

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТРАЛИЗОВАННАЯ БИБЛИОТЕЧНАЯ СИСТЕМА»
Г. НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ**



СБОРНИК ДОКЛАДОВ

СЕМИНАР

«ПЕРСПЕКТИВНЫЕ МОДЕЛИ СОТРУДНИЧЕСТВА МУНИЦИПАЛЬНЫХ И ШКОЛЬНЫХ БИБЛИОТЕК»

13 марта 2025 года

ББК 78.34

С-30

Составитель:

Гильмуллина Айсылу Флуровна, методист отдела методической и инновационной работы муниципального бюджетного учреждения «Централизованная библиотечная система» г. Набережные Челны

Семинар «Перспективные модели сотрудничества муниципальных и школьных библиотек»: сборник докладов / сост. А.Ф.Гильмуллина — Набережные Челны, 2025. — 45 с.

Сборник содержит материалы выступлений библиотекарей муниципальных и школьных библиотек города Набережные Челны – участников семинара «Перспективные модели сотрудничества муниципальных и школьных библиотек».

Доклады печатаются в авторской редакции

Оглавление

О семинаре	4
«Новые возможности историко-патриотического воспитания»	6
«Игра как метод продвижения чтения»	9
«Пушкинская карта»: успешный опыт библиотек в приобщении молодежи к культуре».....	13
«Коллективная творческая деятельность в формировании читательского интереса»	16
«Презентация веб-проекта «Сквозь года звучит Победа!» на сайте библиотека-челны.рф»	20
«Инструменты искусственного интеллекта в помощь библиотекарю» ...	24
«Нейросети как ресурс для библиотечной работы»	33
«Как создать эффективную афишу для мероприятия в библиотеке с помощью мобильного приложения»	35
«Использование видеоредакторов в создании контента для общества библиотеки»	37
«Основы текстовых генераторов в библиотечном деле».....	40
«Возможности сервиса «Genially»».....	43

О семинаре

Семинар «Перспективные модели сотрудничества муниципальных и школьных библиотек», посвященный актуальным вопросам поддержки и развития читательской и информационной среды ребенка, состоялся 13 марта 2025 года в Центральной городской библиотеке.

Цель семинара:

Развитие эффективного взаимодействия между муниципальными и школьными библиотеками через внедрение инновационных моделей сотрудничества, обмен опытом и освоение современных технологий для повышения качества библиотечно-информационного обслуживания детей и подростков.

В семинаре приняли участие библиотекари и методисты муниципальных и школьных библиотек города Набережные Челны.

Задачи семинара:

- Укрепить сотрудничество между школьными и муниципальными библиотеками города Набережные Челны.
- Совершенствовать профессиональные навыки библиотекарей в области обслуживания детей.
- Расширить знания библиотечных услуг через внедрение интерактивных технологий и применение искусственного интеллекта.

В ходе выступлений представлены инновационные подходы к историко-патриотическому воспитанию, применении игровых методик для повышения интереса к чтению среди школьников, использование программы «Пушкинская карта» для привлечения молодежи к культурным мероприятиям, примеры автоматизации процессов, анализа читательских предпочтений и создания персонализированных рекомендаций. Особое внимание уделено нейросетям и их применению в библиотечной деятельности, наглядно продемонстрированы как нейросеть может быть использована для обработки данных, создания контента, разработки сценариев мероприятий, составление библиографических списков, анализа читательских запросов и генерация текстов для анонсов мероприятий.

Семинар стал площадкой для обмена опытом и поиска новых форм сотрудничества. Участники отметили важность внедрения технологий, интерактивных методов и совместных проектов для повышения интереса к чтению и культурному развитию детей и молодежи.

13**марта****10.00**Муниципальное бюджетное учреждения
«Централизованная библиотечная система»**СЕМИНАР****«Перспективные модели сотрудничества
муниципальных и школьных библиотек»****ПРОГРАММА**

Время	Тема выступления	Спикер
10:00– 10:05	Приветствие участников семинара	Гильмуллина Айсылу Флуровна <i>методист отдела методической и инновационной работы МБУ «ЦБС»</i>
10:05– 10:15	«Новые возможности историко-патриотического воспитания»	Степанова Оксана Николаевна <i>ведущий библиотекарь библиотеки-филиала №16 МБУ «ЦБС»</i>
10:15– 10:25	«Игра как метод продвижения чтения»	Нурмухаметова Наталья Юрьевна <i>заведующий ШИБЦ МАОУ «СОШ № 34 с УИОП»</i>
10:25– 10:35	«Пушкинская карта»: успешный опыт библиотек в приобщении молодежи к культуре»	Шаймарданова Дарья Сергеевна <i>ведущий библиотекарь библиотеки-филиала №6 МБУ «ЦБС»</i>
10:35– 10:45	«Коллективная творческая деятельность в формировании читательского интереса»	Бисерова Екатерина Алексеевна <i>заведующий библиотеки МБОУ «СОШ № 33»</i>
10:45– 10:55	«Презентация веб-проекта «Сквозь года звучит Победа!» на сайте библиотека-челны.рф»	Винокурова Анастасия Александровна <i>заведующий отделом автоматизации ЦГБ МБУ «ЦБС»</i>
10:55– 11:05	«Инструменты искусственного интеллекта в помощь библиотекаря»	Коньшкина Ася Анатольевна <i>заведующий ШИБЦ МБОУ «СОШ № 17»</i>
11:05– 11:15	«Нейросети как ресурс для библиотечной работы»	Солунова Яна Алексеевна <i>библиотекарь отдела автоматизации ЦГБ МБУ «ЦБС»</i>
11:15– 11:20	Подведение итогов семинара	Гильмуллина Айсылу Флуровна <i>методист отдела методической и инновационной работы МБУ «ЦБС»</i>

**Центральная городская библиотека п. ГЭС, 6-р Ямашева, 4/14А, 70-12-52**

«Новые возможности историко-патриотического воспитания»

Степанова Оксана Николаевна

ведущий библиотекарь
библиотеки-филиала №16
МБУ «ЦБС»



Воспитание патриотов России, чувства гражданского долга являются приоритетными направлениями нашей библиотеки. Библиотека строит свою работу для подрастающего поколения по данному направлению в рамках информационно-познавательного клуба «Садко». Клуб «Садко» был создан еще в 2008 году для подростковой аудитории. Клуб «Садко» — ратует за воспитание нравственности, патриотизма и гражданственности, за умение жить в дружбе и уважении с другими народами нашей республики, за сохранение исторической памяти, традиций, обычаев своей национальности. Одним из ведущих направлений в работе клуба является патриотическое воспитание молодого поколения. За годы существования клуба библиотека провела большую и многогранную работу в этом направлении, продвигая идеи патриотического сознания и чувства верности к своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга.

Большой отклик у подростков вызывают интерактивные формы: военно - исторические игры и квесты, а также конкурсno-игровые программы, которые становятся военно-патриотическим праздником для юношей. На этих мероприятиях ребята, проявляя смекалку, преодолевают заминированные лабиринты, расшифровывают вражеские телеграммы, показывают хорошие знания исторических военных фактов, отгадывают военные ребусы и загадки, интересом и азартом участвуют в конкурсах «Патроны на передовую», «Боец-удалец», «Перехваченная шифровка» и др.

Очень любимы и востребованы у подростков встречи с военнослужащими, на которых происходит активное общение допризывной молодежи и военнослужащих. В ходе таких встреч ребята из первых уст узнают о профессии военнослужащего, об особенностях срочной службы в армии.

Такие мероприятия помогают многим ребятам преодолеть страх перед военной службой, познать тонкости солдатской жизни. В отчетном году ко Дню защитника Отечества прошла незабываемая встреча с бывшим выпускником школы, ныне с военнослужащим морского флота, который увлеченно рассказывал ребятам о подготовке к военной службе. Было задано столько вопросов, что на них не успевал отвечать военнослужащий.

Отдавая дань уважения тем, кто проявил высочайшую силу духа, самоотверженность, героизм, выполняя боевой долг, библиотека проводит мероприятия, посвящённые Дню памяти о россиянах, исполнявших служебный долг за пределами Отечества, который отмечается в нашей стране 15 февраля. Ребята с интересом слушают рассказы о воинском долге, службе и подвиге наших солдат в разные военные годы, а также о военных событиях в Афганистане, Чечне, Сирии, где мужественно и профессионально выполняли свой долг наши солдаты.

С начала специальной военной операции библиотека проводит мероприятия, рассказывающие подросткам о героических подвигах современных героев.

Здесь эффективными формами в патриотическом воспитании являются дебаты и дискуссии. Начинаем такие встречи с высказывания А.Суворова: «Все может родная земля: и напоить из своих светлых родников, и накормить своим хлебом, и удивить красотой цветущих садов, вот одного она только не может – защитить себя, и сделать это должен тот, кто пьёт её воду, ест её хлеб и любит её красотой».

На повестку встречи сразу выносится вопрос «Что значит служить родине?» В первой части мероприятия ребята знакомятся с понятиями «герой», «подвиг», «отечество», «родина», «Россия», называют какими качествами, должен обладать герой, а потом подростков включаем в активное обсуждение и отвечаем на вопросы: «Героем может стать каждый? Какие люди достойны звания Героя России? Кто такие современные герои? И др. Во второй части ребята знакомятся с героическими подвигами российских солдат.

У наших ребят есть возможность также пообщаться с героями нашего времени - участниками специальной военной операции. Ребята с интересом слушают рассказы об условиях службы, о трудностях и риске, с которыми участники СВО сталкиваются ежеминутно. Военнослужащие делятся опытом нелегкой, но доблестной службы на передовой при выполнении задач специальной военной операции.

В ходе таких встреч у наших подростков формируется представление о том, что герои - не только исторические личности, известные на всю страну. Это люди, которые жили и живут рядом с нами. Ходили или ходят по тем же улицам, что мы, сидели за той же школьной партой.

В настоящее время мы активно используем музейное пространство для проведения тематических экскурсий и уроков мужества, посвященных этим героическим ребятам. И начинаем мы эти мероприятия перед входом в школу. Где установлена мемориальная доска. Учащиеся школ ежедневно проходят мимо неё. И редко кто из них обращает внимание на то, кому посвящена эта доска. А наши подростки эту информацию знают.

Мощный патриотический заряд дает освещение героических событий Великой Отечественной войны.

Каждый год в рамках нашего клуба проводится цикл мероприятий историко-патриотической направленности, посвященных изучению истории Великой Отечественной войны: уроки мужества «Пусть слава боевая земляков, немеркнувшей звездой в легендах будет жить», «Дорогами подвига и бессмертия»

При подготовке и проведении таких мероприятий, посвященных Великой Отечественной войне не следует забывать о том, что современная детско-юношеская

аудитория изменилась. И все мы знаем, что война – тяжелая для восприятия тема не только для детей, но и для взрослых. Сейчас уже невозможно пригласить живых участников этих событий, т.е. ветеранов. Но как можно эмоциональнее рассказать нынешнему поколению, какой ценой была завоевана Победа, чтобы молодые люди в свою очередь также трепетно смогли донести свои патриотические чувства и эмоции будущему поколению. Проводимые библиотекой интегрированные мероприятия с использованием современной инновационной технологии «Погружения» позволяют погрузить молодых людей в своеобразную патриотическую среду, в атмосферу тех лет, вызывая у аудитории сильный эмоциональный отклик к происходящим военным событиям. Для чего? Как мы увидели на практике, данный формат подачи информации делает сложную для восприятия военную историю более интересной и запоминающейся, позволяет наглядно представить события тех лет.

Мероприятие строится с использованием всех видов искусства, включает в себя личностно-ориентированный и деятельностный подход, развивающий диалог, самостоятельный поиск, технологии сотрудничества и критического мышления. Особое внимание было уделено направлению критического мышления: пропускания материала через органы осязания, обоняния, вкуса и их анализаторы.

Так, неизменным успехом у подростков пользуются мероприятия, посвященные блокаде Ленинграда, проведенные по технологии «погружения». Класс заранее делим на группы: «Картографы», «Историки», «Художники», «Архивариусы», «Литераторы». Каждая группа делает задание и выступает с ним. Участников встречи полностью погружают в атмосферу блокадного Ленинграда.

