

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ РАБОТЫ В БИБЛИОТЕКЕ: ОТ ТРАДИЦИОННЫХ К ИННОВАЦИОННЫМ

### Пояснительная записка

**Актуальность темы.** Современные библиотеки функционируют в условиях стремительных технологических изменений и меняющихся потребностей пользователей. Цифровизация, распространение информационных технологий, рост объема доступной информации предъявляют новые требования к библиотечным услугам и формам работы. Из пассивных хранителей информации библиотеки превращаются в активных поставщиков знаний, центров коммуникации и социальной активности. В этом контексте возрастает значение интерактивных методов работы, которые позволяют вовлечь пользователя в процесс получения информации, стимулируют его познавательную активность, способствуют формированию новых навыков и компетенций. Традиционных методов, ориентированных на линейное восприятие информации, зачастую оказывается недостаточно для удовлетворения запросов современного пользователя, стремящегося к активному участию, диалогу и персонализированному опыту. Интерактивность становится ключом к повышению привлекательности библиотек, их конкурентоспособности и эффективности в удовлетворении информационных и образовательных потребностей общества. Разработка и внедрение интерактивных форм работы, основанных на научных и методических достижениях, является актуальной задачей для библиотечной отрасли.

**Цель разработки.** Систематизация и научно-методическое обоснование применения интерактивных методов работы в библиотечной практике, предполагающих переход от традиционных форм к инновационным, с целью повышения эффективности библиотечного обслуживания и вовлечения пользователей.

### Задачи разработки.

1. Проанализировать сущность и принципы интерактивности применительно к библиотечной деятельности.
2. Выявить и классифицировать традиционные формы работы, обладающие элементами интерактивности.
3. Исследовать и описать инновационные интерактивные методы и технологии, применяемые в современных библиотеках.
4. Разработать методические рекомендации по выбору и адаптации интерактивных методов в зависимости от целевой аудитории, целей и задач конкретной библиотеки.
5. Обосновать дидактические материалы и инструменты, необходимые для реализации интерактивных методов.

6. Оценить потенциальную результативность применения интерактивных методов и определить перспективы их дальнейшего развития.

**Целевая аудитория.** Научно-методические статьи предназначены для библиотекарей, руководителей библиотек, специалистов по информационной деятельности, преподавателей высших и средних специальных учебных заведений, а также для всех, кто занимается вопросами развития библиотечного дела и информационной культуры.

### **Содержание разработки**

#### **1. Сущность и принципы интерактивности в библиотечной деятельности.**

Интерактивность в библиотечной работе понимается как организация такого взаимодействия между библиотекой (ее сотрудниками, ресурсами и пространством) и пользователем, которое характеризуется высокой степенью вовлеченности последнего, его активным участием в процессе получения, обработки и создания информации, а также в формировании библиотечной среды. Основными принципами интерактивного взаимодействия являются:

- **Активность пользователя:** Переход от пассивного потребления информации к активному поиску, анализу, критическому осмыслению и даже созданию контента.
- **Коммуникативность:** Организация двусторонней коммуникации, обратной связи, возможность задавать вопросы, получать разъяснения, участвовать в дискуссиях.
- **Сотрудничество:** Создание условий для совместной работы пользователей между собой и с библиотекарем над решением общих задач.
- **Персонализация:** Адаптация предоставляемых ресурсов и услуг к индивидуальным потребностям и предпочтениям пользователя.
- **Ситуативность:** Использование реальных или имитационных ситуаций, проблемных задач, которые стимулируют познавательную активность.
- **Оперативность:** Получение быстрой обратной связи, мгновенная реакция на действия пользователя.
- **Визуализация и мультимедийность:** Применение разнообразных форматов представления информации (текст, графика, аудио, видео, анимация) для повышения ее доступности и привлекательности.

## 2. Традиционные формы работы с элементами интерактивности.

Даже в рамках традиционной библиотечной практики существовали и развивались формы работы, которые, не будучи изначально «интерактивными», тем не менее стимулировали активность и вовлеченность пользователей.

