



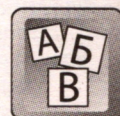
**ЦБС г. Сыктывкара,
Республика Коми**



Ольга ЛУШКОВА,
заместитель директора
по работе с детьми

КОГДА ТЕХНИКА — ДРУГ

● ОБЪЕДИНЯЯ ИННОВАЦИОННОЕ С ТРАДИЦИОННЫМ



Различное интерактивное оборудование: песочница, глобус и панель; 3D-ручки, приставка Sony PlayStation; сенсорный киоск «Игрёнок»; мобильный планетарий; графический планшет — все эти новинки доступны маленьким сыктывкарцам в Центральной городской детской библиотеке, которая была модернизирована в 2019 г. в рамках национального проекта «Культура». Оглядывая такой внушительный парк техники, обыватель порой задаётся вопросом: «Да при чём тут вообще чтение?» А ведь именно благодаря современному оснащению появилась возможность интересно организовать интеллектуальный досуг ребят, привлечь их внимание к книгам, занимательно и нескучно познакомить с творчеством писателей.

ПО МАКЕТУ ЗЕМНОГО ШАРА

В ЦГДБ с начала года реализуется проект «ЭТНОинтересно!». Сделать путешествие более насыщенным детворе помогает книга Юлии Даниловой «Буквотрясение» — с ней она странствует по разным регионам страны. В ходе таких встреч библиотекари рассказывают детям о народах России и их культуре, а интерактивный глобус знакомит ребят с климатическими и физико-географическими особенностями местности, столицами территорий, их населением и самыми интересными историческими фактами. Юные читатели много где побывали. В гостях у татар узнали, что такое ичиги, и попробовали самостоятельно их расписать. «Посетив» наших земляков — представителей коми, сделали своими руками варежки для героя Василия Белова — непослушного медвежонка Мишука. Оказавшись у бурят, раскрасили обереги.

В 2022 г. был запущен проект «Глобус, please!», призванный рассказать о культуре, истории, ландшафте и местоположении разных стран. В его рамках состоялись мероприятия «Загадочная Поднебесная: Китай», «Страна контрастов и острых ощущений: Норвегия», «Родина Солнца: Япония», «Страна многообразия: Германия». В ходе последнего юные читатели на интерактивном глобусе увидели, с кем граничит государство, поздоровались друг с другом на немецком языке, послушали гимн и узнали, какая валюта ходила прежде на данной территории. Во время слайд-беседы ребята получили сведения о достопримечательностях и памятниках, насладились композициями Иоганна Себастьяна Баха и Людвиг ван Бетховена, вспомнили о знаменитых братьях Гримм и их сказке «Гензель и Гретель», а затем изготовили пряничные домики из цветной бумаги.

На мероприятии «Туманный Альбион: Великобритания» дети выяснили, где располагается Англия, что за страны входят в состав Соединённого королевства, какая столица у каждой из них, услышали государственный гимн. Интерактивная беседа содержала интересные факты о Британии, королеве Елизавете II, достопримечательностях Лондона. После завершения рассказа ребята выполнили «корону монарха» в технике оригами.

Другие встречи также заканчивались мастер-классом по изготовлению поделки, связанной с тем или иным местом на карте мира. Так, вернувшись из Патагонии, наши посетители сделали из бумаги (в стиле айрис-холдинг) жителя региона — пингвина. Поведав Тибет, раскрасили мандалы — сакральные символы буддизма.



■ С интерактивным глобусом можно отправиться и в соседние регионы, чтобы узнать о традициях народов, их населяющих, и в дальние страны. К примеру, на очередной встрече ребята за считанные секунды оказались в Германии

ПРИ ВЗГЛЯДЕ НА СЕНСОРНУЮ ПАНЕЛЬ

В библиотеке есть зона коворкинга, которая особенно привлекательна для читателей, так как именно здесь проводятся творческие занятия и мастер-классы. В этом пространстве установлена сенсорная панель, используемая самыми разными способами. Например, в рамках проекта «Кот Мурлыка-school» она была задействована во время скетчинг-уроков. Ребята листали книги и встречались с их героями, участвовали в громких чте-

В реализации проекта «Глобус, please!», конечно же, помогают книги — справочники «Страны мира от А до Я» (Клуб семейного досуга, 2007), «Знаменитые столицы и города мира» (Феникс, 2000), атлас-справочник «Всё о странах мира» (СЗКЭО, 2017), издание «Памятники всемирного наследия» Н.В. Максаковского (Дрофа, 2010).