Погрузиться в атмосферу блокадного Ленинграда помогают кадры военной кинохроники, музыка, звучавшая на уроке, картины художников, посвященные этой теме. Ребята, на протяжении всего урока описывают впечатления от увиденного и услышанного материала. Например, если вы были художниками, то, как вы бы нарисовали блокаду, войну? Какого цвета беда? Какого цвета война? Какого цвета холод? Какого цвета голод? Какого цвета блокада? Рассказывают, какие чувства и эмоции вызвала у вас музыка? (Учащиеся выражают чувства, рассказывают о своих ощущениях). Ребята делятся впечатлениями после прочтения дневников блокадников.

Самой распространённой формой библиотечной работы по патриотическому воспитанию являются выставки или циклы книжных выставок. Все наши библиотечные мероприятия сопровождались книжно-иллюстративными выставками: «Помните! Через года, через века – помните», «Страницы бессмертной славы», «Победный 1945» и другие.

Таким образом, через такие интегрированные уроки, военно-исторические игры, тематические мероприятия, учащиеся могут глубоко понять значение ВОВ для России и мира, а также сформировать патриотические ценности и гражданскую позицию. Важным элементом таких уроков является использование современных технологий и методов обучения, которые делают процесс обучения увлекательным и доступным для современных детей и подростков.

«Игра как метод продвижения чтения»

*Нурмухаметова Наталья
Юрьевна*

*заведующий ШИБЦ
МАОУ «СОШ № 34 с УИОП»*



Использование игровых программ в библиотечной работе является одним из действенных методов продвижения чтения. Суть игровых методов продвижения чтения – используя различные интересные формы игры, которые положительно влияют на приобщение к книге, сформировать устойчивую потребность в традиционном чтении. Библиотеки используют в своей работе различные виды игры: дидактические литературные, игры-соревнования, комплексные программы, ролевые, познавательно-развлекательные игры.

Игры, соревнования и конкурсы требуют от участников общей эрудиции, внимания, отличной памяти, сообразительности, изобретательности, художественно-исполнительских способностей и много другого. В практике работы библиотек традиционно популярны литературные конкурсы и викторины. Например, различные литературные викторины, конференции и различные вечера будут намного интереснее, если включить в них элементы игры. «Книжные конференции», «Премьера книги», «Литературный бой», «Литературный аукцион» – эти и многие другие мероприятия стали обычным явлением в работе библиотек по продвижению чтения и культурно-массовой работе.

В основе литературно-игровых программ и литературных конкурсов с элементами театрализации всегда лежит режиссерский сценарий. В процессе их подготовки и проведения используются приемы и методы, широко применяемые в социально-культурной деятельности.

Ролевая игра – это игра обучающего или развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей. Ролевые игры способствуют развитию воображения, фантазии читателей. В последнее десятилетие наблюдается своеобразный бум библиотечных мероприятий, в основе которых лежит игра.

Рассмотрим виды игр, которые могут быть использованы в библиотеках.

Настольные игры – это замечательный способ развить эрудицию, пополнить словарный запас, улучшить логическое мышление. Но самое главное, настольные игры – это живое общение.

Играть в настольные игры можно как в одиночестве, так и большой командой, или даже проводить соревнования, когда команды соперников сражаются друг с другом за главный приз.

Настольные литературные игры

Возьмем как пример «Литературное лото» – специально организованное состязание по правилам традиционного лото. Игру в такой форме можно посвятить отдельному произведению или творчеству какого-либо автора. В лото могут играть как отдельные участники, так и команды. Участники получают специальные карточки, которые могут выглядеть совершенно по-разному, в зависимости от фантазии организатора...

Ведущий вынимает из мешочка бочонки (жетоны) с номерами. Игрок, у которого в карточке есть номер, названный ведущим, отвечает на предложенный вопрос. Если он справится, то может закрыть жетоном номер в карточке, а если нет, то попытать удачу вместо игрока имеет право любой другой участник. За верный ответ этот участник получит дополнительный жетон, которым впоследствии может закрыть любой номер на своей карточке. Выигрывает тот игрок, который первым закроет все клетки с числами на игровом поле.

В «Литературном домино» участники играют по тем же правилам, только вместо точек на костяшках размещены изображения персонажей самых известных произведений отечественной литературы. Произведения выбираются определённым образом: в каждом из них должно было быть не менее семи ярких, хорошо известных героев. В ходе игры участникам необходимо правильно сопоставить героев из книг. Например, костяшку с изображением Балда приставить к костяшке с попом, Баба Яга – гуси – лебеди, Мальвина – Буратино и т.д.

Игровые программы

Большое место в работе библиотеки занимают игровые формы, пришедшие к нам с голубого экрана телевизора. Пользователи библиотеки становятся участниками многих шоу, конкурсов и турниров по типу телевизионных. Это «Счастливый случай», «Поле чудес», «Устами младенца», «Звездный час», «Своя игра», «Угадай книгу», «О, счастливчик!» и др. Такие конкурсы в значительной степени стимулируют познавательную и читательскую деятельность не только участников, но и присутствующих на мероприятии читателей. Для участия в конкурсах необходимо иметь обширные знания по определенной теме. Библиотека оказывает помощь читателям в подборе и поиске необходимой литературы.

У игровой формы работы есть еще один «плюс»: она позволяет привлекать пользователей различного возраста – и детей и взрослых.

Интеллектуальные игры – «Что? Где? Когда?», КВН и другие. Преимущества их в том, что они предполагают соревновательность и проходят в неформальной обстановке. Они дают возможность проявить себя и свои знания. Такие игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и начитанность.

Например, мной разработана игра «Морской бой». Задача участников потопить все корабли противника. Эта игра разработана как для одной команды, так и с противником. За каждый подбитый корабль команда зарабатывает 1 балл, за каждый правильный ответ +1 балл, если команда попадает на бомбу, то минус 1

балл, но, если отвечает на вопрос правильно получает +5 баллов. И я вам предлагаю немного поиграть.

Следующий вид игры – это Ситуационная игра – это моделирование практических ситуаций, сочетание элемента игры с определёнными знаниями, носит импровизационный характер. Такие игры можно применять для закрепления правовых знаний среди подростков и взрослых. Одна из форм такой игры – это «Мозговой штурм».

Творческие сюжетно-ролевые игры – это не просто развлекательный приём. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом и является способом организации познавательного материала. Такие игры можно применять для закрепления полученных знаний или как психологические тренинги.

Вид читательской конференции – **литературный суд**. Это сюжетно-ролевая игра, имитирующая судебное заседание. Участники распределяют роли судьи, защитника, прокурора, судебных заседателей, потерпевших, обвиняемых и свидетелей. Подсудимым может быть какой-либо литературный герой.

Пресс-конференция – сюжетно-ролевая игра. Участники распределяют между собой роли представителей прессы и специалистов, которые отвечают на вопросы.

Игры-путешествия. Все они совершаются в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. Участники игры пишут дневники, письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения. Предварительно необходимо изучить по определённой теме книги, карты, справочники и т. д. В нашей библиотеке проходит игра «Литературная регата».

Дидактические (дисконтактные) игры – это игры с готовыми правилами. Сюда можно отнести такие развивающие игры, как: кроссворды, заочные викторины, головоломки, библиографические пазлы, мозаики, лото, домино. Оперировать вложенными в игру знаниями читатель учится непреднамеренно, произвольно, играя, без видимого участия библиотекаря. Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т. е. так, что они сами направляют читателей на овладение знаниями и умениями.

Интерактивные игры

Интерактивная игра предусматривает многообразие приёмов, чередование вопросов и заданий разной степени трудности, чтобы каждый участник мог найти ответ, справиться с заданием, чтобы всем было интересно.

Одной из новых, ярких и содержательных форм работы стала поисковая игра в формате Квест. Чаще всего проводятся литературные квесты, маршрут которых связан с сюжетом и героями книг. В нашей библиотеке проходит Квест игра «В поисках приключений».

В последнее время большинство библиотек стали проводить экскурсии по библиотеке в форме квест-ориентирования. В рамках игры, участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находить полезную информацию и применять её. Квест-игра учит пользоваться библиотекой, знакомит с расположением отделов, размещением в ней справочно-библиографического аппарата.

Онлайн игры в библиотеках

Онлайн-игра (от англ. online – на линии, на связи) – компьютерная игра, использующая постоянное соединение с Интернетом. В отличие от игры по сети (то есть сетевой игры), где соединение по интернету с одним или большим количеством игроков является дополнительной возможностью, онлайн-игры требуют постоянного подключения к интернету.

В библиотеках можно встретить следующие виды онлайн игр:

Викторина онлайн – вид игры, заключающийся в ответах на вопросы онлайн. Участникам викторины предоставляется возможность максимально просто ответить на вопросы и получить ответы. Для этого викторина создается в онлайн-сервисе, и ссылка на неё публикуется библиотекарем на страницах библиотеки в социальных сетях либо в библиотечном блоге. И тогда читатель/пользователь проходит по ссылке на викторину и отмечает правильные ответы. Другие варианты проведения викторины онлайн: картинки с вопросами, ответы на которые пишут в комментариях к посту; видео-викторина, ответы к которой пишут в комментариях к посту.

Интеллектуальная игра онлайн – это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта или эрудиции, осуществляемая в виртуальном пространстве. Как правило, создается на одном из онлайн-сервисов, таких как LearningApps либо же проводится в прямой трансляции. В последнем случае библиотекарь готовит видеоролик или презентацию по определенной теме, транслирует ее в режиме реального времени, например, в «Телеграм», просит участников писать ответы в комментарии или называть их и озвучивает, кто ответил правильно. Давайте немного поиграем. Рассмотрим простую сказку «Колобок». Ваша задача распределить героев по шкале, по мере их появления в сказке.

Популярность библиотеки среди читателей основывается не только на внимательном индивидуальном подходе к ним и интересном, качественном библиотечном фонде, но и на игровых формах проведения мероприятий. Особенно в библиотеках, которые работают с детьми и молодежью.

Ведь библиотека сегодня – это место, где царит благотворная, насыщенная положительными эмоциями атмосфера для спокойного, радостного и счастливого пребывания читателей. Игра в библиотеке – это сотворчество библиотекарей и пользователей. Она учит общаться, воспитывает чувство прекрасного, а главное – прививает любовь к чтению. А это – важнейшая задача в работе библиотек.

**«Пушкинская карта»:
успешный опыт библиотек в
приобщении молодежи к
культуре»**

Шаймарданова Дарья Сергеевна

*ведущий библиотекарь
библиотеки-филиала №6
МБУ «ЦБС»*



С 1 сентября 2021 года стартовал федеральный проект «Пушкинская карта» — амбициозная инициатива государства, направленная на приобщение молодежи к культуре и искусству. Эта уникальная программа предоставляет молодым людям в возрасте от 14 до 22 лет возможность посещать театры, музеи, выставки, концерты и другие культурные мероприятия, оплачивая билеты средствами, выделяемыми государством. Пушкинская карта — это не просто виртуальный инструмент, это инвестиция в будущее, возможность для молодого поколения погрузиться в мир культуры, расширить свой кругозор и сформировать эстетические предпочтения. Её номинал, составляющий на сегодняшний день 5000 рублей, позволяет посетить значительное количество мероприятий.

С запуском этой федеральной программы библиотеки МБУ «ЦБС» получили уникальный инструмент для привлечения новых читателей и развития культурного потенциала подростков и юношества, присоединившись к проекту в сентябре 2022 года. С тех пор мы наблюдаем постоянный рост вовлеченности молодёжи в культурную жизнь города. Важно отметить, что успех «Пушкинской карты» зависит не только от финансового обеспечения, но и от грамотной организации и продвижения культурных мероприятий.

Первоначально мы столкнулись с определёнными трудностями — необходимо было определить наиболее востребованные форматы, адаптировать наши мероприятия под интересы целевой аудитории, а также разработать эффективную стратегию коммуникации. Как вы видите на этом слайде, динамика впечатляет. Показатели демонстрируют значительный рост интереса к культурным событиям среди молодёжи. Данные за 2025 год пока предварительные, но уже говорят о сохранении стабильного интереса.