- **Беседы, консультации, справки:** это самая давняя форма прямого диалога между библиотекарем и пользователем. Хотя формально она может ограничиваться ответом на конкретный запрос, квалифицированный библиотекарь, задавая уточняющие вопросы и предлагая альтернативные источники, может превратить ее в интерактивное погружение в тему. **Прием:** использование открытых вопросов, уточняющих, направляющих, стимулирующих дальнейший поиск. **Форма:** индивидуальная или групповая (например, консультация для студенческой группы по подготовке реферата). **Дидактический материал:** каталоги (традиционные карточные и электронные), библиографические указатели, тематические списки литературы, предметные картотеки.
- **Тематические выставки:** традиционно носили информационный характер. Однако можно добавить элементы интерактивности, например «книгу отзывов», проводить опросы посетителей выставки, организовывать мини-викторины, связанные с представленными изданиями, или предоставлять доступ к дополнительным электронным материалам через QR-коды. **Прием:** интерактивная аннотация (с использованием коротких видеороликов о книге), викторина-опрос. **Форма:** групповая, массовая. **Дидактический материал:** экспонируемые издания, буклеты, баннеры, QR-коды.
- **Обзоры литературы:** Изначально обзоры были монологической формой подачи информации. Интерактивность достигается за счет возможности задавать выступающему вопросы, участвовать в обсуждении, получать рекомендации по дальнейшему поиску. **Прием:** сессия «вопрос-ответ», стимулирование дискуссии. **Форма:** групповая. **Дидактический материал:** презентации, электронные списки литературы, демонстрация изданий.
- **Круглые столы, дискуссии, диспуты:** эти формы изначально предполагают активное участие аудитории. Библиотека выступает площадкой для обмена мнениями, где информация (представленная в докладах, сообщениях) становится основой для диалога. **Прием:** модерация дискуссии, стимулирование аргументированных высказываний, подведение итогов с участием аудитории. **Форма:** массовая. **Дидактический**

**материал:** тезисы докладов, подготовленные библиотекарем информационные справки.

- **Олимпиады, конкурсы, викторины:** Эти мероприятия, направленные на проверку и закрепление знаний, по своей сути интерактивны, поскольку требуют активного поиска ответов и применения полученных знаний. **Прием:** разработка заданий, требующих творческого подхода и аналитического мышления, с использованием игровых элементов. **Форма:** индивидуальная, групповая. **Дидактический материал:** тестовые задания, вопросы, творческие задания, списки литературы для подготовки.

### **3. Инновационные интерактивные методы и технологии в библиотечной практике.**

Современные технологии открывают широкие возможности для создания по-настоящему интерактивной библиотечной среды.

- **Игрофикация:** использование игровых механик и принципов в неигровых контекстах для повышения вовлеченности и мотивации пользователей. В библиотеках это может выражаться в создании квестов по поиску информации, викторин с начислением баллов, систем достижений за освоение навыков и участие в мероприятиях.
  - **Методы и приемы:** разработка сценариев квестов, где каждый этап предполагает поиск информации в различных источниках (электронных каталогах, базах данных, печатных изданиях), решение тематических головоломок. Создание рейтингов пользователей, «доски почета». Внедрение элементов «квест-рума» (квест-комнаты) с библиотечной тематикой.
  - **Формы работы:** сезонные игровые марафоны, тематические квесты, интерактивные экскурсии по библиотеке.
  - **Дидактические материалы:** игровые платформы (при наличии), сценарии квестов, задания, карты-подсказки, таблицы учета баллов, призовые сертификаты.
- **Виртуальная и дополненная реальность (VR/AR):** технологии VR/AR позволяют создавать захватывающие пользовательские впечатления.
  - **Методы и приемы:** создание виртуальных туров по историческим библиотекам или местам, связанным с литературными произведениями. Разработка AR-приложений, которые при наведении смартфона на книгу или экспонат выставки демонстрируют дополнительный

контент (видео, 3D-модели, исторические справки). Использование VR-очков для погружения в виртуальные библиотеки или архивы.

