

2024, № 06 (июнь)

Раздел 5.8. Педагогика

ART 241095

DOI 10.24412/2304-120X-2024-11095

УДК 378.147

**Использование анимации  
в медиапространстве акции «Библионочь»  
для развития навыков командной работы магистрантов**  
**The use of animation in the media space of "Library Night"  
for the development of teamwork skills among graduate students**

**Авторы статьи**

**Матвеев Владимир Владимирович**,  
доктор экономических наук, ректор ФГБОУ ВО «Орловский государственный институт культуры»,  
г. Орёл, Российская Федерация  
rector@ogik.ru  
ORCID: 0000-0003-2906-5716

**Грибков Дмитрий Николаевич**,  
кандидат педагогических наук, заведующий кафедрой информатики и документоведения ФГБОУ ВО «Орловский государственный институт культуры»,  
г. Орёл, Российская Федерация  
bibliotekar2005@mail.ru  
ORCID: 0000-0002-3388-9526

**Анненкова Алла Анатольевна**,  
кандидат экономических наук, проректор по учебной, научной и международной деятельности ФГБОУ ВО «Орловский государственный институт культуры»,  
г. Орёл, Российская Федерация  
1prorector@ogik.ru  
ORCID: 0000-0003-1295-5907

**Authors of the article**

**Vladimir V. Matveev**,  
Doctor of Economic Sciences, Rector of the Orel State Institute of Culture, Orel, Russian Federation  
E-mail: rector@ogik.ru  
ORCID ID: 0000-0003-2906-5716

**Dmitry N. Gribkov**,  
Candidate of Pedagogical Sciences, Head of the Department of Computer Science and Records Management, Orel State Institute of Culture, Orel, Russian Federation  
E-mail: bibliotekar2005@mail.ru  
ORCID ID 0000-0002-3388-9526

**Alla A. Annenkova**,  
Candidate of Economic Sciences, Vice-Rector for Academic, Scientific and International Activities, Oryol State Institute of Culture, Orel, Russian Federation  
E-mail: 1prorector@ogik.ru  
ORCID ID: 0000-0003-1295-5907

**Конфликт интересов**

Конфликт интересов не указан

**Conflict of interest statement**

Conflict of interest is not declared

**Для цитирования**

Матвеев В. В., Грибков Д. Н., Анненкова А. А. Использование анимации в медиапространстве акции «Библионочь» для развития навыков командной работы магистрантов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2024. – № 06. – С. 265–283. – URL: <https://e-koncept.ru/2024/241095.htm> – DOI: 10.24412/2304-120X-2024-11095

**For citation**

V.V. Matveev, D. N. Gribkov, A. A. Annenkova, The use of animation in the media space of "Library Night" for the development of teamwork skills among graduate students // Scientific-methodological electronic journal "Koncept". – 2024. – No. 06. – P. 265–283. – URL: <https://e-koncept.ru/2024/241095.htm> – DOI: 10.24412/2304-120X-2024-11095

Поступила в редакцию <i>Received</i>	01.04.24	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	06.05.24
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	06.05.24	Опубликована <i>Published</i>	30.06.24



**Аннотация**

Модернизация библиотечного образования предполагает использование технологий, обеспечивающих одновременную работу со звуком, изображениями и текстом. Умения применять средства компьютерной анимации в работе над проектами и навыки командной работы – востребованные soft skills, сформированность которых определяет профессиональную самореализацию специалистов библиотечного дела. Цель исследования – выявление потенциала использования средств анимации в медиапространстве акции «Библионочь» для развития навыков командной работы магистрантов. Научная новизна заключается в том, что обосновывается дидактический потенциал включения анимации в информационное взаимодействие участников библиотечного обслуживания для формирования навыков коллаборации. Теоретическая значимость – выявленные возможности поддерживаются коммуникацией в медиапространстве библиотеки для развития soft skills, востребованных в цифровом обществе. Медиапространство акции «Библионочь» рассматривается как совокупность ресурсов, позволяющих в новом формате осуществлять профессиональную коллаборацию. Для разработки дидактической анимации используется платформа Renderforest. Задействовано 68 магистрантов Орловского государственного института культуры. Направление подготовки – «Социально-культурная деятельность», профиль – «Управление проектами в социально-культурной сфере». Изучение средств анимации реализовано в рамках занятий по дисциплине «Информационные технологии в науке и образовании». Для оценки сформированности навыков командной работы обучающихся использована методика В. Стефансона. Для статистической обработки применены критерий  $\chi^2$ -Пирсона и метод Фишера. Сформулированы идеи методического подхода, отражающего необходимые изменения в системе подготовки специалистов именно с учетом цифровизации библиотечно-информационного обслуживания. Уточнен потенциал средств анимации для повышения качества библиотечного образования и, в частности, для развития навыков командной работы магистрантов: развитие умений прислушиваться к альтернативному мнению, принимать стандарты и ценности группы, следовать социальным и морально-этическим нормам коллектива. В заключении делаются выводы о том, что использование анимации в медиапространстве акции «Библионочь» способствует формированию навыков командной работы обучающихся магистратуры: новые возможности коллаборации и проектной деятельности, инновационный опыт работы и т. д. Выделены и факторы, осложняющие процесс командообразования: недостаток коммуникации между сотрудниками; слабая мотивация; низкий социальный статус профессии. Полученные результаты могут быть использованы для совершенствования программ магистратуры, курсов повышения квалификации, организации медиапространства библиотеки.

**Ключевые слова**

библиотечное обслуживание, средство информатизации, коллаборация, цифровая библиотека, медиапроект, дидактическая анимация

**Благодарности**

Авторы выражают благодарность федеральному государственному бюджетному образовательному учреждению высшего образования «Орловский государственный институт культуры» за поддержку цифровых инноваций и применения анимации в медиапространстве акции «Библионочь» для развития навыков командной работы обучающихся магистратуры.

**Abstract**

Modernization of library education involves the use of technologies that ensure simultaneous work with sound, images and text. The ability to use computer animation tools in working on projects and teamwork skills are the required soft skills, the formation of which determines the professional self-realization of librarians. The purpose of the study is to identify the potential of using animation in the media space of the "Library Night" to develop the teamwork skills of graduate students. The scientific novelty lies in the fact that the didactic potential of including animation tools in the information interaction of library service participants for the formation of collaboration skills is substantiated. Theoretical significance – the identified opportunities are supported by communication in the media space of the library for the development of soft skills required in the digital society. The media space of the "Library Night" is considered as a combination of resources that allows professional collaboration in a new format. The Renderforest platform is used to develop didactic animation. 68 graduate students of the Orel State Institute of Culture are involved. Their area of training is "Social and cultural activities", specialization: "Project management in the socio-cultural sphere". The study of animation tools was implemented within the framework of the discipline "Information Technology in Science and Education". V. Stefanson's methodology was used to assess the formation of students' teamwork skills. For statistical processing, Pearson's  $\chi^2$  (chi-square) test and Fisher's method (angular transformation) were used. The authors formulated the ideas of a methodological approach reflecting the necessary changes in the system of training specialists, taking into account the digitalization of library and information services. They clarified the potential of animation tools for improving the quality of library education, and, in particular, for development of the teamwork skills among graduate students: the development of skills to listen to alternative opinions, accept the standards and values of the group, follow the social, moral and ethical norms of the team. It is concluded that the use of animation tools in the media space of the "Library Night" contributes to the formation of teamwork skills among graduate students: new opportunities for collaboration and project activities, innovative work experience, etc. There are also factors complicating the team building process: lack of communication between employees; weak motivation; low social status of the profession. The results obtained can be used to improve master's degree programs, advanced training courses, and the organization of the library's media space.

**Key words**

library services, means of informatization, collaboration, digital library, media project, didactic animation

**Acknowledgements**

The authors express their gratitude to the federal state budgetary educational institution of higher education "Oryol State Institute of Culture" for supporting digital innovations and the use of animation in the media space of the "Library Night" event for the development of teamwork skills of graduate students.

**Введение / Introduction**

Согласно заключениям экспертов ЮНЕСКО, книги играют ключевую роль в обеспечении доступности, распространении и развитии образования, науки, культуры и информации во всем мире [1].

