

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Учебно-методический центр»

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МОУ ДПО УМЦ
Н.Л. Акимова
« 25 » мая 2020г.



**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

«Медиаобразовательные технологии в школьной библиотеке»

Автор:
Вавильченко А.А.
библиотекарь МОУ ДПО УМЦ
Молокова И.Г.
руководитель информационно-аналитического
отдела МОУ ДПО УМЦ

2020 г.

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы: совершенствование

Профессиональных компетенций слушателей в области современного библиотечного дела на основе использования медиатехнологий в работе с обучающимися.

1.2. Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки – Библиотечно-информационная деятельность 51.03.06
		бакалавриат
1.	Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	ОПК-2
2.	Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ОПК-3
3.	Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении	ОПК-5

1.3. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Знать/Уметь	Направление подготовки – Библиотечно- информационная деятельность 51.03.06
		бакалавриат
1	<p>Знать: организацию образовательного процесса в образовательных организациях разного типа и вида, в специальных образовательных учреждениях разного типа; требования к организации общего, специального, а также интегрированного обучения лиц с ОВЗ; методы и технологии проектирования основных и дополнительных образовательных программ и индивидуальных образовательных маршрутов обучающихся; нормативные документы, регламентирующие требования к структуре и содержанию основных и дополнительных образовательных программ, способы адаптации программы для учащихся с особыми образовательными потребностями</p> <p>Уметь: применять методы и технологию проектирования основных и дополнительных образовательных программ; владеть методикой и технологией проектирования образовательных программ; применять деятельностный подход к задачам проектирования в сфере образования, в том числе специального образования; анализировать структуру основных, дополнительных образовательных программ</p> <p>Владеть: проектированием основных и дополнительных образовательных программ и разработкой научно-методического обеспечения их реализации; участием в разработке научно-методического обеспечения образовательных программ; опытом адаптации программ для учащихся с особыми образовательными потребностями</p>	ОПК-2
2	<p>Знать: основные методы и средства организации совместной и индивидуальной деятельности; применение современных средств информационно-коммуникационных технологий при проведении научных исследований; методологические основы учебной и воспитательной деятельности; стандартные методы и технологии, позволяющие решать задачи проектирования образовательной среды; проектирование организации совместной и индивидуальной учебной и воспитательной</p>	ОПК-3

	<p>деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями</p> <p>Уметь: самостоятельно выбирать методологические подходы к организации совместной и индивидуальной деятельности; осуществлять взаимодействие с обучающимися, в том числе с особыми образовательными потребностями в вопросах учебной и воспитательной деятельности; анализировать и применять методы психолого-педагогического проектирования образовательной среды</p> <p>Владеть: принципами и методами проведения проектирования образовательной среды (в том числе совместной и индивидуальной деятельности); организовывать, прогнозировать и проводить анализ учебной и воспитательной деятельности</p>	
3	<p>Знать: основные методы и средства профессиональной деятельности; применение современных средств информационно-коммуникационных технологий при проведении научных исследований; методологические основы организации и проведения мониторинговых исследований; стандартные методы и технологии, позволяющие решать диагностические задачи в образовании; основы развития и обучения лиц с особыми образовательными потребностями, методы статистической обработки данных научного исследования</p> <p>Уметь: самостоятельно выбирать методологические подходы к разработке исследовательских программ в области мониторинга образовательных результатов обучающихся; осуществлять взаимодействие по разработке и реализации программы преодоления трудностей в обучении; анализировать и применять методы психолого- педагогической диагностики, используемые в мониторинге оценки качества результатов и содержания образовательного процесса;</p> <p>Владеть: принципами и методами проведения научных исследований; навыками организации, прогнозирования и проведения мониторинга образовательных результатов обучающихся, навыками разработки и реализации программ преодоления трудностей в обучении</p>	ОПК-5

1.4. Категории обучающихся: педагоги-библиотекари, библиотекари и зав. библиотеками школ/образовательных организаций всех типов и видов, имеющих или получающих ВО.

1.5. Режим занятий: 6 часов в день, 1 раз в неделю.

1.6. Срок обучения: 6 недель.

1.7. Трудоемкость программы: 36 часов.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Название модулей (разделов) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Внеаудиторная работа	Формы контроля
			Лекции	Интерактивные занятия		
Профильная часть (предметно-методическая)						
1.	Введение. Медиаобразовательные технологии во внеурочной деятельности.	6	2	2	2	Анкета №1
2.	Модуль 1. Цифровой сторителлинг	6	2	2	2	Зачет №1
3.	Модуль 2. Средства визуализации информации	12	4	4	4	Зачет №2
4.	Модуль 3. Функционирование библиотек в облачной телекоммуникационной среде	9	3	3	3	Зачет №3
5.	Итоговая аттестация	3				Анкета №2
	Итого	36	11	11	11	3

2.2. Распределение часов (трудоемкость) по темам и видам работ

№ п/п	Название модулей (разделов) и тем	Общая трудоемкость (часы)	Аудиторные занятия		Самостоятельная работа (часы)	Формы контроля
			Лекции (часы)	Практ. занятия (часы)		
Профильная часть (предметно-методическая)						
1.	Введение. Медиаобразовательные технологии во внеурочной деятельности.	6	2	2	2	Анкета №1

