

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.itmo.ru/ru/2022/v7-i3/357>

Цифровизация и другие современные тенденции в области развития игровых технологий в культурно-просветительской деятельности детских библиотек

М. А. Киселева

Детская библиотека Павловска,
Санкт-Петербургский государственный институт культуры, Россия

MashenkaKiseleva1602@yandex.ru

Аннотация. В статье затрагивается тема применения игровых технологий в культурно-просветительской деятельности детских библиотек, их действенность и результативность, также раскрываются психологические аспекты, объясняющие и доказывающие целесообразность применения игровых технологий в работе с детской аудиторией. В статье предпринята попытка обозначить наиболее перспективные тенденции в области развития этого направления деятельности как эффективного средства обучения и воспитания подрастающего поколения. Статья раскрывает содержание понятий «эдьютейнмент», «геймификация» и «диджитализация», которые являются актуальными векторами совершенствования библиотечно-информационной деятельности в области использования игровых технологий. Значительное внимание в статье уделяется именно тенденции диджитализации обучения и процессу цифровизации игровых обучающих технологий, а именно — использованию образовательных интернет-платформ, разработке электронных игр и мобильных приложений, в том числе на примере деятельности детской библиотеки города Павловска, Санкт-Петербург. Цифровизация игровых технологий, применяемых в культурно-просветительской деятельности детских библиотек, определяется автором как направление, которое позволит современным детским библиотекам быть в тренде, стать ближе к читателю и расширить арсенал средств и инструментов, способствующих повышению имиджа детской библиотеки как социокультурного института.

Ключевые слова: детская библиотека, культурно-просветительская деятельность, игровые технологии, эдьютейнмент, геймификация, цифровизация, цифровая трансформация

Введение

На сегодняшний день библиотека является не только хранилищем книг и документов, но и учреждением, способствующим образованию и всестороннему развитию человека. Особую роль в этом процессе играют детские библиотеки. Одной из главных задач детской библиотеки является воспитание подрастающего поколения, приобщение его к чтению, через чтение – к информации, через информацию — к культурным и духовным ценностям. Решение этого вопроса возложено не только на прямую функцию библиотек по предоставлению документов и удовлетворению информационных запросов посетителей, но и на культурно-просветительскую деятельность

детских библиотек, которая подразумевает всестороннее развитие подрастающего поколения. Не являясь образовательным учреждением, детская библиотека осуществляет обучение и воспитание детей на просветительском уровне. В рамках культурно-просветительской деятельности детские библиотеки занимаются не только формированием у детей позитивного отношения к чтению и литературе, но и развитием детей в целом — расширением их кругозора, интеллектуальным, духовным, нравственным, эстетическим, правовым и экологическим воспитанием, формированием гражданского самосознания и патриотизма, развитием интереса к истории и культуре, профилактикой правонарушений, воспитанием толерантности, популяризацией здорового образа жизни, поддержкой детского творчества.

Детскими библиотеками разработан и освоен огромный пласт продуктов и услуг, которые направлены на просвещение пользователей и удовлетворение их потребностей разного характера. Одной из самых эффективных услуг, которая гармонично соединяет в себе как образовательную, так и досуговую составляющую, является услуга по организации и проведению массовых мероприятий, основной чертой которых является связь с литературно-художественной сферой, книгой и чтением. Такие формы мероприятий как просветительские лекции, беседы, приуроченные к памятным датам, литературные и литературно-музыкальные вечера, встречи с деятелями культуры, искусства, науки, читательские клубы по интересам, театральнo-художественные композиции, краеведческие чтения, выставки, конкурсы и викторины можно считать уже традиционными. В зависимости от выбранной тематики и формы мероприятия определяется круг приемов и методов, посредством которых осуществляется достижение той или иной культурно-просветительской цели. Правильный выбор приемов и методов гарантирует положительный результат, как для организаторов, так и для посетителей.

Внедрение технологий в деятельность детских библиотек

В современной библиотечной практике существует множество способов достижения стабильного контакта между ребенком и информацией, но одним из наиболее эффективных считается внедрение в процесс обучения и воспитания игровых технологий. Отметим, что игровая деятельность для ребенка — ведущий вид деятельности и основной способ познания окружающей среды. С помощью игры дети овладевают опытом взаимодействия с окружающим миром, усваивают моральные нормы и способы деятельности. Каждый ребёнок исследует и открывает для себя мир через игру, а задача взрослого в этом случае не только поддержать игровой процесс и удовлетворить потребность ребенка в игре, но и сохранить в ребенке это стремление к познанию. Отсюда вытекают и свойства игр, успешно применяемые в образовании, обучении и воспитании. Занятия, построенные на игровых технологиях, объединяют все функции детской психики — внимание, восприятие, память, мышление, речь, воображение и даже физическую активность [4]. Подобный формат стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы и позволяет использовать ранее приобретенный жизненный опыт.