■ «Физика — это совсем не скучно!» — убеждены участники «Smart-команды», которые занимаются по программе модуля, адресованной юным изобретателям





■ **Типовым открыткам — нет! Благодаря занятиям в «IT-академии» к каждому празднику ребята смогут создать оригинальное, неповторимое поздравление**

ниях, а затем вместе с библиотекарем создавали на дисплее графические изображения в манере быстрого рисунка.

Такие мероприятия не только знакомят детей с произведениями литературы, но и позволяют им поделиться собственными впечатлениями. Свои рисунки ребята создавали после прочтения книг Валерия Шульжика («Приключения Фунтика»), Сергея Козлова («Зимняя сказка»), Андрея Усачёва («Школа снеговиков»), Николая Носова («Живая шляпа»), Фёдора Хитрука («Каникулы Бонифация»), Геннадия Цыферова («Жил на свете слонёнок»).

Сенсорная панель служит отличным подспорьем и при организации интеллектуальных игр. Так, мероприятие под названием «Ленинградский фронт» проводилось в формате морского боя, а состязания по творчеству писателей — Г.Х. Андерсена, А.С. Пушкина, Л.Н. Толстого и других — напоминали крестики-нолики. В ходе первого турнира, например, как и в традиционном варианте, команды чертят карты военных действий и совершают «выстрелы». Вот только сделать каждый они могут, если правильно ответят

на вопрос ведущего. Аналогичный принцип действует и в литературных соревнованиях. «Залп» отмечается на сенсорной панели. Выигрывает та «армия», которая быстрее поразила цель — корабли противника.

ДЛЯ ФИЗИКОВ И ФАНТАЗЁРОВ

В зале интеллектуально-технического творчества организован клуб «Smart-команда». Его участники на встречах объединения развивают политехнические способности, используя современные моноблоки, 3D-ручки, электронный конструктор «Знаток». С помощью имеющегося оборудования участники расширяют свой кругозор, развивают технические способности, пространственное мышление, обучаются моделированию и конструированию, повышают медиаграмотность. Программа состоит из четырёх компонентов:

✓ первый модуль — «IT-академия». Ребята осваивают компьютерные сервисы: создают мемы и открытки в графическом редакторе Canva, монтируют видеоролики в программе MovieMaker, придумывают электронные игры, кроссворды, ребусы и викторины, используя различные генераторы;

✓ второй модуль — «3D-фантазии». С помощью специальных ручек дети создают бабочек, архитектурные достопримечательности, книги. Работа ведётся от простого к сложному: сначала



■ **Таких прекрасных бабочек девочки смастерили с помощью 3D-ручек**

изготавливаются фигуры на плоскости, а затем идёт процесс создания объёмных изображений;

✓ третий модуль — «Опыты-lab». Обращаясь к литературе, юные учёные знакомятся с физическими и химическими явлениями, а после в зале интеллектуально-технического творчества проде-

лывают простейшие опыты;

✓ четвёртый модуль — «Заниматика». Он включает в себя цикл мультиуроков по моделированию с использованием электронного конструктора «Знаток». Каждое занятие начинается с теории: библиотекарь делает обзор статей из журналов «Квантик», «Юный техник и изобретатель», где рассказывается о том или ином физическом явлении. Далее ребята по приведённой схеме собирают вентилятор, радио, сигнализацию, лампочки и т. д.



■ Интерактивная песочница — это и сцена, где разыгрываются спектакли, и площадка для занятий досугового клуба, и просто место для того, чтобы расслабиться

Свои работы «смарт-ребята» никогда не делают «в стол»: открытки они дарят родным и друзьям, а виртуальные игры публикуют в группе библиотеки «ВКонтакте». Более того, электронные продукты, созданные нашими юными креативщиками, пригодились для челленджа под названием «ДБВ» («Дети бросают вызов»), который проходил в новогодние каникулы. На их основе проводились интеллектуальные соревнования.

РЯДОМ И ВУЛКАН, И ОКЕАН

Казалось бы, зачем в библиотеке песочница? Тем не менее её появление открыло для посетителей невероятные возможности в творческом и познавательном плане. Взаимодействие с сыпучим материалом очень полезно для детей. Они совершенствуют координацию движений, мелкую моторику и тактильную чувствительность, что непосредственно влияет на развитие речи и мышления. Последнюю, в частности, важно развивать у ребят с ОВЗ.