1.1.	Применение медиаобразовательных технологий во внеурочной деятельности. Определение начального уровня знаний.	6	2	2	2	
2.	Модуль 1. Цифровой сторителлинг	6	2	2	2	Зачет №1
2.1	Цифровой сторителлинг, как метод проектной деятельности учащихся. Разновидности цифрового сторителлинга и технологии разработки публикаций на его основе		1	1	1	
2.2	Создание мультимедийного контента одним из изученных способов		1	1	1	
3.	Модуль 2. Средства визуализации информации	12	4	4	4	Зачет №2
3.1	Облако слов. Сервисы для создания облака слов. Онлайн игры и интерактивные викторины. Сервисы для их создания.		2	2	2	
3.2	Изучение сервисов для создания викторин и онлайн-игр.		2	2	2	
4.	Модуль 3. Функционирование библиотек в облачной телекоммуникационной среде	9	3	3	3	Зачет №3
4.1	Понятие и применение облачных сервисов. Построение работы на примере электронного ресурса Яндекс. Диск. Изучение возможностей применения облачных сервисов деятельности библиотек		1	2		
4.2	Совершенствование информационного обеспечения средствами региональных АБИС		2	1		
4.3	Разработка перспективного плана развития ИБЦ школы с				3	

	учетом реалий дистанционного обучения					
Итоговая аттестация	3					Анкета №2
Итого:	36	11	11	11	11	3

2.3. Содержание программы

Тема 1. Введение. Медиаобразовательные технологии во внеурочной деятельности.

1.1 Применение медиаобразовательных технологий во внеурочной деятельности. Определение начального уровня знаний.

Лекция 2 часа

Цель: наметить план работы, проинформировать обучающихся о темах и видах отчетности.

Определение медиаобразовательных технологий. Какие возможности дает их применение во внеурочной деятельности.

Краткий обзор тем курса:

- Цифровой сторителлинг;
- Средства визуализации информации;
- Создание онлайн игр и интерактивных викторин;
- Функционирование библиотек в облачной телекоммуникационной среде;

ИБС в современной библиотеке.

Практическое занятие 2 часа

Задание: ответить на вопросы анкеты для определения уровня исходных знаний о медиатеchnологиях. (Анкета №1)

Цель: выяснить уровень знаний о предмете до начала обучения.

Самостоятельная работа 2 часа

Описание медиаобразовательных технологий, которые уже используются в практической деятельности библиотекаря, в том числе и при проведении внеурочной деятельности.

Модуль 1. Цифровой сторителлинг

Тема 2.1 Цифровой сторителлинг, как метод проектной деятельности учащихся. Разновидности цифрового сторителлинга и технологии разработки публикаций на его основе

Лекция 1 час

Виды сторителлинга:

- Устный сторителлинг- неотделим от публичных выступлений, важной его частью является взгляд, эмоции, жесты, личность говорящего. Он используется как в презентациях, так и в межличностном общении.
- Письменный сторителлинг-сегодня является объектом пристального изучения, эта технология влияния и завоевания внимания аудитории востребована копирайтерами, блогерами, маркетологами и журналистами.
- Мультимедийный, или цифровой сторителлинг-используется в сайтостроении и цифровой журналистике, в социальных сетях, а также при создании презентаций и видеороликов. Цифровой сторителлинг может быть реализован в разных форматах: в виде видеоролика, презентации или цифровой публикации с мультимедийным контентом

Определение цифрового сторителлинга. Сторителлинг в современном речевом и социокультурном контексте.

Сторителлинг как метод популяризации знаний.

В сфере образования, как и в маркетинге, идея использовать методики и технологии, позволяющие в рамках социального заказа создать контент, приносящий удовольствие от использования, всегда остается актуальной. Так, опытный лектор умеет привлечь внимание аудитории, рассказав уместную историю, иллюстрирующую излагаемый материал. Дидактический потенциал сторителлинга используется в научнопопулярных книгах и фильмах, авторы которых, чтобы удерживать внимание зрителей, рассказывают истории, создают персонажей, стараются поддерживать сюжетное напряжение все новыми проблемами и загадками. Информация, поданная с помощью историй, лучше воспринимается. *Сравните* два способа подачи информации:

- Арифмометр — настольная механическая вычислительная машина с ручным приводом для выполнения сложения, вычитания, умножения и деления. Одним из первых арифмометров стал созданный в XVII веке арифмометр Лейбница.
- Лейбниц был знаком с астрономом Кристианом Гюйгенсом и оказался свидетелем того, какое огромное количество вычислений приходилось делать его коллеге для астрономических изысканий. Лейбниц посчитал, что такой замечательный человек не должен тратить свое бесценное время на рутинную вычислительную работу, и решил создать «арифметический инструмент».

Рассуждения или описания в научном стиле, подобные тексту в первой колонке, предназначены для фиксации знаний и предполагают точное и формализованное изложение материала. С другой стороны, сведения, представленные посредством сюжетов и персонажей, вызывают сопереживание, пробуждают фантазию, они адаптированы для восприятия широкой аудиторией и хорошо запоминаются. Использование сторителлинга в образовании можно рассматривать в контексте осмысления понятия «эдьютейнмент» (от англ: education – обучение и entertainment – развлечение) и анализа эффективности его применения. О. О. Дьяконова, исследуя понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике, определяет его как современную педагогическую инновацию, «которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приемах, игровом формате, современных информационных и коммуникационных технологиях, более информативных и менее дидактических методах преподавания, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддержание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся».

Цифровой сторителлинг как метод проектной деятельности учащихся. В сфере учебного проектирования функциональный аспект сторителлинга

