в Пушкинском заповеднике»;</p> <p><i>Гипотеза 3</i> «Если бы царь Дмитрий остался жив, то как бы изменилась жизнь Российского государства:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Борис Годунов, став советником при царевиче Дмитрие, привел бы государство к расцвету; ● царевич Дмитрий, став самодержцем России, погубил бы государство, став слабым правителем».
<p>Образовательная составляющая мероприятия</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● цели; ● задачи; ● контент; ● компетенции; ● этапы; ● результаты; ● оценивание
<p>Тип игровой составляющей образовательного</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● игра-пазл; ● игра-квест; ● игра-расследование

мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> ● и т.п.
Используемые технологии	<p>Информационные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● облачные сервисы и приложения; ● вики-среда; ● виртуальный блокнот; ● геолокационные сервисы; ● элементы дополненной реальности (QR-коды); ● браузеры дополненной реальности; ● виртуальные образовательные среды <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● социальные сети; ● мессенджеры; ● форумы; ● и т.д. <p>Аппаратные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● стационарные устройства; ● мобильные устройства и гаджеты
Форма представления результатов	<ul style="list-style-type: none"> ● презентация; ● виртуальная книга; ● эссе; ● лента времени; ● пазл; ● веб-ресурс; ● страницы в социальных сетях; ● профили в виртуальных и вики-средах; ● портфолио достижений; ● рейтинг; ● и т.д.
Уровни достижений, оценивание	<ul style="list-style-type: none"> ● награды; ● бейджи; ● дипломы, сертификаты; ● позиция в рейтинге; ● таблицы самооценки результатов участия в мероприятии; ● система баллов и очков; ● таблицы продвижения по этапам мероприятия ● маршрутные листы и пр.

Опираясь на структурный подход к геймификации неигровых процессов, можно выделить следующие группы её элементов и формы адаптации их для целей развития медиа-информационной грамотности (см. Таблицу 12):

Элементы геймификации и формы их адаптации
для целей обучения медиа-информационной грамотности

<i>Компоненты групп элементов геймификации</i>	<i>Пояснение термина</i>	<i>Формы адаптации для образования</i>	<i>Эффекты для цели обучения медиа-информационной грамотности</i>
<i>Бейдж</i> (англ. badges - значок, знак отличия)	виртуальные медали за выполнение заданий и прохождение этапов испытаний	умения и навыки	<ul style="list-style-type: none"> ● формирование уровней достижений медиаобразования; ● визуализация состава приобретенных компетенций медиа-информационной грамотности (визуальный маркер компетентности, статуса, пользовательского опыта); ● формирование “социальных сигналов” успешности; ● активизация выполнения определенных действий в процессе обучения (достижение этапов образовательного мероприятия); ● траектория деятельности в медиасреде
<i>Очки (points)</i>	произвольно формализованное элементарное вознаграждение за совершение определенных действий участником образовательного мероприятия	интервалы сумм очков могут влиять на дальнейшую траекторию прохождения этапов образовательного мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> ● показатель успешности (индекс развития компетенций медиа-информационной грамотности) участника обучения; ● динамика уровня сформированности компетенций
<i>Уровни достижений</i>	ранги, присваиваемые	например, смена статуса участника	<ul style="list-style-type: none"> ● фиксация успехов в достижении задач в

(levels)	участнику по мере накопления игровых очков, открывающие доступ к специальным возможностям	образовательного мероприятия и “набора возможностей”	контексте обучения; <ul style="list-style-type: none"> показатель движения к цели обучения (модули, темы, задания и т.п.)
<i>Рейтинги</i> (leaderboards)	публичные рейтинги достижений участников образовательного мероприятия	сравнение с другими, мотивация к достижению результата за счет соперничества	<ul style="list-style-type: none"> детерминация измеряемых критериев достижения результата обучения и получения поощрений; определение сроков обучения; дайджест промежуточных итогов
<i>Испытания</i> (challenges)	комплексные задания/”миссии”, состоящие из последовательности задач, объединенных одной целью	в формате образовательного мероприятия может быть реализовано как распределение траекторий участника или группы участников для достижения модульных результатов, при этом результат мероприятия может в целом носить интегрированный характер	<ul style="list-style-type: none"> последовательность обучения в формате прохождения заданий и миссий, объединенных сюжетной линией или историей; уровни вариативности и сложности задач обучения

Применение игровых технологий и элементов в образовательных мероприятиях дает возможность обучающимся получить дополнительные знания, заявить о себе, раскрыть свои таланты, позволяет увидеть изучаемый материал по — новому. Положительные эмоции хочется переживать снова и снова не только ребенку, но и взрослому, а на положительном эмоциональном поле очень хорошо работает процесс запоминания. Все это, несомненно, повышает качественные аспекты обучения. А нетрадиционные формы организации образовательной деятельности с интеграцией в них современных информационных, коммуникационных и Интернет-технологий дают возможность не только поднять интерес участников обучения к изучаемому предмету, науке, а также развивать их творческую самостоятельность, обучать

работе с различными, самыми необычными источниками знаний (см. Приложение 4).

Таким образом, геймификация качественно меняет уровень медиа-информационной грамотности участников обучения, выраженный в компетенциях медийно-информационной грамотности и индикаторах их развития. Индикаторами качественного влияния геймификации могут выступить те, что позволяют, с одной стороны, проанализировать результаты деятельности в контексте развития компетенций медиа-информационной грамотности, а с другой стороны выявить мотивирующие факторы, обеспечивающие данное развитие.

Критериальные группы индикаторов эффективности элементов геймификации в обучении можно представить следующим образом:

- Индикаторы эффективности геймификации в достижении общих результатов обучения:
 - динамика развития виртуальных навыков;
 - личный прогресс обучения;
 - открытый рейтинг результативности обучения;
 - конвергентная сумма баллов/очков за результативное участие;
 - состояние победы (суммарный показатель баллов, текущий показатель знаний и компетенций с учётом бонусов, итоговая оценка, статус).
- Индикаторы эффективности геймификации в мотивации к обучению и приобретению знаний:
 - welcome-сценарий (вводное обучение);
 - непрерывная сюжетная линия нарратива;
 - инструкции и правила для участия;
 - опросы и анкетирование для оценки уровня вовлеченности участников;
 - развитие игрового персонажа/аватара;
 - этапность/модульность обучающих элементов;
 - мини-квесты в структуре модулей/этапов образовательного мероприятия;
 - технологии быстрого “разлочивания” (обеспечения доступа) контента (QR-коды и т.п.);
 - ограниченное “сессионное” количество заданий;
 - реализация ситуаций успешности в условиях эдьютейнмента;
 - возможность получения дополнительных очков/баллов;
 - система мгновенной обратной связи.

- Индикаторы эффективности геймификации в мотивации к применению результатов обучения для личностных и профессиональных целей:
 - контекстная зависимость заданий образовательного мероприятия от реальных целей участника обучения;
 - портфолио наград и бейджей как формализация реально приобретенных профессиональных компетенций;
 - поводы для непрерывных траекторий образования самообразования в направлении развития компетенций медиа-информационной грамотности (акции, бонусы и пр.);
 - создание среды для взаимодействия и коммуникации представителей целевой аудитории (развитие реальных социальных связей между участниками в результате взаимодействия в ходе мероприятия);
 - нивелирование рутинности процессов образовательной и профессиональной деятельности на основе игровых механик и улучшение производительности труда.

Нельзя назвать геймификацию 100% универсальным ресурсом, так как для ее эффективности должны быть грамотно реализованы система алгоритмов и методологий, но если, участвуя в геймифицированных образовательных мероприятиях, предлагаемых педагогом-библиотекарем, люди получают положительные эмоции, если они увлечены процессом, то даже скучный и сложный материал будет хорошо ими усвоен, а усвоение новой информации станет почти незаметным процессом, так как внимание участников обучения будет направлено на достижение игрового результата.

Задание для рефлексии.

Используя примерную структуру технологической карты образовательного мероприятия с элементами геймификации, разработайте свой пример.

Раздел 2.2.4. Развитие критического мышления участников образовательного процесса через обучение анализу и оценке “цифровой” информации

“17 процентов россиян способны самостоятельно воспринимать и анализировать информацию. 17 процентов – меньше, чем каждый пятый...”
Иван Засурский,
Заведующий кафедрой новых медиа

В современной медиасреде происходит сегодня актуализация и легализация ложных явлений и событий, которые встраивают непреднамеренно или умышленно в виде «подтвержденных» фактов в информационное поле, в итоге искажая его. “Газетные утки”, сплетни, слухи, домыслы, фактоиды, фейки, технические ошибки и опечатки являются результатом деятельности фейк-мейкеров, подделывающих информацию с целью получения выгоды в том или ином выражении.

