

## **Современные формы работы библиотеки Тихоокеанского государственного университета со студенческой молодёжью: и знания, и развлечения**

Библиотека ТОГУ, являясь полноправным участником образовательного процесса, обеспечивает библиотечно-информационную поддержку учебной и научно-исследовательской деятельности университета. Она предоставляет своим пользователям целый спектр информационно-образовательных и культурно-досуговых услуг, задачами которых является формирование общей культуры человека и специфических компетенций, продвижение и распространение научных знаний, стимулирование читательской активности пользователей. Не последнее место в этой деятельности занимают игровые формы работы: квесты, деловые игры, квизы.

Одну из важнейших своих задач библиотека видит в участии в создании и развитии инфраструктуры научно-технической и инновационной деятельности в университете. Неслучайно на базе библиотеки ТОГУ функционирует Центр поддержки технологий и инноваций (ЦПТИ). Центр оснащён 20 современными автоматизированными рабочими местами для самостоятельной работы, необходимой техникой для проведения групповых занятий. Библиотечный фонд центра содержит нормативно-техническую литературу (ГОСТы, СНИПы, ОСТы, ВСНы, ГЭСНы, ФЕРы, ТЕРы, ТССЦ, строительные каталоги), патентные издания, авторефераты, диссертации, прошедшие защиту в стенах ТОГУ, — всего более 15 000 печатных изданий. По соглашению с Федеральным институтом промышленной собственности предоставлен доступ пользователям к патентным и непатентным базам данных ФИПС, ресурсам Всероссийской патентно-технической библиотеки (ВПТБ) в области технической информации.

Среди основных задач ЦПТИ — патентно-информационное обеспечение научно-образовательного процесса; организация обучения пользователей проведению патентно-информационных исследований и оформлению заявочных материалов для получения охранных документов на результаты интеллектуальной деятельности; оказание консультативной помощи специалистам по вопросам интеллектуальной собственности. Немаловажной задачей ЦПТИ является участие в работе университета по повышению уровня научно-исследовательской подготовки студентов, аспирантов и магистрантов, совершенствование форм привлечения молодёжи к научным исследованиям.

В работе с учёными, в том числе молодыми, библиотека тесно сотрудничает с отделом промышленной и интеллектуальной собственности университета. Ежегодно совместными усилиями проводится научно-практическая конференция «Интеллектуальная собственность в инновационном развитии региона». Тематика выступлений докладчиков направлена на научное и практическое рассмотре-

ние актуальных вопросов прав интеллектуальной собственности и их значения в инновационном развитии ДФО. Одной из обязательных секций конференции, которая проходит при поддержке сотрудников ЦПТИ, является «Информационное обеспечение интеллектуальной деятельности». К конференции оформляется виртуальная выставка «Интеллектуальная собственность в инновационном развитии региона», дополнительно библиотечные выставки оформляются и демонстрируются на интерактивных столах, электронные презентации — на мультимедийных панелях. Сотрудники библиотеки выступают с докладами по теме конференции. Всего состоялось пять научно-практических конференций.

Среди форм работы со студентами старших курсов, молодыми учёными — магистрантами и аспирантами — наиболее востребованными являются образовательные мероприятия.

На регулярной основе в центре проводятся семинары для аспирантов по темам: «Проведение патентного поиска в России и за рубежом», «Технологии проведения патентного поиска в базе данных Patentscope» и другие. В рамках учебного процесса для студентов организуются учебно-практические занятия по проведению патентного поиска в российских и зарубежных базах данных с элементами практики патентных исследований, а также вебинары и открытые лекции с привлечением специалистов из других регионов Дальнего Востока. На сегодняшний день только учебных занятий проведено более 40. Значимость таких мероприятий отмечена выдачей сертификата Федерального института промышленной собственности за лучший просветительский проект ЦПТИ по популяризации интеллектуальной собственности среди молодёжи в рамках Всероссийского конкурса среди ЦПТИ «Интеллектуальный хэш-трек».

Одной из новых и интересных форм активного обучения, появившихся в практике работы ЦПТИ с начала 2021 года, являются деловые игры.

Деловая игра представляет собой имитацию рабочего процесса, упрощённое воспроизведение производственной ситуации, включающей в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции, разбор почты и т. п. Игра регламентируется правилами, заранее прописанными в сценарии.

В 2021 году, в рамках Дней российской науки, было проведено две деловые игры для магистрантов и студентов технических и экономических специальностей. Руководила подготовкой и проведением игры руководитель ЦПТИ, специалист отдела промышленной и интеллектуальной собственности, патентный поверенный Российской Федерации И. Н. Бочкова. Деловая игра была подготовлена в соответствии с методикой, представленной в книге «Теория и практика управления интеллектуальной собственностью в цифровой экономике» (учеб. пособие, под ред. Е. Л. Богдановой, Т. Г. Максимовой. Санкт-Петербург, 2019 г.).