становится менее значимым, главная задача деятельности такого рода – получение опыта проектирования и овладение широким спектром современных средств коммуникации. В научной литературе, описывающей практику создания digital storytelling в проектной деятельности учащихся, используются и другие термины: цифровое повествование, цифровые рассказы, «цифровые документальные фильмы, компьютерные рассказы, цифровые эссе, электронные воспоминания, интерактивные повествования и т.д.». Но все они имеют общую методологическую основу, заключающуюся в объединении различных мультимедийных средств для представления одной истории. Н. В. Маняйкина, Е. С. Надточева отмечают, что создание мультимедийных продуктов на основе цифрового сторителлинга в школе и вузе способствует развитию универсальных учебных умений: творчески и критически мыслить, работать с информацией с использованием цифровых технологий, эффективно использовать устную и письменную коммуникацию, работать в сотрудничестве, создавать проектные работы. А. В. Логинова в статье «Цифровое повествование как способ обучения коммуникации на иностранном языке» отмечает, что использование цифрового повествования помогает сформировать у студентов «грамотность двадцать первого века», которая является сочетанием цифровой, универсальной, визуальной, технической и информационной грамотности. Создание проектов в формате цифрового сторителлинга на родном языке способствует формированию медиакомпетентности, дает понимание принципов построения медиатекста, учит использовать ИКТ-инструментарий для решения коммуникативных задач, формирует иммунитет к информационным манипуляциям, развивает критическое мышление студентов. В книге А. В. Федорова «Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза» убедительно доказывается актуальность и значимость профессиональной медиакомпетентности педагога, определяемой как «совокупность его мотивов, знаний, умений, способностей, способствующих медиаобразовательной деятельности в аудитории различного возраста». Цифровой сторителлинг эффективен для использования в проектной

деятельности учащихся, поскольку позволяет им самостоятельно пройти все этапы проектирования, развивает широкий спектр навыков медиакоммуникаций, необходимых в цифровую эпоху. Возможность опубликовать проект в сети Интернет повышает мотивацию учащихся и дает возможность оценить эффективность проекта.

Практическое занятие 1 час

Цель: знакомство с видами цифрового сторителлинга

Необходимое оборудование: компьютеры с доступом в Интернет

Разновидности цифрового сторителлинга и технологии разработки публикаций на его основе.

Самостоятельная работа 1 час

Самостоятельный поиск примеров цифрового сторителлинга и использованием изученных на занятии ресурсов.

Тема 2.2. Создание мультимедийного контента одним из изученных способов

Лекция 1 час

Изучение примеров цифрового сторителлинга, таких как:

- **Рисованное видео-** в основе рисованного видео (или дудл-видео) лежит анимационный прием – зритель наблюдает, как рука условного художника рисует стилизованные картинки. VideoScribe (www.sparkol.com), Powtoon (www.powtoon.com)
- **Анимированный сторителлинг** (Powtoon, GoAnimate — goanimate.com)
Создается и озвучивается видеоролик, все визуальные элементы которого находятся в движении. Для быстрого создания учебных проектов в этом стиле целесообразно использовать онлайн-сервисы, которые предлагают готовые библиотеки персонажей, клипарта и анимационных эффектов и весь необходимый инструментарий
- **Комиксы и раскадровки** Онлайнсервис Pixton (www.pixton.com) помимо многочисленных шаблонов сцен и богатой библиотеки клипарта позволяет

создавать собственных персонажей, настраивать их позы, мимику, жесты, создавать свои сцены, объединяя их в комиксы и раскадровки. Получившиеся изображения и композиции можно рассматривать как небольшие самостоятельные проекты или использовать в качестве рабочих материалов для создания презентаций и видеороликов.

- **Презентации** - хорошо знакомый преподавателям программный продукт позволяет делать проекты на основе цифрового сторителлинга. Для создания проектов можно использовать PowerPoint, расширение Office Mix (mix.office.com), Prezi (prezi.com), Sway (www.sway.com) и другие ресурсы Видеомонтаж(Киностудии Windows Live или YouTube Editor)
- **Веб-страница с мультимедийным контентом.** Для создания проекта используется любой видеоредактор, достаточно возможностей Киностудии Windows Live или YouTube Editor. Эта технология подходит для учащихся, готовых работать с самостоятельно отобранными и подготовленными изображениями, личными или семейными фото- и видеоматериалами

Практическое занятие 1 час

Цель: создания мультимедийного контента вокруг одной истории.

Задача: выбрать один из изученных способов создания цифрового сторителлинга и создать мультимедийный контент, на практически применимую в работе тему.

Все задания выполняются индивидуально, затем проводится обсуждение в группах, при необходимости корректировка. Фронтально проводится обсуждение возможных ошибок учащихся.

Самостоятельная работа 1 час

Подготовка практической работы к Зачету №1

Модуль 2. Средства визуализации информации

Тема3.1 Облако слов. Сервисы для создания облака слов. Онлайн игры и интерактивные викторины. Сервисы для их создания.

Лекция 2 часа

Понятие облака слов.

Облако слов или тегов (англ. tag cloud, word cloud, wordle) — это визуальное представление списка категорий или тегов, также называемых метками, ярлыками, ключевыми словами и т.п. Принцип устройства таких облаков очень простой. Поскольку каждое слово является гиперссылкой, то чем чаще оно встречается на сайте, тем больший размер принимает в облаке. Встречаются облака, в которых важность слова подчеркивается цветом. Таким образом, облако слов всегда подвижно и изменяется в размерах и по цвету по мере публикации новых материалов на сайте. Благодаря удобству использования и внешней привлекательности облака слов часто используют в блогах и на тематических сайтах. Первоначально облака слов выступали только как средства организации гиперссылок. Постепенно их функции видоизменялись, и сегодня область их использования гораздо шире. Во-первых, словами, из которых формируется облако, теперь могут быть не только гиперссылки. Вы можете взять любой текст и с помощью специальных программных средств превратить его в облако слов. Во-вторых, облака слов нашли применение, помимо сайтостроения, во многих других сферах, в том числе в сфере образования.

Каким образом библиотекарь может использовать облака слов в своей работе?

Способы использования:

- как дидактический материал на уроках (в электронном виде или распечатанный на принтере);
- для представления информации о себе или о каком-то человеке (в портфолио, при обобщении опыта, на презентациях, на сайте и/или в блоге);
- для создания ярких, запоминающихся продуктов (открытки, информационно-рекламные буклеты, бюллетени, презентации);

- для акцентирования внимания на важных датах, событиях, ключевых моментах (при обобщении опыта, в аналитических материалах, в презентациях и т.п.);
- как визуализацию критериев оценивания чего-либо;
- для представления результатов опроса или обсуждения; • и много других вариантов, которые подскажут вам профессиональный опыт и творческое воображение.