- **Формы работы:** Интерактивные выставки с элементами дополненной реальности, виртуальные экскурсии, образовательные VR-симуляции.
- **Дидактические материалы:** VR/AR-приложения, 360-градусные видео, 3D-модели, специальное оборудование (VR-шлемы, AR-планшеты).
- **Интерактивные инсталляции и мультимедийные экспозиции:** физическое пространство библиотеки превращается в интерактивную среду.
  - **Методы и приемы:** использование сенсорных экранов для навигации по фондам, доступа к электронным ресурсам, просмотра мультимедийных материалов. Интерактивные карты, позволяющие «путешествовать» по литературным произведениям или историческим эпохам. Создание «живых» стен, реагирующих на присутствие или прикосновение посетителей и транслирующих тематический контент.
  - **Формы работы:** постоянные интерактивные зоны в библиотеке, временные мультимедийные экспозиции.
  - **Дидактические материалы:** сенсорные панели, интерактивные дисплеи, проекторы, системы аудио- и видеовоспроизведения, программное обеспечение для создания инсталляций.
- **Краудсорсинг и коллаборативные платформы:** вовлечение пользователей в процесс создания, дополнения и проверки контента.
  - **Методы и приемы:** Создание онлайн-платформ для совместного редактирования библиографических описаний, написания рецензий, создания тематических подборок, аннотирования текстов. Организация конкурсов на лучший сценарий, рассказ, иллюстрацию по тематике фондов библиотеки.
  - **Формы работы:** Веб-проекты, онлайн-конкурсы, совместные редакционные проекты.
  - **Дидактические материалы:** Онлайн-платформы с функцией совместного редактирования, инструменты для создания контента (текстовые и графические редакторы), формы для сбора предложений.
- **Образовательные платформы и онлайн-курсы (MOOK):** библиотеки могут выступать не только как потребители,

но и как создатели образовательного контента, используя интерактивные элементы.

- **Методы и приемы:** Разработка интерактивных онлайн-курсов по медиаграмотности, информационной грамотности, критическому мышлению, использованию библиотечных ресурсов. Включение в курсы тестов, практических заданий, форумов для обсуждения.
- **Формы работы:** Онлайн-курсы, вебинары с интерактивными элементами.
- **Дидактические материалы:** LMS-системы (Learning Management System), видеоуроки, интерактивные упражнения, тесты, форумы.
- **Интерактивные методы развития критического мышления и медиаграмотности:** в эпоху информационного изобилия и распространения фейковых новостей библиотеки играют важную роль в формировании навыков критической оценки информации.
  - **Методы и приемы:** Проведение тренингов с использованием кейс-методов, на которых участники анализируют реальные примеры недостоверной информации и учатся выявлять манипуляции. Организация дебатов на темы, связанные с информационными войнами и пропагандой. Использование интерактивных игр на распознавание фейков.
  - **Формы работы:** Тренинги, мастер-классы, дебаты, игры.
  - **Дидактические материалы:** Примеры фейковых новостей, шаблоны для анализа информации, игровые сценарии, списки критериев оценки достоверности источников.
- **Персонализированные рекомендации и чат-боты:** использование искусственного интеллекта для предоставления индивидуальных сервисов.
  - **Методы и приемы:** Чат-боты, способные отвечать на часто задаваемые вопросы, помогать в поиске литературы, оформлять продление срока пользования книгами. Системы рекомендаций, анализирующие историю чтения пользователя и предлагающие релевантные книги, статьи, события.
  - **Формы работы:** Онлайн-поддержка пользователей, персонализированные информационные рассылки.
  - **Дидактические материалы:** Разработанные чат-боты, алгоритмы рекомендательных систем, интерфейсы для взаимодействия.

#### **4. Методические рекомендации по использованию интерактивных методов.**

Эффективное внедрение интерактивных методов требует системного подхода и учета специфики каждой библиотеки.

##### **1. Анализ целевой аудитории:**

- Прежде чем выбрать метод, необходимо четко определить, для кого он предназначен (для детей, школьников, студентов, взрослых, пожилых людей, специалистов).
- Учитывайте уровень информационной культуры, возрастные особенности, интересы и потребности каждой группы. Например, для детей подойдут игровые формы, для студентов — проектные методы, для пожилых — адаптированные цифровые инструменты.

##### **2. Определение целей и задач:**

- Какой результат должен быть достигнут? (Повышение интереса к чтению, формирование навыков поиска информации, развитие критического мышления, социальная адаптация).
- Интерактивный метод должен соответствовать поставленным целям. Например, если цель — развитие творческого мышления, подойдет метод проектной деятельности или краудсорсинг.

##### **3. Выбор подходящих методов и технологий:**

- **Соответствие ресурсов:** Оценить наличие необходимого оборудования (компьютеров, проекторов, VR/AR-устройств, сенсорных экранов), программного обеспечения, доступа к сети Интернет.
- **Квалификация персонала:** Определить, обладают ли сотрудники необходимыми навыками для реализации выбранного метода, или требуется дополнительное обучение.
- **Бюджет:** Учесть финансовые возможности библиотеки для приобретения оборудования, лицензий и разработки контента.
- **Доступность:** Убедиться, что выбранные методы доступны для всех категорий пользователей, в том числе для людей с ограниченными возможностями здоровья.

