

ОБ АДАПТАЦИИ БИБЛИОТЕЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПОД ОНЛАЙН-ФОРМАТ

(Дни информации, Games Day,
экологическая конференция,
подкасты по Scratch программированию)



Юлия Владимировна РОЗОВА,
заведующая информационным
интеллект-центром филиалом № 24 –
Первой модельной библиотекой в России
МБУК «Центральная городская
библиотека г. Мурманск»
(г. Мурманск)



Клавдия Александровна КУЛАГИНА,
заведующая информационным
интеллект-центром филиалом № 9
МБУК «Центральная городская
библиотека г. Мурманск»
(г. Мурманск)

Нередко мы слышим от знакомых: у вас такие интересные мероприятия, но мы никак не успеваем на них попасть. В современном мире, где время — самое ценное для человечества, на помощь приходят дополнительные сервисы получения информации, которыми люди пользуются «на ходу». В интернете мы общаемся с друзьями, покупаем продукты и билеты в кино, учимся и развлекаемся.

Завоевывать аудиторию в социальных сетях Центральная городская библиотека г. Мурманска начала ещё с сентября 2017 года. Тематические посты, афиши мероприятий, аудиоподкасты пользуются популярностью у виртуальных посетителей Сообщества. Хотелось расти и покорять новые пространства Сети. Идея создания собственного библиотечного канала на видеохостинге YouTube зародилась в начале 2020 года. А сложившаяся эпидемиологическая обстановка в стране лишь подтвердила наши мысли о том, что заинтересованным и увлеченным читателям должна быть доступна информация о деятельности библиотек, не зависимо от местоположения и наличия свободного времени. Таким образом, возникли каналы информационных интеллект-центров филиалов № 9 и № 24.

Онлайн-мероприятие — это отличный способ показать себя «здесь и сейчас», привлечь ту аудиторию, которая не рассматривает библиотеки в ином аспекте, кроме как «место, где выдают книжки на дом», это мощное оружие против застарелых стереотипов о библиотеке. Главное — грамотно подходить к планированию, умело владеть имеющимися ресурсами и правильно преподносить свои сильные стороны, сводя к минимуму возможные трудности. Онлайн-мероприятия можно разделить на две большие группы:

- адаптация уже проводимых / запланированных;
- разработанные специально для онлайн-формата.

Для продвижения библиотек в онлайн-пространстве, где ценится умение кратко излагать самую суть, мы **начали использовать хэштеги**, которые позволяют найти упоминания о нашей деятельности, делиться пользователями своими впечатлениями, а нам — создавать и развивать свой бренд. #ИИЦ9 и #ИИЦ24 — это не просто хэштеги, это позывные для тех, кто хочет творить, развиваться, делиться своим опытом и помогать другим.

Первым проектом #ИИЦ9 на видеохостинге YouTube стал обзор минералов Мурманской области. Семь видеороликов, которые выходили с периодичностью раз в неделю, рассказывают о полезных ископаемых края, об их свойствах и характерных особенностях. Коротко и непринужденно, простыми словами о сложном. В ролике демонстрируются книги из фонда библиотеки, в которых пользователь сети может найти более подробную информацию, обратившись в библиотеку. Так непринужденно наглядная форма



Минералы Кольского полуострова



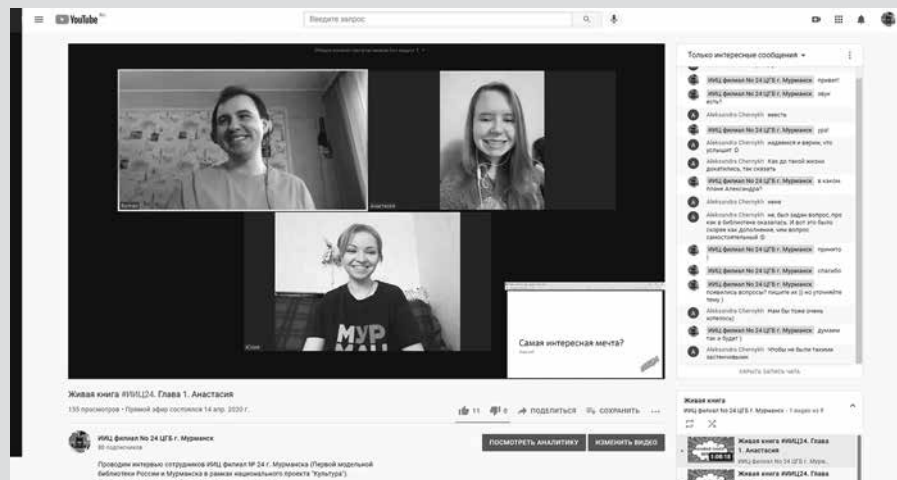
библиотечного мероприятия приобрела новый современный формат, доступный в любое время и в любом месте.