Целью деловой игры было изучение основ сферы интеллектуальной собственности, где участники должны были развить свои компетенции в вопросах охраны

и защиты интеллектуальных прав, сформировать теоретические и практические навыки в области правовой охраны промышленной собственности.

Игра состояла из трёх этапов. По условиям игры участники разделились на команды по два-три человека и выбрали капитана команды. Капитаны получили задание — непрозрачный пакет с заранее заготовленным предметом. Выбранный предмет нужно было исследовать, придумать ему новое использование или инновационное применение, то есть создать инновационный продукт с описанием и выбором формы результата интеллектуальной деятельности (патент на изобретение, полезная модель или промышленный образец). Затем заполнить официальные бланки на оформление своего результата, а также создать презентацию получившегося товара и выступить по окончании игры с докладом перед жюри.

На втором этапе участникам необходимо было провести маркетинговые исследования с изучением потребительского спроса, целевой аудитории, а также выбрать сырьё и материалы для изготовления изделия, продумать организацию производства, выбрать рынки распространения инновационного продукта, придумать маркетинговые стратегии, изучить основных конкурентов, создать логотип продукта. Затем заполнить официальные бланки по регистрации товарного знака и описать перспективы дальнейшего развития.

На третьем этапе игры команды демонстрировали свои презентации с рассказом о том, что у них получилось. В заключение члены жюри деловой игры подвели итоги и выявили победителей. Всем участникам были вручены дипломы 1, 2 и 3 степени, которые они смогут приложить к своему портфолио и применить их при устройстве на работу.

Игры прошли достаточно успешно, студенты и магистранты остались довольными получившимся результатом, когда студент становится не просто «обучаемым», а «обучающимся», то есть из объекта — в полноправный субъект образовательного процесса. В ходе деловой игры участники смогли применить знания в области российского законодательства, интеллектуальной собственности, провели патентно-информационный поиск; составили материалы заявки на регистрацию объекта интеллектуальной собственности, подготовили презентации своих инновационных товаров.

В дальнейшем подобные деловые игры планируется проводить со студентами других специальностей, в том числе с разным уровнем компетенций в области интеллектуальных прав.

Несомненно, главной и первоочередной миссией вузовской библиотеки является просвещение, помощь в учебной и научной деятельности, обеспечение учебного процесса необходимыми ресурсами. Однако сотрудники библиотеки не забывают, что в университет приходят люди, недавно имевшие статус детей. Студенческая жизнь сразу окунает вчерашнего школьника в учебную деятельность — лекции, семинары, зачёты, экзамены... Большинство попыток дать информацию в традиционном виде воспринимается как очередная скучная лекция.

Поэтому сегодня особенно важно применять новые активные виды деятельности или модернизировать самые простые и, казалось бы, устаревшие формы работы с читателями. Одной из таких форм, введённых для обслуживания читателей в библиотеке ТОГУ, стали онлайн-квизы.

Квиз — это разновидность викторин, интеллектуально-развлекательная игра, в которой нужно отвечать на разные вопросы (в основном на логику и эрудицию). Отличается от викторины разнообразным типом вопросов, различным предоставлением материала (открытые, закрытые, текстовые, мультимедийные и т. д.). Подготовка данного вида мероприятия несколько отличается от подготовки к викторине. Однако и имеет схожие этапы.

Первый и очень важный этап — подготовительный. Он включает в себя составление плана работы по созданию и проведению квиза, определяются задачи проведения мероприятия, аудитория, то есть с кем будет проводиться игра, подготовка реквизита, в том числе призов для команд-победительниц, время и место проведения мероприятия, состав жюри и т. д.

Во время следующего этапа — коррекционного — создаётся основной продукт — электронная презентация — и проводится репетиция.

Затем основной этап, куда входит непосредственное проведение квиза.

И третий — заключительный — этап — это сбор отзывов участников о квизе, проведение анализа прошедшего мероприятия, подготовка публикации с описанием опыта работы.

#### **Подготовительный этап:**

- определение целей, аудитории, помощников (актёров, ведущих, жюри и т. д.), времени, даты проведения;
- составление основного плана работы (определение хода и содержания мероприятия), сценария, сметы проведения мероприятия (приобретение призов, грамот);
- подготовка атрибутов, реквизита (изготовление наглядного материала);
- организация: согласование с администрацией (решение организационных вопросов).