##### **4. Планирование и подготовка:**

- **Разработка сценария:** Для каждого интерактивного мероприятия или проекта необходимо детально проработать сценарий, план действий, определить роли участников и ведущих.

- **Подготовка дидактических материалов:** Создать или подобрать необходимые материалы (задания, презентации, инструкции, информационные буклеты, игровые элементы).
  - **Техническая подготовка:** Проверить работоспособность всего оборудования, программного обеспечения и каналов связи.
- 5. Проведение мероприятия:**
- **Создание комфортной атмосферы:** Важно, чтобы пользователи чувствовали себя свободно, не боялись ошибаться и задавать вопросы.
  - **Модерация и фасилитация:** Роль библиотекаря — не просто наблюдать, а активно направлять процесс, стимулировать активность, помогать преодолевать трудности, поддерживать конструктивный диалог.
  - **Гибкость:** Быть готовым к импровизации, адаптации сценария в зависимости от хода мероприятия и реакции аудитории.
- 6. Оценка результативности:**
- **Сбор обратной связи:** Используйте различные методы (анкетирование, опросы, фокус-группы, наблюдение) для оценки удовлетворенности пользователей и достижения поставленных целей.
  - **Анализ результатов:** Оцените, насколько успешно были решены поставленные задачи и какие навыки приобрели пользователи.
  - **Корректировка:** На основе полученных данных внесите необходимые изменения в методику проведения, материалы и подходы к организации.
- 7. Постоянное развитие и обучение:**
- Библиотечная среда постоянно меняется. Необходимо отслеживать новые тенденции, технологии и методики.
  - Обеспечивать постоянное повышение квалификации сотрудников и обмен опытом с коллегами.

**Пример методики проведения интерактивного квеста «По следам книжных героев»:**

- **Цель:** Повышение интереса к чтению, развитие навыков поиска информации в печатных и электронных источниках.
- **Целевая аудитория:** Школьники 8-10 классов.
- **Этапы:**
  - I. **Подготовительный этап:** Разработка сценария квеста, включающего 5–7 этапов. Каждый этап связан с

конкретным литературным произведением или жанром. Подготовка заданий (например, найти цитату, определить персонажа по описанию, найти книгу на полке по шифру). Размещение QR-кодов с подсказками или следующими заданиями. Подготовка «карты квеста» для каждой команды.

- II. **Начальный этап:** Инструктаж для команд, выдача «карт квеста». Объяснение правил, системы начисления баллов.
  - III. **Основной этап:** Команды перемещаются по библиотеке, выполняя задания, используя электронный каталог, печатные справочники, книжные фонды. Библиотекарь выступает в роли ведущего и консультанта.
  - IV. **Заключительный этап:** Подведение итогов, подсчет баллов, награждение победителей. Обсуждение впечатлений участников.
- **Дидактические материалы:** Карты квеста, задания для каждого этапа, QR-коды, электронный каталог, печатные справочники, книги.
  - **Оценка:** Анкетирование участников после квеста, анализ количества правильно выполненных заданий.

## 5. Заключение.

**Результативность применения интерактивных методов.** Внедрение интерактивных методов работы в библиотечной практике приводит к ряду положительных результатов:

- **Повышение посещаемости и вовлеченности пользователей:** Интерактивные форматы делают библиотеку более привлекательной, динамичной и интересной, что способствует увеличению числа посетителей и активному их участию в библиотечной жизни.
- **Улучшение качества информационного обслуживания:** Пользователи не просто получают информацию, но учатся эффективно ее искать, анализировать, критически оценивать, что соответствует современным требованиям к информационной культуре.
- **Формирование новых компетенций:** Через участие в интерактивных мероприятиях пользователи развивают навыки командной работы, коммуникативные навыки, креативность, цифровую грамотность, критическое мышление.
- **Создание позитивного имиджа библиотеки:** Библиотека позиционируется как современный, технологичный, клиентоориентированный центр, отвечающий запросам общества.

- **Укрепление социальной роли библиотеки:** Интерактивные формы способствуют созданию сообщества вокруг библиотеки, стимулируют социальное взаимодействие и обмен знаниями.
- **Повышение профессионального уровня библиотекарей:** разработка и реализация интерактивных программ требует от библиотекарей постоянного обучения, освоения новых технологий и методик, что способствует их профессиональному росту.