Успех «Пушкинской карты» в наших библиотеках обусловлен несколькими ключевыми факторами.

Во-первых, мы провели тщательный анализ интересов молодёжи, используя опросы, анкетирование и анализ активности в социальных сетях. Это способствовало формированию широкого спектра мероприятий.

Во-вторых, мы уделили большое внимание продвижению наших мероприятий. Традиционные методы, такие как работа с учителями, а также рассылка по школам электронных буклетов с перечнем проводимых мероприятий, дополняются активным распространением афиш в социальных сетях.

В-третьих, мы постоянно работаем над улучшением качества проводимых мероприятий.

На сайте МБУ «ЦБС» библиотека-челны.рф доступен специальный виджет «Пушкинская карта», который позволяет любому желающему выбрать интересующее мероприятие для посещения. Каждое событие сопровождается подробным описанием, включающим даты проведения, адрес места, где оно будет проходить, стоимость одного посещения, а также возможность сразу приобрести билет **через удобную онлайн-платформу «ВМузей».**

На сегодняшний день библиотеки «МБУ» ЦБС предлагают 53 мероприятия по различным направлениям работы: это продвижение чтения: квест «НЛО: новые литературные открытия», литературный вечер «В гостях у А. П. Чехова», литературный квест «Портал в мир Пушкина» и др. **мероприятия по изучению творчества и жизни выдающихся русских писателей и поэтов;** **патриотическое воспитание:** информ-досье «Освободитель – маршал Говоров», устный журнал «Непокоренный. Генерал Карбышев, урок мужества «Трагедия войны без права на забвение»; **художественно-эстетическое развитие,** это творческие занятия и мастер-классы, такие как «Коллажная мечта», «Песочная фантазия», «Стильное украшение – браслет», «Народной ложки звонкий звук». Как мы видим, формы мероприятий - квизы, квест-игры, интеллектуальные игры, встречи, мастер-классы, познавательны, интересны и соответствуют запросам молодежи.

Библиотека-филиал №6 также успешно работает по программе «Пушкинская карта». С сентября 2022 года были проведены мероприятия по художественно-эстетическому направлению: вечер-портрет «Шишкин И.И.: Жизнь. Творчество. Судьба», литературный вечер «Муза Серебряного века», музыкальный вечер «Пианист. Композитор. Патриот», посвященный Рахманинову, литературно-музыкальный вечер «Золотой голос России», день информации «Древние города Татарстана», квест «НЛО: новые литературные открытия».

Наиболее успешным в прошедшем 2024 году стало мероприятие - день информации «Гений всех эпох». Молодые люди познакомились с биографией и культурным наследием одного из крупнейших представителей искусства Высокого Возрождения – Леонардо Да Винчи, с именем которого неразрывно связано представление об «универсальном человеке», они совершили виртуальную экскурсию по знаменитым музеям мира, в которых хранятся удивительные полотна Да Винчи.

На сегодняшний день библиотека-филиал №6 предлагает квест «НЛО: новые литературные открытия», Сюжет квеста заключается в решении различных головоломок и логических заданий в области литературы. Командам нужно собрать ключевую фразу из литературного произведения. Побеждает та команда, которая сделает это первой. Ребята следуют по маршрутному листу, выполняя задания на

разных станциях. Формат квеста находит хороший отклик среди участников мероприятий.

В заключение, хочется подчеркнуть, что проект «Пушкинская карта» – это не просто реализация государственной программы, а возможность для развития нашей библиотечной системы и ее вклада в культурное воспитание молодого поколения. Благодаря тщательно продуманной стратегии и активной работе сотрудников библиотек, «Пушкинская карта» стала настоящим двигателем повышения посещаемости библиотек и роста интереса к культуре среди молодежи. Мы активно информируем подростков о том, как подключиться к программе «Пушкинская карта», задействуем личные контакты с учителями, делимся афишами в социальных сетях.

Надеемся, на наше с вами дальнейшее сотрудничество в организации культурного просвещения молодежи, активном подключении школьников к программе и рекламе наших мероприятий. Будем очень рады видеть ваших ребят на наших мероприятиях!

«Коллективная творческая деятельность в формировании читательского интереса»

Бисерова Екатерина Алексеевна

заведующий библиотеки

МБОУ «СОШ № 33»



Актуальность темы: читательские интересы во многом определяют личность человека, поэтому процесс формирования их у школьников рассматривается не только как педагогическая, но и как социальная проблемы.

Однажды А.И.Герцен сказал своему сыну: «Без чтения нет настоящего образования, нет, и не может быть ни вкуса, ни многосторонней шири понимания»

Ежегодно мы анализируем: что школьники читают, для чего, насколько они вникают в прочитанное.

Основные выводы:

- у подростков постоянно снижается интерес к чтению
- из года в год снижается «качество чтения» (уровень читательской культуры)

- упал престиж чтения в среде сверстников

Было также проведено анкетирование среди читающих в 5-6 классах.

Вывод: учащиеся если и читают, то только в основном то, что нужно по программе.

В школе мы проводим:

- мониторинг (какие классы активные, что больше читают, когда по времени лучше для ребенка)
- мероприятия
- работа с лидерами
- совместные проекты с классными руководителями и коллегами из других школ.

Все перечисленные работы направлены на то, чтобы в учащихся развить читательский интерес.

Что же такое читательский интерес?

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРЕС—это направленный интерес, проявляемый в активном отношении читателя к человеческому опыту, заключенному в книгах, и к своей способности самостоятельно добывать этот опыт из книг. При этом обязательно проявление чувств и ума самого читателя.

Работы, которые мы проводим для увеличения читательского интереса, направлены на то, чтобы в учащихся развить.

Показатели читательского интереса, над которыми мы работаем в течении года:

- Люблю читать. (положительное отношение к читательской деятельности)
- Хочу эти книги. (большая заинтересованность конкретными книгами)
- Не могу оторваться от книги. (увлечение самим процессом чтения)
- Хочу, чтобы другие об этой книге узнали. (стремление поделиться с другими радостью от общения с книгой)

•

В процессе работы были выявлены следующие проблемы:

- учащиеся мало читают, плохо понимают прочитанное, так как лично не заинтересованы в чтении.
- изучаемые по программе произведения не интересны современным детям.
- ребята испытывают затруднения при выборе книг для чтения.
- не умеют правильно организовать свое свободное время.

Цель проектной работы:

создание условий для пробуждения читательского интереса школьников, воспитания нравственных качеств личности воспитанников, творческих умений и навыков выразительного чтения посредством разнообразных форм внеурочной деятельности.

Задачи, которые мы поставили перед собой на этот год:

1. Составить списки книг по внеклассному чтению для каждого класса в едином ключе и разместить их на сайте школы.
2. Разнообразить традиционные внеклассные мероприятия новыми формами.
3. Ознакомить и привлечь родителей и общественность к участию в реализации творческих проектов.
4. Ввести проектную деятельность в раскрытии потенциала ребенка.

Так же мы не забываем про традиционные формы работы. Такие как: беседы, викторины. Конкурсы чтецов, конференции по прочитанной книге, литературные игры и т.д.

Коллективную творческую деятельность можно применять не только между коллегами, чтобы создать проект. Но и среди учащихся. В процессе создания проекта, они много изучают, читают и открывается чтение с новой стороны.

Мы с коллегами разработали проект. Вкратце расскажу о нем.

Интерактивная виртуальная выставка «Челнинские писатели детям»

В создании данной выставки участвовали: Библиотекарь 24 шк: Русанова Надежда Николаевна, биб-рь 9 шк: Сарсадских Наталья Васильевна, библиотекарь «Детско-юношеский центр №14»: Безрученко Наталья Олеговна.

Цель выставки:

Создание условий для знакомства с биографией и творчеством детских писателей города Набережные Челны.

Задачи:

- Популяризация творчества детских писателей через создание виртуальной выставки
- Формирование интереса к чтению произведений писателей города Набережные Челны
- Приобщение детей к культурному наследию города Набережные Челны и края
- Нашу выставку мы оформили в виде книги с закладками.

Выбор общего шаблона выставки в форме привычной для детей вид книжки с закладками и каждой страницы для дальнейшего наполнения информацией.

Первый слайд – тематическая картинка и название выставки «Пираты на Каме, Гата Бабай, Сумовёнок и прочие истории». Выбор названия сложился из названия книг, представленных на выставке, а также для привлечения внимания к афише.

Второй слайд – описание основных элементов управления виртуальной выставкой.

Каждому автору и его произведениям посвящен отдельный слайд. Слайд 3 – «Вера Хамидуллина». Слайд 4 – «Мансур Сафин». Слайд 5 – «Сания Шавалиева». Слайд 6 – «Михаил Гоголев». Слайд 7 – «Зулейха Мингазова». Также для ознакомления с некоторыми книгами созданы скрытые слайды, доступ к которым можно получить только на странице автора.

Добавление эффектов анимации. Сдвигание закладки в угол экрана как в настоящей книге.

Оформление гиперссылок (кнопки перехода).

«Закладки» - гиперссылки на слайды авторов. Чтобы не возвращаться в начало, пользователь может пройти по закладкам вверх экрана. В результате во время просмотра виртуальной выставки читатель самостоятельно выбирает маршрут ознакомления с писателем или книгой.

«Лупа» в углу портрета писателя - даёт возможность взрослым и детям по гиперссылке попасть на сайт Центральной библиотечной системы города Набережные Челны, где пользователь знакомится с писателями и их творчеством.

Иконки «play», «книга с наушниками», – знакомит участника выставки с литературой, представленной на выставке в аудио- и видео- формате.

Иконка «стикер с вопросом» – переносит на скрытый слайд презентации, где пользователь в игровой форме может ознакомиться с произведениями автора.

Иконки «рука», «стрелки» и пр. используются в интерактивной игре на слайде.

Попасть на данную выставку можно с помощью кьюар кода, который мы разместили на афише. Саму афишу распечатали и повесили в холе школы. Так же электронный вариант афиши был разослан классным руководителям, а они его отправили в группы родителей.

Таким образом можно посетить выставку, не выходя из дома.

Ожидаемый результат

Создание данной обзорной выставки поможет руководителям детского чтения в работе по литературному краеведению. Подтолкнёт к поиску и сохранению литературного творчества писателей-современников. Проект виртуальной выставки позволит повысить интерес к чтению произведений детских писателей города

Набережные Челны. Благодаря этому пользователь выставки осознает значимость вклада писателей нашего города в культурное наследие Татарстана.

Правильная организация различных форм и методов работы по развитию интереса к чтению способствует:

- формированию устойчивого читательского интереса школьников
- умению работать с литературой определенного рода
- формированию первичных навыков самостоятельной исследовательской деятельности
- умению правильно анализировать, сопоставлять, высказывать или описывать свое мнение

Вывод:

Помочь ребенку осознать необходимость чтения, пробудить интерес к чтению лучших книг и талантливо их прочесть- задача взрослых будь то родитель, писатель, издатель, учитель, библиотекарь, воспитатель. Задача всех, кто верит в силу чтения и болеет душой за нашу культуру, духовные ценности.

**«Презентация веб-проекта
«Сквозь года звучит Победа!» на
сайте библиотека-челны.рф»**

***Винокурова Анастасия
Александровна***

*заведующий отделом (сектором)
автоматизации Центральной
городской библиотеки МБУ «ЦБС»*



**С каждым днем мы приближаемся к дате, которая навсегда вписана
в историю нашей страны!**

В этом году наша страна отмечает знаменательную дату – 80 лет Победы в Великой Отечественной войне. Война закончилась более полувека назад, но эхо этой войны мы слышим до сих пор, оно доносится до нас с полей текущих сражений.

Проект «Сквозь года звучит Победа!» посвящен важной дате – 80-летию Победы в Великой Отечественной войне. Проект создан для того, чтобы напомнить всем нам о важности сохранения исторической памяти, уважения к прошлому и благодарности за мирное небо над головой. Мы надеемся, что он станет полезным источником информации и вдохновением для новых поколений.