Всему этому потоку контентной лжи противостоит факт-чекинг - деятельность, связанная с проверкой достоверности и соответствия действительности информации (статистики и других фактов в документах, текстах выступлений и публикаций).

Основным оружием факт-чекинга выступает сомнение, что, в свою очередь, становится “точкой старта” для активизации критического мышления.

Индикатором уровня развития критического мышления личности может выступить критический подход к информационному потреблению.

В свою очередь, критическое мышление как результат сформированности в процессе медиаобразования компетенций медиа-информационной грамотности является необходимым ресурсом экологии личной и профессиональной медиасреды, позволяющим грамотно анализировать и оценивать информацию, в каком бы виде она ни была представлена.

В современной медиасреде условно можно выделить три группы контентных субъектов информационного контента: факты, фактоиды, фейки [36].

Факт (от лат. Factum, “свершившееся”) — синоним истины; событие или результат; реальное, а не вымышленное; конкретное и единичное в противоположность общему и абстрактному; утверждение, которое можно доказать (в противном случае - информация считается мнением).

Основные признаки фактов:

- верифицируемость (доказуемость) истинности информации;
- точность;
- достоверность.

Фактоид (от англ. Factoid, «принимающий вид факта») — недостоверное или ложное утверждение (непроверенное, неверное или сфабрикованное) в форме достоверного. Аналогом фактоида можно считать «газетную утку». Термин “фактоид” был введен в 1973 году американским писателем-

романистом Норманом Мейлером, который определил этот термин как “факты, не существовавшие до того, как они появились в журнале или газете”. Суффикс “-oid” образует прилагательные со значением "похожий", "подобный", "имеющий отношение к", "связанный с". В СМИ — клевета, злословие, инсинуации, распространение циркулирующих в настоящее время слухов, сплетен и молвы в качестве новостей.

Основные признаки фактоидов:

- недостоверность информации;
- ложность утверждения (недоказуемость), облачаемого в форму факта;
- “принадлежность”

СМИ

Фейк (от англ. Fake) - содержательно означает подлог, подделку, фальсификацию чего-либо с целью получения моральной или материальной выгоды. Может быть представлен в медиасреде фактоидами (“утками”), фейк-аккаунтами в социальных сетях, фишинговыми сайтами, фото и видео-фейками. Используется с целью получения материальной и моральной выгоды через информационное мошенничество. В Интернет-среде распространены фейки в социальных сетях (например, клоны аккаунтов и страниц известных людей, брендов в Facebook, Одноклассниках, ВКонтакте и пр.), в социальной инженерии (фишинговые клоны популярных сайтов и программ). Стартовой точкой развития виртуальных фейков можно считать 1996 год. Именно тогда в нашу реальность вошел термин “фишинг”, а истоки технологии фишинга датируются 1987 годом.

Основные признаки фейков:

- ложность (недоказуемость) информации;
- недостоверность информации (неидентифицируемость, сомнительность первоисточника/официальной информационной площадки реального факта или мнения, фишинговость);
- низкое качество публикуемого контента (преобладание вирусного содержания, например, повторяющиеся слова);
- “вбрасываемость” (широкое распространение информации специальными сайтами с признаками отсутствия привычной сетевой пользовательской активности);
- сомнительность автора, “делающего” медиаконтент или невозможность его идентификации (сетевая анонимность, фейк-аккаунты в социальных сетях, ботоводство).

Современная медиасреда вместе с огромным количеством недостоверной информации предлагает также пользователям достаточно широкий спектр инструментов поиска и анализа “цифровой” информации.

В их числе:

- поисковые машины ([Яндекс](#), [Google](#)), способные обрабатывать пользовательские текстовые запросы разных уровней сложности, в том числе построенных с использованием поисковых операторов;
- поисковые машины ([Яндекс Картинки](#), [Google Картинки](#)), использующие в качестве поискового запроса любое изображение, загружаемое в поисковую строку как с устройства, так и по URL. Результаты поиска содержат ссылки на веб-ресурсы, содержащие информацию об изображении или “цитаты” (заимствование изображения с таким же или иным сопроводительным текстом);
- поисковые системы, позволяющие осуществлять поиск по различным социальным сетям и находить самый свежий контент (например, общедоступный инструмент проекта [Storyful](#) под названием [StoryfulMultisearch](#));
- поисковые системы, позволяющие осуществлять полнотекстовый поиск в научных статьях и книгах ([Google Книги](#), [Google Академия](#));
- интерактивные геоинформационные системы ([GoogleMaps](#), [Яндекс.Карты](#)), позволяющие пользователям искать, анализировать и редактировать цифровые карты, а также дополнительную информацию об объектах (например, адрес здания, высоту объекта над уровнем моря и т. д.);
- элементы дополненной реальности, совмещающие на экране реальное текущее изображение и виртуальную информацию, имеющую непосредственное отношение к видимым объектам (QR-коды и пр.);
- сервисы, позволяющие не только найти изображения, но и определить степень их подлинности ([TinEye](#), [IzitrU](#));
- инструменты, позволяющие получить некую предварительную оценку содержания поискового запроса для выбора дальнейшего направления поиска и анализа информации ([Википедия](#), [StopFake](#) и т.д.);
- специализированные Интернет-проекты и сервисы, которые помогают в реальном времени и распределенном режиме проверять достоверность контента в сети /приложения, плагины для браузеров и пр./ Например, плагин [Trooclick](#), плагин [Truth Goggles](#), приложение [Lazy Truth](#), сервис [Skeptive](#), инструмент “распределенного фактчекинга” [Genius](#).

Для повышения релевантности результатов информационного поиска можно воспользоваться нижеследующем базовым алгоритмом:

1. Провести первичный анализ информационных прецедентов в интересующем информационном поле /поиск грамотного представления информации в различных источниках/.

2. Разделить факты, сведения, мнения /работа с текстом: преобразование текста в схему, таблицу, логическую цепочку/.
3. Подготовить информационный контент для дальнейшего анализа /составление облака ключевых слов на языке источника, выделение изображений, сохранение копий экрана с видеофрагментами и пр./.
4. Выбрать инструменты для поиска и анализа информации с учетом типа анализируемого фрагмента /поиск текста, поиск картинки, поиск места на карте и пр./.
5. Подготовить информационный запрос для поиска / при необходимости повысить точность выдачи - с использованием специальных “операторов поиска”/.
6. Оценить точность, полезность, достоверность и значимость полученных результатов поиска /проверяемость, первоисточник и «правило трёх источников», автор медиаконтента, экспертная оценка содержания и т.д./.

Для дополнительной оценки достоверности информационного контента можно использовать следующие аргументы доказательства или опровержения:

- На каком ресурсе опубликована информация? Внушает ли он доверие и почему?
- Можно ли установить первоисточник содержания?
- В скольких независимых источниках встречается данный контент? Можно ли считать их "доверенными" и почему?
- Идентифицируется ли автор(ы) содержания информации?
- Очевидна ли цель, с которой создан контент? На какую аудиторию он рассчитан и в чьих интересах создан?
- Встречались ли опровержения данной информации?
- Каков стиль подачи информации (присутствуют ли в содержании эмоциональная окраска, сенсационность, одностороннее отражение чего-либо, пристрастность авторов, рекламная или виральная окраска, фактические искажения или ошибки)?
- Что в контенте можно определить как факт, а что является комментарием или мнением автора? Чего больше?
- Являются ли используемые в контенте фотографии, изображения, аудио- и видеофрагменты подлинными и соответствующими реальным событиям и фактам?
- Является ли данная информация массово цитируемой? И в каких источниках?

Примеры использования инструментов анализа и оценки цифрового контента.