Помимо того, что использование игровых педагогических технологий в библиотеке решает задачи информационной и просветительской деятельности и является средством популяризации чтения, этот подход создает доброжелательную атмосферу, вызывает положительные эмоции, способствует формированию имиджа библиотеки как пространства для интеллектуального и активного досуга и привлекает в библиотеку больше посетителей.

Внедрение игровых технологий в культурно-просветительскую деятельность детских библиотек уже само по себе является отражением таких современных тенденций как эдьютейнмент и геймификация. Слово «эдьютейнмент» происходит от английских «education» (образование) и «entertainment» (развлечение), то есть дословно этот термин можно перевести как «развлекательное образование» или, проще говоря, обучение в формате развлечений [6]. Развлечения в данном случае принимают разные формы и виды, а главное в них — мотивация, осуществляемая посредством вовлеченности. Сочетание традиционных методик с эдьютейнментом в культурно-просветительской деятельности детских библиотек является залогом успеха в достижении поставленных воспитательных, обучающих и просветительских целей. То же касается и геймификации, которую можно трактовать как внедрение элементов игры

в неигровые процессы, в том числе и в обучение [8]. Игра в таком случае становится не просто развлечением, а деятельностью, благодаря которой происходит более эффективное усвоение информации [3]. Однако в отличие от обычной игры, геймификация направлена на получение конкретного педагогического результата.

Опыт показывает, что среди актуальных тенденций развития игровых технологий можно выделить принцип равного участия организаторов и игроков, их сотрудничества и взаимодействия; акцент на субъектности ученика и выбор индивидуальной стратегии обучения через игру; комплексная ориентация на инкультурацию и социализацию детей через игру; внедрение формата микрообучения, основанного на особенностях клипового мышления и разбивающего большой пласт транслируемой информации на маленькие части; следование модным трендам, в том числе использование молодежного сленга и образов персонажей популярных книг, комиксов, фильмов и сериалов. Также можно отметить тенденцию создания положительного образа библиотек посредством геймификации их культурно-просветительской деятельности — так, например, создаются имитационные ролевые игры, популяризирующие библиотечную профессию.

Несмотря на почти неограниченные возможности развития игровых технологий, применяемых в культурно-просветительской деятельности детских библиотек, одним из наиболее перспективных направлений в этой области является их цифровизация. В эпоху процветания информационных технологий и вхождения их во все сферы жизнедеятельности человека, библиотеки стремятся идти в ногу со временем. Цифровая трансформация затрагивает уже почти все элементы библиотечно-информационной деятельности — создаются электронные каталоги, электронные библиотеки, виртуальные выставки, записываются подкасты и буктрейлеры, ведутся библиотечные блоги, библиотеки заводят аккаунты во всех социальных сетях, делают онлайн-трансляции и придумывают приложения знакомств для любителей чтения [1]. Цифровое пространство играет роль зеркала для библиотеки, отражая ее сущность и представляя ее потенциальным посетителям. От того, как библиотека представлена в сети Интернет, во многом зависит степень ее привлекательности. Использование современных информационных технологий направлено на то, чтобы облегчить труд библиотекаря, переводя многие его трудовые функции в автоматизированный режим, а также на то, чтобы усовершенствовать контакт с посетителями и иметь возможность реализовывать любые творческие проекты. Цифровизация выступает как мощный тренд, который влияет как на внутреннюю работу библиотек, так и на их работу с посетителями.

Неудивительно, что цифровизация затронула и ту область культурно-просветительской деятельности детских библиотек, которая связана с применением игровых технологий. Существует даже понятие «диджитализация обучения», подразумевающее использование цифровых технологий для создания новых возможностей обучения, в том числе и перевод игровых обучающих технологий в цифровое пространство [7]. В поисках новых способов донести информацию до подрастающего поколения, детские библиотеки осваивают цифровые игровые возможности. Компьютерные и мобильные библиоигры имеют огромный потенциал не только в области привлечения детей к чтению, формирования читательской культуры, поддержки и активизации читательской деятельности, но также и во многих других сферах, отвечающих за всестороннее развитие детской аудитории. Благодаря диджитализации процесс обучения становится более динамичным: использование компьютерных технологий, виртуальной и дополненной реальности, мобильных приложений делают информацию более привлекательной и доступной для широкого круга лиц, ведь пользоваться цифровыми продуктами можно не только непосредственно в библиотеке, но и с домашнего компьютера, и со смартфона [5].