В день рождения **#ИИЦ24** 18 марта 2020 года был зарегистрирован канал библиотеки на YouTube. Началось планирование онлайн-деятельности ИИЦ. **Серия интервью «Живая книга #ИИЦ24»** была придумана в тот же день — 18 марта. Мы решили познакомить потенциальных пользователей с самым главным ресурсом библиотеки — сотрудниками: показать, что это люди со своими увлечениями, амбициями, историями, они готовы к диалогу, открыты для общения, им есть чему научить читателей на тех же мастер-классах, они могут поддержать разговор на разные темы. Основой интервью стали вопросы от пользователей, т. е. они стали соавторами и соведущими, что сохранило главный аспект мероприятий современной библиотеки — вовлечённость аудитории. Для этого была создана анонимная анкета в онлайн-сервисе «Google-формы». В форме предлагалось задать вопрос:

- всем библиотекарям;
- конкретному сотруднику;
- сотрудникам-девушкам;
- сотрудникам-мужчинам;
- шуточный вариант — тому, кто ответит.

В первом выпуске «Живая книга #ИИЦ24. Глава 1. Анастасия» зрители познакомились с самым молодым сотрудником библиотеки — **Анастасией Калининой**. Интервьюерами выступили

Форма для вопросов «Живая книга #ИИЦ24»



Живая книга #ИИЦ24. Глава 1. Анастасия

коллеги главной героини выпуска — заведующая информационным интеллектуальным центром филиалом № 24 **Юлия Розова** и заведующий абонентом Центра **Роман Фесенко**. В прямом эфире был открыт чат, где зрители могли комментировать происходящее и задавать свои вопросы онлайн.

Сиквелом* проекта стала **серия интервью «Живая книга #ИИЦ9»**.

Ведущими выступили сотрудники ИИЦ филиала № 24, а гостями стали все сотрудники ИИЦ филиала № 9. Всего в проекте «Живая книга» было представлено девять интервью, которые можно посмотреть в одноимённом плейлисте на канале ИИЦ филиала № 24 (<https://www.youtube.com/playlist?list=PLGCPxFq5gTAGP1vTqBjA0uH80kI05PDMd>).

Подкаст «Scratch — программирование для всех» создавался с целью рекламы возможности самостоятельного изучения Scratch** в библиотеке.

Подкаст ведёт библиотекарь **Анастасия Калинина**, которая никогда не занималась программированием, имеет гуманитарное образование. Для проведения подкастов сотрудник с нуля осваивала Scratch по обучающим книгам, представленным в фонде библиотеки, что позволило продемонстрировать пользователям открытость и доступность возможностей самообразования в библиотеке (<https://youtube.com/playlist?list=PLGCPxFq5gTAGP1vTqBjA0uH80kI05PDMd>).

Выпуски посвящались как отдельным аспектам программирования на Scratch (например, первые шаги, анимация), так и созданию контента по представленным в книгах пошаговым инструкциям. В завершающих выпусках серии были созданы игры на основе готовых разработок, но в тематике литературных миров («Игра престолов», «Гарри Поттер»). Всё использованное при создании контента оборудование (для записи аудио и видео, монтажа) доступно пользователям библиотеки.

Онлайн-формат даёт возможность проводить мероприятия не только публикуя запись готового видеоматериала, но и транслируя в режиме реального времени, получая отклик от аудитории при общении в прямом эфире. Изучив методы онлайн-трансляций, в июне 2020 года сотрудники **#ИИЦ9** провели трансляцию **экологических конференций**:

- «Чистые игры» (<https://youtu.be/uty60SRPA1A>);
- «По Мурманским тропам» (<https://youtu.be/3kYqSueK0k0>),

посвященные сфере природопользования, охраны окружающей среды и обеспечения экологической безопасности.

Все этапы проведения мероприятия остались классическими:

- составлен сценарий;
- определена аудитория.

Изменился лишь способ общения участников конференции. Чтобы принять участие в мероприятии нужна:

- веб-камера;
- микрофон;
- доступ в сеть Интернет.

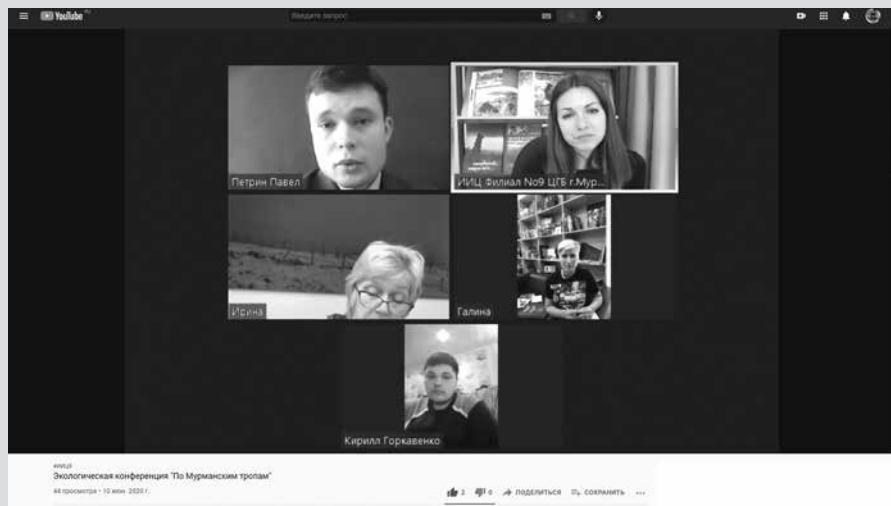
* Сиквел (англ. sequel [si:kwəl] от лат. sequella «продолжение; приложение») — книга, фильм, компьютерная игра или любое другое творческое повествование, по сюжету являющееся продолжением какого-либо произведения - <https://ru.wikipedia.org/wiki/>.