Этот проект воплощен в виде веб-страницы с интерактивными элементами и разнообразной мультимедийной информацией, которая охватывает различные аспекты военной истории, культуры и общественной жизни того времени. Каждый раздел проекта продуман таким образом, чтобы полно раскрыть ту или иную тему, связанную с событиями Великой Отечественной войны.

Всего в проекте 15 разделов. Рассмотрим их подробнее.

1. Война в книгах. Этот раздел посвящен литературе и кино, в которых были отражены события Великой Отечественной войны. Многие советские поэты сами прошли войну и отразили в стихах пережитые потрясения. Читайте произведения писателей-фронтовиков.

Здесь представлены произведения известных писателей и поэтов, таких как Александр Твардовский, Константин Симонов, Виктор Некрасов, Василь Быков и другие. Читатель может ознакомиться с краткими аннотациями книг, а также узнать больше об авторах и их вкладе в литературу военного периода, а также посмотреть кинофильмы. Мы собрали подборку самых пронзительных фильмов о годах Второй мировой войны. Такие как «А зори здесь тихие», «Баллада о солдате», Горячий снег и т.д.

2. Города-герои. Данный раздел рассказывает о городах, удостоенных почетного звания «Город-герой». Он включает информацию о подвигах жителей этих городов, ключевых сражениях и исторических событиях, связанных с ними.

Особое внимание уделено героической обороне Брестской крепости, Керчи, Ленинграда, Сталинграда, Севастополя и других городов. Это звание присвоено 12 городам СССР и Брестской крепости, которая первая приняла массированный удар врага.

3. Писатели-фронтовики. Здесь собраны биографии и произведения писателей, которые непосредственно участвовали в боевых действиях. Такие как **Ананьев Анатолий Андреевич**, Астафьев Виктор Петрович и др. Это позволяет глубже понять, каким был опыт фронтового поколения, через призму литературных произведений тех, кто сам прошел войну.

4. Герои войны. В этом разделе представлена информация о выдающихся личностях, совершивших подвиги во время Великой Отечественной войны. Среди них – маршалы Георгий Жуков и Константин Рокоссовский, летчик Алексей Маресьев, партизанка Зоя Космодемьянская и многие другие. Рассказывается о их жизни, военных достижениях и наградах.

5. Песни Победы. Музыкальное наследие Великой Отечественной войны играет важную роль в сохранении памяти о ней. В данном разделе собраны тексты и аудиозаписи песен, ставших символами победы и стойкости народа. Такие песни, как «Священная война», «День Победы» и «Катюша», звучат сквозь годы, напоминая о величии подвига советского народа.

6. Награды ВОВ. Раздел содержит информацию о различных орденах и медалях, которыми награждали участников Великой Отечественной войны. Подробно описаны знаки отличия, такие как Орден Ленина, медаль «За отвагу» и другие награды, а также условия их получения.

Посмотрим к примеру Медаль за отвагу. Здесь можно найти положение о медали, описание, история медали.

7. Проект от электронной библиотеки ИВИС

Централизованная библиотечная система присоединилась к проекту «Строки, опаленные войной»: доступ к военным газетам 1941–1945 годов

С 1 января 2025 года по 30 июня 2025 года предоставляется уникальная возможность для библиотек различных уровней в России и странах СНГ получить доступ к номерам газет, издававшихся в годы Великой Отечественной войны. Это важный шаг к сохранению исторической памяти и популяризации знаний о нашем прошлом.

В рамках данного предложения вы сможете получить доступ к следующим изданиям:

Газета «Правда»;

Газета «Известия»;

Газета «Литературная газета»;

Еженедельник «Огонёк»;

Коллекция подпольных газет партизан Беларуси

Вы сможете свободно читать номера газет, сохранять и печатать материал (есть ограничения) и пользоваться умеренным поиском по тексту.

Как принять участие?

Для подачи заявки необходимо:

– Перейти на официальный сайт проекта: <https://www.ivis.ru/pobeda-80/>;

- Заполнить форму, указав необходимые данные;
- После подтверждения заявки получить доступ к архивам.

(издания по гуманитарным наукам, издания по медицине, науке и технике, по экономике, по педагогике и образованию, а также по библиотечному делу и библиографии, цифровые архивы газет и журналов)

8. Мероприятия МБУ «ЦБС». Здесь освещаются мероприятия, проводимые Централизованной библиотечной системой г. Набережные Челны для популяризации знаний о Великой Отечественной войне среди молодежи. Описаны лекции, выставки, встречи и другие культурные инициативы, направленные на воспитание патриотизма и уважения к историческому наследию. Все мероприятия, посвященные этому событию вы можете найти в этом разделе. Раздел естественно будет пополняться в течении года.

9. Живая память о войне. В разделе основной акцент делается на краеведческий материал. Он объединяет 4 тематических блока. Это Память о Великой Победе, Челнинский библиотрансформер, Книжная память и Обзор мероприятий. Один из наиболее больших блоков «Челнинский библиотрансформер» включает уникальный краеведческий материал об историческом прошлом и настоящем города Набережные Челны. Особое внимание в проекте уделяется продвижению лучших образцов литературы о войне. Сотрудниками библиотек подготовлены виртуальные выставки, буктрейлеры, библиографические пособия, видеообзоры лучших произведений. К примеру,

Видео-экскурс «Память, высеченная в камне». В городе Набережные Челны в память о погибших в Великой Отечественной войне установлены различные памятники и мемориальные комплексы. К этим сооружениям круглый год, ну и, конечно, 9 мая приходят люди, чтобы выразить благодарность защитникам Отечества и возложить цветы. Предлагаем видео-экскурс с небольшой информацией к памятным местам ВОВ в г. Набережные Челны.

Обелиск Славы на Боровецком бульваре, Мемориальный комплекс «Родина-Мать», Обелиск павшим воинам в Великой Отечественной войне в посёлке Орловка, Мемориальный комплекс Парка Победы, Аллея героев Советского Союза, Мемориальный комплекс памяти Мусы Джалиля. Более подробно вы можете ознакомиться на нашем сайте.

10. Так начиналась война. Данный раздел посвящен началу Великой Отечественной войны, включая хронику первых дней вторжения немецких войск на территорию СССР. Представлены документы, фотографии и свидетельства очевидцев, позволяющие погрузиться в атмосферу тех трагических событий.

11. Победа 80! Раздел посвящен празднованию 80-летия Победы в Великой Отечественной войне.

12. Фотоархив. В этом разделе собрана коллекция фотографий времен Великой Отечественной войны. Они позволяют увидеть лица солдат, сцены боев, разрушенные города и радостные моменты возвращения домой после окончания войны.

13. Первые дни ВОВ. В этом разделе подробно рассматриваются первые дни войны, начиная с нападения Германии на Советский Союз 22 июня 1941 года. Описываются ключевые сражения, стратегические решения командования и

реакция населения на начало войны. Здесь представлены предвоенные дни Германии, Красной Армии, предварительный план операции на Востоке, директива штаба и.д

14. Память народов. Этот раздел посвящен международному аспекту Великой Отечественной войны. Рассматриваются вклад союзников, совместные операции и взаимодействие стран антигитлеровской коалиции. Также уделяется внимание мемориалам и памятникам, установленным в разных странах мира в честь погибших воинов. Хочу обратить внимание на этот раздел, так как здесь в поисковике можно найти своих родственников, участвовавших в ВОВ. Ознакомиться с документацией. А в конце создать альбом памяти родственника.

15. Хронология 1941-1945. В данном разделе представлена хронологическая таблица основных событий Великой Отечественной войны от начала до конца. Она помогает структурировано представить ход войны, ее важнейшие этапы и поворотные моменты.

Таким образом, веб-проект «Сквозь года звучит Победа» на сайте Библиотека-челны.рф, является важным ресурсом для изучения и сохранения памяти о Великой Отечественной войне. Его содержание сочетает в себе научный подход с эмоциональной составляющей, позволяя читателю не только получить знания, но и прочувствовать значимость этого исторического события.

Мы надеемся, что этот веб проект станет полезным источником информации не только читателям, но и всем, кто интересуется историей нашей страны.

«Инструменты искусственного интеллекта в помощь библиотекаря»

Коньшикина Ася Анатольевна

*заведующий ШИБЦ
МБОУ «СОШ № 17»*



Актуальность темы

Стремительное технологическое развитие вынуждает нас соответствовать новым реалиям, постоянно учиться и адаптироваться к изменениям. Искусственный интеллект – уже не вымысел фантастов, он стал частью нашей повседневной жизни.

Искусственный интеллект - не просто тренд, а необходимость, определяющая эффективность труда, конкурентоспособность и качество жизни. Его влияние ощущается практически во всех аспектах нашего существования, преобразуя подходы к работе, общению, обучению и принятию решений.

Современные библиотеки — это не просто книгохранилища, а полноценные информационные центры, призванные помочь людям ориентироваться в бесконечном потоке данных. Сегодня недостаточно просто потреблять информацию; важно уметь её критически осмысливать, владеть современными инструментами и осознавать воздействие технологий на общество. Именно поэтому библиотекари обязаны не только идти в ногу с новыми технологиями, но и опережать своих читателей. Роль библиотекаря как проводника знаний остаётся ключевой, особенно в эпоху искусственного интеллекта. Если пользователи начнут разбираться в ИИ лучше самих сотрудников, это поставит под угрозу авторитет библиотеки как источника достоверной информации.

Современный библиотекарь должен быть всесторонне развитым профессионалом, способным находить и оценивать качество информационных ресурсов, выступать в роли навигатора и посредника в мире документальных коммуникаций, а также инструктора по формированию информационной культуры.

Что такое искусственный интеллект?

Искусственный интеллект (ИИ) это технология, позволяющая компьютерам, роботам и программам имитировать человеческий разум и мышление. Он основан на изучении моделей человеческого мозга и анализе когнитивных процессов.

Представим, что наш мозг — это огромная команда сотрудников, которые вместе работают над разными проектами. Искусственный интеллект — это попытка создать такую же команду с помощью компьютеров и программ. Простой пример ИИ — это шахматный компьютер, который может анализировать ситуацию на доске и делать ходы, основанные на определённых правилах и тактиках. Он имитирует

процесс мышления человека при игре в шахматы, но делает это с помощью алгоритмов и вычислений.

Когда были сделаны первые шаги к созданию искусственного интеллекта?

Несмотря на медиашум вокруг ChatGPT и генеративных нейросетей, искусственный интеллект — не новая область исследований.

В 50-ые годы прошлого столетия математик Алан Тьюринг предложил идею мыслящей машины. Он считал, что машины, как и люди, могут использовать доступную информацию для принятия решений. Чтобы это проверить, он разработал тест. Вопросы теста задавались человеку и машине. Если отличить их ответы не получалось, считалось, что машина прошла тест и обладает искусственным интеллектом. В 1956 году в Дартмутском колледже прошла конференция о «механизации интеллекта», на которой Джон Маккарти, когнитивист и специалист по информатике, предложил термин «ИИ». Этот момент можно считать началом истории ИИ.

Сферы применения ИИ в современном мире

1. Голосовые помощники – программы с искусственным интеллектом, которые понимают и обрабатывают голосовые команды. Siri от Apple, GoogleAssistant, Alexa от Amazon и Алиса от Яндекса - отвечают на вопросы, делают напоминания, управляют устройствами.

2. Рекомендательные системы - алгоритмы, которые анализируют поведение пользователей и предлагают персонализированные рекомендации. Например, YouTube, использует технологию искусственного интеллекта для анализа предпочтений пользователей и рекомендаций видео. Этот сервис учится на основе предыдущих просмотров и отметок «нравится».

3. Распознавание образов. Эта технология анализирует и интерпретирует визуальные данные: изображения, видео, лица, тексты, объекты и жесты. В смартфонах и некоторых фотоаппаратах есть функция автоматического распознавания лиц и объектов. ИИ позволяет определить, кто и что находится на фотографии. Умная камера есть и в приложении Яндекса. Например, можно навести её на предмет, и приложение найдет похожий товар в интернете.

4. Автопилоты и автономные транспортные системы. Искусственный интеллект применяется в авиации и автомобильной индустрии для разработки автопилотов и систем автономного вождения. Он позволяет транспортным средствам анализировать окружающую среду, принимать решения на основе полученной информации и безопасно перемещаться.