Тем не менее, при разработке и внедрении цифровых игр в библиотечную практику необходимо учитывать несколько важных факторов — это управление и администрирование, дальнейшие перспективы развития приложения, возможность интеграции с другими продуктами, конфиденциальность и безопасность, а также требования пользователей [2]. При создании виртуального игрового продукта нужно в первую очередь думать о потенциальных пользователях и опыте их взаимодействия с данным продуктом. Клиентоориентированность — термин, пришедший в библиотечно-информационную деятельность из менеджмента. Это понятие связано с определением, предвосхищением и удовлетворением потребительских ожиданий и запросов. Для

того, чтобы дети заинтересовались предлагаемым игровым продуктом, нужно ориентироваться не только на свои личные педагогические и воспитательные задачи, но и на вкусы, взгляды, интересы и предпочтения самих детей.

Анализ цифровых инструментов, применяемых в детских библиотеках

Многие библиотеки, и в особенности детские, уже успешно применяют в своей культурно-просветительской деятельности цифровые игровые технологии. Некоторые библиотеки используют уже готовые решения, организуя в рамках игротехники соревнования на игровых приставках, образовательно-игровых киосках и интерактивных столах. Однако особую роль играют авторские цифровые игровые проекты — например, виртуальный игровой клуб «Что к чему?» Российской государственной детской библиотеки, онлайн-игра по библиотечному делу «Укрощение строптивой» и образовательная программа по разработке компьютерных игр экологической тематики «ЭКО ГЕЙМ ДЖЕМ» Централизованной библиотечной системы Московского района Санкт-Петербурга, игровой интернет-ресурс «Азбука Крым» Крымской республиканской детской библиотеки им. В. Н. Орлова, компьютерная игра по истории «Как уральцы Бородинскую битву спасали» Челябинской областной библиотеки для молодежи, игра по краеведению «Город мой любимый Братск» Централизованной библиотечной системы города Братска, видео-квест «После заката» Централизованной библиотечной системы города Губкинского (Ямало-Ненецкий автономный округ). При создании вышеперечисленных цифровых библиоигр требовались специальные компетенции, знания и навыки, а также непосредственная помощь IT-разработчиков и графических дизайнеров, однако существуют платформы по созданию игровых продуктов, доступные практически любому библиотечному специалисту.

Приведем несколько примеров таких ресурсов, которые использует в своей практике детская библиотека Павловска (филиал № 6 Санкт-Петербургского государственного бюджетного учреждения «Территориальная централизованная библиотечная система Пушкинского района»). Во-первых, самый простой и интуитивно понятный в работе — сервис компании Google «Google-формы», с помощью которого можно создать тесты и викторины для быстрой и эффективной оценки уровня знаний. Сервис предоставляет возможность выбора формы ответа (один или несколько ответов, развернутый ответ) и добавления в тело вопроса изображений и видеоматериалов. Во-вторых, платформа «MyQuiz», также заточенная на создание тестов и викторин; однако здесь добавляется функция по ограничению времени на ответ, что дополнительно стимулирует и мотивирует участников игры. В-третьих, платформы «Jigsaw planet» и «Puzzle It» для создания онлайн-пазлов с возможностью выбора количества деталей, их формы и размера. В-четвертых, сервис поддержки обучения и процесса преподавания «LearningApps», на котором можно создать множество интерактивных модулей, включая пазлы, викторины разных видов, кроссворды, филворды, поиск пары, сортировку картинок и терминов, поиск на карте, заполнение пропусков. В-пятых, образовательная платформа «Joyteka», на которой самым интересным сервисом, пожалуй, является конструктор по созданию квеста «Выберись из комнаты» с заданиями в разных местах комнаты, решая которые можно найти выход. В-шестых, веб-приложение «eТреники» — достаточно оригинальный и визуально приятный конструктор учебных тренажеров, который включает в себя шаблоны игр с поиском на карте, распределением понятий или явлений на разные группы, анаграммами и даже разбором слов по составу. В-седьмых, портал «Genially» с большим набором дидактических игр, самым интересным и необычным тут является конструктор игр-бродилок с виртуальным игровым полем, фишками и кубиками. Также хотелось бы упомянуть сервис «Thinglink», который создает интерактивные изображения — плакаты с метками, в которых могут быть спрятаны текст, изображение, видео или аудио. Этот портал не был создан специально для разработки игр, однако его интерактивные возможности активно используются библиотеками и для цифровизации игровых технологий.