### **Перспективы развития интерактивных методов в библиотеках.**

Перспективы развития интерактивных методов в библиотеках связаны с дальнейшей интеграцией цифровых технологий, персонализацией услуг и развитием «умной» библиотечной среды.

- **Развитие искусственного интеллекта:** чат-боты станут еще более совершенными и будут предлагать проактивную помощь и персонализированные рекомендации. Алгоритмы машинного обучения будут использоваться для более глубокого анализа пользовательских предпочтений и оптимизации библиотечных фондов.
- **Иммерсивные технологии:** VR/AR будут активно применяться для создания виртуальных экскурсий, образовательных симуляций, интерактивных реконструкций исторических событий, связанных с литературой и культурой.
- **Большие данные (Big Data) и аналитика:** Анализ данных о пользовательской активности позволит более точно понимать потребности аудитории, прогнозировать тренды и адаптировать услуги.
- **Расширение возможностей краудсорсинга:** Пользователи будут активнее участвовать в создании и кураторстве контента, в том числе в проектах по оцифровке редких изданий, созданию пользовательских каталогов, написанию рецензий.
- **Библиотека как “третье место”:** Библиотеки будут все чаще выполнять роль “третьего места” – пространства, которое является нейтральной территорией для встреч, общения, творчества и обучения, помимо дома и работы. Интерактивные пространства, зоны для коворкинга, мастерские станут неотъемлемой частью библиотечного пространства.
- **Интеграция с образовательными платформами:** Библиотеки будут активно сотрудничать с образовательными учреждениями, предлагая собственные онлайн-курсы, интерактивные учебные материалы, платформы для дистанционного обучения.
- **Фокус на развитие «гибких» навыков:** Библиотеки станут центрами развития критического мышления, медиаграмотности,

креативности и коммуникативных навыков с помощью специально разработанных интерактивных программ.

Внедрение интерактивных методов — это не просто использование новых технологий, это смена парадигмы библиотечной деятельности, переход от модели «хранителя» к модели «партнера» в процессе познания и развития. Такой подход позволит библиотекам не только сохранить свою актуальность в цифровую эпоху, но и стать ключевыми центрами формирования информационно грамотного и социально активного общества.

### **Список литературы**

1. **Балыхина, Т. М.** Теория и практика межкультурной коммуникации: учебник / Т. М. Балыхина. – Москва: Форум, 2023. – 384 с.
2. **Грицай, Н. Б.** Проектная деятельность в библиотеке: от замысла к реализации: монография / Н. Б. Грицай. – Москва: Литера, 2022. – 176 с.
3. **Данилова, М. В.** Цифровые технологии в современном образовании: новые вызовы и возможности: Монография / М. В. Данилова. – Санкт-Петербург: Лань, 2021. – 240 с.
4. **Ершова, О. Н.** Информационно-коммуникационные технологии в библиотечной деятельности: учебное пособие / О. Н. Ершова. – Москва: Проспект, 2023. – 208 с.
5. **Зиновьева, Н. Б.** Библиотека в цифровую эпоху: трансформация функций и услуг: Монография / Н. Б. Зиновьева. – Москва: Московский государственный университет, 2022. – 312 с.
6. **Иванова, Е. А.** Современные методы обучения взрослых: теория и практика: Учебник / Е. А. Иванова. – Москва: Юрайт, 2023. – 288 с.
7. **Лаптева, А. М.** Геймификация в образовании: теория и практика применения: Учебное пособие / А. М. Лаптева. – Москва: ИНФРА-М, 2021. – 192 с.
8. **Мазурицкий, М. А.** Информационная культура и ее формирование: Монография / М. А. Мазурицкий. – Москва: ИНФРА-М, 2023. – 256 с.
9. **Михайлова, Е. А.** Психология интерактивного обучения: учебное пособие / Е. А. Михайлова. – Москва: Академия, 2022. – 176 с.
10. **Скворцов, В. Н.** Современная риторика: учебник / В. Н. Скворцов. – Москва: Дашков и К°, 2023. – 456 с.

11. **Федотова, О. Н.** Виртуальная и дополненная реальность в образовании: методическое пособие / О. Н. Федотова. – Москва: Инфра-М, 2023. – 150 с.
12. **Шрайберг, Я. Л.** Библиотеки и информационные технологии: проблемы и решения: Сборник научных трудов / Я. Л. Шрайберг. – Москва: Пашков дом, 2022. – 300 с.