

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный институт культуры»

ЦЕНТР НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
ТВОРЧЕСКИХ И УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ

Аннотация
дополнительной профессиональной программы
повышения квалификации

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ БИБЛИОТЕКИ В ПРОДВИЖЕНИИ ЧТЕНИЯ

Санкт-Петербург
2021 год

Аннотация
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ БИБЛИОТЕКИ В ПРОДВИЖЕНИИ ЧТЕНИЯ

1. КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Актуальность программы обусловлена тем, что в современных условиях трансформации социокультурной и информационно-образовательной среды возрастает необходимость использования игровых технологий продвижения чтения в «нечитающую среду». Технология разработки и проведения игровых мероприятий представлена на основе эффективных зарубежных и отечественных практик ивент-менеджмента в библиотечно-информационной сфере.

Дополнительная профессиональная программа разработана с учетом базовых требований проекта Профессионального стандарта «Специалист в области библиотечно-информационной деятельности».

Форма обучения: очная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий

Целевая аудитория: специалисты детско-юношеских библиотек (отделов обслуживания, отделов культурных программ), а также библиотекари школьных библиотек, имеющие среднее профессиональное (СПО) и (или) высшее образование (ВО).

Документ, выдаваемый лицам, успешно завершившим обучение: удостоверение о повышении квалификации установленного вузом образца.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Цель: формирование комплекса знаний и навыков использования современных игровых технологий в рамках библиотечно-информационного обслуживания в целях продвижения чтения в детской и подростковой среде.

Задачи:

- познакомить с видами и функциями игровых технологий, а также с требованиями, предъявляемыми к ним в рамках педагогического процесса;
- показать возможности использования игровых технологий в библиотеке для продвижения чтения;
- познакомить с технологией разработки и проведения игрового мероприятия (на основе практик ивент-менеджмента).

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

В результате освоения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации слушатель овладевает профессиональными компетенциями:

- готовность к реализации инновационных процессов в социокультурной сфере;
- готовность к использованию психолого-педагогических подходов и методов в библиотечно-информационном обслуживании различных групп пользователей.

В результате освоения программы слушатель должен:

знать:

- понятийный аппарат в области игровых технологий; функции игр, структуру игры как процесса;
- подходы к классификации игровых технологий;
- факторы, обуславливающие востребованность игровых технологий продвижения чтения в среде детей и подростков;

- виды игровых технологий продвижения чтения, используемые в библиотеках;
- алгоритм разработки и проведения игрового мероприятия;

уметь:

- разрабатывать игровые мероприятия по продвижению чтения;

владеть

- практикой использования конкретных игровых технологий продвижения чтения в нечитающую среду;
- технологией разработки и проведения игрового мероприятия на основе концепции ивент-менеджмента и концепции «четырёх скоростей» мероприятия.

Общая трудоемкость дисциплины: 36 академических часов.

Форма итоговой аттестации: зачет / незачет по совокупности выполненных работ.

4. КРАТКОЕ ТЕМАТИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел I. Игровые технологии как вид социокультурных технологий

Тема 1. Теоретические аспекты использования игровых технологий

Тема 2. Психолого-педагогические факторы, обуславливающие необходимость использования игровых технологий продвижения чтения в среде детей и подростков

Раздел II. Практика использования конкретных игровых технологий продвижения чтения в нечитающую среду

Тема 1. Современные тенденции чтения детей и подростков

Тема 2. Виды игровых технологий продвижения чтения

Раздел III. Технология разработки и проведения игрового мероприятия

Тема 1. Алгоритм разработки и проведения игрового мероприятия

Тема 2. Концепция «четырёх скоростей» игрового мероприятия как база его успешного проведения

5. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА:

№ п.п.	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень, ученое звание	Читаемые разделы / темы программы
1.	Чурашева Ольга Леонидовна		Раздел I, II, III

Руководитель образовательной программы: кандидат педагогических наук, доцент Чурашева Ольга Леонидовна