Х. Чжэн, А. Ланг, Д. Р. Эволдсен отмечают необходимость развития креативных навыков читателей на базе творческих лабораторий, создаваемых в библиотеках с использованием их библиотечно-информационных ресурсов [2].

21 сентября 2021 года на сайте «новаябиблиотека.рф» Министерства культуры Российской Федерации был дан старт новому проекту для общедоступных муниципальных библиотек в рамках креативных индустрий «Гений места» [3]. Проект направлен на совершенствование современной инфраструктуры для развития креативной экономики и цифровизации регионов, сохранения культурного наследия и уникальных особенностей территорий России, создания новых интеллектуальных продуктов. Другой пример активного привлечения средств информатизации к библиотечному обслуживанию – Российская государственная библиотека. Она работает как настоящий культурно-информационный центр: здесь проводятся лекции и мастер-классы, «выставки в цифре» и концерты [4]. Очевидно, что главная библиотека страны не только хранит традиции, но и шагает в ногу со временем, а значит, организация ее медиапространства является ориентиром для других библиотек.

Реализация всех указанных выше проектов является успешной во многом потому, что на базе библиотек удалось создать и развить креативное медиапространство, сформировать команду единомышленников (читателей, сотрудников информационно-библиографических отделов, представителей государственных и муниципальных структур, спонсоров).

Как отмечают Е. Гракова, М. Маслакова, Т. Далганова, опираясь на принцип «от простого к сложному», начинающий библиотекарь (а потом и команда единомышленников) со временем сможет достичь библиотечных вершин, превратив библиотеку в единое информационное пространство [5].

Обоснование тезиса о том, что, кроме учителей, обучение медиа и информационной грамотности детей, подростков и молодежи могут вести, при наличии дополнительной подготовки, представители такой массовой профессии, как библиотекари, представлено в работе И. Н. Гендиной [6].

Н. Е. Беляева, А. Л. Есипов делают вполне обоснованный вывод, что усиливающиеся тенденции цифровой трансформации общества обуславливают необходимость модернизации профессиональной подготовки библиотечных кадров [7].

По мнению Н. С. Редькиной, профессиональная подготовка библиотечных специалистов требует развития следующих компетенций: цифровая грамотность, или технические знания; работа с информационной и когнитивной перегрузкой; гибкость и адаптивность; непрерывное обучение и личное развитие; эмоциональный интеллект и социальные навыки; умение работать в команде; понимание разрыва между поколениями; цифровая этика высокого уровня [8].

Н. Саратовцева, О. Козлова, О. Ваганова, О. Черней делают обоснованный вывод о том, что «умение работать в команде» является профессиональной компетенцией. Умение работать в команде, по их мнению, выступает как и общекультурная, и универсальная, и профессиональная, и надпрофессиональная, и системная компетенция [9].

Относительно трудностей подготовки современных библиотекарей на базе бакалавриата и магистратуры активно размышляет Э. Р. Сукиасян [10]. По его выводам,

обучать инновационным технологиям, в частности поддержанными средствами информатизации, и совместной работе в команде следует на профессиональном уровне именно в рамках обучения в магистратуре.

Таким образом, с одной стороны, применение средств анимации в медиапространстве библиотек обладает значительным потенциалом для формирования востребованных soft skills у специалистов библиотечного дела. С другой стороны, существуют определенные методические и организационные проблемы в подготовке высококвалифицированных библиотекарей к реализации крупных (в том числе и международных) проектов.

Гипотеза исследования – использование анимации в медиапространстве акции «Библионочь» позволяет создавать дополнительные условия для формирования навыков командной работы и повышения качества образования магистрантов за счет таких возможностей, как интерактивность, активизация информационно-библиографического сотрудничества, поддержка творчества, трансляция нравственных норм ценностей и т. д.

Цель исследования – выявление потенциала использования средств анимации в медиапространстве акции «Библионочь» для развития навыков командной работы магистрантов.

Задачи исследования:

- уточнить сущность понятия «медиапространство акции “Библионочь”» в условиях информатизации библиотечного образования;
- определить дидактический потенциал средств анимации в контексте формирования навыков командной работы обучающихся магистратуры;
- описать последовательность работы магистрантов по разработке анимационных проектов для поддержки информационно-библиографического взаимодействия в медиапространстве акции «Библионочь»;
- экспериментально проверить эффективность предлагаемых нововведений.

## Обзор литературы / Literature review

Поддерживая процессы формирования читательской грамотности и внедрения цифровых технологий в библиотечно-информационную деятельность, ЮНЕСКО выступает за творчество, разнообразие и равноправный доступ к знаниям во всех сферах своей деятельности: от глобальных акций (например, «Сеть творческих городов», выставка «Россия в мировом наследии: памятники культуры, зарегистрированные в ЮНЕСКО» и др.) до содействия распространению библиотечно-информационного взаимодействия с помощью мобильных устройств [11].

В этих условиях в 2012 году был дан старт проекту «Библионочь». Учитывая успешный опыт проведения «Ночи в музеях», библиотечное сообщество и Ассоциация менеджеров культуры инициировали похожую акцию для библиотек. Ее задачи [12]:

- создать дополнительные условия для привлечения новых посетителей;
- обеспечить развитие новых форматов общения с молодым поколением.

Дата первой «Библионочи» – 20 апреля. Она была выбрана с отсылкой к Всемирному дню книги и авторского права – 23 апреля. Сейчас акция традиционно проводится в последнюю пятницу апреля.

По выводам Н. Е. Михальчук, основная цель библиотеки в формирующемся цифровом обществе – стать более доступной и авторитетной средой для читателей.



Как указывает автор, это обусловлено тем, что люди все чаще доверяют рекомендациям своих контактов и данным подписок из социальных сетей [13].

Дж. Онунга указывает, что появляется обоснованная необходимость выводить библиотеки на новый уровень [14]. Сейчас любому учреждению культуры недостаточно просто предлагать свои услуги в традиционном формате.

Реальное информационное взаимодействие в библиотечном обслуживании, по мнению С. М. Бендер, сопровождается следующим [15]:

- читатели массово превращаются в удаленных пользователей,
- происходит глобальное отчуждение аудитории от книги.

В этих условиях коллективам библиотекарей нужно осуществлять активный поиск новых моделей взаимодействия с читателями. Необходимо позиционировать библиотеки, а тем самым продвижение их услуг, ценности книг и чтения на различных медиаплощадках, в том числе и с помощью искусственного интеллекта [16].

С. Хейлз исследует потенциал нелинейной интерактивной анимации для совершенствования социально-культурной работы на примере кинематографии [17]. Взаимодействие в виртуальной («фантазийной») среде позволяет создавать разнообразные траектории (пересекающиеся, с возвратом в начало и т. д.). Такой формат работы с пользователем дает возможность, по выводам автора, сформировать у них такие востребованные навыки, как критичность мышления, умение прогнозировать развитие ситуации и принимать обоснованные решения.

Н. И. Гендина, Е. В. Косолапова, Д. Д. Родионова, Л. Н. Рябцева анализируют соответствующий опыт, когда в рамках информационных проектов проводятся мастер-классы по созданию открыток и фоторамок в технике скрапбукинг, разработке медиаресурсов (блогов, видеофильмов, аудиозаписей) [18].

Рассматривая технические и методологические аспекты, Н. Е. Беляева и А. Л. Есипов указывают, что перед библиотечным образованием стоит задача подготовки многофункционального специалиста, уверенно владеющего печатными и цифровыми материалами, умело сочетающего работу с контентом и сервисами [19].

А. Долгирева, Т. Балина, А. Левицкая отмечают, что видеоматериалы, разработанные для поддержки работы библиотек, позволяют [20]:

- раскрывать основные периоды и факты, связанные с историей;
- подчеркивать вклад выдающихся жителей того или иного города в его становление;
- способствовать решению актуальных вопросов развития в туристической и культурной сферах путем создания качественного медиаконтента.