Практическое занятие 2 часа

Цель: научиться пользоваться сервисами по созданию онлайн-игр, викторин и облака слов.

Задача: познакомить обучающихся с доступными бесплатными сервисами по созданию онлайн-игр, викторин и облака слов, научить регистрироваться в них и создавать собственные работы. Научить пользоваться шаблонами игр.

Сервисы marks-english-school.com, toolsforeducators.com предназначены для создания собственных игр всеми желающими, в то время как highlightskids.com и echalk.co.uk предлагают богатый выбор готовых игр. Сервисы для создания онлайн-игр и интерактивных викторин SuperTeacherTools - это сервис специально разработан для преподавателей и студентов. Он содержит множество Интернет инструментов, которые позволяют быстро и легко загрузить, изучить, и начать использовать их в учебном процессе. www.superteachertools.com/ superteachertools.tumblr.com/ информация о сайте, создателях и играх. Ваша игра сохраняется на сервисе, Вы также можете скачать ее с сайта. What2Learn www.what2learn.com/play-a-game/ - интерактивное решение для изучения, которое предоставляет эффективные образовательные ресурсы и игры для всех желающих вспомнить прошедший материал, или узнать что-то новое. Инструменты для педагогов www.toolsforeducators.com/ research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/ Reserch.microsoft простая настройка для создания игр

fuse.microsoft.com/page/kodu Kodu Game Lab en.educaplay.com/en/index.php
www.mygame.com/ stencyl.com/

www.esl-kids.com/ www.barryfunenglish.com/index.php www.marks-english-school.com/games.html www.echalk.co.uk/ www.tolearnenglish.com/ Esl-kids.com — отличается от других сервисов возможностью не только распечатывать готовые задания, но и создавать их самим пользователем.

Шаблоны игр people.uncw.edu/ertzbergerj/all.html PowerPointGames.com — это игры, созданные в Powerpoint Presentation, поэтому они так просты в создании, но тем не менее являются эффективным инструментом в образовании. PowerPoint Игры jc-schools.net/tutorials/PPT-games/people.uncw.edu/ertzbergerj/ppt_games.html People.Uncw.Edu

Самостоятельная работа 2 часа

Самостоятельный поиск практически применимых в деятельности библиотеки онлайн-игр и викторин.

Тема 2.2 Создание мультимедийного контента одним из изученных способов

Лекция 2 часа

Изучение конкретных примеров использования на уроках:

- на уроках русского языка и литературы: о задании «Угадайте автора и название произведения» — в облако в этом случае могут быть включены слова, называющие героев произведения, место происхождения и любые другие признаки, позволяющие распознать текст; о задании «Соберите стишок» — слова из небольшого по размеру стихотворения, по которым учащиеся должны воссоздать полный текст; о задании «Словарные слова» — можно использовать различные вариации данного задания: облако из одного словарного слова; облако из словарных слов в рамках одной изученной темы; облако из слов, изученных за год, и т.д.; о задании «Угадайте пословицу (поговорку и т.п.)» — дается большинство слов из пословицы, несколько пропущено; о задании «Соберите имена героев» —

учащимся предлагается самим составить облако, где будут использованы имена героев нескольких последних произведений;

- на уроках математики: о задании «Устный счет» (кто быстрее решит все примеры? Кто найдет больше примеров и решит их? Решить только те примеры, которые имеют положительный ответ и т.п.); о задании «Составьте примеры» — облако содержит математические термины, знаки, цифры;
- на этапе сообщения темы урока для повышения мотивации и интереса учащихся — облако содержит красочное и оригинально оформленное название темы;
- на этапе закрепления или контроля знаний — облако слов содержит основные понятия по пройденной теме. Учащиеся выбирают термины и понятия, изученные в данной теме, и дают определение или раскрывают понятие;
- на любом уроке и любом этапе урока — задание «Найди лишнее слово»: для повторения пройденного материала, для ознакомления с новым материалом, для переключения внимания, в качестве разминки и т.п.;
- во внеклассной работе — конкурс плакатов, создание логотипа команды, «Облако эмоций»

Готовые развивающие игры и викторины.

Викторины и онлайн игры должны выступать как средство, будящее мысль, увлекать на путь поисков, ответов на волнующие вопросы. Добиться этого можно, умело подбирая, постепенно усложняя и увязывая вопросы с программным материалом по краеведению, побуждая учащихся к волевому напряжению, проявлению усилий.

Познавательные викторины и игры требуют сообразительности, наблюдательности, умения ориентироваться в определенных условиях, вызывают максимум активности, развивают внимание, зрительную память.

Викторины способствуют активизации учебного процесса, развивают у детей наблюдательность, внимание, память, мышление. Они могут применяться как

для проверки и закрепления приобретенных ранее знаний, так и для их расширения и углубления.

Практическое занятие 2 часа

Цель: создание облака слов, онлайн игры или викторины на выбор.

Задача: выбрать один из способов создания мультимедийного контента и создать облако слов, онлайн-игру или викторину на актуальную для дальнейшей работы библиотекаря тему. Размещение ссылки на авторскую работу. Обсуждение использования средств визуализации в библиотечной практике.

Самостоятельная работа 2 часа

Подготовка практической работы к сдаче **Зачета №2**

Модуль3. Функционирование библиотек в облачной телекоммуникационной среде

Тема 4.1 Понятие и применение облачных сервисов.

