

2. Арестова О.Н. и др. Психологическое исследование мотивации пользователей интернета // Материалы 2-ой Российской конференции по экологической психологии. - М.: Экопсицентр РОСС, 2002. – С. 245–246.

3. Ахмедов Т.Р. Влияние современных информационных технологий на процесс социализации молодежи // Сборники конференций НИЦ Ионосфера. – 2011. – №38. – С. 74 – 78.

4. Специфика общения молодежи в виртуальном пространстве[Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://studfile.net/preview/6212476/page:5/> – Дата доступа : 07.02.2021.

Данакозян А. Б., студент 430м группы
Научный руководитель – Павлова С. А.,
кандидат филологических наук, доцент

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ БИБЛИОТЕКИ КАК МЕХАНИЗМ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ПОДРОСТКОВ К КНИГЕ И ЧТЕНИЮ

Необходимой составляющей современной социокультурной деятельности библиотек сегодня является мотивация подрастающего поколения к чтению, творческой самореализации. Продвижение чтения и книги, формирование читательской культуры у подростков является одними из актуальных задач деятельности библиотек. Библиотека стремится к тому, чтобы мероприятия, проводимые ею, были полезны и интересны не только взрослому, но и юному читателю.

Для поддержки интереса к книге и чтению у подростков необходим поиск новых подходов. Современный подросток, прежде всего, потребитель компьютерных продуктов, личность, ориентированная на восприятие виртуальной информации. Сегодня школьников нередко называют «digital native» – (от англ. – «рожденные цифровыми») [2]. Цифровые технологии «заставили» юных читателей иначе воспринимать и обрабатывать

информацию. Игнорируя эти обстоятельства, библиотека рискует потерять взаимопонимание с подрастающим поколением.

Выход библиотек в виртуальную среду повлек за собой модернизацию уже существующих форм, освоение ряда новых форм и методов обслуживания пользователей. Никто уже не сомневается в том, что развитие компьютерных технологий дает возможность библиотеке быть конкурентоспособной на рынке информационных услуг. Современные технологии обладают значительным потенциалом для продвижения книги и чтения, они могут использоваться в массовой и индивидуальной работе с подростками. Одним из наиболее перспективных направлений работы с подростком является использование СММ-технологий.

Библиотечный СММ, на наш взгляд, является инструментом, с помощью которого посетители привлекаются на сайт из социальных сетей, сообществ, блогов и форумов, то есть всех доступных на сегодняшний день социальных каналов. Благодаря использованию СММ-технологий сегодня у библиотечных специалистов появилось разнообразие в выборе современных форм и видов продвижения книги и чтения.

При создании стратегии продвижения книги и чтения подростков посредством СММ-технологий ключевым является создание уникального контента. Необходимо отдавать предпочтение презентационным, интерактивным, мультимедийным формам информационно-просветительского и культурно-досугового направления. Интерактивные диалоговые формы более действенны, и объясняется это просто: увиденное и услышанное человек запоминает на 50-60%, а то, в чём он принимал участие – на 90%.

Сегодня в практике работы библиотекарей игры стали одним из наиболее распространенных способов организации интеллектуального досуга пользователей. В наибольшей степени различные игровые методики применяются при организации коммуникативных площадок для подростков и молодежи.

По мнению специалистов это связано с тем, что игра полностью отвечает принципу единства познания и рекреации. Наряду с удовольствием от самой игры подросток получает удовлетворение от умения пользоваться своими знаниями, от расширения кругозора. Благодаря игровым элементам работа с книгой становится не только полезным, но и интересным занятием. Это особенно важно сейчас, когда интерес к чтению падает.

Для библиотек наиболее органичными являются игры, в основу которых положены произведения художественной литературы. Согласно библиотечной энциклопедии, «литературная игра — это соревнование на знание творчества писателя или литературного произведения, одна из форм библиотечного обслуживания и библиотечного общения» [1].

Такие игры не только популяризуют книгу, но и помогают по-новому представить творчество писателей, сделать их ближе и понятнее современному читателю. В работе с художественной классической литературой важно учитывать интересы и потребности юного поколения. Игровые разработки библиотек становятся более вариативными как в содержательном наполнении, так и в отношении используемых игровых приемов.

Одной из интереснейших и содержательных форм является игра из категории «поиск предметов». Это поджанр головоломок, в котором нужно находить предметы из заданного списка, спрятанные на картинке.

Проект по созданию игры на поиск предметов «Загадочная библиотека». *Цель проекта:* создание игры из категории «поиск предметов» по мотивам произведений русских и зарубежных писателей.

Задачи:

- проанализировать и отобрать предметы из произведений, которые предполагается использовать в игре.
- подготовить текстовые элементы игры
- создать игру на основе программы Scratch

Тип проекта: интеллектуально-досуговый

Категория пользователей: проект предназначен для подростков и молодежи

Описание игры.