М. Т. Симон-Санчес и М. Р. Фернандес-Санчес указывают, что в условиях преобладания интернет-коммуникаций непосредственное общение между людьми приобретает новую (значительную) ценность [21]. Именно поэтому учреждения культуры сегодня разрабатывают новые формы взаимодействия с посетителями в режиме реального времени.

Однако сотрудники библиотек испытывают недостаток в своей психолого-педагогической подготовке, знании принципов и алгоритмов работы с программными средствами для создания аудио- и видеоматериалов [22]. Кроме того, многие специалисты не имеют достаточного опыта управления проектами, в том числе на базе современных цифровых технологий [23].

Н. Е. Беляева, А. Л. Есипов делают вполне обоснованный вывод, что усиливающиеся тенденции цифровой трансформации общества обуславливают необходимость модернизации профессиональной подготовки библиотечных кадров [24].

И. Н. Гендина выделяет как сильные, так и слабые стороны библиотекарей по проектированию и непосредственно работе в медиапространстве [25]. Например, библиотекари хорошо ориентируются в многообразии информационных ресурсов, знают приемы информационного поиска в традиционной и электронной среде коммуникации, владеют методами анализа и синтеза данных.

С. Ю. Салынина также указывает на потенциал анимации и дидактической мультипликации для повышения качества подготовки специалистов социально-культурной сферы [26].

Р. Б. Пагор, У. К. Сингх отмечают, что *soft skills* не являются врожденными способностями, а скорее навыками, которые можно развивать и применять в своей работе и повседневной жизни [27].

Относительно трудностей подготовки современных библиотекарей на базе бакалавриата и магистратуры активно размышляет Э. Р. Сукиасян [28]. Ученый, диагностируя ситуацию в вузах и библиотеках, указывает:

- наблюдается кризис в сфере библиотечного образования
- существуют кадровые проблемы, охватывающие цифровые библиотеки.

Автор отмечает, что оба явления взаимосвязаны и каждая неудача вузов в перспективе отражается на работе всей библиотечной структуры.

Н. С. Редькина анализирует значение *soft skills* для библиотекаря [29]. Действительно, в современном мире профессиональные навыки уже давно не ограничиваются только техническими знаниями. *Soft skills*, или мягкие навыки, становятся все более важными для успешной карьеры в любой сфере, включая библиотечно-информационную деятельность [30].

Н. И. Гендина, Е. В. Косолапова, Д. Д. Родионова, Л. Н. Рябцева выделяют причины, какие конкретно *soft skills* и почему важны для библиотекаря [31], например умение анализировать информацию, представленную в различных форматах, или способность работать в группе над оформлением пространства зала.

По выводам Н. Саратовцева, О. Козлова, О. Ваганова, О. Черней, коллективное творчество предполагает сочетание коммуникативных способностей и способности совместно творить [32].

На основании аналитической работы можно сформулировать следующие выводы:

- 1) накоплен, проанализирован положительный опыт использования цифровых технологий для активизации информационного взаимодействия участников социально-культурных процессов (международные выставки, «Ночь в музее», «Библионочь»);
- 2) существуют проблемы как в подготовке высококвалифицированных кадров для цифровых библиотек (бакалавриат, магистратура), так и в организации библиотечного обслуживания современных посетителей;
- 3) технология анимации (мультипликация) обладает значительным дидактическим эффектом, в том числе и для формирования навыков коллективной деятельности над мультимедийным проектом.

Однако в представленных исследованиях недостаточно изучена проблема применения средств анимации в медиапространстве акции «Библионочь» для формирования навыков командной работы и повышения качества образования магистрантов.

#### Методологическая база исследования / Methodological base of the research

Выполнен теоретический анализ подходов к уточнению сущности командной работы, изучены проблемы и преимущества совместной информационной деятельности, а также методы ее осуществления и перспективы для повышения качества библиотечного обслуживания.

Изучен опыт организации и проведения российской акции «Библионочь» в разных городах страны: Москве (Российская государственная библиотека), Кирове (областная библиотека им. А. И. Герцена), Орле (Орловская областная библиотека им. И. А. Бунина) и др. Выявлены следующие виды медиаресурсов, привлекаемых библиотеками к активизации информационного взаимодействия: сайты и социальные сети; блоги; форумы; сайты знакомств; виртуальные игры; геосоциальные сервисы, дидактическая мультипликация и т. п. Все это можно считать элементами медиaproстранства, в том числе его конструирующими.

Анимация активно используется в деятельности библиотек, медиaproстранства которых были проанализированы. Без визуального представления информации и данных не обходится ни одна встреча с читателями или конференция.

Проанализированы средства анимации: TVPaint, Blender, Krita, OpenToonz, Multator, Renderforest, Animatron. Критерии для сравнения: стоимость (наличие бесплатного периода пользования) и возможность заплатить картой российских банков; сложность интерфейса; требования к программному обеспечению; создание 2D/3D-анимации, диаграмм, презентаций; качество проектируемых роликов; возможность применения в медиaproстранстве библиотеки.

На основании этих критериев и с учетом возможностей Орловского государственного института культуры (далее – ОГИК) выбран сервис Renderforest. В исследовании задействовано 68 магистрантов по направлению подготовки 51.04.03 Социально-культурная деятельность. Профиль – «Управление проектами в социально-культурной сфере». Изучение средств анимации и применение их для проектирования медиaproстранства библиотек реализовано и на занятиях по дисциплине «Информационные технологии в науке и образовании», и в рамках производственной практики.

Для оценки сформированности навыков командной работы обучающихся магистратуры использована методика В. Стефансона, состоящая из 60 утверждений. Они сгруппированы по шести тенденциям поведения человека в коллективе: зависимость, независимость, общительность, необщительность, принятие «борьбы» и избегание. Среднее время проведения: 20–30 минут. Количество ответов «да» суммируется с количеством ответов «нет» для противоположных тенденций. Предполагается, что ответ «да» имеет положительный знак, а ответ «нет» – отрицательный.

Уровень «высокий» по первому и второму критериям, если магистрант набирает от «+20» до «+10» баллов; уровень «средний», если от «+9» до «–3»; если от «–4» до «–20», то уровень «низкий». Для третьего критерия уровень «средний», если магистрант получает от «+9» до «–9», а «низкий» – от «–10» до «–20».

Для статистической обработки результатов применяется критерий  $\chi^2$  Пирсона (онлайн-калькулятор – <https://medstatistic.ru/calculators/calchit.html>). Ограничения и условия критерия выполняются (объем выборки больше 30 респондентов, пересечения в них отсутствуют, сумма респондентов по каждой группе совпадает с общим числом магистрантов).

Оценка командных проектов, создаваемых при помощи средств анимации и направленных на формирование медиaproстранства «Библионочи», осуществлялась группой из пяти экспертов:

- заведующий выпускающей кафедрой;
- преподаватель дисциплины;
- три представителя библиотек города, курирующих акцию «Библионочь».

Оценивались проекты команд по следующим критериям: соответствие тематике «Библионочи» (5 баллов), использование ресурсов цифровой технологии (8 баллов), уникальность результатов (7 баллов), представление проекта в форме доклада и демонстрации ролика (5 баллов), отражение вклада каждого участника команды в работе над анимацией (5 баллов). Итоговый результат по проекту – среднее арифметическое по оценкам всех экспертов.

Таким образом, по итогам экспертного обсуждения обучающиеся магистратуры могли получить за командный анимационный проект от 0 до 30 баллов. Итоговый результат определялся следующим образом: «зачтено» – от 16 до 30 баллов, если менее 16 баллов, то «не зачтено».

Статистическая обработка результатов проектной работы осуществлялась с помощью критерия Фишера (угловое преобразование).

## Результаты исследования / Research results

### Уточнение основных понятий

Уточним, какие soft skills помогают библиотекарям быть успешными в своей работе и обеспечивать качественное обслуживание посетителей в медиaprостранстве библиотеки:

1. Умение работать с информацией. Искать данные из различных источников, анализировать и делать обоснованные выводы.