Построение работы на примере электронного ресурса Яндекс. Диск. Изучение возможностей применения облачных сервисов деятельности библиотек

Лекция 2 часа

Интенсивное внедрение IT-технологий в деятельность организаций и учреждений культуры ставит ряд проблем перед их специалистами. Так, важный вопрос, который стоит сегодня перед библиотеками, – это поиск наиболее эффективных способов взаимодействия и общения с современными технически грамотными пользователями. Именно облачные технологии позволяют найти решения, которые отвечают веяниям времени, позволяют экономно расходовать денежные средства и вместе с тем идти в ногу с технологическими инновациями. Облачные сервисы дают возможность хранить и совместно использовать различные данные, создавать веб-формы и дизайн-проекты, верстать макеты, иными словами, организовывать рабочее пространство в виртуальном пространстве с

помощью бесплатных веб-серверов. Термин cloudcomputing, или облачные вычисления, возник в 2008 г. 2 2012 г. ознаменован триумфом планшетов и планшето-телефонов на базе платформы Android. Появился целый класс потребительских устройств, готовых к использованию облачных сервисов. В 2013 г. Россия заняла третье место в мире по продажам планшетов, уступив только США и Китаю. При этом, согласно экспертным оценкам, по уровню развития облачных технологий Россия отстаёт от ведущих мировых держав на 3–5 лет. Облачный сервис – это веб-ориентированное программное обеспечение, т.е. программа, работающая в рамках веб-браузера без инсталляции на компьютер пользователя. Иными словами, под «облаком» понимается некое защищённое место в интернете, где можно удалённо хранить нужные нам файлы и иметь доступ к ним с любого устройства. Главное отличие от привычного метода работы с программным обеспечением заключается в том, что пользователь использует не ресурсы своего компьютера или сервера своей локальной сети, а мощности, которые предоставляются ему как интернет-услуга. При этом пользователь имеет полный доступ к собственным данным и возможность работы с ними из любой точки мира и с любого устройства, но не утруждает себя управлением операционной системой. 3 Сегодня облачные технологии различного вида активно внедряются во многих сферах жизни, в том числе в науке и образовании. Одной из важнейших сфер применения «облаков» должна стать и библиотечная, где развернулось производство информации в электронной форме. Сохранять и эффективно использовать её привычными методами стало невозможно. Библиотека XXI века выступает в качестве организатора знаний. Именно облачные технологии позволят библиотечному знанию и информации преодолеть существующие барьеры: географические, технологические, социальные. Главное – не лихорадочно переводить все библиотечные процессы в «облака», а выработать план перехода и грамотно воспользоваться всеми преимуществами сложившейся ситуации. В цифровую эру библиотекам необходимо подчёркивать свою

уникальность в сфере обеспечения интересов пользователей, а для этого – предоставлять услуги, отвечающие современным требованиям, формировать такие сервисы, при которых библиотеки и их ресурсы станут доступны пользователю именно тогда и там, где это ему требуется. Современный мир накапливает всё больше мультимедийной информации – изображений, аудио- и видеозаписей. В библиотеке будущего данные в разных форматах необходимо органично увязать. В этом и должны помочь облачные технологии. При этом библиотекарям нужно не только самим научиться их использовать, но и помогать в этом пользователям. Предлагаем обзор полезных онлайн-сервисов «Облачные сервисы – современные помощники в производственной деятельности библиотек». Внедряя подобные сервисы виртуализации рабочих пространств, можно столкнуться с множеством трудностей. Для того чтобы избежать этого и повысить продуктивность работы, важно понимать нюансы данных систем. Поэтому нужно регулярно организовывать практические занятия по изучению технологии работы в конкретных облачных сервисах.

Практическое занятие 2 часа

Цель: Закрепить на практике полученные теоретические знания.

Задача: Познакомиться с наиболее распространенными видами облачных сервисов. Знакомство с электронным ресурсом Яндекс.Диск

Google Apps [Электронный ресурс] : бизнес-приложения. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://www.google.ru/intx/ru/work/apps/business/products.html>.

Zoho – альтернативный Google Apps набор сервисов для взаимодействия с клиентами (пользователями): электронная почта, телефон, чат; все социальные медиа – в одном месте;

Microsoft OneDrive [Электронный ресурс] : интернет-хранилище.

Облако@Mail.ru [Электронный ресурс] : интернет-хранилище.

Ownshelf (Собственная полка) – сервис, с помощью которого можно хранить свои любимые электронные книги и делиться ими с друзьями.

Яндекс. Диск [Электронный ресурс] : интернет-хранилище. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://disk.yandex.ru/client/disk>. – Загл. с экрана. Язык интерфейса: русский. Базовый «Яндекс.Диск» предлагает пользователям 10 ГБ пространства; можно получить ещё 10, если пригласить 20 друзей. «Яндекс.Диск» можно подключать через любое приложение, использующее протокол WebDAV, а также через собственные приложения для Windows, Mac OS X, Linux, Android, iOS и Windows Phone. В мае 2015 г. администрация анонсировала внедрение уникальной функции: теперь пользователям доступна архивация и синхронизация фотографий из социальных сетей.

4.2. Совершенствование информационного обеспечения средствами региональных АБИС.

Лекция 2 часа

Определение АБИС. Задачи АБИС. Требования к внедрению АБИС. Понятие КГ (коэффициент гибридности) и способ его вычисления.

Современный период развития автоматизированной библиотечно-информационной системы (АБИС), названный нами сетевым, выступает предпосылкой создания и развития распределенной компьютерной сети России, которая объединяет традиционные носители информации, детерминированные электронные издания и недетерминированные сетевые электронные издания. Возможности разработки и использования недетерминированных электронных изданий очень широки: параметры их содержания и способ взаимодействия с ними прямо или косвенно устанавливаются самим пользователем – в соответствии с его интересами, целями, уровнем подготовки.