Пример 1:

Информационный фрагмент :

Америка славится удивительными местами. Там можно найти прекрасные небоскребы и чудесные пейзажи. Но сейчас речь идет не об этом. Кроме чудес цивилизации здесь можно увидеть чудеса природы, например, **Дыра Дьявола**. Эта аномальная территория находится недалеко от реки **Делавар в Пенсильвании**. Она представляет собой пугающую гористую зону, на которой размещается дыра «в никуда». Никто не знает, какой она глубины. Многие верят, что эта дыра ведет в самого Дьяволу в Ад



<http://goo.gl/yGe8tF>



Америка славится удивительными местами. Там можно найти прекрасные небоскребы и чудесные пейзажи. Но сейчас речь идет не об этом. Кроме чудес цивилизации здесь можно увидеть чудеса природы, например, **Дыра Дьявола**. Эта аномальная территория находится недалеко от реки **Делавар в Пенсильвании**. Она представляет собой пугающую гористую зону, на которой размещается дыра «в никуда». Никто не знает, какой она глубины. Многие верят, что эта дыра ведет в самого Дьяволу в Ад



- Дыра - Hole (анг.), Дом - Home (анг.)
- "Дом Дьявола" в Уаи-О-Тапу в Роторуа", Новая Зеландия (http://en.wikipedia.org/wiki/Devils_Hole)

С большей вероятностью - ФАКТОИД

Пример 2:

Информационный фрагмент:

Самая высокая температура, созданная человеком, — **510 млн С**, что в **30 раз** превышает температуру в центре Солнца. Ее получили **27 мая 1994 г.** в **опытном реакторе Токамак** в Принстонской лаборатории плазменной физики (США)

http://vk.com/wall-6136139_39922



Самая высокая температура, созданная человеком, ~ **10 трлн К** (что сравнимо с температурой **Вселенной** в первые секунды её жизни) была достигнута в **2010 году** при столкновении **ионов свинца**, ускоренных дооколосветовых скоростей. Эксперимент был проведён на **Большом Адронном Коллайдере**

<http://goo.gl/hqbet>



Самая высокая температура созданная человеком ~ **4 трлн. К** (что сравнимо с температурой **Вселенной** в первые секунды её жизни) была достигнута в **2010 году** при столкновении **золотых частиц**, ускоренных до околосветовых скоростей. Эксперимент был проведён на установке **RHIC**, расположенной в Брукхейвенской национальной лаборатории, США

<http://goo.gl/l6SwDo>



Самая высокая температура, созданная человеком, — **510 млн С**, что в **30 раз** превышает температуру в центре Солнца. Ее получили **27 мая 1994 г.** в **опытном реакторе Токамак** в Принстонской лаборатории плазменной физики (США)

Самая высокая температура, созданная человеком, ~ **10 трлн К** (что сравнимо с температурой **Вселенной** в первые секунды её жизни) была достигнута в **2010 году** при столкновении **ионов свинца**, ускоренных дооколосветовых скоростей. Эксперимент был проведён на **Большом Адронном Коллайдере**

Самая высокая температура созданная человеком ~ **4 трлн. К** (что сравнимо с температурой **Вселенной** в первые секунды её жизни) была достигнута в **2010 году** при столкновении **золотых частиц**, ускоренных до околосветовых скоростей. Эксперимент был проведён на установке **RHIC**, расположенной в Брукхейвенской национальной лаборатории, США

- 1 триллион - 10^{12} ;
- “Когда Вселенная сжалась до размеров 10-33см, ее температура была порядка $10^{32}K$ ”
(<http://nuclphys.sinp.msu.ru/students/bb.html>, Грамматикати К.С., МГУ)
- В Книгу рекордов Гиннеса можно заносить новое достижение - "Самая высокая температура, полученная искусственным способом". Рекорд принадлежит физикам из Брукхейвенской национальной лаборатории (США). Им удалось получить вещество, разогретое до 4 триллионов градусов (в 250 000 раз горячее Солнца). Для этого на коллайдере RHIC ученые сталкивали ионы золота. Цель эксперимента - получить кварк-глюонную плазму
(<http://www.rg.ru/2012/07/04/temperatura.html>)
- Максимальная температура во Вселенной была зафиксирована ... на нашей планете в 2010 году. Нет, это не связано с засухой. Во время экспериментов по столкновению ионов свинца в Большом адронном коллайдере была зафиксирована температура в *несколько триллионов кельвинов*. Именно такая температура могла быть несколько мгновения спустя во время зарождения Вселенной (Блог школьного всезнайки (<http://e-parta.ru/geo/item/1775-spisok-kosmicheskikh-chudes.html>))
- 6000 изобретений XX и XXI веков, изменившие мир, авт. Юрий Рылев
(<http://goo.gl/60WiS0> Книги Google)

С большей вероятностью - ФАКТ

Пример 3:

Информационный фрагмент:

Население небольшого островка **Фраджост** в Индийском океане составляют исключительно кошки. Как оказалось, в **1890** году на рифах возле берегов острова потерпело **крушение** судно. Выжившие моряки попали на остров, но спасения так и не дождались, а жившие на корабле кошки не только выжили, но и успешно размножились. Сейчас население кошек на острове насчитывает более тысячи. Питаются они **ракообразными, рыбой, морскими ежами**, которых мастерски ловят на побережье



<http://goo.gl/LqCvrE>



Население небольшого островка **Фраджост** в Индийском океане составляют исключительно кошки. Как оказалось, в **1890** году на рифах возле берегов острова потерпело **крушение** судно. Выжившие моряки попали на остров, но спасения так и не дождались, а жившие на корабле кошки не только выжили, но и успешно размножились. Сейчас население кошек на острове насчитывает более тысячи.

Питаются они ракообразными, рыбой, морскими ежами, которых мастерски ловят на побережье



<http://goo.gl/LqCvrE>



- **Не найден остров** с таким названием (Карты Google);
- Представлено **не видовое питание кошек**;
- На картинке **Ранчо Кабудл /Caboodle Ranch** (Картинки Google)

С большей вероятностью - ФЕЙК

Технология инструментального анализа и оценки цифрового контента является элементом деятельности педагога-библиотекаря по формированию и развитию критического мышления всех участников педагогического процесса в образовательных мероприятиях разных форм и ресурсом для формирования компетенций грамотного и безопасного потребления контента медиасреды у участников образовательного процесса.

Задание для рефлексии.

Найдите в Интернете фейковый контент. Аргументируйте, почему Вы приняли решение, что данный контент ложен?

Список источников

1. Профессиональный стандарт педагога-библиотекаря: проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://rusla.ru/upload/News%202014/PS-21.09.14.doc> (30.11.2016).
2. Алчебаев М.А. Геймификация или мистификация? [Текст] / М.А. Алчебаев, А.М. Гайдуков // Мир транспорта. - 2014. - № 3 (52). - С. 220-228.
3. Бондаренко Е.А. Медиаграмотность и информационная культура в современной российской школе [Электронный ресурс] / Е.А. Бондаренко // МИС. – 2013. - №17. – Режим доступа: <https://goo.gl/1kB3EL> (30.11.2016).
4. Веб-квест Путешествие по ВикиСибириаде [Электронный ресурс] // ВикиСибириада. – 2014. – Режим доступа: <https://goo.gl/CwcfW8> (30.11.2016).
5. Вербх К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса [Текст] / К. Вербх, Д. Хантер. - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. - 224 с.
6. Геймификация – мощная вещь : Джон Коллик о научной педагогике и пользе видеоигр для школ [Электронный ресурс] // Технологии Педагогика Будущее Герои . – 2015 – Режим доступа: <https://goo.gl/FJXtYz> (30.11.2016).
7. Гендина Н. И. Индикаторы медиа- и информационной грамотности и проблемы их разработки [Электронный ресурс] : первое международное совещание ЮНЕСКО / Н. И. Гендина // Российский комитет Программы ЮНЕСКО «Информация для всех». – Режим доступа: <http://ifapcom.ru/ru/news/1122> (30.11.2016).
8. Гендина Н.И. Информационная грамотность и информационная культура личности: международный и российский подходы к решению проблемы [Электронный ресурс] / Гендина Н.И. – Режим доступа: <https://goo.gl/1BScH9> (30.11.2016).
9. Гендина Н.И. Информационная культура, творчество и креативность выпускника высшей школы в контексте проблем развития человеческого капитала информационного общества (ч. 2) [Электронный ресурс] / Н.И. Гендина – Режим доступа: <https://goo.gl/yW2Ryl> (30.11.2016).
10. Гендина Н.И. Информационная и медиаграмотность в России: результаты исследования, выполненного по заказу ЮНЕСКО [Электронный ресурс] / Н.И. Гендина // МИС. – 2013. - №6. – Режим доступа: <https://goo.gl/dzAKqo> (30.11.2016).