Сенсорные занятия с использованием песочницы у нас условно поделены на несколько видов:

- ✓ краеведческие;
- ✓ тематические;
- ✓ театрализованные;
- ✓ поэтические;
- ✓ сенсорные для детей с ОВЗ;
- ✓ палеонтологические.

Тематические мероприятия мы проводим совместно с волонтерами библиотеки. Обращаясь к фонду, они готовят сообщение-доклад и представляют его ребятам, сопровождая свой рас-

сказ демонстрацией книг и наглядных материалов. Встречи получаются яркими и необычными, поскольку после ознакомительной части следует практическая: дети строят «вулкан», который извергается прямо на глазах, или изучают обитателей подводного мира «на поверхности океана» — песочницы.

Во время поэтических занятий юные декламаторы собираются вокруг песочницы со стихотворными сборниками, литературно-художественными журналами и читают произведения различной тематики. Само оборудование настроено на режим «Времена года»: явления природы неспешно меняются на фоне спокойной музыки, что создаёт нужное настроение.

Особым успехом у малышей — посетителей семейного клуба «Сказка для всех» — пользуются кукольные спектакли. Действие разворачивается прямо в песочнице, где библиотекарь заранее размещает фигурки героев. Представления проходят в камерной атмосфере — зрителями становится небольшая группа детей, поэтому специалист может задействовать каждого ребёнка: к примеру, задать ему вопрос, поручить роль в постановке.

Палеонтологические занятия подразумевают под собой занимательные раскопки. Сотрудник заранее прячет в песке различные предметы: ко-



Графический планшет вдохновил одну читательницу ЦДБ на создание целой галереи героев комедии А.С. Грибоедова «Горе от ума». Она нарисовала портреты персонажей, а пользователи нашей группы «ВКонтакте» отгадывали их. Оригинальные рисунки стали основой проекта с не менее креативным названием — «Ба! Знакомые всё лица!» (цитатой из произведения).

сти, ракушки, необычные камни. Дети их находят, а затем следует рассказ ведущего на соответствующую тему: о динозаврах, моллюсках, минералах и т. д.

Стоит отметить, песочница доступна не только во время мероприятий. Воспользоваться ею мы приглашаем всех желающих без предварительной записи.

ЗВЁЗДНОЕ НЕБО НАД НАМИ

Работа мобильного планетария, появившегося благодаря нацпроекту, также связана с книгой. Для каждой возрастной группы здесь организована своя программа. К младшим ребятам в библиотеку приходит Гном Астроном, который загадывает загадки о Вселенной, рассказывает о созвездиях, а затем просит на-

звать те, что показывает на детских рисунках. Разумеется, он приглашает отправиться к далёким галактикам, а потому предлагает вниманию малышей познавательный фильм о планетах «Космическая семья».

Для школьников средних и старших классов проводится урок мужества «Рассказ танкиста». Вначале ребята слушают сообщение о поэте Александре Твардовском и историю создания одноимённого стихотворения, а потом под куполом смотрят фильм, снятый по мотивам произведения. Зрители видят кадры бомбёжек, «оказывающихся» в разрушенном городе...

В среднем за неделю планетарий в нашей библиотеке посещают более пятисот человек. Читатели от мала до велика с удовольствием смотрят фильмы о подводном мире, космосе и т. д.

ПЕРСОНАЖИ ИЗ ПЛАНШЕТА

Графический планшет используется для проекта «Рисуем. Думаем. Творим», в рамках которого проходят встречи с современными писателями-земляками. Предварительно дети знакомятся с творчеством и биографиями авторов, а затем на электронном устройстве создают иллюстрации к книгам. Во время мероприятия ребята показывают свои картинку, а гости отгадывают, какие сюжеты, герои, сцены из их произведений представлены на рисунках.

Таким образом, техническое оснащение библиотеки радикально меняет традиционные направления работы. Оно помогает воплотить в жизнь основную миссию модернизации — привлечь новых читателей, желающих творчески развиваться и общаться в современном многофункциональном пространстве.

Мобильный планетарий можно разместить где угодно. Он представляет собой надувной купол, позволяющий проецировать на «стене» изображения различных небесных тел, а также моделировать их движение по всей внутренней поверхности полусферы — на 360 градусов.