Библиотеки постоянно работают над увеличением объема электронных ресурсов, включающих в себя электронные издания различных типов и видов и электронные базы данных, среди которых основную важность приобретает электронный каталог, пополняемый за счет каталогизации вновь поступающих документов и за счет

ретроконверсии. Электронные средства ускоряют процесс создания, передачи и распространения информационного продукта, но и поток традиционных изданий научной, учебной и художественной литературы не убывает. Поэтому в плане носителей документа и технологии обслуживания любая библиотека края представляет собой совокупность фондов:

- традиционной библиотеки (документы на бумаге);
- автоматизированной библиотеки (документы на бумаге, электронный каталог);
- электронной библиотеки (все на электронной основе).

Поскольку значительная часть документов еще долгое время будет оставаться в привычной для пользователей печатной форме и, соответственно, библиотеки продолжают обслуживать пользователей привычными средствами, наибольший интерес представляют библиотеки гибридные, т. е. имеющие и автоматизированные, и традиционные каталоги.

Соотношение их в составе фонда можно охарактеризовать через коэффициент гибридности (КГ).

Следует нормировать значение коэффициента гибридности в пределах $0 \leq \text{КГ} \leq 1$, чтобы учесть наличие и долю электронного каталога в каждой конкретно взятой библиотеке.

Начальная стадия гибридности равна 0,1, средняя – 0,5, высшая – 0,8–0,9. Гибридностью определяется очередность вхождения библиотек в АБИС.

Среди наиболее важных задач АБИС организация обмена информационными ресурсами и базами данных с соблюдением современных стандартов, создание центра корпоративной каталогизации. При автоматизации соответствующих процессов наиболее перспективным представляется поуровневое объединение библиотек в АБИС: оно позволяет восполнять пробелы в ресурсах локальных учреждений за счет библиотечных систем более высокого уровня.

Требования к АБИС основаны на принципах системного подхода и динамического проектирования с учетом сетевого периода автоматизации библиотечных процессов. Благодаря ее внедрению значительно расширится спектр, качество и объем сервисов, представляемых пользователям. Дальнейшее развитие телекоммуникационной среды, расширение доступа к Интернет, объединение библиотек в сети неуклонно повышают эффективность использования распределенного библиотечно-информационного ресурса, в основе создания и поддержки которого лежат автоматизация технологий процессов формирования, использования библиотечных фондов и построение АБИС. Автоматизированная библиотечно-информационная система в XXI веке должна стать мощным универсальным интегрированным структурным образованием с широким спектром обеспечения внутритехнологических задач библиотеки, системой, открытой для онлайн-режимов.

Практическое занятие 1 час

Цель: Описать ИБЦ школы и определить пути его развития.

Задачи: Разобрать виды АБИС. Степень и возможности перехода к АБИС. Определить степень готовности информационно-библиотечного центра школы к дистанционному обучению и пути его развития в этом направлении.

Тема 4.3 Разработка перспективного плана развития ИБЦ школы с учетом реалий дистанционного обучения

Самостоятельная деятельность 3 часа.

Цель: самостоятельная разработка перспективного плана развития ИБЦ с учетом ФГОС и реалий дистанционного обучения.

Задача: разработать план развития ИБЦ школы и запись его на платформе электронного ресурса Яндекс.Диск.

Самостоятельная подготовка к **Зачету №3**

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Программой предусмотрены входной контроль, промежуточная и итоговая аттестация.

3.1. Входной контроль

Анкетой определяется уровень владения технологией и/или сервисами библиотекарями-участниками обучения, поэтому вопросы связаны с использованием их в повседневной библиотечной деятельности.

Анкета №1

1. Используете ли вы информационно-компьютерные технологические (*нужное подчеркнуть*):

- при подготовке к занятию;
- на занятии;
- для самообразования;
- другое (*укажите*).

2. Какие средства информационно-компьютерных технологий вы используете (*нужное подчеркнуть*):

- текстовый редактор;
- электронные таблицы;
- мультимедийные диски;
- специализированные программы;
- Интернет;
- другое (*укажите*).

3. Как часто вы используете информационно-компьютерные технологии (*нужное подчеркнуть*):

- ежедневно;
- 1 раз в неделю;
- 1-2 раза в месяц;
- 1-2 раза в четверть;
- другое (*укажите*).

4. Считаете ли вы, что использование информационно-компьютерных технологий существенно облегчает работу и позволяет разнообразить занятия?

5. Созданы ли условия в ОУ для использования информационно-компьютерных технологий?

6. Какие проблемы возникают при использовании информационно-компьютерных технологий?

—

—

7. Какие цифровые образовательные ресурсы чаще всего вы используете?

—

8. Организуете ли и проводите ли в сети Интернет обсуждения (напр., в социальных сетях)

9. Создаете ли и поддерживаете ли виртуальное присутствие библиотеки

(напр., в блогах, на сайтах)

10. Организуете ли и проводите ли сетевые исследования потребностей своих посетителей

11. Представляете ли новые поступления, «рассказываете» ли об авторах или книгах - в буклетах, инфографике, интерактивных плакатах, конструкторах

литературных игр, викторинах, лентах времени (нужное подчеркнуть или указать свой вариант)

12. Владете ли инструментами и стратегиями поиска в постоянно меняющемся информационном ландшафте и помогаете ли учащимся составить собственный комплект инструментов поиска (базы данных, поисковые системы, порталы, каталоги и др.)

13. Владете ли системой пользовательского поиска Google, Яндекс или др. и консультируете ли своих посетителей-школьников в этом.

14. Умеете ли сами создавать документы для коллективного редактирования и учите ли этому посетителей в различных сетевых акциях (напр., используя облачные сервисы)

Указаны не менее 60% из перечисленных умений и навыков библиотечного специалиста, работающего со школьниками

3.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в ходе изучения каждой темы в форме зачета практических работ

Зачет №1

Зачет практических работ по созданию авторского проекта, примененного в дальнейшем в практической деятельности библиотекаря. Проект создается с использованием разновидностей цифрового сторителлинга, изученных в ходе лекций и технологии разработки публикаций:

- Рисованное видео VideoScribe (www.sparkol.com), Powtoon (www.powtoon.com)
- Анимированный сторителлинг (Powtoon, GoAnimate — goanimate.com).

