**Подольская И.А.,**

кандидат педагогических наук, доцент,

педагог-библиотекарь МОУ «СОШ №1»,

г. Магнитогорск

**Инновационные формы работы школьного информационно-библиотечного центра: из опыта работы МОУ «СОШ №1» города Магнитогорска**

Современная система образования требует от школьных библиотек внедрения новых инновационных форм работы. Вопрос не только в привлечении читателей, но и в том, что библиотека, а уж тем более школьный информационно-библиотечный центр (далее ШИБЦ), не может и не должен оставаться в стороне от образовательного процесса.

На площадке нашего ШИБЦ был успешно реализован инновационный проект «Школьный информационно-библиотечный центр как безопасное открытое развивающее интерактивное пространство», что позволило нам организовать свою работы таким образом, чтобы в неё были включены все участники образовательных отношений. Мы проводим целый комплекс мероприятий. Для педагогических работников обучающие семинары, форсайт-сессии, стажировочные площадки и тематические педагогические советы; для родителей – собрания, тренинги, вебинары, а вот для наших обучающихся стараемся задействовать весь калейдоскоп интерактивных форм взаимодействия (Рис.1).

Рис.1. Инновационные формы работы педагога-библиотекаря

В данной работе мы хотели остановиться на некоторых из них.

Образовательный квест. Уже несколько лет мы позиционируем себя как творческую мастерскую по созданию образовательных квестов, в том числе и в виртуальном пространстве. Мы считаем, что технология образовательных квестов является одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникативных компетенций, обучающихся в современном образовательном процессе. Квестовые технологии могут рассматриваться не только как способ достижения планируемых результатов освоения основной общеобразовательной программы, но и как средство формирования читательской грамотности и информационной культуры в целом. Квесты позволяют задействовать всё образовательное пространство и создать условия для личностного развития и самообразования обучающихся. Применение игровых технологий в образовательном процессе полностью соответствует требованиям ФГОС.

Образовательный квест - это особая интерактивная информационно-развивающая игра, одновременно задействующая и интеллект, и физические способности, и воображение, и творчество участников, которые учатся быть одной командой и испытывать эмпатию к товарищам.

Внедрение образовательных квестовых технологий началось еще в 1995 году, но в России квест чаще используются как единичный элемент образовательного процесса. Мы предлагаем системное использование образовательных квестов, что позволит не только развивать личностные и метапредметные компетенции, но и формировать информационную культуру участников образовательных отношений. При этом школьный информационно-библиотечный центр должен стать местом концентрации педагогического творчества и сотрудничества, а педагог-библиотекарь - модератором, идейным вдохновителем по созданию и реализации образовательных квестов. Практическая значимость внедрения и системного использования квестовых технологий позволит:

* сформировать личностные и метапредметные компетенции обучающихся;
* повысить уровень информационной культуры участников образовательных отношений;
* создать «квестотеку» - банк образовательных квестов с открытым доступом для всех общеобразовательных организаций.

Исходя из того, что квест – это, прежде всего, поиск необходимой информации, то использование безопасных информационных ресурсов школьного информационно-библиотечного центра смогут интегрировать его в образовательный процесс. Несомненно, что квестовые технологии позволят усилить мотивацию обучающихся к учебно-познавательной и проектно-исследовательской деятельности, непрерывному самообразованию за счет соревновательного и игрового компонентов, а также задействовать информационные и материально-технические ресурсы школьного-информационного-библиотечного центра. В свете всего выше сказанного, нашим педагогическим коллективом совместно с педагогом библиотекарем были разработаны и апробированы образовательные квесты по разным учебным дисциплинам. Мы также разработали и разрабатываем веб-квесты. Так как они удобны для обучающихся по времени прохождения, а также не отрывают от учебного процесса, не требует организации пространства (оснащение станций, разработка маршрута и так далее). С нашими разработками можно познакомиться в репозитории образовательных квестов («Квестотека») <https://sch1mgn.educhel.ru/about/biblioteka/centr/post/1197925>.

Образовательные события. В настоящее время особый интерес у обучающихся вызывает участие в образовательных квизах и образовательных событиях. Мы не остались в стороне и нашим ШИБЦ разрабатываются и успешно проводятся образовательные события, направленные на формирование глобальных компетенций и информационной культуры.

Сетевое образовательное событие – это личностно-значимая ситуация осмысленной деятельности субъекта, осуществляемая через осознание образовательной проблемы и определение путей и способов её решения в информационно-образовательном пространстве [2].

Событийность - нестандартная форма обучения, цель которой закрепление и получение новых знаний и умений, развитие познавательного интереса и метапредметных компетенций, а также приобретение социального опыта командной работы. Суть сетевого образовательного события заключается в том, что необходимо организовать такие специальные условия и развивающий характер деятельности обучающихся, в результате которой они приобретут осознанный социальный опыт, который может и должен стать ориентиром в различных жизненных ситуациях, а также неким трамплином для достижения новых, более высокий целей [1].