** Скретч — язык программирования. Скретч (англ. Scratch), — визуальная событийно-ориентированная среда программирования, созданная для детей и подростков - <https://ru.wikipedia.org/wiki/>.





Экологическая конференция «Чистые игры»

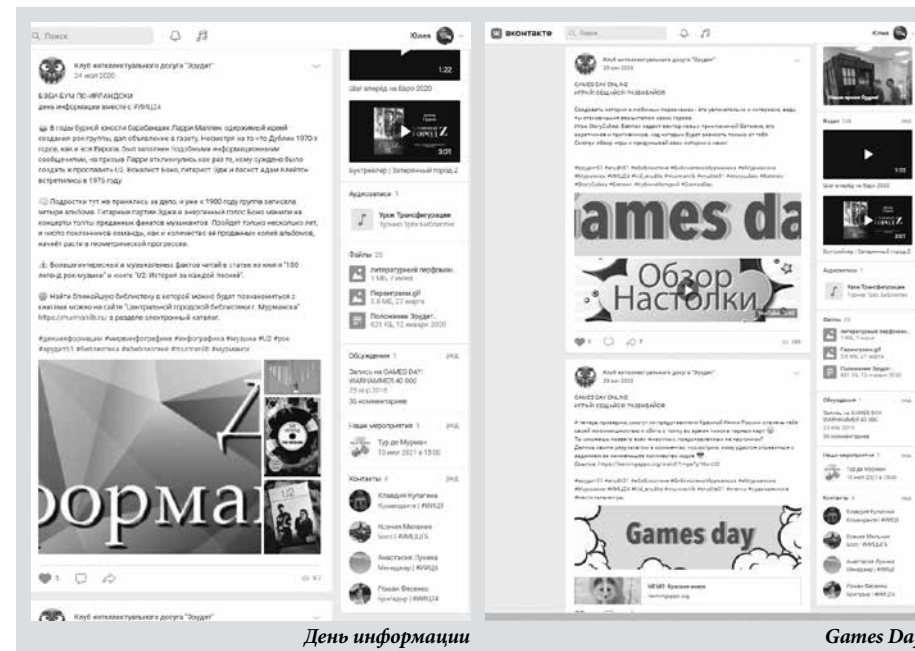


Экологическая конференция «По Мурманским тропам»

Для проведения трансляции была выбрана программа онлайн-конференций Zoom, являющаяся лидером в области современных средств видеосвязи. На онлайн-конференции участники могли делиться опытом, обсуждать насущные проблемы и пути их решений. Проблема экологии актуальна в настоящее время для всех регионов РФ, сохранившуюся запись встречи на YouTube-канале библиотеки участники встречи могут использовать в дальнейшей работе, делиться с коллегами. Неоспоримым плюсом онлайн-мероприятий является тот факт, что принять участие могут люди, находящиеся в других городах, и даже странах. Охват аудитории может быть безграничным.

Одними из самых ярких форм мероприятий в наших библиотеках стали:

- День информации;
- Games Day (игровой день).



День информации

Games Day

Насыщенная программа, объединяющая несколько событий и творческих зон, действующих в течение дня, дают возможность найти интересное занятие практически всем категориям пользователей. Данный формат успешно прошёл трансформацию и перешёл в онлайн-пространство на странице клуба интеллектуального досуга «Эрудит» в социальной сети «ВКонтакте» (https://vk.com/kid_erudite).

Мастер-классы в библиотеке стали записанным контентом, знакомящим с техниками, особенностями, пошаговыми инструкциями и рекомендациями литературы по теме. Обзоры выставок стали тематическими обзорами ресурсов библиотек. Викторины на онлайн-платформах (например, Quizziz, MyQuiz, LearningApps), опросы и т. д. стали онлайн-интерпретацией интерактиву в библиотеке.

Пользуясь уже имеющимся опытом проведения мероприятий в онлайн-формате, мы и дальше планируем пополнять наши YouTube-каналы и страницы в социальных сетях новым контентом по содержанию и форме.