5. Языковые переводчики. Сервисы машинного перевода, такие как GoogleTranslate, используют ИИ для автоматического перевода текстов с одного языка на другой. Они обучаются на большом количестве параллельных текстов и статистических моделях, чтобы предлагать качественные переводы.

6. Медицина. Диагностика и прогнозирование заболеваний. ИИ используют, чтобы анализировать рентгеновские снимки или снимки МРТ. Это помогает врачам более точно диагностировать заболевания и принимать решения о лечении.

Что такое нейросети и чат-боты?

Нейросеть — это один из видов ИИ, который имитирует работу нервной системы живых организмов. Нейронные сети — это набор связанных единиц (нейронов) и нейронных связей (синапсов). Каждое соединение передаёт сигнал от одного нейрона к другому, как в мозге человека.

Чат-боты — Виртуальный собеседник. Это программа, которая выясняет потребности пользователей, а затем помогает удовлетворить их. Чат-боты не всегда нейросети, хотя и могут работать на их основе. Простенький чат-бот — программа, имитирующая человеческое общение на основе той задачи, которую заложили программисты. Например, чат-бот Московского метро можно попросить скинуть расписание поездов и отправление последнего состава.

Что такое GPT модели?

Заговорив про нейросети, нельзя обойти вниманием GPT (Generative Pre-trained Transformer) — это тип нейронных языковых моделей, которые обучаются на больших наборах текстовых данных. Они используются для генерации текста, похожего с человеческим.

ChatGPT — самая известная и популярная GPT-модель. Она разработана компанией OpenAI. Способна отвечать на вопросы, генерировать тексты и даже программы на разных языках программирования. Для широкой российской аудитории, впрочем, ChatGPT недоступен, подключаться к нему можно только через защищенные каналы VPN.

YandexGPT — нейросеть от компании «Яндекс», российский аналог большой языковой модели ChatGPT. Она пишет тексты разного формата, основываясь на всей массе текстов из интернета. YandexGPT выделяется среди других сервисов тем, что отвечает не обезличенно, а используя персонажа «Алиса». Умеет поддерживать диалог, отвечать на сложные вопросы, генерировать текст. Создавать дополнительные чаты невозможно, в бесплатном режиме история хранится только 14 дней. Есть суточный лимит.

Можно ли доверять нейросетям?

Доверие к нейросетям зависит от контекста их использования и понимания их возможностей и ограничений. Вот несколько аспектов, которые помогут разобраться в этом вопросе:

Точность и надежность: Нейросети обучаются на огромных объемах данных, и их точность может быть высокой в определенных задачах, таких как распознавание образов, обработка естественного языка или прогнозирование. Однако они могут делать ошибки, особенно если сталкиваются с нестандартными ситуациями или ограниченными данными.

Галлюцинации: Нейросети могут генерировать правдоподобные, но неверные данные, особенно в задачах генерации текста. Это происходит потому, что они обучаются на существующих текстах и могут создавать новые, основываясь на шаблонах и ассоциациях, но не всегда учитывая контекст или факты.

Фактчекинг: Важно проводить проверку генерируемых данных, особенно если речь идет о фактах, цифрах или исторических событиях. Даже если текст выглядит убедительно, он может содержать ошибки или неточности.

Гибкость и адаптация: Нейросети способны перерабатывать и редактировать существующие тексты, добавляя новую информацию или соблюдая заданные

условия. Однако конечный результат может зависеть от качества исходных данных и формулировки запроса.

Этические и социальные аспекты: Использование нейросетей может поднимать вопросы конфиденциальности, предвзятости и ответственности. Важно учитывать эти факторы при применении ИИ в различных областях.

Итак, доверие к нейросетям должно быть обоснованным и осторожным. Они могут быть полезными инструментами, но требуют критического подхода и проверки результатов.

Эффективное использование нейросетей

Как написать промт, чтобы получить то, что вам нужно?

Промт – это запрос, инструкция или входные данные, которые отправляются нейросети для выполнения конкретной задачи.

Чем подробнее будет ваш запрос для генерации, тем точнее получится результат работы нейросети.

Сформулируйте ваш запрос ясно и конкретно. Используйте понятные ключевые слова и фразы.

Определите жанр, стиль, тон, объем текста, тему и обязательные слова, которые должны присутствовать в содержании, если вам нужны рассказ, статья или пост.

Если выданный результат не соответствует вашим ожиданиям, попробуйте переформулировать или уточнить запрос и отправить его снова.

Повторяйте процесс, пока не получите желаемый результат. Экспериментируйте с различными формулировками запросов и параметрами.

Важно помнить, что точность и качество результатов могут зависеть от модели и методов, которые используются в конкретной генеративной нейросети.

Добавляйте подробности

Представьте, что нейросеть — творческий специалист. Ей, как и дизайнерам или авторам, для качественной работы необходимо понятное и подробное техническое задание. Чем больше деталей вы укажете, тем легче будет работать, а результат получится ближе к тому, что вы хотели.

Чтобы расширить запрос на изображение, указывайте не только объект, но и его характеристики, ситуацию, в которой он находится, действие, которое выполняет, предпочитаемую цветовую гамму. Допустим, не просто «учёный», а «молодой учёный в белом халате в научной лаборатории работает с пробирками».

Избегайте абстрактных понятий и отрицаний

Предугадать, как нейросеть представит «дружбу», «красоту» или «жизнь через 1 000 лет» сложно. Конечно, если вы просто экспериментируете и хотите протестировать фантазию искусственного интеллекта, такие запросы подойдут. Но если вы ждёте картинку или текст для практического применения, лучше использовать максимально точные понятия. Так, чтобы получить изображение с молодой парой, вместо «любовь» можно написать «парень и девушка на свидании в парке аттракционов».

Запросы с отрицаниями тоже непредсказуемы. Нейросеть хоть и умная, но может не учесть «не», «без» или «кроме» и выдать противоположный результат.

Если задача позволяет, старайтесь подбирать замены. Например, вместо «не сидит» используйте «стоит» или «опирается на стол».

Давайте источники для вдохновения

Нейросети знают множество художественных направлений, особенности стиля разных писателей, художников, фотографов и не только. Если добавить в запрос имя известного деятеля культуры, можно получить интересный и необычный результат. Например, посмотреть, как вёл бы свой Telegram канал Александр Пушкин или как Клод Моне нарисовал бы парк «Зарядье». С названиями книг, фильмов и картин это тоже работает.

Используйте английский язык, когда это возможно

Для создания текстов такой совет не пригодится, а вот в работе с иллюстрациями поможет. Нейросети обучаются на английском: даже если потом они осваивают другие языки, первый им понимать проще. С англоязычным запросом и результат получится более точным.

Если английский вы знаете только на базовом уровне, обращайтесь к переводчикам с машинным обучением — они лучше понимают контекст и способны подобрать верные слова.

Устанавливайте рамки

Если вы точно знаете, какие параметры проекта вам нужны, сообщите об этом нейросети. Для текстов указывайте лимит по знакам, для иллюстраций — уровень стилизации, соотношение сторон, разрешение или вес (значимость) конкретных слов из запроса. Последний параметр поможет расставить акценты. Допустим, в простом запросе «fat cat» слова равны по значимости — нейросеть может выдать слегка пухлого кота. А в «fat::6 cat::5» у прилагательного вес больше — животное получится поупитаннее.

Показывайте примеры

Если у вас уже есть подходящие по стилю и формату тексты или иллюстрации, покажите их нейросети. Так она лучше поймёт, чего от неё просят, и сразу сделает красиво. Вставлять целый объект не нужно — достаточно поделиться ссылкой. Только заранее проверьте, чтобы доступ к содержимому был открыт. В некоторых нейросетях, которые создают изображения, на этом шаге можно остановиться, в других — стоит указать в запросе, что контент по ссылке надо использовать в качестве примера.

Как можно использовать ИИ в работе библиотекаря?

- оформление книжных выставок;
- разработка сценариев массовых мероприятий;
- автоматизация обработки книжных фондов;
- разработка поисковых систем;
- создание персонализированных подборок книг и материалов для пользователей;
- анализ данных и статистики;
- создание контента для социальных сетей и сайта библиотеки;
- работа с внутренними документами: нейросеть может помочь составить важное
- электронное письмо, например, ответить на большое количество отзывов;

- классификация и индексация книг: нейросеть может автоматически присваивать книгам
- тематические метки и классифицировать их по разным параметрам;
- оцифровка книг: нейросеть может оцифровывать не только сканы книг, но и рукописный текст.

Сервисы искусственного интеллекта, которые могут быть полезны библиотекарям:

[ЭБС Лань https://e.lanbook.com/](https://e.lanbook.com/)

— электронная библиотека лицензионной учебной и профессиональной литературы, предоставляющая доступ к учебникам, пособиям, монографиям, научным журналам на сайте ЭБС и в мобильных приложениях для iOS и Android.

Для сотрудников библиотек разработаны сервисы, позволяющие получать статистическую информацию использования ресурса чтения книг, отслеживать пополнение ЭБС. Библиотекари могут самостоятельно оцифровывать документы, отслеживать, какие материалы уже есть в библиотеке, а какие еще надо приобрести. Обученная нейросеть самостоятельно классифицирует книги согласно тематическим категориям и областям знания.

методические рекомендации по работе в ЭБС Лань -

https://iokk38.ru/wp-content/uploads/2021/02/18_Гильмуллина-М.С.-МР-Лань.pdf

[«Поиск по архивам» от Яндекса. https://ya.ru/](https://ya.ru/)

Эта нейросеть распознаёт архивные документы. Сервис Яндекса «Поиск по архивам» позволяет быстро находить имена, фамилии, названия населённых пунктов и любые другие слова в рукописных документах XVIII — начала XX века. Сейчас в базе более 16 миллионов архивных документов из хранилищ Москвы, Астраханской, Оренбургской, Иркутской и других областей. Со временем количество фондов и источников будет увеличиваться.

Сервис работает на базе технологии оптического распознавания текста Яндекса. Нейросети узнают утратившие актуальность символы, учитывают особенности почерка и за несколько секунд превращают непонятные неподготовленному человеку записи в печатный текст.

[BotHub.https://bothub.chat /](https://bothub.chat/)

Представляет собой своеобразный агрегатор различных нейросетей, объединённых на одной платформе. Будет полезен для фанатов передовых моделей вроде ChatGPT, Claude, Midjourney, DALL-e и других, недоступных российскому пользователю. Важно отметить, что использование сервиса не требует ни VPN, ни иностранных номеров для регистрации — достаточно указать свою электронную почту. Помимо стандартного бесплатного тарифа, предназначенного для ознакомления с функционалом платформы, BotHub предлагает реферальную программу, где самые низкие цены на подобные услуги в России.

Этот агрегатор довольно удобен в использовании, поскольку все нейросети объединяет один интерфейс, доступный как в веб-версии, так и в телеграм-боте. Другие преимущества включают интуитивно понятный интерфейс на русском языке и удобный телеграм-бот с полезными функциями вроде анализа данных по ссылкам и распознаванием голосовых.

GigaChat — это мультимодальная нейросеть, разработанная компанией «Сбер». Она оптимизирована для работы с русским языком и может выполнять широкий спектр задач: от общения до создания креативного контента. GigaChat — российский аналог ChatGPT и тоже работает в формате чата: вы отправляете запрос, а нейросеть на него отвечает. Разработка поддерживает русский и английский языки. Кроме того, GigaChat запоминает детали разговора, ему можно задавать уточнения, а он будет генерировать ответы на вопросы с учетом контекста беседы.

Что умеет GigaChat?

- Отвечать на вопросы и вести диалог.
- Писать программный код.
- Создавать планы презентаций.
- Сочинять стихи.
- Писать эссе.
- Генерировать изображения по текстовому описанию.
- И другие схожие задачи.

Как начать пользоваться GigaChat:

1-й способ. Официальный сайт

Убедитесь, что VPN отключен. Затем авторизуйтесь через «Сбер ID» на сайте developers.sber.ru.