Представленные сервисы — это лишь малая часть того, что сейчас предлагает интернет в области создания виртуальных игровых продуктов, которые можно использовать в обучении, воспитании и образовании. Половина из них была освоена во время пандемии в 2020 году, когда другой возможности взаимодействовать с посетителями практически не было. Тогда же применение цифровых и электронных игровых технологий прочно вошло в практику нашей библиотеки, и мы продолжаем развивать данное направление в нашей культурно-

просветительской деятельности, гармонично соединяя традицию и инновации. Например, на регулярной основе мы проводим онлайн-турниры по собиранию пазлов к юбилеям художников-иллюстраторов детских книг, литературные онлайн-викторины, квизы и кроссворды, составляем многоуровневые онлайн-квесты к знаменательным датам и праздникам, организуем онлайн-конкурсы, нацеленные на развитие детского литературного и художественного творчества, и так далее. Также идет работа над созданием электронной версии настольной игры «Белки-GO!» в рамках большой краеведческой программы «Мой Павловск», созданной в целях повышения общего уровня грамотности детей в области краеведения, развития и укрепления у детей чувства любви к родному краю, формирования положительных нравственных качеств, в том числе патриотизма и толерантности, повышения имиджа библиотеки и туристической привлекательности города.

Заключение

В век переизбытка информации, новостей, данных и сведений особенно важно уделять внимание той форме, в которой библиотека подает посетителям новые знания. Поэтому чем проще и интерактивнее будет представлена новая для человека, и особенно ребенка, информация, тем легче она усвоится. Применение игровых технологий в культурно-просветительской деятельности детских библиотек как средств обучения, воспитания, просвещения наиболее эффективно именно для детей — формируются интерес и готовность к обучению, активизируются познавательные способности, развиваются креативность мышления, ассоциативность и творческое начало. Наиболее интересным вектором развития игровых технологий в культурно-просветительской деятельности детских библиотек сейчас является их цифровизация, то есть перенос в цифровую среду и виртуальное пространство. Однако не стоит забывать о том, что цифровизация игровых технологий обучения не может заменить традиционное обучение полностью, эта тенденция — лишь инструмент. Игровые технологии, в каком бы виде они ни были представлены, невозможно применять отдельно от других форм обучения. Игровая технология и игровой сюжет идут параллельно с основной содержательной частью образовательного процесса, дополняя его и обогащая. Будущие исследования будут посвящены разработке и апробации настольной игры «Белки-GO!», а также исследованию опыта взаимодействия с данным обучающим инструментом.

Литература

- [1] Боровинский А. Цифровая трансформация библиотек // Университетская книга. 2022. № 5. С. 51-59. URL: <http://www.unkniga.ru/innovation/tehnology/13501-tsifrovaya-transformatsiya-bibliotek.html?ysclid=l8u050z3zg837716283> (дата обращения: 03.09.2022).
- [2] Веремейко Д.В. Мобильное приложение для библиотеки // Библиотека НГПУ. URL: <https://lib.nspu.ru/info/prof-info/professionalnye-events/%D0%92%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%B9%D0%BA%D0%BE.pdf> (дата обращения: 03.09.2022).
- [3] Ковтонюк П.И., Столбов А.А., Новиков М.Ю. Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников // Международный научно-исследовательский журнал. 2022. Вып. 8 (122). DOI: 10.23670/IRJ.2022.122.93.
- [4] Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140-146. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 03.09.2022).
- [5] Соловова М. Цифровые технологии в библиотеке: тренды, проблемы и российские ЭБС // Информационный портал для работников учреждений культуры. 2022. URL: <https://www.cultmanager.ru/article/9843-tsifrovizatsiya-bibliotek-21-m10-22?ysclid=l8vk3ti5d1597879277> (дата обращения: 03.09.2022).
- [6] Хангельдиева И.Г. Эдьютейнмент как философия и интегрированно-креативная технология современного образования // Aktuální pedagogika. 2016. № 1. С. 13-17. URL: http://sociosfera.com/files/conference/2016/Aktualni_pedagogika_1_2016/13-17_i_g_hangel_dieva.pdf?ysclid=l8ybzsq3f736415178 (дата обращения: 03.09.2022).
- [7] Цифровая педагогика: технологии и методы / Н.В. Соловова, Д.С. Дмитриев, Н.В. Суханкина, Д.С. Дмитриева. Самара: Изд-во Самар. ун-та, 2020. 128 с.
- [8] Яковлева А. Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться // Образовательный портал Mel.fm. 2019. URL: <https://mel.fm/ucheba/shkola/6783041-gamification> (дата обращения: 03.09.2022).