11. Гендина Н.И. Формирование информационной и медиаграмотности в условиях информационного общества: новая инициатива ЮНЕСКО и проблемы российского информационного образования [Электронный ресурс] / Гендина Н.И. // CIBERLENINCA. – Режим доступа: <https://goo.gl/kN6ZIZ> (30.11.2016).
12. Громова О. Развитие информационной грамотности учащихся в школьной и детской библиотеке [Текст] // Библиотека в школе. – Первое сентября. - 2006. - №17. - с. 42.
13. Гук А.А. Информационная и медийная культуры: грани сопряжения на современном этапе [Электронный ресурс] / А.А. Гук // CYBERLENINKA. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnaya-i-mediynaya-kultury-grani-sopryazheniya-na-sovremennom-etape> (30.11.2016).
14. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный [Электронный ресурс] / Т.Ф. Ефремова // Classes.RU. – Режим доступа: <https://goo.gl/GkJU3W> (30.11.2016);
15. Жилавская И.В. Проблема формирования понятийного аппарата медиаобразования в условиях конвергенции медиа- и информационной грамотности [Электронный ресурс] / И.В. Жилавская // Фундаментальные исследования. – 2014. - №5 (часть 1). – С. 213-217. - Режим доступа: <https://goo.gl/t29Ec9> (30.11.2016).
16. Зимняя И.А. Компетенция и компетентность в контексте компетентного подхода в образовании [Электронный ресурс] / И.А. Зимняя. – Режим доступа: <https://goo.gl/BXCD6a> (30.11.2016).
17. Зимняя И.А. Ключевые компетентности как результативно – целевая основа компетентного подхода в образовании. Авторская версия [Текст] / И.А. Зимняя. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004. - 42 с.
18. Зихерман Г. 6 приемов игрофикации от ГейбаЗихермана [Электронный ресурс] / Г. Зихерман // CMS magazine. – Режим доступа: <http://www.cmsmagazine.ru/library/items/internet-marketing/gamification-facebook-marketing/> (30.11.2016).
19. Индекс цифровой грамотности : исследовательский проект [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://goo.gl/KGBMzx> (30.11.2016).
20. Информационная культура общества [Электронный ресурс] // Е.Н. Ястребцева и др. – Режим доступа: <https://goo.gl/bGY738> (30.11.2016).
21. Информационная культура, информационная грамотность и компьютерная компетентность [Электронный ресурс] // Информация для всех : [web-сайт]. Режим доступа: <http://www.ifap.ru/projects/infolit.htm> (30.11.2016).

22. Кириллова Н.Б. От медиакультуры к медиалогии [Электронный ресурс] / Н.Б. Кириллова // Культурологический журнал, 2011/4(6). – Режим доступа: <https://goo.gl/2vF0oE> (30.11.2016).
23. Кубеков Б.С. Геймификация в современном образовании. Возможности применения. Преимущества и недостатки [Текст] / Б.С. Кубеков, В.А. Кривицкий, В.В. Наumenко // Теоретические и прикладные аспекты современной науки. - 2015. - № 7-9. - С. 74-77.
24. Кузьмин И. Есть зависимость между грамотностью и уровнем интеллекта [Электронный ресурс] / И. Кузьмин // THE QUESTION. – 2015. - Режим доступа: <https://goo.gl/IsjzvG> (30.11.2016).
25. Кумбар Р. Основные компетенции школьных библиотекарей Индии в эпоху цифровых технологий [Электронный ресурс] / Р. Кумбар, Паттаншетти Д. – 2013. - Режим доступа: <https://goo.gl/AIFttE> (30.11.2016).
26. Курс Детские библиотеки в вики-проектах 2011 [Электронный ресурс] // ВикиСибиряда. – 2011. – Режим доступа: <https://goo.gl/Z74ciP> (30.11.2016).
27. Любко Е. В погоне за результатом: как улучшить сотрудников при помощи геймификации [Электронный ресурс] // HR Лига. – 2014. – Режим доступа : <https://goo.gl/yMg4rZ> (30.11.2016).
28. Маркеева А.В. Геймификация в бизнесе: проблемы использования и перспективы развития [Электронный ресурс] / А.В. Маркеева // Лидерство и менеджмент. — 2015. — Том 2. — № 3. — Режим доступа: <http://bgscience.ru/lib/9830/> (30.11.2016).
29. Медийная и информационная грамотность [Электронный ресурс] : программа обучения педагогов / К. Уилсон [и др.] ; науч. ред. Н. И. Гендина, С. Г. Корконосенко; пер. Е. Малявская ; Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. – Париж : ИИТО ЮНЕСКО, 2012. - Режим доступа: <http://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214706.pdf> (30.11.2016).
30. Мединцева И.П. Компетентностный подход в образовании [Электронный ресурс] / И.П. Мединцева // Молодой ученый : научный журнал. – Режим доступа: <https://goo.gl/HdisMf> (30.11.2016).
31. Московская декларация о медиа- и информационной грамотности [Электронный ресурс] / ЮНЕСКО. – 2012. – Режим доступа: <https://goo.gl/8LUOec> (30.11.2016).
32. Новикова А.А. СРАВНИТЕЛЬНАЯ ПЕДАГОГИКА. Медиаобразование в США: проблемы и тенденции [Электронный ресурс] / А.А. Новикова // EAST VIEW. – Режим доступа: <https://goo.gl/8ryIbH> (30.11.2016).

33. Педагогические аспекты формирования медийной и информационной грамотности [Электронный ресурс]. – М.: ЮНЕСКО, 2012. – Режим доступа: <https://goo.gl/wbkdoX> (30.11.2016).
34. Подъяпольская О. Библиотекарь в медийной войне [Электронный ресурс] / О. Подъяпольская // ВикиСибиряда. – 2014. – Режим доступа: <https://goo.gl/7R4TKR> (30.11. 2016).
35. Подъяпольская, О.И. Возможности Google-документов в деятельности библиотекаря / О.И. Подъяпольская // Школьная библиотека: Сегодня и завтра. – 2014. – № 3. – С. 54-60.
36. Подъяпольская, О.И. Как понять и разобраться с качеством контента / О.И. Подъяпольская // Школьная библиотека: Сегодня и завтра. – 2015. – № 1. – С. 55-61.
37. Подъяпольская О. Мастерская QR-коды в образовании / О. Подъяпольская // ВикиСибиряда. – 2013. – Режим доступа: <https://goo.gl/D2c6th> (30.11.2016).
38. Подъяпольская О.И. Мастерская Дополненная реальность (QR-коды) [Электронный ресурс] / О.И. Подъяпольская/ - 2014. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/qrpess2014/> (30.11.2016).
39. Подъяпольская О.И. "Умный" информационно-библиотечный центр образовательной организации // Ученые записки Института социальных и гуманитарных знаний.-Вып.№ 2(14), 2016, Ч.1. - С.57-64.
40. Пузина Н.В. Международный опыт геймификации для HR российских организаций [Текст] / Н.В. Пузина // Инновационное образование и экономика. - 2013. - № 12. - С. 49-51.
41. Рождественская, Людмила. Формирование навыков функционального чтения. [Электронный ресурс]: пособие для учителя / Л. Рождественская, И. Логвина. – Режим доступа: <http://umr.rcokoit.ru/dld/metodsupport/frrozhdest.pdf> (30.11.2016).
42. Семенюк Э.П. Глобализация и социальная роль информатики [Текст] // Науч.-техн. информ.- Сер.1 : Орг. и методика информ. работы. – 2003. - N 1. - С. 1-10.
43. Семенюк Э.П., Урсул А.Д. Информатика: Достижения, перспективы, возможности [Текст] / Э.П. Семенюк, А.Д. Урсул. - Наука, 1988. -176 с.
44. Федоров А.В. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности [Текст] / А.В Федоров. - Таганрог: Изд-во Таганрог.гос. пед. ин-та, 2010. - 64 с.
45. Хуторской А.В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного обучения [Текст] / А.В. Хуторской. – М.: Изд-во МГУ, 2003.