2-й способ. Telegram-бот

Перейдите по ссылке на Telegram-бота [@gigachat_bot](https://t.me/gigachat_bot). Вас встретит стандартный интерфейс Telegram-бота. Бот будет перенаправлять ваши вопросы на сервера GigaChat и возвращать ответы в чат.

Perplexity <https://www.perplexity.ai/> - это поисковая система, представляющая собой новую эру в области интеллектуального поиска. В отличие от традиционных поисковиков, Perplexity не только находит информацию в сети, но и синтезирует ее в целостные, готовые к использованию тексты. Ключевое преимущество этой системы перед такими AI-ассистентами, как ChatGPT, заключается в ее способности оперировать актуальными данными из интернета, гарантируя тем самым релевантность и своевременность предоставляемой информации.

Интерфейс Perplexity отличается интуитивностью и простотой использования. Пользователю достаточно ввести запрос на любом языке, после чего нейросеть мгновенно генерирует логически структурированный и информативный текст, компилируя данные из различных достоверных источников. Удобство системы дополняется интерактивными элементами: термины снабжены всплывающими определениями, а сноски позволяют углубиться в первоисточники информации. Полученными результатами легко поделиться с коллегами или читателями.

Однако функционал Perplexity не ограничивается лишь поиском и компиляцией информации. Система также обладает уникальной способностью генерировать идеи для новых запросов на основе уже полученных результатов. Эта особенность делает Perplexity незаменимым инструментом для широкого круга специалистов, работающих с информацией, открывая новые горизонты для творческого и аналитического мышления.

Gamma – <https://gamma.app/> - инструмент для создания высокоэффективных лендингов (рекламных веб-страниц). С помощью простого текстового запроса

Gamma способна мгновенно сгенерировать страницу или презентацию практически на любую тематику. Вам потребуется лишь незначительная корректировка текста для достижения желаемого результата.

Этот сервис позволяет даже неопытным пользователям создавать профессиональные презентации за считанные минуты. Gamma автоматически подбирает и интегрирует релевантные изображения, видеоматериалы, графики и другой медиаконтент. Результатом становится интерактивная веб-презентация, значительно превосходящая по визуальной привлекательности стандартные слайды. Готовым проектом легко поделиться или встроить его на веб-сайт.

Бесплатная версия предоставляет возможность создавать и тестировать различные проекты, а полный доступ ко всем возможностям сервиса доступен за 8 долларов в месяц.

Вот некоторые доступные для россиян сервисы, генерирующие изображения и видео:

Kandinsky — <https://www.sberbank.ru/ru/person>

Kandinsky — это нейросеть для генерации изображений и видео по текстовому описанию, разработанная компанией «Сбер» при поддержке Института искусственного интеллекта AIRI.

Нейросеть доступна на русском языке и постоянно совершенствуется, предлагая всё новые возможности для создания визуального контента.

Шедеврум <https://shedevrum.ai/>

— это нейросеть от Яндекса для генерации изображений, доступная на мобильных устройствах Android и iOS.

Преимущества:

- Бесплатное использование (в отличие от многих конкурентов)
- Поддержка русского языка для запросов
- Простой и понятный интерфейс
- Быстрая обработка запросов (около 3-5 минут)
- Наличие готовых модификаторов (стилевые настройки, разрешение)

Недостатки:

- Проблемы с качеством
- Неестественные лица и глаза
- Искажения пропорций рук и пальцев
- Иногда выдает обычные картинки вместо генерации
- Сложности с пониманием контекста

Технические ограничения:

- Не может создавать изображения конкретных людей
- Запрет на политический и религиозный контент

Функциональные ограничения:

- Пока доступно только 4 варианта генерации
- Нет расширенных настроек

Ограниченные возможности для профессионального использования

Несмотря на недостатки, Шедеврум показывает потенциал для развития и уже сейчас может быть полезен для создания простых изображений, особенно когда

важна скорость и доступность. Нейросеть продолжает совершенствоваться, и разработчики обещают расширение функционала в будущих обновлениях.

Gerwin <https://gerwin.io/?ysclid=m7kdpuz6ni935471437> – российская альтернатива ChatGPT, которая может генерировать тексты и изображения.

Где можно убрать фон на изображении с помощью нейросети онлайн

Вот несколько наиболее удобных и простых способов убрать фон нейросетью онлайн, не устанавливая лишних приложений:

«**Геннадий**» - Телеграм-бот с ИИ, который может быстро и бесплатно убрать задний фон с фото – нейросеть обрабатывает одну картинку за раз и присылает в чат файл png в исходном качестве без подложки. Отправлять можно неограниченное количество фотографий. Инструмент поможет не только убрать фон на фото – нейросеть умеет улучшать изображение: бот с ИИ увеличивает разрешение без потери качества. Удобно, если нужно быстро удалить фон или увеличить картинку. Также умеет генерировать идеи постов с ChatGPT, присылает рандомную идею публикации с инструкцией из подборки SMMplanner и подбирает хештеги.

Acetone - Бесплатный онлайн-сервис, с помощью которого можно улучшать фотографии и создавать новые изображения. На сайте можно не только убрать фон с картинки – нейросеть может удалить с него конкретный выделенный объект. Работает на любых устройствах и поддерживает пакетную обработку фотографий. Нейросеть можно интегрировать в сторонние приложения. При покупке тарифа можно работать с изображениями без ограничений.

Retoucher Online Удаление фона изображения онлайн - быстро и просто. Инструменты предоставляют массу возможностей для создания изображений без навыков в дизайне и экономят время, помогая легко воплощать лучшие идеи в жизнь, обрабатывает изображение любого предмета. Всё работает автоматически - вам нужно лишь добавить свое изображение с компьютера, чтобы удалить фон изображения.

BiRefNet - новая нейросеть справляется с фоном любой сложности в два клика! Забудь о сложных редакторах и ручном выделении!

Убрать лишний предмет с фотографии, картинки.

SnapEdit удалит ненужные объекты всего за несколько секунд. Настройте свое изображение с помощью ручной кисти, чтобы достичь идеального результата.

Искусственный интеллект (ИИ) — это не просто инструмент, это партнер, который может помочь нам в решении повседневных задач, раскрыть творческий потенциал и открыть новые горизонты.

Используя ИИ, вы можете освободить время для того, чтобы посвятить его действительно важным и вдохновляющим делам. Позвольте ИИ стать вашим помощником в учебе, работе, творчестве или быту. Воспользуйтесь его возможностями для анализа информации, автоматизации рутинных процессов и генерирования новых идей.

Не бойтесь мечтать и экспериментировать! Ведь в ваших руках невероятная сила — способность воплощать в жизнь самые смелые идеи с помощью ИИ.

«Нейросети как ресурс для библиотечной работы»

Солунова Яна Алексеевна

*библиотекарь
отдела автоматизации
Центральной городской
библиотеки МБУ «ЦБС»*



Уважаемые коллеги, сегодня мы обсудим, каким образом современные цифровые инструменты, такие как система ГигаЧат, могут быть интегрированы в повседневную деятельность библиотекаря для оптимизации рабочих процессов, повышения качества обслуживания пользователей и улучшения организации культурно-просветительных мероприятий.

Рассмотрим некоторые возможности указанной нейросети.

1. Автоматизация подготовки отчетной документации. После завершения культурных мероприятий, таких как встречи с писателями, литературные чтения или тематические выставки, библиотекарь сталкивается с необходимостью составления отчетов. Система ГигаЧат способна автоматически создавать тексты на основе заданных параметров.

Пример запроса:

*Сформулируй отчет о проведенном мероприятии «Герои любимых книг», включая описание представленных книг, участников и отзывы посетителей.

2. Разработка оригинальных концепций мероприятий. Организация интересных и привлекательных событий требует креативного подхода. ГигаЧат способен предложить идеи для названий и форм мероприятий, что позволит библиотекарям выделяться среди конкурентов.

Пример запроса:

*Предложи концепцию мероприятия, приуроченного к юбилею А.С. Пушкина.

Возможный результат:

*Литературный вечер «Пушкинский бал: страницы прошлого» в формате костюмированной вечеринки с декламацией стихотворений автора.

3. Быстрая навигация по библиотечному фонду

Библиотекари регулярно сталкиваются с необходимостью оперативного поиска информации о книгах, авторах и библиографических данных. Использование возможностей ГигаЧат позволяет ускорить этот процесс и повысить точность предоставляемых сведений.

Пример запроса:

*Укажи перечень произведений Ивана Тургенева, включённых в школьную программу.

*Дай библиографическую ссылку на роман Г. Яхиной «Зулейха открывает глаза» по ГОСТУ 2008 года.

4. Формирование индивидуальных читательских рекомендаций.

Одним из важнейших аспектов работы библиотекаря является подбор литературы, соответствующей интересам конкретного читателя. ГигаЧат может генерировать персонализированные рекомендации на основании заданных критериев.

Пример запроса:

*Подготовь список книг для подростка, проявляющего интерес к жанрам научной фантастики и приключений.

5. Обеспечение многоязычной доступности информации.

Работа с иностранными изданиями и перевод текстов становятся проще благодаря функционалу ГигаЧат. Библиотекари могут оперативно получать переводы необходимых фрагментов, расширяя доступ читателей к иностранной литературе.

Пример запроса:

*Переведи следующий фрагмент на русский язык.

6. Создание рекламных материалов для акций и конкурсов.

Эффективная организация конкурсов и акций требует разработки ярких и запоминающихся названий и слоганов. ГигаЧат предлагает решения для брендинга мероприятий.

Пример запроса:

*Разработай название и рекламный слоган для конкурса читательских рецензий.

Пример результата:

Название: *«Читательские открытия»

Слоган: «Открой книгу — открой мир!»

7. Редактирование и обработка текстов.

Подготовка информационных писем, пресс-релизов и анонсов требует умения чётко и структурированно излагать мысли. ГигаЧат обеспечивает широкий спектр инструментов для обработки текстов: от краткого изложения до расширения содержания и перефразирования.

Примеры запросов:

*Кратко изложи сюжет романа Льва Толстого «Война и мир».

*Расширь утверждение: «Книги способствуют личностному развитию».

*Переформулируй выражение: «Книга — лучший друг человека».

*Расширь текст.

*Изложи текст из файла.

Использование платформы ГигаЧат даёт библиотекарям мощные инструменты для автоматизации рутинных задач, творческого самовыражения и эффективного взаимодействия с аудиторией. Эти технологии позволяют модернизировать традиционные процессы, делая работу библиотекаря более продуктивной и привлекательной для современного читателя.

«Как создать эффективную афишу для мероприятия в библиотеке с помощью мобильного приложения»

Давыдова Людмила Михайловна

*библиограф Центральной
детской библиотеки МБУ «ЦБС»*



Я расскажу, как создаю афиши в приложении «Базарт» на мобильном телефоне. Приложение «Базарт» скачивается из Google Play.

«Базарт» - это бесплатный фоторедактор, позволяющий обрабатывать и оформлять изображения. Правда, в приложении только часть функций бесплатных, но их вполне достаточно. Главное преимущество данного приложения в том, что оно рассчитано на рядового пользователя, а не профессионала. В нём легко разобраться, действуя интуитивно.

Приложение предлагает готовые шаблоны для фотоколлажей, макетов и обложек. Что ценно для нас – это то, что оно позволяет создавать нам собственные проекты, сохранять их, копировать и изменять спустя какое-то время.

Все рисунки, фотографии, тексты легко перемещаются, копируются, обрезаются фоторедактором. Есть функция «убрать фон рисунка». Созданный проект сохраняется в Галерею мобильного телефона.

Для создания афиши с нуля нам нужно выбрать значок +.

Первый шаг: выбор размера и расположения афиши. Так как по статистике в социальные сети большинство пользователей, в наше время, заходят с мобильных телефонов, то и просмотр афиши для них будет более удобен, если она будет расположена вертикально. Поэтому я выбираю размер под названием «Портрет» путём нажатия на него.

Второй шаг: Нажать на значок +, при этом открывается панель, благодаря которой можно загрузить фотографию из Галереи телефона, выбрать фон, написать текст и вставить графические рисунки.