- Комиксы и раскадровки.(Онлайнсервис Pixton (www.pixton.com))
- Презентации (PowerPoint, расширение Office Mix (mix.office.com), Prezi (prezi.com), Sway (www.sway.com))
- Видеомонтаж (Киностудии Windows Live или YouTube Editor)
- Веб-страница с мультимедийным контентом (конструкторы сайтов)

Критерии оценивания:

- Отобранные средства создания мультимедийного контента соответствуют изученной теме.
- Созданная работа соответствует требованиям цифрового сторителлинга и есть возможность разместить ссылку на нее.
- Возможность использования цифрового сторителлинга в работе библиотекаря и обоснованность практическая значимость данной работы.

Оценивание: Зачет-незачет.

Зачет №2

Зачет практических работ по созданию авторской онлайн- игры, викторины или облака слов на актуальную для дальнейшей работы тему.

Критерии оценивания:

- Адекватность выбора способа создания мультимедийного контента.
- Созданная авторская работа имеет практическую значимость для работы библиотекаря в школе.
- Мнение автора о возможных форматах использования инфографики в библиотечной практике.

Оценивание: Зачет-незачет.

Зачет №3

Зачет практических работ по разработке перспективного плана развития ИБЦ и его практической значимости в условиях дистанционного обучения с использованием электронного ресурса Яндекс. Диск

Критерии оценивания:

- Работа выполнена с использованием облачных сервисов и доступна по ссылке.
 - Дано определение деятельности информационно-библиотечных центров школы на данный момент в соответствии ФГОС.
 - Мнение автора о возможности создания идеального ИБЦ школы и разработан план его усовершенствования в связи с возможностью дистанционного обучения.
- Оценивание:* Зачет-незачет.

3.3. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация осуществляется в форме анкетирования и представления итоговых проектов (Зачет №1, Зачет№2, Зачет№3)

Выходное анкетирование по теме: «Функционирование библиотек в облачной телекоммуникационной среде. Информационное обеспечение АБИС. Практическая значимость данных механизмов в условиях дистанционного обучения». Анкетирование позволит провести самоанализ готовности библиотекаря и его библиотеки к реализации новых функций (ИБЦ).

Инструкция: ответить «да», если в вашей школе есть данный объект, параметр.

Содержание: Среди вопросов анкеты те, что связаны с наличием в библиотеке школы:

- читального зала;
- каталога, картотеки в электронной форме;
- виртуального представительства библиотеки/ИБЦ;
- доступа к WiFi для обучающихся;
 - возможности у обучающихся пользоваться электронными образовательными ресурсами, в том числе: в помещении библиотеки/ИБЦ;
 - возможности у обучающихся пользоваться государственными информационно-библиотечными ресурсами (в том числе Национальной электронной библиотекой);

- заключенных соглашений или договоров с государственными информационно-библиотечными ресурсами (в том числе, Национальной электронной библиотекой);
- зоны получения информации на различных типах носителей (медиаотеки или читального зала, совмещенного с медиаотекой);
- стационарных компьютеров или ноутбуков с подключением к сети Интернет, из них в доступе обучающихся;
- оргтехники (принтеров, сканеров, копиров, МФУ), из них в доступе для обучающихся;
- зоны для организации выставок и экспозиций (презентационная зона);
 - зоны коллективной работы с гибкой организацией пространства, в том числе (например, проекционной системой; маркерной магнитной доской);
- зоны организации разнообразного досуга и проведения мероприятий (рекреационная зона) и локального акта, разрешающего это в здании школы музея;
- в здании ОО помещения для зоны организации разнообразного досуга и проведения мероприятий (рекреационная зона) (вне библиотеки/ИБЦ) (кроме музея).

Вопросы, связанные с осуществлением библиотекой школы:

- справочно-библиографического и информационного обслуживания в электронной форме;
- использования специального программного обеспечения для автоматизации информационно-библиотечной деятельности,
- взаимодействия с зоной коллективной работы с гибкой организацией пространства, и, соответственно, наличием локального акта,
- взаимодействия с музеем школы и наличие соответствующего локального акта,
- взаимодействия с помещением для зоны организации разнообразного досуга и проведения мероприятий (кроме музея) и, соответственно, наличием локального акта

Вопросы по представлению о кадровом составе ИБЦ, в том числе:

- педагог-библиотекарь,
- зав. структурным подразделением,
- библиотекарь.

Критерии оценивания:

Самоанализ готовности библиотеки к реализации новых функций в формате ИБЦ демонстрирует понимание им требований ФГОС и возможностей участия библиотекаря в дистанционном обучении и своевременной помощи педагогам.

Оценивание: зачет-незачет

Защита итоговых проектов.

Итоговая презентация проводится на последнем занятии в форме демонстрации работ, выполненных в процессе обучения по темам курса.

Общие для каждой темы *критерии оценивания* итогового представления работ:

- представленные работы;
- содержание выполненных работ направлено на представление и раскрытие содержания книжных фондов библиотеки в электронном виде;
- у автора представленных работ имеется представление об изменениях в функционировании библиотеки школы, развивающегося в соответствии с ФГОС в информационно-библиотечный центр школы, дистанционным обучением, и деятельности педагога-библиотекаря;
- продолжительность выступления автора представленных работ не более 10 минут.