46. Цифровая грамотность и безопасность в Интернете : методическое пособие для специалистов основного общего образования [Электронный ресурс] / Г. Солдатова [и др.]. — М.: Google, 2013. — 311 с. — Режим доступа: <https://goo.gl/Dc1ZcE> (30.11.2016).
47. Цифровое будущее. Каталог навыков медиа- и информационной грамотности [Электронный ресурс]. — 2013. — Режим доступа: <https://goo.gl/RZ7hrf> (30.11.2016).
48. Ястребцева Е. Технологические карты к сетевым мобильным играм [Электронный ресурс] / Е. Ястребцева // ВикиСибиряда. — 2012 — Режим доступа: <https://goo.gl/sVUpBP> (30.11.2016).
49. Ястребцева Е.Н. «23 дела» с мобильным устройством для библиотекаря [Текст] / Е.Н. Ястребцева // Библиотека в школе. — 2013. - №11. — С. 23-30.
50. Ястребцева Е.Н. 33 совета по применению в библиотеке Интернета [Текст] / Ястребцева Е.Н. - М. :Библиомир, 2015. - 224 с.
51. Ястребцева Е.Н. Библиотекарь по-новому скроенный и на новое настроенный [Электронный ресурс] / Е.Н. Ястребцева/ - 2012. - Режим доступа: <https://goo.gl/bju5nS>(03.11.2016).
52. Ястребцева Е.Н. Веб-квест Детективное расследование дела о кладе Стеньки Разина [Электронный ресурс] / Е.Н. Ястребцева, Е.А. Яковлева, В.П. Короповская // ВикиСибиряда. — 2012 — Режим доступа: <https://goo.gl/xv7aHd> (30.11.2016).
53. Ястребцева Е.Н. Информационные образовательные системы для целей образования и обучения [Электронный ресурс] / Е.Н. Ястребцева // Материалы международной конференции RELARN-2008. — Режим доступа: http://www.relarn.ru/conf/conf2008/section6/6_58.html (30.11.2016).
54. Ястребцева Е.Н. О важности свободного доступа в библиотеке к совокупности ресурсов [Текст] / Е.Н. Ястребцева. - Школьная библиотека: сегодня и завтра. — 2013. - №6. — С.46-48.
55. Ястребцева Е.Н. О компетенциях, новых интернет-возможностях и сетевых образовательных проектах. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://goo.gl/D3Psy> (30.11.2016).
56. Ястребцева Е.Н. Хочу шагать в ногу со временем [Электронный ресурс] / Е.Н. Ястребцева // Школьный сектор : Ассоциация RELARN. — 2010. — Режим доступа: <http://school-sector.relarn.ru/wps/?p=1182> (30.11.2016).
57. Ястребцева Е.Н. Курс Возможности сетевых библиотечных сообществ 2013 [Электронный ресурс] / Е.Н. Ястребцева, В.П. Короповская // ВикиСибиряда. — 2013. — Режим доступа: <https://goo.gl/xCqbMA> (30.11.2016).

58. Gartner Says By 2015, More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes [Text] [Web Resource] / Gartner // <https://www.gartner.com/newsroom/id/1629214> (30.11.2016).
59. Gilster P. Answering Questions About Digital Literacy / P. Gilster // Smart Library on Literacy and Technology. - 1997. - URL: <https://goo.gl/fIFMGr> (30.11.2016).
60. Kubey, R. (1998). Obstacles to the development of media education in the United States. Journal of communication (winter), 58-69.

Приложения

Приложение 1

Структурный состав компетенций медиа-информационной грамотности (2 уровень)

<i>Критерии развития компетенций</i>	<i>Детализация умений и навыков</i>	<i>Индикаторы развития компетенций</i>
<i>Категория 1. Доступ/поиск информационного и медиаконтента</i>		
<ul style="list-style-type: none"> ● определение информационной и медиа- потребности ● нахождение необходимой информации и медиаконтента ● обеспечение эффективного и оперативного доступ к информации и медиаконтенту 	<p><i>Источники информации</i></p> <p>Базовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● выбирать источники информации с учетом информационной потребности и назначения информации; ● знать, как использовать основные источники информации для удовлетворения своих потребностей в информации <p>Средний уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● принимать решения на основе актуальной и достоверной информации; ● знать модели информационного поведения; ● уметь быстро выбирать источники информации на основе критериев <p>Продвинутый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● уметь выбрать эффективный источник информации в зависимости от вида деятельности и специфики задач; ● знать принципы организации источников и потоков информации <p><i>Поиск информации</i></p> <p>Базовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● уметь четко формулировать информационные запросы; ● уметь искать информацию в 	<ul style="list-style-type: none"> ● Критерии выбора источников информации; ● Технологии отбора, извлечения информации и медиаконтента; ● Построение информационного запроса; ● Методы поиска информации в традиционных и электронных источниках; ● Стратегии информационного поиска;

	<p>традиционных и электронных источниках</p> <p>Средний уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь эффективно искать информацию, создавать стратегии поиска, основанные на самых важных моделях информационного поведения; • использовать расширенные методы поиска информации; • добавлять, улучшать и связывать информацию в различных формах, полученную из различных источников <p>Продвинутый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • владеть сложными стратегиями поиска; • разработать эффективную стратегию для поиска информации 	
<p><i>Категория 2. Оценка/понимание информационного и медиаконтента</i></p>		
<ul style="list-style-type: none"> • применение аналитических инструментов для анализа и критической оценки информации; • аргументированная интерпретация информации 	<p><i>Критический подход к информации</i></p> <p>Базовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • знать критерии оценки источников информации; • чувствовать разницу между истинной и ложной информацией; • знать, как проверить информацию, сравнив различные источники; <p>Средний уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • замечать различия между информацией и другими сообщениями, в том числе мнениями, суждениями, критикой <p>Продвинутый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • понимать последствия принятия определенной позиции (идеологической, политической) в работе с информацией в контексте развития медиа-информационного пространства; 	<ul style="list-style-type: none"> • методы анализа, синтеза информации и медиаконтента; • технология инструментального анализа и оценки информации и медиаконтента; • критерии оценки источников информации; • информационная ответственность; • индуктивная аргументация.

	<ul style="list-style-type: none"> ● понимать последствия отсутствия критического подхода к использованию источников информации и средств ИКТ 	
<p><i>Категория 3. Использование/создание (репрезентация) информационного и медиаконтента</i></p>		
<ul style="list-style-type: none"> ● организация и хранение информации; ● эффективное и результативное использование информации в соответствии с этическими нормами; ● репрезентация контента; ● способность общаться при помощи медиа ● защита частного пространства и умение избегать вредоносных контактов и контента 	<p><i>Использование информации</i></p> <p>Базовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● учитывать интересы аудитории в информационной репрезентации; ● применять ИКТ для создания, ввода, сохранения и восстановления результатов работы с информацией и медиаконтентом; ● отбирать необходимую информацию, проверяя ее точность <p>Средний уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● знать недостатки, преимущества и ограничения источников информации и средств ИКТ, используемых в работе; ● использовать ИКТ в процессе представления результатов работы; ● использовать результаты оценки недостатков, преимуществ и ограничений информационных источников и инструментов ИКТ для оценки качества работы <p>Продвинутый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● объединять информацию из различных источников; ● правильно выбирать инструменты ИКТ, соответствующие конкретным задачам <p><i>Отношения в медийном пространстве</i></p> <p>Базовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● распознавать элементы визуального образа; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Методы обобщения и интерпретации информации и медиаконтента; ● Технологии контекстного применения полученной информации и медиаконтента; ● Технологии передачи и использования информации в соответствии с законами об интеллектуальной собственности, правилами легального использования информации и этическими нормами; ● Технология подготовки медиа-информационных продуктов; ● Сетевой этикет; ● Технологии и инструменты защиты авторского права ● Методы и технологии деятельности сетевых сообществ

	<ul style="list-style-type: none"> ● понимать различия между познанием мира через собственный реальный опыт и через информацию медиа; ● уметь уверенно и эффективно общаться в медиасреде; ● различать сообщения, созданные с целью манипуляции; ● понимать разницу между формальным и неформальным общением; ● использовать новые технологии на уровне, достаточном для участия в информационном сообществе; ● активно участвовать в выбранных интернет-сообществах; ● знать правила «гигиены» и безопасности при использовании средств информации <p>Средний уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● уметь создавать устойчивые проблемно-ориентированные социальные сети; ● понимать различия между постоянным и кратковременным виртуальным образом; ● знать правила общения с другими пользователями СМИ; ● знать характер, правила организации и динамику различных групп, существующих в медиасреде; ● уметь использовать потенциал социальных сетей <p>Продвинутый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● создавать интернет-сообщества, совместно формирующие цифровую среду; ● выявлять противозаконные или неприемлемые обществом действия; ● формировать свой образ в Сети в зависимости от различных контекстов; ● преодолевать 	<ul style="list-style-type: none"> ● Сетевой проектный менеджмент; ● Технологии и инструменты коллективного создания информационного и медиаконтента в различных средах (вики и пр.)
--	---	--