2. Коммуникация. Библиотекарям необходимо иметь хорошие коммуникативные навыки. Сотрудники должны быть в состоянии ясно и понятно объяснить информацию, помочь посетителям в поиске нужных материалов и ответить на их вопросы. Кроме того, библиотекари должны быть готовы слушать и понимать потребности/запросы пользователей.

3. Лидерство. Сотрудники могут занимать руководящие позиции в библиотеке и должны обладать соответствующими навыками лидерства. Они должны быть способными организовывать команду и руководить ею, делегировать задачи и мотивировать коллег к достижению общих целей.

4. Управление временем и организация работы. Библиотекарям необходимо быть организованными и уметь эффективно управлять своим временем. Им полезно уметь расставлять приоритеты в решаемых задачах, планировать свою работу. Кроме того, сотрудникам важно быть подготовленными к неожиданным изменениям в расписании или плане.

5. Работа в команде. Библиотекари часто работают в коллаборации с другими коллегами. Они должны быть способными эффективно сотрудничать, делиться информацией и идеями, решать вместе возникающие проблемы и достигать общих целей.

Развитие и применение указанных навыков, по авторскому мнению, помогает библиотекарям эффективно выполнять свои обязанности и создавать положительную атмосферу в библиотеке.

Компетенция «умение работать в команде» (командоориентированность) тесно связана с готовностью к совместному творчеству, умением взаимодействовать, эмоциональным интеллектом сотрудников библиотек.

Под медиaprостранством, согласно М. Туней, будем понимать электронную окружающую среду, сплетение социальных сетей, аудиоресурсов, зрительных образов, средоточие современных цифровых платформ и площадок [33]. В этом пространстве люди взаимодействуют друг с другом, общаются, создают и воспринимают самые



разные виды контента: текстовый, звуковой, визуальный. Это пространство не только откликается на события и явления реального мира, но и живет уже и по собственным, внутренним законам, борясь за внимание подписчика группы, пользователя площадки, читателя блога. Открыть для себя эти законы необходимо и библиотеке, представив сущность и структуру медиaprостранства в единой, стройной системе.

Всероссийская акция «Библионочь» – это один из вариантов организации соответствующего медиaprостранства. «Библионочь» предлагает новые формы профессиональной кооперации библиотек с другими учреждениями культуры и общественными организациями. Цель «Библионочи» заключается в стремлении показать, что библиотека – это не только место, где можно брать книги, но еще и культурный, информационный, коммуникативный центр для развития личности.

Рассмотрим особенности организации такой библиотечной медиаструктуры при поддержке средств анимации, которая позволит библиотеке раскрыть свой творческий потенциал, привлечь и удержать аудиторию, использовать эффективные инструменты продвижения и по совокупности всех условий способствовать формированию навыков командной работы, как одного из востребованных soft skills, у ее сотрудников.

Экспериментальная работа в командах над анимационными проектами для медиaprостранства «Библионочи» была организована среди обучающихся ОГИК. Программа магистратуры 51.04.03 Социально-культурная деятельность. Направленность (профиль) подготовки – «Управление проектами в социально-культурной сфере». К исследованию привлечено 68 магистрантов.

Изучение средств анимации и применение их для проектирования медиaprостранства библиотек реализовано в первую очередь на занятиях по дисциплине «Информационные технологии в науке и образовании».

Для освоения дисциплины студенты используют знания и умения, сформированные в ходе изучения предметной области «Информационно-коммуникативные технологии в деятельности учреждений культуры». Освоение данной дисциплины является основой для последующей научно-исследовательской работы магистра. Основные виды деятельности, которые должен быть способен на должном уровне выполнять выпускник магистратуры: системный анализ социально-культурной деятельности в цифровом пространстве; проведение самостоятельной научно-исследовательской работы, руководство научно-исследовательской работой научных коллективов; разработка актуальных направлений, организация, проведение и внедрение результатов научных исследований в медиасфере и социально-культурной деятельности; проведение социологических и педагогических исследований в связи с задачами совершенствования медиaprостранства учреждений культуры, оптимизации процессов личностного роста участников информационной деятельности; сбор эмпирической информации, проведение экспериментальных мероприятий и диагностика их педагогической эффективности в процессе деятельности.

Примерные темы занятий, предшествующих изучению медиатехнологий: «Пути развития информационных систем. Аппаратные и программные средства в новых информационных технологиях. Технические средства ЭВМ. Программное обеспечение ЭВМ. Операционная система. Машинная графика. Технология работы с графическими документами. Обработка текстовых документов. Правила работы с электронными таблицами. Технология подготовки и проведения электронных презентаций».

Примерные темы для докладов/рефератов, отметки «зачтено/не зачтено», которые будут использованы также для первоначальной диагностики: Правила подготовки, разме-

щения и использования электронных публикаций в сети Интернет. Индексация документов в Сети. Словарь терминов. Файлы поисковой системы. Поисковые языки. Релевантность найденной информации. Российские поисковые машины и системы.

### Описание опытно-экспериментальной работы

Основная цель опытно-экспериментальной работы (далее – ОЭР) – проверка дидактического потенциала анимации, применяемой в медиапространстве акции «Библионочь», для развития навыков командной работы обучающихся магистратуры.

На первой стадии ОЭР была уточнена сущность феномена «умение работать в команде», преимущества и недостатки использования средств ИКТ для активизации различных направлений библиотечного обслуживания. Проанализированы мероприятия и итоги применения средств информатизации в работе библиотек разного уровня. Изучен российский и зарубежный опыт использования средств анимации для формирования медиапространства учреждений культуры.

В ходе аналитической работы также выбран сервис Renderforest как платформа, наиболее соответствующая критериям эффективного библиотечного медиапространства и возможностям ОГИК.

Здесь же проведена первоначальная диагностика по уровню сформированности навыков командной работы обучающихся магистратуры по алгоритму методики В. Стефансона [34]. При оценке образовательных достижений респондентов учтены отметки по докладам (их темы указаны ранее).

Таким образом, удалось отобрать 68 магистрантов, из которых были сформированы контрольная и экспериментальная группы. В каждой по 34 человека.

На второй стадии эксперимента были определены этапы и сущность организации командной работы над анимационными проектами для медиапространства «Библионочи».

I этап. Изучение технологии мультимедиа, примеры программных средств, социально-культурные проекты на базе мультимедиа, в том числе для поддержки формата акции «Библионочь».

Анимация в представленном исследовании – это технология, которая (с помощью неживых и неподвижных объектов) позволяет создавать иллюзию движения и жизни в информационном библиотечном пространстве. Понятие анимации в мультимедиа включает программы создания и обработки видеоизображений и 3D-графических изображений.

Изучение конкретного программного средства. Далее представим алгоритм по созданию первой анимации в сервисе Renderforest. Преимущества: облачный сервис, есть меню на русском языке; приложения для Android и iOS; выбор BBC и других авторитетных СМИ. Недостатки: простые однотипные иконки и иллюстрации (но их много); нельзя визуализировать видео на другом устройстве/в другом размере; нельзя объединять или менять анимации.

1. Пользователь переходит по ссылке (<https://www.renderforest.com/ru/#Videos>) и попадает на главную страницу сайта Renderforest. Далее следует нажать на кнопку «Начать бесплатно».

2. Возникает всплывающее окно, где появляются следующие сервисы для создания анимации: видео, веб-сайт, логотип, мокап, графика. Пользователю следует выбрать сервис «Видео».

3. После того как разработчик попадает на страницу для создания видео, необходимо обратиться к верхней панели и из выпадающего списка «Видео» выбрать вкладку «Анимация».

На этой странице есть готовые шаблоны (некоторые из них содержат премиум-сцены, они платные). Отметим, что различные анимационные ролики объединены по категориям. Пролистывая немного ниже, рекомендуем остановиться на наборе для создания учебных видео.

4. Пользователь выбирает шаблон. Здесь фильтры организованы по смысловым группам (инфографика и пр.) и категориям.

Нажимаете кнопку «Создать сейчас», после чего возникнет всплывающее окно с обучением. Если вы не хотите тратить много времени на изучение сервиса, то нажмите на кнопку «Научите меня», в обратном случае – «Нет, спасибо».