Digitalization and Other Current Trends in the Development of Gaming Technologies in the Cultural and Educational Activities of Children's Libraries

M.A. Kiseleva

Pavlovsk Children's Library, St. Petersburg State Institute of Culture, Russia

Abstract. The article is devoted to the effectiveness and efficiency of the gaming technologies in the cultural and educational activities of children's libraries and to the psychological aspects that explain and prove the expediency of using these technologies in working with children's audiences. We attempt to identify the most promising trends in the development of the gaming technologies and their educational potential. The article reveals the content of the concepts of "edutainment", "gamification" and "digitalization", which are actual vectors of improving library and information activities in the field of the use of gaming technologies. Considerable attention is paid to the process of digitalization of gaming technologies, the use of educational Internet platforms, the development of electronic games and mobile applications, including the example of the activities of the children's library of Pavlovsk, St. Petersburg. Digitalization of gaming technologies used in the cultural and educational activities of children's libraries is defined as a direction that will allow modern children's libraries to be in trend, become closer to the library visitors and expand the arsenal of tools that contribute to improving the image of the children's library as a socio-cultural institution.

Keywords: children's library, cultural and educational activities, game technologies, edutainment, gamification, digitalization, digital transformation

Reference

- [1] Borovinskij, A. (2022). Cifrovaja transformacija bibliotek [Digital transformation of libraries]. Universitetskaja kniga – [University book]. No. 5. 51-59. Available at: <http://www.unkniga.ru/innovation/tehnology/13501-tsifrovaya-transformatsiya-bibliotek.html?ysclid=18u050z3zg837716283> (access date: 3/9/2022).
- [2] Veremejko, D.V. Mobil'noe prilozhenie dlja biblioteki [Mobile application for the library]. Biblioteka Federal'nogo gosudarstvennogo bjudzhetnogo obrazovatel'nogo uchrezhdenija vysshego obrazovanija «Novosibirskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet». - [Library of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Novosibirsk State Pedagogical University»]. Available at: <https://lib.nspu.ru/info/prof-info/professionalnye-events/%D0%92%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%B9%D0%BA%D0%BE.pdf> (access date: 3/9/2022).
- [3] Kovtonjuk, P.I., Stolbov, A.A., Novikov, M.Ju. (2022). Ispol'zovanie cifrovych obrazovatel'nyh igr v uchebnom processe shkol'nikov [Engineering School of Information Technologies, Telecommunications and Control Systems]. Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal – [International research journal]. No. 8(122). DOI: 10.23670/IRJ.2022.122.93.
- [4] Mihajlenko, T.M. (2011). Igrovyje tehnologii kak vid pedagogicheskix tehnologij [Game technologies as a type of pedagogical technologies]. Pedagogika: tradicii i innovacii: materialy I Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii – [Pedagogy: Traditions and Innovations: Materials of the I International Scientific Conference]. Vol. 1. Cheljabinsk. 140-146. Available at: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (access date: 3/9/2022).
- [5] Solovova, M. (2022). Cifrovye tehnologii v biblioteke: trendy, problemy i rossijskie jelektronnye bibliotechnye sistemy [Digital technologies in the library: trends, problems and Russian electronic library systems]. Informacionnyj portal dlja rabotnikov uchrezhdenij kul'tury – [Information portal for employees of cultural institutions]. Available at: <https://www.cultmanager.ru/article/9843-tsifrovizatsiya-bibliotek-21-m10-22?ysclid=18vk3ti5d1597879277> (access date: 3/9/2022).
- [6] Hangel'dieva, I.G. (2016). Jed'jutejntment kak filosofija i integrirovanno-kreativnaja tehnologija sovremennogo obrazovanija [Edutainment as a philosophy and integrated creative technology of modern education]. Aktualni pedagogika. No. 1. 13-17. Available at: http://sociosfera.com/files/conference/2016/Aktualni_pedagogika_1_2016/13-17_i_g_hangel_dieva.pdf?ysclid=18ybzbsq3f736415178 (access date: 3/9/2022).

- [7] Cifrovaja pedagogika: tehnologii i metody [Digital pedagogy: technologies and methods]. Samara, Samara University Publ. (2020). 128 p.
- [8] Jakovleva, A. (2019). Gejmifikacija: kak prevratit' urok v igru i ne perestarat'sja [Gamification: how to turn a lesson into a game and not overdo it]. Obrazovatel'nyj portal Mel.fm – [Educational portal Mel.fm]. Available at: <https://mel.fm/učeba/shkola/6783041-gamification> (access date: 3/9/2022).