Поиск скрытых объектов, которые находятся внутри библиотеки. На экране представлены различные локации. Нужно попытаться обнаружить предметы, о которых игрок узнает сразу после начала игры. На панели с правой стороны будут расположены названия предметов, которые необходимо отыскать. Чтобы ускорить процесс, не стоит забывать рассматривать мелкие детали. В проекте предусматривается художественный текст, который поможет игроку на начальных этапах проникнуться атмосферой игры, а также иные текстовые элементы.

Средства для реализации проекта: ПК, доступ к Интернет, программа для создания игры Scratch.

План проекта:

- поиск, анализ, отбор сведений;
- разработка макета игры;
- художественное и шрифтовое оформление;
- проведение проверки эффективности;
- запуск рекламы проекта.

Реклама проекта: на сайте и страницах в социальной сети библиотеки, внутренняя библиотечная реклама (книжная закладка);

Кроме того, реклама игры может осуществляться на подкастах, разработанных в библиотеке. Подкаст – это цифровой аудиофайл, который можно скачать из сети Интернет и воспроизвести на компьютере или устройстве, которое можно носить с собой. Подкастинг, в свою очередь, – это формат создания и распространения звуковой информации в сети Интернет через внедрение мультимедиа-контента (аудио или видео) в RSS-канал. Можно выделить такие типы подкастов: аудио подкасты и видео подкасты. Подкастинг в формате видео также успешно завоёвывает внимание пользователей. В этом случае автор имеет возможность кроме звуковой

информации предоставлять ещё и визуальную [4]. Из подкастов можно перейти по ссылкам в «Инстаграм», во «ВКонтакте» и другие социальные медиа, где и будет размещена сама игра. В настоящее время, большое количество библиотек всего мира успешно вводят этот способ предоставления информации, считая его удобным, продуктивным, полезным и привлекающим внимание пользователей медийным сопровождением библиотечной деятельности [4].

Итоги проекта:

- повышение читательской активности;
- расширение кругозора посредством вовлечения в процесс игры;
- активизация творческих и познавательных способностей;
- привлечение внимания к книге и чтению.

Имеющийся опыт позволяет утверждать, что использование творческих игровых форм для расширения читательской аудитории и внедрения новых активных форм работы с подростками стало реальностью для многих библиотек. Именно в библиотеках игра рассматривается как вид социализации личности, позволяющая находить принципиальное решение для многих возрастных проблем. Таким образом, можно сделать вывод, что игровые технологии чтения органично вписались в практику работы библиотек. Благодаря своей многофункциональности, они способствуют привлечению читателей-подростков, созданию благоприятной библиотечной среды, предоставлению юным читателям оптимальных условий для культурного развития, формированию и удовлетворению образовательных, коммуникативных и иных потребностей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Библиотечная энциклопедия / Российская гос. б-ка; [редкол.: гл. ред. Ю. А. Гриханов, науч. ред.-сост.: Е. И. Ратникова, Л. Н. Уланова и др.]. – Москва: Пашков дом, 2007. – 1299 с.

2. Крылова, Н.Б. Новое поколение – новые технологии в привлечении к чтению классики [Электронный ресурс] / Н. Б. Крылова, З. В. Руссак // Вестник ЧГАКИ. – 2014. – № 2 (38). – С. 22-27. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/novoe-pokolenie-novye-tehnologii-v-privlechenii-k-chteniyu-klassiki>. – Дата доступа: 12.03.2021.
3. Орешкина, Т. А. Продвижение чтения в подростковой среде: опыт библиотек России [Электронный ресурс] / Т. А. Орешкина – Режим доступа: <http://www.tsutmb.ru/nauka/internet-konferencii/2017/inform-i-document-obespechenie-6/4/oreshkina.pdf>. – Дата доступа: 12.03.2021.
4. Распопова, С. С. Подкастинг: учеб. пособие для вузов / С. С. Распопова, Т. А. Саблина. – Москва: Аспект-Пресс, 2018. – 112 с.

Деревяго А. А., студент 317 группы
Научный руководитель – Волынец Е. Н.,
старший преподаватель

**СОХРАНЕНИЕ И ПЕРЕДАЧА НАЦИОНАЛЬНЫХ
ТРАДИЦИЙ В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА
(НА ПРИМЕРЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ АНСАМБЛЯ
ГАРМОНИСТОВ «АНОШКАЎСКІЯ МУЗЫКІ»)**

Основой формирования национального самосознания и важнейшей составляющей духовного и культурного пространства любого народа является традиционная культура. Это понятие включает в себя не только народные традиции, обряды и праздники, но и занятия творчеством в его традиционных формах: музыкой, пением, хореографией, театром и декоративно-прикладным искусством. Фольклор и его жанры наиболее полно раскрывают основы народной жизни, рисуют картины быта народа, его духовности, нравственности, особенностей и истинных достоинств.