В создании нового видео можно выбрать готовый шаблон и работать с ним или ввести историю своего проекта, и сервис предоставит разработчику, по его мнению, лучший вариант шаблона. Кроме того, можно создавать проект с нуля.

5. Переходите на вкладку «Создать проект с нуля». Далее – выбираете сцены, которые будут в вашем видео, после чего следует нажать на кнопку «Вставить».

Здесь полезно ознакомиться с различными инструментами редактирования. Их не так много, но они удовлетворяют базовым потребностям библиотекарей для разработки дидактической мультипликации.

Пользователь может добавить нужный текст, отредактировать его положение и поменять вид сцены. Во вкладке «Стиль» есть возможность выбрать переход между сценами или оставить их без перехода.

Во вкладке «Цвет» – инструменты для установки других цветов для оформления сцен. Еще можно назначить пользовательские цвета, в которых возникает необходимость (но их всего четыре).

Во вкладке «Музыка» имеется функция, позволяющая установить закадровый голос методом загрузки или записи онлайн. Кроме того, можно добавить музыку из библиотеки данного сервиса.

Вкладка «Предпросмотр» содержит инструменты, которые обеспечат вам возможность посмотреть свой проект. Но придется подождать некоторое время, пока происходит рендеринг видео.

6. Готовый ролик можно сохранить в архиве Renderforest или экспортировать.

Все проекты сохраняются в текущем аккаунте. Позже разработчик имеет возможность вернуться к их редактированию, если в том возникнет надобность.

В бесплатной версии сервиса есть некоторые минусы. Например, видео сохраняются в качестве 360p и имеют «водный знак» (в нижнем левом углу), но он не так сильно бросается в глаза.

II этап. Распределение магистрантов на команды (по желанию, с помощью программ для генерации случайных чисел, в игровой форме: назвать дни недели, части суток, любимых авторов, времена года и разделить на группы). Представление сотрудниками библиотек (из группы экспертов) тематик для акции «Библионочи». Например, «Бунин и Рахманинов», «Библиоквест», «Читаем вместе» и др.

Выбор командой тематики для «Библионочи».

Разработка сценария и его реализация в виде анимационного фильма.

Опишем правила, которых придерживались магистранты в ходе командной работы.

Правило аудитории: определение целевой аудитории, для которой создавался анимационный ролик.

Правило оформления: продумывание единого стиля (аватар, принципы предъявления текста, ключевые фразы), в каком объеме и с какой периодичностью вы будете сменять тексты, фото и видео и т. п.

Правило содержания: поиск достоверной информации, обработка и представление ее в виде сценария для анимационного сюжета.

Приведем пример сценария, который был отобран экспертами для «Библионочи-2023» и реализован на базе Орловской областной библиотеки им. И. А. Бунина.

В анимационном фильме присутствовал виртуальный ведущий и два чтеца.

*Ведущий.* В 1906 году Рахманинов написал два романа на стихи Бунина: «Я опять одинок» и «Ночь печальна». Стихи и музыка романа «Ночь печальна» передают томительную грусть и страстный порыв к счастью.

Далее запускался романс «Ночь печальна» (в записи в исполнении Сметанникова).

*Ведущий.* В России, до отъезда в эмиграцию, Бунин и Рахманинов виделись нечасто, но неизменно откликались на важные творческие события в жизни друг друга.

*Первый чтец.* В 1912 году, когда вся страна отмечала 25-летие литературной деятельности Бунина, Рахманинов прислал телеграмму. (В фильме появлялся соответствующий текст.)

*Второй чтец.* А в 1915 году Бунин послал свою новую книгу рассказов и стихотворений «Чаша жизни» Рахманинову, и тот ответил...

Снова анимационная вставка: «Дорогой Иван Алексеевич! Я Вас неизменно люблю, вспоминаю часто наши давнишние с Вами встречи. Грустно, что они теперь не повторяются. 27 апр. 1915 г.».

*Ведущий.* Свои отношения писатель и композитор сохранили и в эмиграции.

*Анимация.* Оба покидают родину. Рахманинов уехал в 1917 году и поселился с семьей в США. В 1920 году навсегда прощается с Россией Бунин, дальнейшая жизнь которого будет связана с Францией. Но любовь к Родине, к России оба пронесли через всю свою жизнь. Эта любовь питала их творчество, вдохновляла на создание новых произведений.

*Ведущий.* О своем творчестве Рахманинов говорил...

*Первый чтец.* «Я – русский композитор, и моя родина наложила отпечаток на мой характер и мои взгляды. Моя музыка – это плод моего характера, и потому это русская музыка...»

*Второй чтец.* «Разве можем мы забыть Родину? Может человек забыть Родину? Она – в душе. Я очень русский человек. Это с годами не пропадает». Эти слова принадлежат Ивану Бунину.

*Ведущий.* У И. А. Бунина есть удивительный рассказ «Косцы», написанный уже в Париже в 1921 году. В нем чувствуется необыкновенная любовь к родине, своему народу и его творчеству.

Далее в формате анимации пересказывался сюжет этого рассказа.

После просмотра анимации предполагалось проведение викторины (по основным моментам творчества И. А. Бунина и С. В. Рахманинова) в мобильном приложении.

Однако по итогам защиты проекты (IV этап) эксперты порекомендовали магистрантам организовать игровое мероприятие через непосредственное информационное взаимодействие участников акции, чтобы пользователи библиотек проявили и физическую, и социальную, и ментальную активность. Это далее и было реализовано.



V этап. На практике для привлечения в медиапространство большего количества людей после анимационного фильма участники информационного взаимодействия были привлечены к библиоквесту «Тайна книжных сокровищ Бунинки». Квест проходил в стиле детективного расследования, где в роли детективов предстояло выступить четырем командам. Игрокам необходимо было узнать название загаданных Неизвестным книг, назвать имя Неизвестного и собрать 10 монет, чтобы выкупить книги в губернской библиотеке и передать Почтальону для отправки Неизвестному. Для перехода от одной полки (загадки) к другой использовались QR-коды. Все задания были так или иначе связаны с творчеством И. А. Бунина и С. В. Рахманинова.

Участники контрольной группы также изучали материалы дисциплины, готовили доклады и рефераты по цифровым технологиям для поддержки информационного пространства современных библиотек, но целенаправленно к организованной командной работе над созданием анимационных фильмов для «Библионочи» не привлекались. Пример творческого задания, которое обучающиеся магистратуры выполняли средствами медиатехнологий: оформить эссе (видеоэссе), в котором осмыслить последнее поэтическое десятилетие, в нем выделить и описать главные тенденции, события, книги, имена. Эссе принимались по четырем номинациям: «Как изменилась русская поэзия за десять лет»; «Книга десятилетия»; «Поэт десятилетия», «“Библионочь” в русском литературном процессе». Заявка должна была содержать информацию об авторе (Ф. И. О., краткая справка, город, контакты), название номинации, в которую подается работа, материалы заявки. Формат документа любой, но вся информация направляется одним файлом. На номинацию могли подавать эссе как отдельно магистранты, так и их группы.

На фиксирующей станции эксперимента вновь проводилась оценка сформированности навыков командной работы обучающихся магистратуры по алгоритму методики В. Стефансона. Расчет уровней проводился по критериям:

- 1) командная ориентация (по показателю «зависимость/независимость от мнения группы») – табл. 1;
- 2) коммуникабельность (по показателю «общительность/необщительность») – табл. 2;
- 3) контактность (по показателю «принятие/избегание «борьбы») – табл. 3.

Таблица 1

### Результаты оценки развития навыков командной работы по критерию зависимость/независимость от мнения группы

Уровень	Группы			
	Экспериментальная (34 магистранта)		Экспериментальная (34 магистранта)	
	До эксперимента	До эксперимента	До эксперимента	До эксперимента
Высокий	5	16	5	5
Средний	20	15	22	23
Низкий	9	3	7	6

Thus,  $\chi^2_{\text{obs.1}} < \chi^2_{\text{crit}}$  ( $0.345 < 5.991$ ), and  $\chi^2_{\text{obs.2}} > \chi^2_{\text{crit}}$  ( $6.730 > 5.991$ ). Таким образом, тот факт, что после выполнения командного медиапроекта для акции «Библионочь» участники экспериментальной группы готовы более активно принимать групповые стандарты и ценности, способны прислушиваться к мнению лидера, не является случайным.