Образовательные события могут проходить в форме проектирования, тренинга или организационно-деятельностной игры. Мы остановили свой выбор на третьей форме события, базирующейся на проблематизации и конструировании, так как считаем, что игровые технологии вызывают неподдельный интерес у обучающихся. Организация и проведение сетевых событий, как и любое образовательное мероприятие, проходит в несколько этапов: организационно-подготовительный, основной, заключительный и рефлексия. Однако начать необходимо с погружения участников в событие, то есть с некого педагогического дайвинга, в ходе которого участникам разъясняют цели и задачи, этапы события и сроки, необходимые ресурсы для выполнения заданий.

Сетевые образовательные события не имеют географических границ и являются идеальной формой взаимодействия педагогов и обучающихся в условиях нестабильной эпидемиологической ситуации. Например, проведенное нами сетевое образовательное событие «Финансовая азбука: от А до Я» (<https://ikt.ipk74.ru/forum/forum106/topic672/>) привлекло внимание 156 участников из восьми городов РФ – Москва, Курск, Красноярск, Самара, Челябинск, Магнитогорск, Трехгорный, Сатка. Из названия события понятно, что основная цель – повышение уровня финансовой грамотности обучающихся, а также освоение устройства и функционирования основных современных финансовых институтов.

Так как важной дидактической единицей при формировании функциональной грамотности является текст, то большинство заданий проведенного нами события были направлены на смысловое чтение определенных произведений, текстов статей экономических журналов, поиск и аналитическую работу с информацией и так далее. Поэтому без использования ресурсов школьного информационно-библиотечного центра невозможно ни проведение, ни участие в образовательном событии, так как ШИБЦ имеет доступ как к контентам электронных библиотек, так и обеспечивает безопасный доступ к работе в сети Интернет с учетом удобного для участников времени.

Например, в образовательном событии по финансовой грамотности мы предложили следующее задание. Участники события было предложено на выбор несколько литературных произведений (при этом можно было воспользоваться ресурсами ЛитРес:школы или обратиться к универсальному фонду нашего ШИБЦ) по мотивам которых необходимо описать, представленные/найденные в книге финансово-экономические операции и услуги, сделать их характеристику с точки зрения современного правового поля, а также предложить свои пути выхода из создавшейся ситуации. Результат выполнения задания необходимо было оформить в формате буктрейлера. Таким образом, мы формируем не только финансовую грамотность, но и читательскую, правовую, компьютерную, так как ребятам нужно прочитать и осмыслить сюжет определенного произведения, провести правовой анализ, поработать с кодифицированными документами, и оформить результат выполнения задания, проявив свои креативные способности и навыки видеомонтажа.

А вот в образовательном событии «О великой войне, О Великой Победе» (<https://vk.com/club220109259>) мы также предложили ряд заданий, связанных с книгой. Например, участники должны были прочитать книгу и вставить пропущенные слова в отрывок из нее, а также расставить обложки книг, которые описывают определенное событие Великой Отечественной войны, в хронологическом порядке, а еще было задание, где нужно было соотнести главных героев с названием произведения. Причем, все задания интерактивные, составленные на образовательной платформе <https://learningapps.org> .

Технология проведения сетевых образовательных событий используется нашим ШИБЦ не так давно, но мы с уверенностью можем сказать, что интерес к участию в мероприятиях такого формата растет (Рис2).

Рис.2. Участие в сетевых событиях и проектах

Цифровые/интерактивные стенды/плакаты. На сегодняшний день, мы активно используем и метод цифровых стендов. Под руководством педагога-библиотекаря обучающиеся нашей школы создают информационные стенды о тех или иных профессиях, востребованных в городе Магнитогорске и регионе в целом, совместно реализуются литературные выставки (<https://sch1mgn.educhel.ru/about/biblioteka/centr/post/2032482>). Причем плакат в сети - это здорово, но для себя мы сделали вывод, что плакат имеющий материальное воплощение привлекает больше интереса.

Необходимо отметить, что в центре всей перечисленной работы ШИБЦ стоит педагог-библиотекарь, который является наставником как для педагогов, помогая организовать свою работу таким образом, чтобы был получен максимально эффективный результат, так и наставником для обучающихся в проектной и научно-исследовательской деятельности. Таким образом, информационно-библиотечному центру в образовательной деятельности сегодня отводится важная роль - обеспечить широкое безопасное использование имеющихся ресурсов для достижения современного качества образования, в том числе и формирования функциональной грамотности.

С работой нашего ШИБЦ можно познакомится на сайте: <https://sch1mgn.educhel.ru/about/biblioteka/centr>

**Список литературы:**

1. Аверков М.С., Ермаков С.В., Попов А.А. События как единица образовательного проектирования [Электронный ресурс] - URL: <https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1637207080>

2. Карастелина С.В., Модулина О.Б. Образовательное событие как ресурс соорганизации и кооперации деятельности субъектов образовательного процесса [Электронный ресурс]. – URL: <http://ioc.rybadm.ru/project/obr_sob.pdf>

3. Функциональная грамотность. Социологическая энциклопедия. [Электронный ресурс] - URL: <https://sociology_encyclopedy.academic.ru/1178/>