Оценивание: зачет-незачет.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы

Законодательные и нормативные акты

1. **Федеральный закон** от 29 декабря 2012г. N273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. **Федеральный государственный образовательный стандарт** основного общего образования, утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897.
3. **Приказ Минобрнауки РФ** №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 28.04.2020)
4. **Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ** от 31 мая 2011 года № 448н (о введении должности «педагог-библиотекарь») - URL: <https://rg.ru/2011/07/13/doljnosti-dok.html> (дата обращения 28.04.2020)
5. **Рекомендации по организационно-методическому обеспечению школьного информационно-библиотечного центра с учетом перехода на федеральные государственные образовательные стандарты общего образования и потребности интеграции библиотек общеобразовательных организаций и библиотек, подведомственных Минкультуры России** - URL: <http://www.firo.ru/wp-content/uploads/2014/09/Recomendation.pdf> (дата обращения 28.04.2020)

Основная литература

1. **Воройский Ф.С.** Основы проектирования автоматизированных библиотечно-информационных систем. - М.: Физматлит, 2002. - 384 с
2. **Грушевская, В. Ю.** Применение метода цифрового сторителлинга в проектной деятельности учащихся / В. Ю. Грушевская // Педагогическое образование в России. – 2017. – №6. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-metoda-tsifrovogo-storitellinga-v-proektnoy-deyatelnosti-uchaschihsya>
3. **Домненко В.М., Бурсов М.В.** Создание образовательных Интернет-ресурсов. Учебное пособие. – СПбГИТМО(ТУ), 2002.-104с.
4. **Короповская В.П.** Интерактивные листы в Wizer.me - URL: <http://mainservis.blogspot.ru/2016/09/wizerme.html> (дата обращения 28.04.2020)
5. **Кубрак Н.В.** Визуализация информации как средство развития медиа-информационной грамотности библиотекаря в открытом обучении: Автореферат на соискание степени магистра (44.04.01 - Педагогическое образование, Магистерская программа “Электронные образовательные технологии”) - М., 2016. - 20 с.
6. **Кубрак Н.В.** Инфографика в образовании - URL: https://edugalaxy.intel.ru/uploads/files/Kubrak_NV.pdf (дата обращения 28.04.2020)
7. **Орешко М.А.** Сторителлинг: 7 беспроегрывных сюжетов - URL: <http://murmansk-nordika.blogspot.ru/2015/06/7.html#more> (дата обращения 28.04.2020)
8. **Подъяпольская(Семёнова)О.И.** “Умный информационно- библиотечный центр образовательной организации//Ученые записки института социальных и гуманитарных знаний. Вып.№ 2 (14), 2016, Ч.1, с.57-64
9. **Протопопова Е. Э.** Функционирование библиотек в облачной телекоммуникационной среде / Е. Э. Протопопова. – 2016. – № 2. – С. 42–54.

10. **Семёнова О.И.** Медиа-информационная грамотность как ресурс профессиональной деятельности педагога-библиотекаря, Учебно-методическое пособие. - Самара: НТЦ, 2016.-158 с.
11. **Ястребцева Е.Н.** Школьный библиотечный медицентр - от идеи до воплощения. - М.: РШБА, 2004. - 128 с. - URL: <http://bit.ly/2pBkPUI> (дата обращения 28.04.2020)
12. **Ястребцева Е.Н.** 33 совета по применению в библиотеке интернета. - М.: БиблиоМир, 2015. - 192 с.

Дополнительные материалы

1. Белая Н. Как устроена инфографика - URL: <http://bit.ly/2opQtDZ> (дата обращения 28.04.2020)
2. Бесплатные развивающие игры <https://www.educaplay.com/> (дата обращения 28.04.2020)
- Короповская В.П. Readymag - создание мультимедийных страниц - URL: <http://mainservis.blogspot.ru/2016/08/readymag.html> (дата обращения 28.04.2020)
3. Короповская В.П. Создание мультимедийного контента в сервисе Readymag: вебинар - URL: <https://youtu.be/wHPhCTyVg2E> (дата обращения 28.04.2020)
4. Лучшие школьные библиотеки мира-URL: <http://ru.calameo.com/read/0026517317449c95fbde0> (дата Обращения 28.04.2020)
5. Материал для обучения детей <https://esl-kids.com/> (дата обращения 28.04.2020)
7. Обухов Н. 10 правил сторителлинга - URL: <http://special.theoryandpractice.ru/storytelling> (дата обращения 28.04.2020)
8. Потапенко А. Сервис для создания облака слов <https://www.youtube.com/watch?v=JLLG6dkGX28> (дата обращения 28.04.2020)
9. Сервисы для создания онлайн игр и интерактивных викторин <file:///C:/Users/eluti/AppData/Local/Temp/7zO0891B472/Сервисы%20для%20создания%20онлайн%20игр%20и%20викторин.pdf> (дата обращения 28.04.2020)
10. Сервис для создания интерактивных игр <https://www.barryfunenglish.com/index.php> (дата обращения 28.04.2020)
11. Сервис для создания онлайн-игр <http://www.marks-english-school.com/games.html>(дата обращения 28.04.2020)
12. Сервис для создания онлайн-игр <https://www.echalk.co.uk/>(дата обращения 28.04.2020)
13. Сервисы для создания онлайн-игр и интерактивных викторин <https://www.superteachertools.us/>(дата обращения 28.04.2020)

14. Сервис для создания облака слов <https://wordcloud.pro/ru> (28.04.2020)
15. Создание литературных игр и викторин в онлайн сервисах http://libkrasnodar.blogspot.com/2017/06/blog-post_19.html (дата обращения 28.04.2020)
16. Интерактивные игры для обучения <http://www.what2learn.com/play-a-game/> (дата обращения 28.04.2020)
17. Инструменты для педагогов <http://www.toolsforeducators.com/>(дата обращения 28.04.2020)
18. Шаблоны развивающих игр <http://people.uncw.edu/ertzbergerj/all.html> (дата обращения 28.04.2020)

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Реализация программы учебного курса требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета: рабочие места по количеству обучающихся.

Технические средства обучения: персональные компьютеры с выходом в Интернет.