Таблица 2

**Результаты оценки развития навыков командной работы  
по критерию общительность/необщительность**

Уровень	Группы			
	Экспериментальная (34 магистранта)		Экспериментальная (34 магистранта)	
	До экспери- мента	До экспери- мента	До экспери- мента	До экспери- мента
Высокий	5	15	6	6
Средний	21	12	20	21
Низкий	8	7	8	7

Thus,  $\chi^2_{\text{obs.1}} < \chi^2_{\text{crit}}$  ( $0.115 < 5.991$ ), and  $\chi^2_{\text{obs.2}} > \chi^2_{\text{crit}}$  ( $6.312 > 5.991$ ). Таким образом, тот факт, что после выполнения командного медиапроекта для акции «Библионочь» участники экспериментальной группы стали более коммуникабельными, стремятся быть открытыми в общении, не является случайным.

Таблица 3

**Результаты оценки развития навыков командной работы  
по критерию принятие «борьбы»/избегание «борьбы»**

Уровень	Группы			
	Экспериментальная (34 магистранта)		Контрольная (34 магистранта)	
	До эксперимента	После эксперимента	До эксперимента	После эксперимента
Высокий	6	17	6	7
Средний	16	12	17	18
Низкий	12	5	11	9

Thus,  $\chi^2_{\text{obs.1}} < \chi^2_{\text{crit}}$  ( $0.074 < 5.991$ ), and  $\chi^2_{\text{obs.2}} > \chi^2_{\text{crit}}$  ( $6.510 > 5.991$ ). Таким образом, тот факт, что после выполнения командного медиапроекта для акции «Библионочь» участники стремятся участвовать в жизни коллектива, добиваться более высокого статуса в системе межличностных отношений, не является случайным.

Проверка достоверности результатов контрольного измерительного мероприятия (медиапроекта) была выполнена с помощью критерия Фишера. Они представлены в табл. 4.

Таблица 4

**Результаты оценки медиапроектов команд обучающихся магистратуры**

Отметка	Группы			
	Экспериментальная (34 магистранта)		Экспериментальная (34 магистранта)	
	До эксперимента	До эксперимента	До эксперимента	До эксперимента
Зачтено	24 (70,6%)	32 (94,1%)	25 (73,5%)	25 (73,5%)
Не зачтено	10 (29,4%)	2 (5,9%)	9 (26,5%)	9 (26,5%)

Приняты гипотезы:  $H_0$  – уровни образовательных результатов в контрольной и экспериментальной группах статистически равны;  $H_1$  – уровень результатов обуче-

ния магистрантов экспериментальной группы выше уровня контрольной. В среде онлайн-калькулятора (<https://www.psychol-ok.ru/statistics/fisher/>) определено, что эмпирическое значение до эксперимента равно 0.268 ( $\phi_{\text{эмп}} = 0.268 < \phi_{\text{крит}} = 1.64$ ). Полученное эмпирическое значение  $\phi$  находится в зоне незначимости.  $H_1$  отвергается. Эмпирическое значение после эксперимента равно 2.437 ( $\phi_{\text{крит}} = 1.64 < \phi_{\text{эмп}} = 2.437$ ).  $H_0$  отвергается, и принимается  $H_1$ .

Результаты проведенного исследования соответствуют приоритетам ЮНЕСКО в области обеспечения доступности, распространения и развития образования, науки, культуры и информации во всем мире. Полученные медиаресурсы ориентированы поддерживать процессы формирования читательской грамотности и активного включения цифровых технологий в библиотечно-информационную деятельность. Выводы относительно дидактического потенциала средств анимации подтвердили результаты работы С. Ю. Сальниной [35].

В то же время они развивают выводы Р. Б. Пагор. У. К. Сингх в роли ИКТ в работе учреждений культуры [36]. В частности, продемонстрированы возможности расширения информационного пространства: использование мультимедиаресурсов; предоставление доступа к интернет-ресурсам; поиск, сбор, систематизация информации из различных источников; создание собственных цифровых ресурсов.

Значимым результатом является и то, что предложенный вариант организации командной работы обучающихся магистратуры над медиапроектом может стать одним из вариантов поддержки библиотечного образования на пути выхода из кризиса в сфере кадровых проблем, описанных Э. Р. Сукиасян [37].

### Заключение / Conclusion

В результате исследования выявлен следующий потенциал средств анимации для формирования навыков командной работы у магистрантов:

- развитие умений прислушиваться к альтернативному мнению других членов коллектива, принимать стандарты и ценности группы, следовать социальным и морально-этическим нормам;
- получение опыта управления проектом в условиях цифровизации и массового распространения искусственного интеллекта;
- перенос опыта «виртуального» взаимодействия из социальных сетей в среду реального «живого общения» пользователей библиотек;
- формирование творческого группового мышления.

Отметим и образовательный потенциал командной деятельности над медиапроектом в плане повышения качества библиотечного образования в целом, например получение опыта анализа и освоения современной цифровой культуры; развитие умений оценивать качество визуальной информации, получаемой посредством медиа.

В то же время определены следующие проблемы командообразования в информационно-библиотечном обслуживании: отсутствие четкого лидерства в библиотеке; недостаток коммуникации между сотрудниками; недостаточная мотивация.

Помимо внутренних факторов, влияющих на процесс командообразования в медиaprостранстве библиотек, также существуют и внешние (социально-экономические) факторы: недостаток финансирования и ресурсов; неэффективная организационная структура; низкий уровень профессиональной подготовки; низкий социальный статус профессии.

Созданные медиапроекты получили реальное применение для популяризации акции «Библионочь» в российском обществе. Разработанные медиаресурсы, а также

рекомендации по организации командной работы в информационном пространстве могут быть использованы для совершенствования профессиональной подготовки современного библиотечного работника в высшем учебном заведении.