	<p>информационные барьеры, запрет на контактную информацию и информационную асимметрию;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● управлять ИТ-инфраструктурой; ● выбирать для конкретных задач конкретные инструменты и технологии; ● понимать процесс создания и управления группами и социальными сетями <p><i>Творческое использование языка медиа и медиасредств</i></p> <p>Базовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● различать медиажанры; ● создавать различные формы информационных сообщений; ● уметь делать фотографии, видеоролики, рисунки, аудиозаписи на заданную тему; ● уметь грамотно соединять и подбирать различный контент; ● уметь создавать информационный и медиаконтент с помощью инструментов для работы в Сети; ● уметь обрабатывать большие объемы заранее подготовленного медиаконтента; ● уметь самостоятельно оцифровать аналоговый контент; ● использовать инструменты интерактивного общения со звуком и видеоизображением ● знать основные принципы интернет-журналистики <p>Средний уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● выделять особенности медиажанров; ● создавать корректные, ясные и последовательные информационные сообщения; ● создать комплекс различного медиаконтента на заданную тему; ● коллективно выполнять 	
--	---	--

	<p>медиапроекты, распределив задания, касающиеся подготовки медиасоставляющих и их монтажа;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● на высоком уровне отредактировать подготовленные крупные мультимедийные ресурсы и гиперсредства; ● коллективно оцифровать аналоговый контент <p>Продвинутый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● грамотно создавать средства информационного общения (аудиовизуальные, мультимедийные), используя различные жанры журналистики и медиа; ● эффективно формулировать информационные сообщения, как в устной, так и письменной форме, а также адаптировать их к различным медиа; ● проводить обучение и мастер-классы, посвященные медиаобразованию и этикету общения; ● руководить медиапроектом, распределять задания по подготовке компонентов и монтированию собранного материала, организовывать работу группы над совместным медиапроектом; ● обучать описанию процессов окружающей среды, например, при помощи создания текста, фотографии, видео- или аудиоотчета и других типов проектов в виде радиоподкастов или интервью <p><i>Этика и безопасность в информационно-медийной среде</i></p> <p>Базовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● знать о праве на доступ к информации и ограничениях, связанных с этим; ● применять правила сетевого этикета в интернет-коммуникации; 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ● понимать обязательность соблюдения законов в отношении массовой информации и коммуникации; ● поддерживать «IT-гигиену»; ● прогнозировать последствия действий в Сети, которые могут привести к опасным ситуациям как в ее пределах, так и в реальной жизни <p>Средний уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● понимать значимость равноправного доступа к информации; ● понимать значимость сотрудничества интернет-пользователей; ● самостоятельно принимать решения, касающиеся безопасности коммуникации в конкретной ситуации; ● знать основные средства и методы защиты от рисков, связанных с общением посредством медиа <p>Продвинутый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● развивать субъективные этические нормы общения и использования средств массовой информации; ● критически подходить к кодифицированным правилам сетевого этикета; ● разработать собственные правила, касающиеся отношений в коммуникационной среде через средства массовой информации; ● идентифицировать попытку атаки в медиасреде и защитить себя и других 	
--	--	--

Приложение 2

Структурная выборка состава профессиональных компетенций педагога-библиотекаря в контексте медиа-информационной грамотности (на основе проекта профессионального стандарта педагога-библиотекаря, разработчики: И.С. Пилко, Н.И. Гендина, Л.Г. Тараненко, Г.А. Стародубова, Л.И. Лазарева, Л.Н. Рябцева, Е.В. Косолапова, О.В. Абалакова)

<i>Трудовая функция/ Трудовые действия</i>	<i>Необходимые умения</i>	<i>Необходимые навыки</i>
<i>Общепедагогическая функция. Обучение (А/01.6)</i>		
<p>Формирование универсальных учебных действий;</p> <p>Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее – ИКТ);</p> <p>Формирование мотивации учащихся к обучению</p>	<p>Использовать возможности образовательной среды для обеспечения качества образования, в том числе с применением информационных технологий;</p> <p>Осуществлять взаимодействия с общественными и образовательными организациями, детскими коллективами и родителями для решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>Владеть предметно-педагогической ИКТ-компетентностью;</p> <p>Организовывать внеурочную деятельность с учётом возможностей образовательной организации, места жительства и культурного своеобразия региона</p>	<p>Методологическое обоснование, структура и содержание федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования;</p> <p>Содержание преподаваемого предмета, методы, приёмы, средства и формы организации процесса обучения, способствующие его результативному освоению</p>
<i>Воспитательная деятельность (А/02.6)</i>		
<p>Воспитание и развитие личностных качеств учащихся, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, задачам построения</p>	<p>Развивать способности учащихся открыто выражать и отстаивать свою нравственно оправданную позицию, проявлять критичность к собственным намерениям,</p>	<p>Основы нормативной и прикладной этики;</p> <p>Современные концепции, технологии воспитания и социализации</p>

<p>российского гражданского общества на основе принципов толерантности, диалога культур и уважения его многонационального, полилингвального, поликультурного и поликонфессионального состава</p>	<p>мыслям и поступкам, принимать ответственность за принятые решения;</p> <p>Способствовать моральному развитию учащихся на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками, общения и межличностных отношений, дружбы с целью становления гражданской российской идентичности и мировоззрения;</p> <p>Повышать педагогическую культуру родителей (законных представителей)</p>	<p>обучающихся, взаимодействия с семьёй, учреждениями дополнительного образования, общественными организациями, детско-юношескими объединениями, спортивными и творческими клубами, традиционными религиозными организациями</p>
<p><i>Развивающая деятельность (А/03.6)</i></p>		
<p>Обеспечение возможности обучения и воспитания учащихся с ограниченными возможностями здоровья по дополнительным образовательным программам и получения дополнительных образовательных услуг</p>	<p>Эффективно взаимодействовать с педагогическими работниками общеобразовательного учреждения и другими специалистами по вопросам развития учащихся с ограниченными возможностями здоровья в коммуникативной, игровой и учебной деятельности;</p> <p>Осуществлять сотрудничество с учреждениями образования, средствами массовой информации, родительской общественностью и другими ведомствами по вопросам преемственности обучения, развития и адаптации, социализации, здоровьесбережения учащихся с ограниченными возможностями здоровья;</p> <p>Обеспечивать участие всех учащихся с ограниченными возможностями здоровья, независимо от степени выраженности нарушений их развития, вместе с нормально развивающимися детьми в</p>	<p>Методы и организационные формы образования детей, имеющих нарушения физического и психического развития;</p>

	проведении воспитательных, культурно--развлекательных, спортивно--оздоровительных и иных досуговых мероприятий	
<i>Педагогическая деятельность по реализации программ по основам информационной культуры личности в начальном общем, в основном общем и среднем общем образовании (В/02.6)</i>		
<p>Формирование мотивации учащихся на овладение основами информационной культуры и информационной безопасности личности;</p> <p>Формирование информационного мировоззрения, образцов и ценностей сознательного и ответственного информационного поведения в мире виртуальной реальности и социальных сетей;</p> <p>Формирование универсальных учебных действий и умения учиться в процессе формирования основ информационной культуры личности;</p> <p>Формирование информационной компетентности учащихся, необходимой для решения образовательных задач с учетом особенностей их возрастных и индивидуальных особенностей;</p> <p>Развитие представления о рисках и опасностях, связанных с информационно-коммуникационными технологиями, необходимости ответственного</p>	<p>Использовать разнообразные формы, приемы, методы и средства обучения ориентированные на учащихся начальных, средних и старших классов;</p> <p>Применять современные образовательные технологии, включая информационно-коммуникационные, а также цифровые образовательные ресурсы для работы с учащимися начальных, средних и старших классов;</p> <p>Выстраивать партнерское взаимодействие с родителями (законными представителями) учащихся начальных, средних и старших классов для повышения уровня их информационной культуры и информационной безопасности;</p> <p>Организовать самостоятельную информационную деятельность обучающихся для решения нестандартных задач (исследовательских, учебно-познавательных, учебно-практических, учебно-игровых) в соответствии с уровнем познавательного и личностного развития учащихся начальных,</p>	<p>Общие закономерности развития учащихся начальных, средних и старших классов;</p> <p>Специфика начального общего, основного общего и среднего общего образования и особенностей организации работы с учащимися различных возрастных категорий;</p> <p>Основные закономерности семейных отношений, позволяющие эффективно работать с родителями (законными представителями)</p>