Третий шаг: Загрузить фото всех необходимых логотипов, напечатать все необходимые атрибуты афиши, о которых мы говорили ранее. Это название библиотеки, название мероприятия, возрастное ограничение, адрес библиотеки и контактный телефон (можно мобильный), электронный почтовый адрес для приёма конкурсных работ (например, при конкурсе чтецов), дату и время проведения мероприятия или сроки проведения конкурса, указать платное или бесплатно мероприятие (можно указать цену).

Четвёртый шаг: Начинается творческая работа.

Можно выбрать фон афиши из предлагаемых программой, использовать своё фото или фото, скаченное с интернет. Подобрать шрифты и цвета текста. Обратите внимание, что текст на афише должен легко читаться. Постарайтесь сделать шрифт достаточно крупным и разборчивым, чтобы информация была доступной для всех. При создании афиши используйте не более 3 видов шрифтов и не более 3 цветов для написания текста, тогда её будет легче читать. Поглядев на афишу, Вы должны сразу увидеть название мероприятия, поэтому оно должно располагаться на переднем плане и его шрифт должен быть крупнее остальных надписей. Название библиотеке тоже должно хорошо просматриваться.

Программа «Базарт» предлагает большое количество разнообразных рисунков для фона (из них достаточно много бесплатных). Она даёт возможность вставлять фото и картинки из Вашей Галереи и использовать графические рисунки из своей базы (здесь бесплатных рисунков не так много). Есть шрифты на русском языке «Кириллица», из иностранных шрифтов некоторые тоже можно применять при написании русских слов, но не все. Можно менять цвета шрифтов, делать цветной контур вокруг букв. Возможно применение эффектов.

Когда афиша готова необходимо её сохранить, как показано на слайде. При сохранении в Галерею мы получим афишу с надписью: «Базарт» внизу. Эту надпись легко срезать с помощью встроенных инструментов самой Галереи – кнопка «Обрезать». Но этот факт надо иметь в виду при создании афиши, внизу всегда надо оставлять немного свободного места, которое потом уйдёт под обрезку.

Приложение «Базарт» позволяет легко создавать афиши для мероприятий, предлагая интуитивно понятные инструменты для работы с изображениями, текстом и дизайном, а также возможность сохранения и редактирования проектов.

**«Использование
видеоредакторов
в создании контента
для сообщества библиотеки»**

Ирусланова Регина Алисовна
*ведущий библиотекарь
библиотеки-филиала №14
МБУ «ЦБС»*



Добрый день, дорогие коллеги! Сегодня мы с вами затронем интересную тему, которая касается библиотечной деятельности на просторах виртуальной сети. Сейчас общество потребляет всю необходимую информацию в интернете. Ведь она стала доступной благодаря компьютеру и телефону. Библиотекам приходится адаптироваться под сегодняшние реалии, чтобы быть в ногу со временем. Для того, чтобы привлечь посетителей, нужно искать новые подходы работы с ними. Одним из них является - продвижение в социальных сетях.

Активная работа библиотеки в социальных сетях помогает получать обратную связь от читателей, продвигать услуги, популяризировать книги, мероприятия и другие направления деятельности учреждения, способствует общению пользователей с библиотекарями и друг с другом. Социальные сети помогают библиотеке быть более доступной и удобной для читателей. Не всегда у пользователей есть возможность лично посетить библиотеку, чтобы получить необходимую информацию.

Для того, чтобы интересно преподнести эту информацию. Мы прибегаем к работе с мультимедийными продуктами. Через которые можно продвигать библиотеку и создавать положительный имидж.

Одним из инструментов для привлечения аудитории и потенциальных читателей является видеоредакторы, которые стали доступны для работы. Видеоредактор - программа, в которой можно осуществлять всевозможные манипуляции с видеофайлами и фотографиями.

Возможностей данных программ множество. С помощью их вы можете создать полноценный и классный видеоматериал! Одним из таких редакторов являются **CAPCUT** и **POWERDIRECTION**.

Данные приложения имеют множество функций и шаблонов. С помощью них можно создавать интересные картинки, видеофайлы и фильмы. Для того, чтобы создать мультимедийный продукт нужно использовать разнообразные инструменты, а именно:

- Монтаж видео и фотографий
- Накладывания титров, субтитров, музыки, стикеров
- Удаление фона

- Обрезка и вставка объектов
- Запись голоса
- Создание спецэффектов
- Осуществление цветовой и тональной коррекции изображения
- Анимация
- Рисование

Для того, чтобы приступить к созданию материала, нужно открыть приложение и выбрать определенный инструмент для реализации.

1 шаг. Кнопка **новый проект** подразумевает под собой добавление фотографии или видео с галереи сотового телефона, с которыми непосредственно связано видеоредактирование.

2 шаг. После добавление происходит редактирование материала с помощью различных функции, находящиеся внизу в виде панели задач:

Изменить: данное видео, фотографию, картинку возможно обрезать по времени.

➤ **Звук:** подобрать подходящее звуковое сопровождение.

➤ **Текст:** Можно добавить текст и выбрать разный шрифт и стиль.

➤ **Наложение:** На данный ряд видеоредактора есть возможность наложить другое видео, фотографию или картинку.

➤ **Эффекты:** Чтобы насыщеннее и интереснее был видеоролик, добавляются разные спецэффекты, где можно сделать переходы кадров, фотошоп, прибегнуть к нейросети и др.

➤ **Субтитры:** Эта функция позволяет внедрить в видео субтитры в разных стилях. Помогают в этом шаблоны, которые могут быть представлены на панели задач.

➤ **Соотношение сторон:** видео можно подогнать под любой формат, который будет удобен при просмотре на компьютере, телевизоре и телефоне.

➤ **Фильтры:** с помощью фильтров можно корректировать цвет изображения, делая его качественно.

➤ **Стикер:** графическое изображение, Используется для проявления эмоций, действий. С помощью него на видео и картинках красочно передается мысль.

➤ **Фон:** основной цвет или тон, на котором размещается изображение или текст. При желании эта задача дает менять фон под любой стиль.

3 шаг. Выбираешь качество видео и сохраняешь конечный результат.

VK Клипы – это бесконечная лента коротких вертикальных видео продолжительностью от 3 секунд до 3 минут на различные темы: развлечения, бизнес, образование и т.д. Публикуя такие ролики, вы можете получить больше просмотров и подписчиков, так как платформа весьма популярна: ежедневно клипы в VK смотрят более 20 миллионов пользователей, а число просмотров этих видеороликов превышает один миллиард в сутки. Также для просмотра и создания коротких видео можно использовать отдельное мобильное приложение «VK Клипы».

Автору клипы позволяют находить свою аудиторию, собирать подписчиков и становиться популярнее, а зрителям короткие видео помогают просто расслабиться и развлечься или узнать что-то новое и полезное.

Публиковать клипы можно со своей личной страницы, однако если вы собираетесь настраивать рекламу, хотите продвигать свои товары, услуги или личный бренд, то размещать видео следует от имени сообщества или публичной страницы.

В работе с этими приложениями, можно выделить то, что он бесплатный и его можно скачать на андроид, айфон и компьютер. Удобные функции и инструменты, в которых может разобраться новичок. Ну и без всяких проблем можно загрузить сырой материал, обработать его, и скачать уже полноценное видео и фото в хорошем качестве.

Из существенных минусов можно выделить то, что они иногда дают сбой, без интернета не желают работать. Так же они занимают большое время на загрузку готового материала. Нужно постоянно удалять водяные знаки.

Хочется пожелать коллегам отличного библиотечного продвижения в социальных сетях и неиссякаемой творческой деятельности.

«Основы текстовых генераторов в библиотечном деле»

Каткова Галина Валерьевна
заведующий отделом (сектором)
библиотеки-филиала №24
МБУ «ЦБС»



Добрый день, уважаемые коллеги, представляю вам свой опыт применения текстовых генераторов в работе.

1. От идеи до реализации: как ИИ помогает готовить библиотечные мероприятия

Подготовка любого мероприятия – сложный многоступенчатый процесс, начинающийся с поиска идеи и заканчивающийся написанием подробного сценария. Нейросети интегрировались в этот процесс на всех этапах, значительно упрощая и ускоряя работу.

Поиск свежих тем

Рассмотрим, как это происходило на примере организации цикла мероприятий, посвящённых 200-летию со дня рождения Фёдора Достоевского. Задачей было разработать нестандартные форматы, интересные для подростковой аудитории, избегая уже приевшихся лекций, чтений и выставок.

Обращение к ChatGPT стало первым шагом. Запрос звучал следующим образом: *«Придумай 5 нестандартных форматов мероприятий к юбилею Достоевского для аудитории 15-18 лет, которые ещё не надоели посетителям».*

Получилось несколько неожиданных предложений, среди которых особенно выделялась идея «Судебного заседания по Раскольникову» — интерактивного обсуждения с элементами ролевой игры, где участники выступали в роли адвокатов, прокуроров и свидетелей.

Разработка сценария

Следующим шагом стала разработка подробного сценария. Запрос к нейросети был уточнён:

«Разработай подробный сценарий интерактивного обсуждения «Суд над Раскольниковым» продолжительностью 90 минут. Включи:

- 1. Вступительное слово ведущего*
- 2. Этапы обсуждения*
- 3. Список цитат из романа для аргументации*
- 4. Вопросы для зрительского голосования».*

Полученный от нейросети сценарий необходимо было доработать, добавив биографические материалы о Достоевском, подобрав фрагменты экранизаций для показа. Однако база, предложенная ИИ, сэкономила значительное количество

времени и усилий. Без нейросети разработка такого сценария заняла бы значительно больше времени, требуя тщательного изучения романа, поиска подходящих цитат и разработки интерактивных элементов.

Подготовка сопроводительных материалов

На этапе анонсирования ChatDeepSeek помог мне в создании разных вариантов анонсов, запрос звучал так:

«Напиши два варианта анонса для соцсетей о мероприятии «Суд над Раскольниковым»:

- 1. Интригующий вариант для ВКонтакте*
- 2. Короткий ёмкий текст для Telegram».*

Это позволило эффективно продвигать событие в разных аудиториях, не тратя время на переформулировки.

2. Книжные выставки: от концепции до аннотаций

Организация тематических выставок — это всегда баланс между академичностью и популярностью. Нейросети помогают найти этот баланс.

Подбор литературы

При подготовке выставки об А. С. Пушкине возник вопрос: как представить свежий взгляд на хорошо изученную тему? Был использован запрос к ChatGPT:

«Подбери 15 малоизвестных произведений Пушкина и фактов из его биографии, которые редко включают в школьную программу, но которые могут заинтересовать взрослую аудиторию».

В ответе обнаружили несколько настоящих жемчужин — например, историю о том, как Пушкин чуть не стал историком Петра I, или его малоизвестные переводы из Ариосто (вот, например, поэма «Руслан и Людмила», которая и сделала его знаменитым. Все ли знают, что написана она под влиянием и по мотивам поэмы Ариосто «Неистовый Роланд» (оригинальное итальянское название – *Orlando Furioso*).

Создание аннотаций

Для каждой книги на выставке нужно написать краткую, но содержательную аннотацию. Раньше на это уходили часы. Теперь процесс выглядит так:

«Напиши 5 вариантов аннотации (не более 500 знаков) к книге Ю. Лотмана «Комментарий к Евгению Онегину», каждый в разном стиле:

- 1. Академический*
- 2. Популярный*
- 3. Интригующий*
- 4. Для молодёжи*
- 5. С упором на культурный контекст».*

Полученные варианты становятся **основой** для дальнейшей доработки.

Оформление и дополнения

Для выставки «Русский символизм в письмах» нейросеть помогла создать необычное оформление:

«Придумай концепцию интерактивного элемента для выставки о переписке символистов — чтобы посетители могли почувствовать себя участниками эпистолярного диалога начала XX века».

Полученная идея «Почтового ящика символистов» — где посетители могли оставлять свои стихи в духе эпохи — стала хитом среди наших постоянных читателей.

3. От черновика к публикации: работа над статьями

При написании материалов для портала «Культура.РФ» нейросети помогали осваивать новые темы и форматы.