#### **Коррекционный этап:**

- подготовка оформления: создание основного продукта — презентации с вопросами;
- репетиция: отработка с участниками всех этапов мероприятия. Для вуза чаще всего приглашение участников происходит через управление по воспитательной работе, студенческий совет или вузовские волонтерские организации, кураторов, старост;
- объявление и приглашение участников через все возможные информационные платформы: социальные сети, сайт, адресные рассылки. Если мероприятие будет проходить онлайн, обязательна регистрация (заявки можно собирать с помощью почты, мессенджеров, социальных сетей).

### **Основной этап:**

- оформление помещения: установка оборудования, технических средств, декораций, расстановка мебели для командной игры;
- приглашение участников, рассадка по командам. Если мероприятие проходит онлайн, то отправка приглашений в онлайн-видеоконференцию;
- проведение мероприятия.

### **Заключительный этап:**

- обязательная просьба оставить отзыв о мероприятии: лично (сразу после мероприятия), в мессенджере организатору, в социальных сетях (в комментариях или у себя на странице);
- самоанализ проведённого мероприятия: обсуждение с коллегами, подведение итогов;
- описание опыта в СМИ (социальные сети, сайт, специализированные журналы и т. д.).

Особое значение проведение квизов приобрело в период распространения коронавирусной инфекции, когда библиотека и весь университет перешли на дистанционную форму работы.

Первый квиз состоялся перед новым 2021 годом. На тот момент студенты провели на дистанционном обучении почти год. За это время библиотека провела достаточное количество различных мероприятий, направленных на продвижение электронных библиотечных ресурсов в помощь учебной деятельности. Культурные мероприятия в этот период в вузе практически не проводились. Поэтому в библиотеке было принято решение о проведении онлайн-квиза. Новогодняя игра получила достаточно хороший отклик от студентов. Они вспомнили новогодние фильмы, мультфильмы и песни, узнали о традициях разных стран, разгадали ребусы и вспомнили литературных персонажей. Для проведения мероприятия был использован Zoom — сервис для проведения видеоконференций, онлайн-встреч и дистанционного обучения.

Онлайн-формат мероприятия внёс свои коррективы. К примеру, при проведении квиза онлайн не стоит включать мультимедийные вопросы (видео, музыку), так как интернет-соединение может быть нестабильным и тогда видео или звук может идти с задержкой либо совсем не воспроизвестись на компьютерах участников.

С учётом всех нюансов, связанных с проведением новогоднего квиза, к «Дням науки» в библиотеке прошёл ещё один онлайн-квиз — «Занимательная наука». В этот раз студентам были заданы вопросы из разных научных областей. Уже традиционно игра была поделена на несколько раундов, где были собраны вопросы одного типа. В первом раунде отвечали на вопросы с четырьмя вариантами ответов. Во втором раунде участникам предстояло угадать, верно либо ложно представленное утверждение. В третьем раунде под названием «Где логика?» студенты угадывали слово, объединяющее три картинки. Четвёртый раунд, по отзывам студентов, был самым сложным. Участникам предстояло назвать учёного по его портрету.

Третий квиз, состоявшийся 9 апреля, был посвящён Дню космонавтики, 60-й годовщине первого полёта человека в космос. Для ТОГУ 2021 год стал особенно символичным: в космос отправился хабаровчанин — выпускник ТОГУ Пётр Дубров. Этим двум замечательным событиям и была посвящена игра. Она проходила очно. Команды участников квиза «Звёздный марафон» — студенты и школьники лицея «Звёздный» — соревновались за право называться знатоками космической темы.

Участников квиза ждали пять раундов:

- «Ключ на старт» (разминка);
- «Поехали!» (да/нет);
- «Вы просто космос» (лица российской космонавтики);
- «Моя вселенная» (конкурс Shazam);
- «Последний шанс» (Final countdown).

Раунд «Моя вселенная» (конкурс Shazam), по признанию игроков, оказался самым интересным. Участникам было необходимо прослушать отрывок из сериала/фильма/песни и угадать их название. Каждый из этих отрывков, конечно, имел отношение к космосу.

Таким образом, следует отметить, что включение подобных форм работы в деятельность библиотеки способствует продвижению знаний через игровую форму. Кроме того, игровые формы работы положительно влияют на повышение имиджа библиотеки среди студенческой аудитории, поскольку данный вид мероприятий очень популярен в молодёжной среде. Поэтому, учитывая интересы и потребности пользователей, вузовская библиотека должна продолжать поиск новых, нетрадиционных и эффективных форм работы, которые бы несли не только познавательную информацию, но были зрелищными, яркими и эмоциональными.