<p>информационного поведения учащихся в целях их личной информационной безопасности;</p> <p>Формирование информационной картины мира за счет овладения информационными знаниями и умениями, развития представлений о ценности информации, синкретичности и полиструктурности современной информационной среды;</p> <p>Создание на базе библиотеки учебных групп (класс, кружок, секция и т.п.), разновозрастных детско-взрослых общностей, включающих учащихся, их родителей (законных представителей) и педагогических работников с целью повышения уровня их информационной культуры и информационной безопасности;</p> <p>Взаимодействие с другими педагогическими работниками и другими специалистами в решении задач формирования информационной культуры и информационной безопасности учащихся</p>	<p>средних и старших классов;</p> <p>Осуществлять связь обучения основам информационной культуры с другими учебными предметами и проблемными ситуациями, максимально приближенными к реальным: учебным, исследовательским, бытовым, досуговым</p>	
<p><i>Педагогическая деятельность по реализации программ по основам информационной культуры личности педагогических работников (В/03.6)</i></p>		
<p>Развитие информационного мировоззрения, как залог продуктивного внедрения учебной дисциплины по основам информационной культуры и информационной безопасности личности;</p> <p>Развитие информационной компетентности педагогических работников,</p>	<p>Использовать разнообразные формы, приемы, методы и средства обучения ориентированные на взрослых (педагогических работников);</p> <p>Применять современные образовательные технологии, включая информационно-коммуникационные, а также</p>	<p>Специфика образования взрослых;</p> <p>Основы законодательства в сфере начального общего, основного общего и среднего общего образования</p>

<p>необходимой для решения задач их профессиональной деятельности;</p> <p>Корректировка и повышение уровня информационной культуры педагогических работников с учетом их профессиональных информационных потребностей;</p> <p>Взаимодействие с другими педагогическими работниками и другими специалистами в решении задач формирования информационной культуры и информационной безопасности;</p> <p>Реализация современных, в том числе интерактивных, форм и методов по формированию информационной культуры и информационной безопасности личности в целях повышения профессионального мастерства педагогических работников</p>	<p>цифровые образовательные ресурсы для решения их профессиональных задач по обучению, воспитанию и развитию учащихся;</p> <p>Организовать самостоятельную информационную деятельность педагогических работников для решения их профессиональных задач по обучению и воспитанию учащихся;</p> <p>Осуществлять связь обучения основам информационной культуры с формированием универсальных учебных действий в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами и основными образовательными программами;</p> <p>Организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона</p>	
<p><i>Выполнение работ по комплектованию учету, обработке, организации и сохранению фонда (С/01.6)</i></p>		
<p>Комплектование фонда библиотеки общеобразовательной организации печатными и электронными документами;</p> <p>Организация фонда библиотеки общеобразовательной</p>	<p>Владеть технологиями комплектования библиотечного фонда;</p> <p>Осуществлять техническую и библиографическую обработку документов, поступивших в библиотечный фонд;</p>	<p>Современные информационные и образовательные технологии;</p> <p>Требования к обеспечению сохранности документов в процессах их использования;</p>

<p>организации;</p> <p>Обеспечение работ по сохранению библиотечного фонда</p>	<p>Владеть технологиями копирования (включая резервное), архивирования и восстановления электронных ресурсов;</p> <p>Использовать современные информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности</p>	<p>Особенности сохранения печатных и электронных документов;</p> <p>Технологии копирования (включая резервное), архивирования и восстановления электронных ресурсов</p>
<p><i>Организация справочно-библиографического аппарата библиотеки общеобразовательной организации (С/02.6)</i></p>		
<p>Аналитико-синтетическая обработка документов;</p> <p>Организация электронных каталогов</p>	<p>Применять методы информационного анализа текстов;</p> <p>Владеть технологией машиночитаемой каталогизации;</p> <p>Владеть методикой организации электронных каталогов, включая сводные;</p>	<p>Машиночитаемые форматы библиографических и авторитетных записей;</p> <p>Технологии ведения электронных каталогов, включая сводные;</p> <p>Системы корпоративной каталогизации;</p> <p>Методы аналитико-синтетической обработки документов (составления библиографического описания документов, индексирования, аннотирования, реферирования)</p>
<p><i>Создание информационных продуктов и ресурсов библиотеки общеобразовательной организации (С/03.6)</i></p>		
<p>Создание информационной продукции библиотеки (библиографической, аналитической, рекламной) в печатной и электронной формах;</p> <p>Создание и эксплуатация электронных информационных ресурсов (базы данных, сайты, электронные коллекции и др.);</p>	<p>Владеть методами изучения информационных потребностей воспитанников, учащихся, педагогических работников, родителей (законных представителей) и других участников образовательных отношений;</p> <p>Создавать библиографическую, аналитическую, рекламную</p>	<p>Ресурсная база создания информационной продукции (справочно-библиографический аппарат, библиотечный фонд, ресурсы Интернет, базы данных и др.);</p> <p>Классификация потребителей информации;</p> <p>Методы изучения информационных</p>

<p>Создание мультимедийных продуктов</p>	<p>продукцию, в том числе в электронной форме;</p> <p>Владеть методикой создания и эксплуатации мультимедийной продукции;</p> <p>Владеть технологией моделирования, проектирования и эксплуатации электронных информационных ресурсов;</p> <p>Использовать программно-технические средства для разработки и эксплуатации электронных информационных ресурсов, в том числе мультимедийных;</p> <p>Соблюдать правила и этические нормы публичного представления информационных продуктов и ресурсов библиотеки</p>	<p>потребностей;</p> <p>Ассортимент электронных информационных ресурсов, в том числе мультимедийных;</p> <p>Требования к электронным информационным ресурсам, в том числе мультимедийным;</p> <p>Формы и методы свертывания информации;</p> <p>Регламенты создания информационной продукции</p>
<p><i>Организация обслуживания пользователей библиотеки общеобразовательной организации (С/04.6)</i></p>		
<p>Справочно-библиографическое обслуживание воспитанников, учащихся, педагогических работников, родителей (законных представителей) и других участников образовательных отношений;</p> <p>Информационное обслуживание воспитанников, учащихся, педагогических работников, родителей (законных представителей) и других участников образовательных отношений</p>	<p>Осуществлять прием и уточнение запросов на обслуживание пользователей библиотеки общеобразовательной организации;</p> <p>Свободно ориентироваться в справочно-библиографическом аппарате библиотеки, библиотечном фонде, базах данных, ресурсах Интернет;</p> <p>Владеть методами поиска информации, в том числе в ресурсах Интернет;</p> <p>Осуществлять информационное сопровождение основных образовательных программ;</p> <p>Владеть технологиями</p>	<p>Методы поиска информации, в том числе в сети Интернет;</p> <p>Классификация и назначение информационных ресурсов;</p> <p>Классификация и назначение услуг информирования пользователей в локальном и удаленном режимах;</p> <p>Технологии предоставления услуг индивидуального и группового информирования;</p> <p>Технологии создания и экспонирования традиционных и электронных книжных</p>

	<p>предоставления услуг группового и индивидуального информирования;</p> <p>Владеть технологиями создания и экспонирования традиционных и электронных книжных выставок различного целевого и читательского назначения;</p> <p>Использовать современные информационно-коммуникационные технологии и коммуникативные средства социальных сетей в обслуживании пользователей библиотеки общеобразовательной организации;</p> <p>Организовывать обратную связь с пользователями библиотеки общеобразовательной организации по результатам справочно-библиографического, библиотечного обслуживания и информационного обслуживания</p>	<p>выставок различного целевого и читательского назначения;</p> <p>Информационно-коммуникационные технологии и возможности их использования в процессах справочно-библиографического, библиотечного и информационного обслуживания;</p>
<p><i>Предоставление культурно-просветительных и досуговых услуг воспитанникам, учащимся, педагогическим работниками, родителям (законным представителям) и другим участникам образовательных отношений (С/05.6)</i></p>		
<p>Организация и проведение культурно-просветительских и интеллектуально-досуговых мероприятий (в т. ч. с использованием мультимедиа)</p>	<p>Использовать информационно-телекоммуникационные технологии в процессе подготовки и предоставления культурно-досуговых услуг (включая работу в социальных сетях);</p> <p>Владеть технологиями работы в социальных сетях;</p> <p>Использовать информационно-</p>	<p>Медиаресурсы информационного рынка, возможности их использования в культурно-просветительской деятельности;</p> <p>Тенденции и приоритетные направления развития культуры и образования;</p> <p>Информационно-коммуникационные</p>