### Ссылки на источники / References

1. UNESCO's Action in Education-2030. – URL: <https://www.unesco.org/en/education/action>
2. Zheng X., Lang A., Ewoldsen D. R. The measurement of positive and negative affect in media research. – Routledge, 2021. – P. 48–66. DOI: 4324/9780429465758-4
3. National Project Culture: National Generation Library. – URL: <https://xn--80aacacvtbthqmh0dxi.xn--p1ai/en/map/#link6465>
4. The Russian State Library. IFLA/UNESCO Manifesto on the Public Library – 2022. – URL: <https://www.rsl.ru/ru/about/partners/profororganisations/ifla/manifest-ifla-yunesko-o-publichnoj-biblioteke-2022>
5. Grakova E. V., Maslakova M. V., Dolganova T. G. Value orientations of generations of employees and library organizational culture. Knowledge // Understanding. Skill. – 2020. – Vol. 2. – P. 136–145. DOI: 10.17805/zpu.2020.2.12.
6. Гендина Н. И. Медиаобразование в библиотечной сфере: основания для реализации нового направления подготовки кадров и обучения медийно-информационной грамотности граждан в библиотеке // Медиа. Информация. Коммуникация. – 2017. – № 21. – С. 1–10.
7. Belyaeva N. E., Esipov A. L. Library education in the context of digitalization // Bulletin of the St. Petersburg State Institute of Culture. – 2023. – Vol. 2(55). – P. 143–149. DOI: 10.30725/2619-0303-2023-2-143-149.
8. Редькина Н. С. Цифровые компетенции библиотекарей в экосистеме открытой науки // Библиосфера. – 2023. – № 2. – С. 25–34. – URL: <https://doi.org/10.20913/1815-3186-2023-2-25-34>
9. Saratovtseva N., Kozlova O., Vaganova O., Chernei O. Formation of bachelors' competence readiness to work in a team // Propósitos y Representaciones. – 2021. – Vol. 9. DOI: 10.20511/pyr2021.v9nSPE1.807.
10. Сукиасян Э. Р. Библиотечная магистратура и судьба библиотечного образования в России // Научные и технические библиотеки. – 2017. – № 10. – С. 69–80.
11. UNESCO's Action in Education-2030.
12. Фархуллина Ю. О. Путеводитель по электронным ресурсам: работа в условиях трансформации медиасреды // Библиотечное дело. – 2020. – № 6(360). – С. 32–33.
13. Михальчук Н. Е. Библиотечные QR-проекты в цифровом пространстве // Научные и технические библиотеки. – 2021. – № 9. – С. 91–102. DOI: 10.33186/1027-3689-2021-91-102.
14. Onunga, J. Applications of Information Communication Technology (ICT) in Academic Libraries: An Overview of Turkana University College Library // Open Journal for Information Technology. – 2021. – Vol. 4. – P. 35–40. DOI: 10.32591/coas.ojit.0402.01035o.
15. Bender S. M. Coexistence and creativity: screen media education in the age of artificial intelligence content generators // Media Practice and Education. – 2023. – Vol. 24(1). – P. 1–16. DOI: 10.1080/25741136.2023.2204203.
16. Zhou X., Smith Ch., Al-Samarraie H. Digital technology adaptation and initiatives: a systematic review of teaching and learning during COVID-19 // Journal of Computing in Higher Education. – 2023. DOI: 10.1007/s12528-023-09376-z.
17. Hales C. Customising the Interactive Film. In: Brooks, A.L. (eds) ArtsIT, Interactivity and Game Creation. ArtsIT 2022 // Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering. – 2023. – Vol. 479. – Springer, Cham. DOI: 10.1007/978-3-031-28993-4\_37.
18. Цифровизация музеев и необходимость формирования информационной культуры музеологов / Н. И. Гендина, Е. В. Косолапова, Д. Д. Родионова, Л. Н. Рябцева // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2021. – № 43. – С. 231–244. DOI: 10.17223/22220836/43/19.
19. Belyaeva N. E., Esipov A. L. Library education in the context of digitalization.
20. Dolgireva A., Balina T., Levitskaya A. Multimedia Brochure Taganrog – the Cultural Capital of the Don (Virtual Open-air Museum) // International Journal of Media and Information Literacy. – 2022. – Vol. 7(1). – P. 48–59. DOI: 10.13187/ijmil.2022.1.48.
21. Simón-Sánchez M.-T., Fernández-Sánchez M.-R. Tecnologías emergentes para el proyecto de educación digital: una revisión sistemática sobre realidad aumentada y patrimonio histórico-cultural // Education in the Knowledge Society (EKS). – 2023. – Vol. 24. – P. e30613. DOI: 10.14201/eks.30613.
22. Soboleva E. V., Suvorova T. N., Grinshkun A. V., Nimatulaev M. M. Formation of Group Creative Thinking When Working with Virtual Walls // European Journal of Contemporary Education. – 2021. – Vol. 10 (3) . – P. 726–739. DOI: 10.13187/ejced.2021.3.726.



23. Vasenina E. A., Petukhova M. V., Kharunzheva E. V., Soboleva E. V. Experiment and interpersonal interactions as factors of enhancing schoolchildren's cognitive activity in the IT classroom // *Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin*. – 2018. – Vol. 8. – No. 2. – P. 7–25. DOI: 10.15293/2226-3365.1802.01
  24. Belyaeva N. E., Esipov A. L. Library education in the context of digitalization.
  25. Гендина Н. И. Медиаобразование в библиотечной сфере: основания для реализации нового направления подготовки кадров и обучения медийно-информационной грамотности граждан в библиотеке.
  26. Salynina S. U. Innovative Practices in Animation Activities of Institutions for Additional Education for Children // *International Research Journal*. – 2023. – Vol. 11 (137). – P. 1–5. DOI: 10.23670/IRJ.2023.137.92
  27. Pagore R., B., Singh U. K. Role of ICT in developing skills among library professionals with respect to digitalization of selected colleges and universities in Maharashtra // *IP Indian Journal of Library Science and Information Technology*. – 2022. – Vol. 7(2). – P. 75–80. DOI: 10.18231/j.ijlsit.2022.014
  28. Сукиасян Э. Р. Библиотечная магистратура и судьба библиотечного образования в России.
  29. Редькина Н. С. Цифровые компетенции библиотекарей в экосистеме открытой науки.
  30. Рубанова Е. Р., Пителинский К. В. Электронно-библиотечные системы в образовании: тенденции развития и требования // *Научно-техническая информация. Серия 1: Организация и методика информационной работы*. – 2023. – № 5. – С. 15–22. DOI: 10.36535/0548-0019-2023-05-3.
  31. Цифровизация музеев и необходимость формирования информационной культуры музеологов / Н. И. Гендина, Е. В. Косолапова, Д. Д. Родионова, Л. Н. Рябцева.
  32. Saratovtseva N., Kozlova O., Vaganova O., Chernei O. Formation of bachelors' competence readiness to work in a team.
  33. Tunay M. A New Approach Model of e-Visual Career Application in Distance Education // *American Journal of Science & Engineering*. – 2020. – Vol. 1. – P. 9–15. DOI: 10.15864/ajse.1402.
  34. The "Q-sorting" technique (V. Stefanson's questionnaire). – URL: [http://www.kgau.ru/distance/mf\\_01/psiped/pril\\_21.html](http://www.kgau.ru/distance/mf_01/psiped/pril_21.html)
  35. Salynina S. U. Innovative Practices in Animation Activities of Institutions for Additional Education for Children.
  36. Pagore R., B., Singh U. K. Role of ICT in developing skills among library professionals with respect to digitalization of selected colleges and universities in Maharashtra.
  37. Сукиасян Э. Р. Библиотечная магистратура и судьба библиотечного образования в России.
- 
1. *UNESCO's Action in Education-2030*. Available at: <https://www.unesco.org/en/education/action> (in English).
  2. Zheng, X., Lang, A., & Ewoldsen, D. R. (2021). *The measurement of positive and negative affect in media research*, Routledge, pp. 48–66. DOI: 4324/9780429465758-4 (in English).
  3. *National Project Culture: National Generation Library*. Available at: <https://xn--80aacacvtbthqmh0dxl.xn--p1ai/en/map/#link6465> (in English).
  4. *The Russian State Library. IFLA/UNESCO Manifesto on the Public Library – 2022*. Available at: <https://www.rsl.ru/ru/about/partners/proforganisations/ifla/manifest-ifla-yunesko-o-publichnoj-biblioteke-2022> (in English).
  5. Grakova, E. V., Maslakova, M. V., & Dolganova, T. G. (2020). "Value orientations of generations of employees and library organizational culture. Knowledge", *Understanding. Skill*, vol. 2, pp. 136–145. DOI: 10.17805/zpu.2020.2.12 (in English).
  6. Gendina, N. I. (2017). "Mediaобразование v biblioteknoy sfere: osnovaniya dlya realizatsii novogo napravleniya podgotovki kadrov i obucheniya medijno-informacionnoy gramotnosti grazhdan v biblioteke" [Media education in the library sector: reasons for implementing a new direction in personnel training and teaching media and information literacy to citizens in the library], *Media. Informatsiya. Kommunikatsiya*, № 21, pp. 1–10 (in Russian).
  7. Belyaeva, N. E., & Esipov, A. L. (2023). "Library education in the context of digitalization", *Bulletin of the St. Petersburg State Institute of Culture*, vol. 2(55), pp. 143–149. DOI: 10.30725/2619-0303-2023-2-143-149 (in Russian).
  8. Red'kina, N. S. (2023). "Cifrovye kompetencii bibliotekarej v ekosisteme otkrytoy nauki" [Digital competences of librarians in the open science ecosystem], *Bibliosfera*, № 2, pp. 25–34. Available at: <https://doi.org/10.20913/1815-3186-2023-2-25-34> (in Russian).
  9. Saratovtseva, N., Kozlova, O., Vaganova, O., & Chernei, O. (2021). "Formation of bachelors' competence readiness to work in a team", *Propósitos y Representaciones*, vol. 9. DOI: 10.20511/pyr2021.v9nSPE1.807 (in English).
  10. Sukiasyan, E. R. (2017). "Bibliotekhnaya magistratura i sud'ba bibliotekhnogo obrazovaniya v Rossii" [Library master's programs and the fate of library education in Russia], *Nauchnye i tekhnicheskie biblioteki*, № 10, pp. 69–80 (in Russian).
  11. *UNESCO's Action in Education-2030*.