Работа со стилем

Первые тексты получались слишком «библиотечными» — сухими и перегруженными терминами. ChatDeerSeek помог адаптировать их:

«Перепиши этот абзац о процессе реставрации книг так, чтобы он был понятен неподготовленному читателю, но сохранил информативность. Используй сравнения из повседневной жизни».

Получилось описание, где реставрация сравнивалась с работой хирурга и детектива одновременно.

Фактчекинг и дополнения

Для статьи о первых печатных каталогах был использован запрос:

«Найди 3-5 малоизвестных фактов о создании первых библиотечных каталогов в России 19 века. Только проверенные данные с указанием источников».

Это сэкономило часы работы с архивами, хотя все факты были перепроверены вручную.

Живой инструмент для живого дела

Спустя несколько лет активного использования текстовые генераторы воспринимаются как современные помощники — вроде умных каталожных карточек или электронных каталогов, которые когда-то тоже казались революционными.

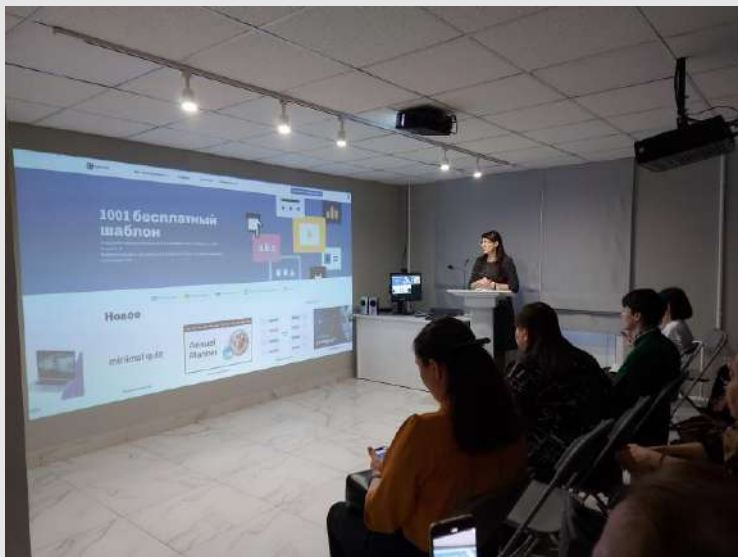
Да, первые результаты часто требуют правки — как черновик, написанный старательным практикантом. Да, без живого библиотечного опыта и вкуса их применение бессмысленно. Но когда за пару дней нужно срочно подготовить мероприятие, выставку и 10 статей — эти цифровые коллеги становятся настоящими спасителями.

Главный урок, который я вынесла: нейросети не заменяют специалиста, но многократно усиливают его возможности. Как когда-то печатный станок не отменил писателей, а дал им новые инструменты.

«Возможности сервиса «Genially»»

Миронова Дарья Николаевна

*заведующий отделом (сектором)
отдела методической и
инновационной работы
Центральной городской
библиотеки
МБУ «ЦБС»*



С развитием Интернета библиотеки получили новую категорию пользователей – виртуальных. Развивая дистанционный доступ к источникам информации, библиотеки создают виртуальные пространства, на которых успешно функционируют все библиотечные технологии. А это означает, что каждая библиотека становится проводником новой культуры – культуры виртуального информационного обмена, виртуального чтения, виртуального общения и познания.

Мультимедийная среда – среда, состоящая из любых комбинаций:

- текст, гипертекст, двумерная и трехмерная графика,
- анимация, движущееся изображение (цифровое видео и фото),
- музыка, звуковые эффекты.

Мультимедиа - взаимодействие визуальных и аудио-эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения

Мультимедийная среда используется в различных областях, включая образование, развлечения, маркетинг и дизайн. Примерами мультимедийных сред могут быть компьютерные игры, интерактивные презентации, веб-страницы с видео и аудио контентом. Пользователь может управлять воспроизведением, выбирать различные варианты или действия, а также получать обратную связь через визуальные и звуковые эффекты.

Сегодня я познакомлю вас с сайтом <https://genial.ly/>

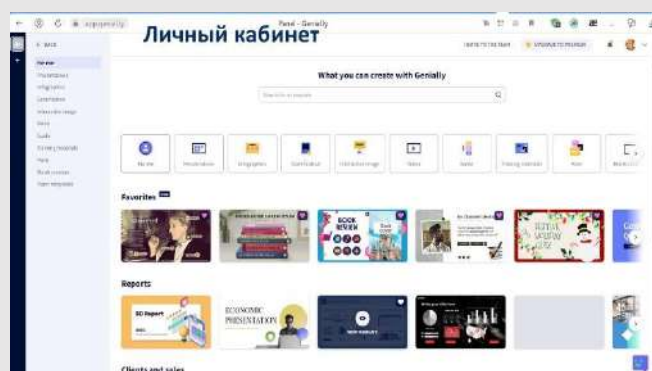
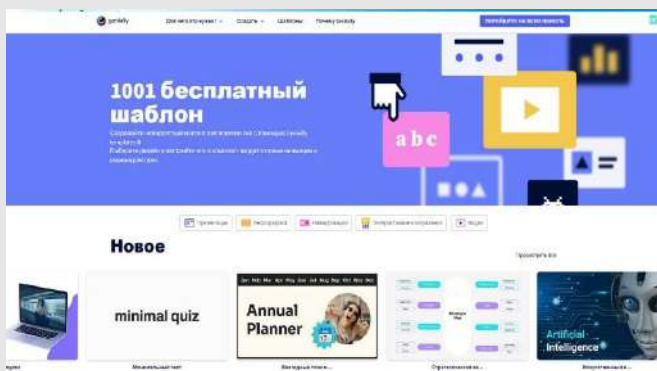
Сайт genial.ly позволяет создавать интерактивные ресурсы и красивый интерактивный контент для сайта и социальных сетей.

ОТКРЫТЬ САЙТ

Genially – веб-инструмент, то есть для создания презентации не нужны предварительно установленные программы, а только доступ в интернет.

<https://genial.ly/> универсальный онлайн-инструмент для создания презентаций, интерактивных изображений, викторин, инструкций, инфографики, таблиц, тестов, игр, обзоров, видеопрезентаций, анкет и контента для соцсетей.

Условно-бесплатный сервис. Достаточно и бесплатной версии.



Преимущества:

- ✓ более 1000 шаблонов в 12 категориях;
- ✓ возможность организовать весь контент на одном слайде;
- ✓ интерактивность и анимационные эффекты. Интерактивным элементом может быть текст, изображение, кнопка и т.д.;
- ✓ сервис предлагает архив бесплатных фотографий и возможность добавления собственных;
- ✓ интеграция контента с любой внешней платформы;
- ✓ организация самостоятельной и групповой работы над проектом.

Алгоритм создания презентации в сервисе:

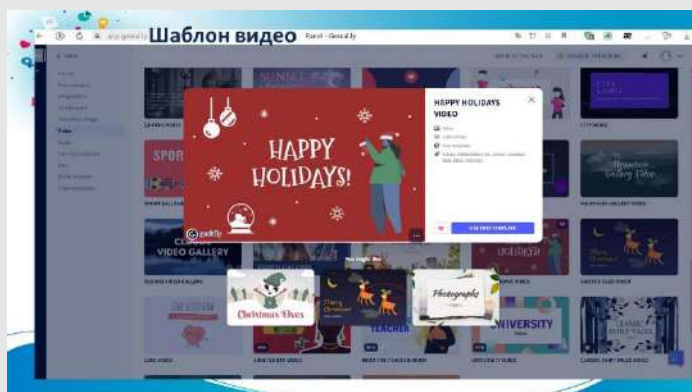
1. Регистрация в сервисе
2. Выбор шаблона
3. Создание презентации
4. Публикация

Небольшие комментарии по каждому из шагов.

Зарегистрироваться можно с использованием адреса электронной почты или с использованием аккаунта в социальных сетях.

Выбор шаблона

Для создания нового проекта нужно выбрать шаблон. Шаблоны сгруппированы по направлениям (презентация, отчет и т.д.). Выбираем нужный раздел. Все объекты размещаются на слайдах. Система предлагает сотни готовых анимированных интерактивных шаблонов слайдов на любые темы: просто выбираем подходящий шаблон слайдов и наполняем нужными объектами.



Создание презентации

В выбранном шаблоне вносим необходимые изменения с использованием панели инструментов: вставляем тексты, нужные изображения, связываем слайды.

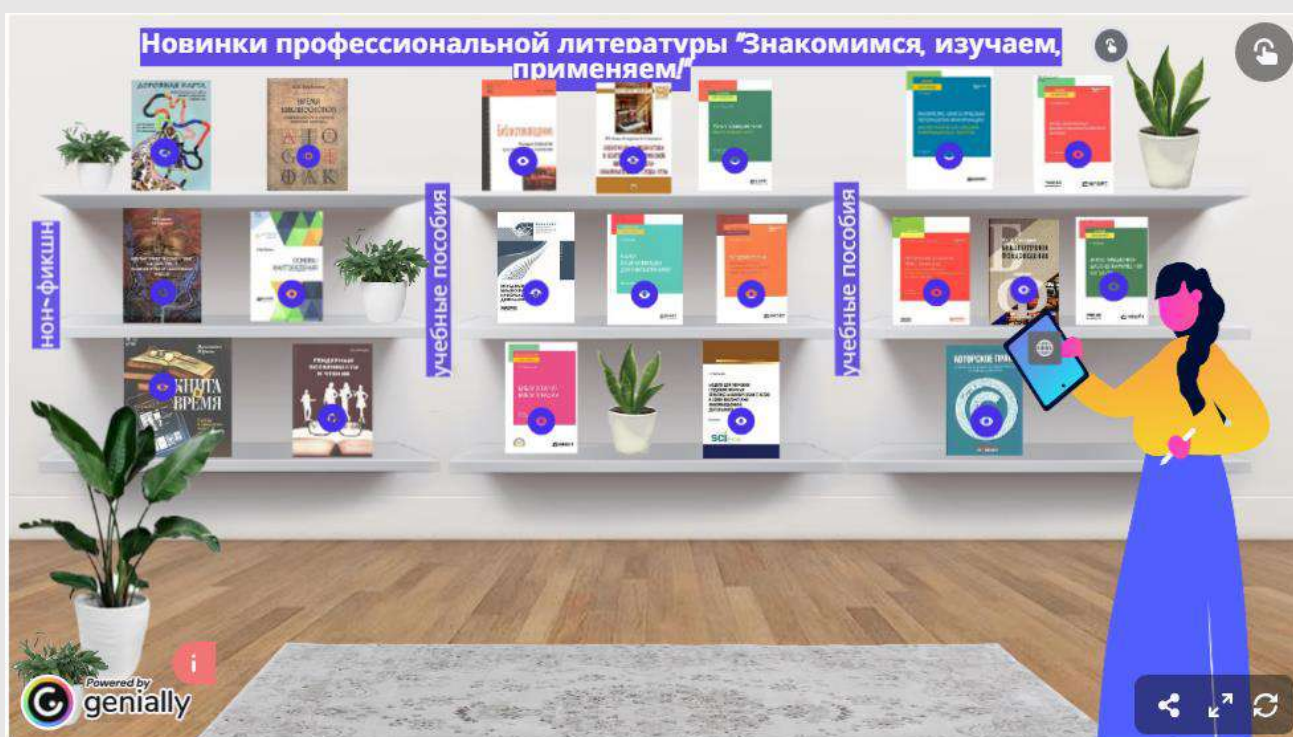
Публикация

Когда продукт готов его нужно опубликовать. Для этого нужно кликнуть по кнопке **ALL SET**:

Затем выбрать способ публикации:

- полноформатная презентация в отдельной вкладке;
- вставка презентации на различные ресурсы (сайт, учебная среда, социальные сети и т.п);
- скачивание презентации для использования оффлайн.

Готовый продукт, созданный в сервисе Genially можно опубликовать на сайте, в социальных сетях или просто поделиться ссылкой на ресурс.



Предлагаю познакомиться с моей работой по ссылке <https://библиотека-челны.рф/news/virtualnaya-knizhnaya-vystavka-professionalnoj-literatury-dlya-speczialistov-mbu-czbs-18>