	<p>коммуникационные технологии в проектной деятельности;</p> <p>Осуществлять информационное сопровождение процесса реализации проектов и программ</p>	<p>технологии и возможности их использования в культурно-просветительской и проектной деятельности</p>
<p><i>Организация деятельности библиотеки общеобразовательной организации (С/06.6)</i></p>		
<p>Учет и анализ деятельности библиотеки общеобразовательной организации;</p> <p>Повышение библиотечно-библиографической квалификации педагога-библиотекаря</p>	<p>Владеть методами анализа и синтеза информации;</p> <p>Выявлять и использовать эффективные формы и методы непрерывного образования, повышения квалификации;</p> <p>Использовать информационно-коммуникационные технологии в делопроизводстве библиотеки общеобразовательной организации;</p> <p>Использовать информационно-коммуникационные технологии в процессах непрерывного образования, включая дистанционные формы, вебинары и др.;</p> <p>Использовать технологии web 2.0 для обмена опытом и представления результатов профессиональной деятельности</p>	<p>Тенденции развития библиотечного дела;</p> <p>Тенденции развития непрерывного библиотечно-информационного образования;</p> <p>Методика организации и проведения обучающих семинаров, вебинаров, тренингов, курсов и лекций;</p>

Генераторы и сканеры QR-кодов

<i>Название сервиса/ приложения</i>	<i>Краткое описание</i>
<u>QR Coder</u>	Генератор QR-кодов, кодирует любой текст, ссылку на сайт, визитную карточку, sms-сообщение. Создает закладку в Вашем браузере с возможностью создания кода на любой сайт, фрагмент текста
<u>FOX TOOLS</u>	Кодирует текст, визитку, SMS. Прочитывает коды
<u>Онлайн генератор QR кодов</u>	Генерирует код любого типа и размера:адрес сайта, географическое расположение, номер телефона, Email, календарь событий, обычный текст
<u>BeQRious</u>	Генерирует код любого типа и размера:адрес сайта, номер телефона, сообщение, карту, Email, YouTubeVideo, графику
<u>QR Code Generator from the ZXing Project</u>	Генерирует код любого типа и размера:адрес сайта, географическое положение, номер телефона, Email, календарь событий, обычный текст
<u>Delivr</u>	Генерирует код URL-адресов , Tweets , карты, iPhone загрузок в AppStore ,загрузок AndroidMarket , GoogleAnalytics кампании, кампании Coremetrics , аудио и многое другое. Позволяет скачать QR-код в PNG, JPG, EPS, SVG и др. форматов,создавать цветные коды
<u>QR voice</u>	Кодирует текстовые фрагменты. При прочтении кода воспроизводит закодированный текст голосом
<u>URL-shortener QR gen</u>	Укорачивает ссылки и одновременно генерирует QR (250x250 px). Букмарклет.
<u>i-nigma</u>	Для простых смартфонов с поддержкой Java. Поддержка Symbian OS, Android, Apple iOS
<u>ZXingDecoderOnline</u>	Онлайн-сканер QR-кодов. Распознает коды, как находящиеся в открытом доступе в Интернете (по URL), так и хранящиеся на устройствах пользователя (загрузка изображения в формате jpeg)
<u>KAYWA READER</u>	Для простых смартфонов с поддержкой Java, последняя версия для телефонов Java 2.01 доступна для iPhone и Android
<u>GoogleGoggles</u>	Если что-то невозможно описать словами, на помощь придет служба Goggles. Приложение может распознать одновременно до трех предметов. Наилучшие результаты получаются при съемке, в т.ч. штрихкодов и QR-кодов. Поддерживает Android, AppleiOS
<u>QR ReaderforiPhone</u>	Быстрое и эффективное, приложение открывается мгновенно в

	режиме сканирования в реальном времени. Поддерживает Apple iOS
<u>BeeTagg</u>	Поддерживает Bada
<u>QuickMark</u>	Поддерживает Windows Mobile
<u>NeoReader</u>	Мобильное приложение работает на нескольких популярных девайсах, включая Apple, Blackberry, Motorola, Nokia, Samsung и SonyEricsson
<u>ScanLife</u>	Мультиплатформенный сканер/генератор, из “плюшек” - фид с информацией о последних сканах среди зарегистрированных пользователей ScanLife
<u>QR DroidZapper</u>	Многофункциональный сканер QR-кодов. Быстро и точно сканирует коды из загруженных изображений и URL-адресов. Генерирует коды с контактной информацией, для событий и мест, URL и социальных медиа. Позволяет получать информацию о товарах в Интернет-магазинах. <u>Как сканировать и создавать QR-и штрихкоды</u>
<u>QRAFTER (Pro)</u>	<ul style="list-style-type: none"> ● простой, интуитивно понятный интерфейс; ● занимает небольшой объем дискового пространства; ● возможность получения и распознавания QR-кода как с помощью встроенной камеры iOS-устройства, так и выбором изображения QR-кода в штатном фотоальбоме устройства; ● возможность работы как в книжной, так и в альбомной ориентации iOS-устройства; ● встроенный генератор QR-кода ; ● возможность выбора, где открыть гиперссылку – во встроенном браузере QrafterPro или в штатном браузере Safari; ● встроенная проверка гиперссылок на наличие вредоносного кода; ● расширенная настройка приложения (вкладка Settings); ● встроенная рассылка SMS и email; ● хранение истории отсканированных QR-кодов ; ● поддержка печати QR-кодов на принтерах с поддержкой AirPrint; ● интеграция с Фейсбук и Твиттер

Пример разработанной сетевой образовательной игры в детективное расследование “Клад Степана Разина” (авторы: Е.Н. Ястребцева, Е.А. Яковлева) (<https://goo.gl/xv7aHd>):

Легенда игры.

Легенды гласят, что одно из самых крупных разинских сокровищ спрятано в рукотворном кургане. Говорят, незадолго до своей смерти пригнал Степан Разин по «полой воде» к Царицыну струг, доверху груженный серебром и золотом. А когда высокая вода ушла, засыпал этот струг с помощью друзей-разбойников землей. Для того чтобы приметить место, Разин собственноручно посадил на сотворенном им кургане вербу. Однако вскоре лихого атамана поймали, его товарищей перебили, так что некому было указать царским сыщикам точное место «вербного клада», а сам Разин ни под какими пытками место это не выдал. Клад до сих пор не найден.

Гипотеза.

Если этот клад Стеньки Разина был захоронен в городе Царицын, то найти его можно, сопоставив свидетельские показания очевидцев, исторические документы и исследования современников.

Образовательная составляющая игры.

Цель: изучить историю бунта Степана Разина.

Задачи:

- научить работать с историческими документами, сопоставлять, анализировать;
- ознакомиться с историей и архитектурой памятников г. Царицына.

Компетенции:

- предметные;
- коммуникативные;
- ИКТ-компетентности.

Контент:

- донесения князя Ю.А. Долгорукова царю Алексею Михайловичу;
- документы военного времени Сталинградской битвы;

- отчета об археологической практики со студентами 3-его курса исторического факультета МГУ;
- документа следственного отдела полиции 1915 года;
- Касын-Кулиевский монография “Матримониальные и торговые связи русских бунтарей с Персией”;
- записи церковной книги.

Этапы:

1. Деление на три опергруппы: Отдела сохранения тайны кладов ГРУ, Отдела сохранности памятников старины органов внутренних дел и Отдела информационной безопасности
2. Знакомство с "показаниями" групп свидетелей (исторических и ныне живущих)
3. Выбор направления для поиска и нанесение на Google-карту маршрута к выбранному объекту и размещение информации о нем
4. Ведение дневника расследования в Twitterе, отмечая время размещения сообщения, кто разместил, почему выбран именно этот объект. Сообщения помечать хаштэгом #klad
5. В найденном месте прочитать плакат с QR-кодом для определения дальнейшего маршрута следования.
6. Найти указанное место "клада", зарытого ранее Стенькой Разиным в черте г.Царицын (ныне - г.Волгоград)

Результаты.

Результаты исследования представить в свободном виде с опорой на твиттер-дневник и карту маршрута.

Оценивание.

Команды награждаются дипломами общества вольных искателей клада Золотой, серебряной и бронзовой степени.

Используемые сетевые технологии:

- твиттер;
- сервис Гугл (карты, Picasa);
- программа для распознавания QR-кодов;
- программа Evernote.

Форма представления результатов:

- Презентация;
- Виртуальная книга;

- Эссе;
- Страница сайта;
- Видео-отчет;
- Устный отчет;
- Записи в Evernote.