12. Farhullina, Yu. O. (2020). "Putevoditel' po elektronnyim resursam: rabota v usloviyah transformacii mediasredy" [Guide to electronic resources: working in the conditions of media environment transformation], *Biblioteknoe delo*, № 6(360), pp. 32–33 (in Russian).
13. Mihal'chuk, N. E. (2021). "Biblioteknyye QR-proekty v cifrovom prostranstve" [Library QR projects in the digital environment], *Nauchnye i tekhnicheskie biblioteki*, № 9, pp. 91–102. DOI: 10.33186/1027-3689-2021-91-102 (in Russian).
14. Onunga, J. (2021). "Applications of Information Communication Technology (ICT) in Academic Libraries: An Overview of Turkana University College Library", *Open Journal for Information Technology*, vol. 4, pp. 35–40. DOI: 10.32591/coas.ojit.0402.010350 (in English).
15. Bender, S. M. (2023). "Coexistence and creativity: screen media education in the age of artificial intelligence content generators", *Media Practice and Education*, vol. 24(1), pp. 1–16. DOI: 10.1080/25741136.2023.2204203 (in English).
16. Zhou, X., Smith, Ch., & Al-Samarraie, H. (). "Digital technology adaptation and initiatives: a systematic review of teaching and learning during COVID-19", *Journal of Computing in Higher Education*, 2023. DOI: 10.1007/s12528-023-09376-z (in English).
17. Hales, C. (2023). "Customising the Interactive Film", in Brooks, A. L. (ed.) *ArtsIT, Interactivity and Game Creation. ArtsIT 2022, Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*, vol. 479, Springer, Cham. DOI: 10.1007/978-3-031-28993-4\_37 (in English).
18. Gendina, N. I., Kosolapova, E. V., Rodionova, D. D., & Ryabceva, L. N. (2021). "Cifrovizaciya muzeev i neobhodimost' formirovaniya informacionnoj kul'tury muzeologov" [Digitalization of museums and the need to create an information culture for museum specialists], *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie*, № 43, pp. 231–244. DOI: 10.17223/22220836/43/19 (in Russian).
19. Belyaeva, N. E., & Esipov, A. L. (2023). Op. cit.
20. Dolgireva, A., Balina, T., & Levitskaya, A. (2022). "Multimedia Brochure Taganrog – the Cultural Capital of the Don (Virtual Open-air Museum)", *International Journal of Media and Information Literacy*, vol. 7(1), pp. 48–59. DOI: 10.13187/ijmil.2022.1.48 (in English).
21. Simón-Sánchez, M.-T., & Fernández-Sánchez, M.-R. (2023). "Tecnologías emergentes para el proyecto de educación digital: una revisión sistemática sobre realidad aumentada y patrimonio histórico-cultural" [Emerging technologies for the digital education project: a systematic review on augmented reality and historical-cultural heritage], *Education in the Knowledge Society (EKS)*, vol. 24, p. e30613. DOI: 10.14201/eks.30613 (in Spanish).
22. Soboleva, E. V., Suvorova, T. N., Grinshkun, A. V., & Nimatulaev, M. M. (2021). "Formation of Group Creative Thinking When Working with Virtual Walls", *European Journal of Contemporary Education*, vol. 10 (3) , pp. 726–739. DOI: 10.13187/ejced.2021.3.726 (in English).
23. Vasenina, E. A., Petukhova, M. V., Kharunzheva, E. V., & Soboleva, E. V. (2018). "Experiment and interpersonal interactions as factors of enhancing schoolchildren's cognitive activity in the IT classroom", *Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin*, vol. 8, no. 2, pp. 7–25. DOI: 10.15293/2226-3365.1802.01 (in English).
24. Belyaeva, N. E., & Esipov, A. L. (2023). Op. cit.
25. Gendina, N. I. (2017). Op. cit.
26. Salynina, S. U. (2023). "Innovative Practices in Animation Activities of Institutions for Additional Education for Children", *International Research Journal*, vol. 11 (137), pp. 1–5. DOI: 10.23670/IRJ.2023.137.92 (in English).
27. Pagore, R., B., & Singh, U. K. (2022). "Role of ICT in developing skills among library professionals with respect to digitalization of selected colleges and universities in Maharashtra", *IP Indian Journal of Library Science and Information Technology*, vol. 7(2), pp. 75–80. DOI: 10.18231/j.ijlsit.2022.014 (in English).
28. Sukiasyan, E. R. (2017). Op. cit.
29. Red'kina, N. S. (2023). Op. cit.
30. Rubanova, E. R., & Pitelinskij, K. V. (2023). "Elektronno-biblioteknyye sistemy v obrazovanii: tendencii razvitiya i trebovaniya" [Electronic library systems in education: development trends and requirements], *Nauchno-tekhnicheskaya informaciya. Seriya 1: Organizaciya i metodika informacionnoj raboty*, № 5, pp. 15–22. DOI: 10.36535/0548-0019-2023-05-3 (in Russian).
31. Gendina, N. I., Kosolapova, E. V., Rodionova, D. D., & Ryabceva, L. N. (2021). Op. cit.
32. Saratovtseva, N., Kozlova, O., Vaganova, O., & Chernei, O. (2021). Op. cit.
33. Tunay, M. (2020). "A New Approach Model of e-Visual Career Application in Distance Education", *American Journal of Science & Engineering*, vol. 1, pp. 9–15. DOI: 10.15864/ajse.1402 (in English).
34. *The "Q-sorting" technique (V. Stefanson's questionnaire)*. Available at: [http://www.kgau.ru/distance/mf\\_01/psiped/pril\\_21.html](http://www.kgau.ru/distance/mf_01/psiped/pril_21.html) (in English).
35. Salynina, S. U. (2023). Op. cit.
36. Pagore, R., B., & Singh, U. K. (2022). Op. cit.
37. Sukiasyan, E. R. (2017). Op. cit.

## Вклад авторов

В. В. Матвеев – участие в организации практики специалистов в сфере библиотечно-информационной деятельности, курация работы по внедрению средств анимации в их обучение, сбор информации об особенностях взаимодействия в медиапространстве акции «Библионочь» для студентов направления подготовки 51.03.04 Социально-культурная деятельность, профиль – «Управление проектами в социально-культурной сфере». При работе над текстом статьи – анализ зарубежных источников, баз данных Scopus и Wos. На заключительном этапе – помощь в формулировке выводов по исследованию.

Д. Н. Грибков – анализ зарубежных источников, баз данных Scopus и Wos. Проведение занятий по дисциплине «Информационно-коммуникативные технологии в деятельности учреждений культуры». Оформление аналитических материалов согласно структуре статьи, статистическая обработка результатов.

А. А. Анненкова – анализ российской и зарубежной литературы по проблематике исследования, описание методологии и проблем работы библиотек (библиофондов) с автоматизированными системами, сбор экспериментальных данных. На заключительном этапе – формулировка выводов по исследованию.

## Contribution of the authors

V.V. Matveev – participation in organizing the practice of specialists in the field of library and information activities, supervision of work on the introduction of animation tools in their training, collection of information about the characteristics of interaction in the media space of the “Library Night” event for students in the area of training 51.03.04 Social and cultural activities, specialization – “Project management in the socio-cultural sphere.” When working on the text of the article - analysis of foreign sources, Scopus and Wos databases. At the final stage - assistance in formulating research conclusions.

D. N. Gribkov – analysis of foreign sources, Scopus and Wos databases. Conducting classes in the discipline “Information and communication technologies in the work of cultural institutions.” Preparation of analytical materials according to the structure of the article, statistical processing of results.

A. A. Annenkova - analysis of Russian and foreign literature on research issues, description of the methodology and problems of the work of libraries (library funds) with automated systems, collection of experimental data, formulation of conclusions on the research.