

А. А. Демчук

## СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ПЛАТФОРМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ПРОДУКТОВ ДАЛЬНЕВОСТОЧНОЙ ГОСУДАРСТВЕННОЙ НАУЧНОЙ БИБЛИОТЕКИ

Современная библиотека имеет широкий спектр информационных продуктов и услуг, доступных как в традиционном режиме, так и для удалённых пользователей. Развитие информационных технологий позволило получить удалённый доступ к библиотечным продуктам и услугам через Интернет.

Особое внимание следует уделить мультимедийной продукции библиотек. Мультимедийные возможности позволяют библиотекам преобразовывать популярные традиционные продукты в новый формат, востребованный современным пользователем. Викторины как традиционная форма массовых мероприятий также находят своё развитие в электронной среде.

Одной из особенностей современного пользователя является предпочтение виртуального общения реальному, наблюдается рост удалённого обслуживания. Самым оригинальным продуктом, учитывая данную особенность пользователя, является мультимедийная интерактивная викторина, в которой участники отвечают на вопросы и выполняют задания, объединённые общей темой. Например, одна из таких викторин «Из истории театральной жизни Хабаровского края» в Год театра в России была запущена Дальневосточной государственной научной библиотекой (ДВГНБ) на официальном сайте учреждения.

Предлагаемая викторина преследует цель привлечь внимание жителей и гостей нашего региона к истории становления и развития театрального дела в Хабаровском крае, узнать больше о выдающихся театральных деятелях, а также стать читателями нашей библиотеки и приобщиться к её коллекциям.

Наиболее активно использовать викторины в своей работе могут библиотеки, ориентированные на работу с детской и молодёжной аудиторией. Это можно объяснить тем, что игровая форма подачи информации актуальна для данной возрастной группы, использование динамических изображений и звука вызывает интерес и позволяет удерживать внимание пользователя. С помощью викторины можно привлечь внимание к конкретной работе, а её применение в учебном процессе позволит учащимся лучше усвоить содержание образовательной программы.

Главное преимущество викторины — это возможность проверить и улучшить свои знания по конкретной теме в игровой форме. Например, одной из таких викторин является онлайн-тест «Листая тургеневские страницы», приуроченный к 200-летию со дня рождения Ивана Сергеевича Тургенева и расположенный на сайте ДВГНБ.

Электронная среда обеспечивает быструю обратную связь с пользователями. Так, можно организовать диалог между пользователями, размещая публичные или частные отзывы и комментарии к викторине, что позволяет оценить сложность вопросов и организовать новые викторины с учётом интересов респондентов.

Подготовка викторины может осуществляться с помощью программы Microsoft PowerPoint с последующим преобразованием в формат Flash, совместимый с большинством браузеров и операционных систем, что обеспечит комфортное распространение викторины с сохранением анимационных эффектов, аудио- и видефрагментов, а также навигационных возможностей.

Основные технологические процессы создания викторины включают, во-первых, компиляцию вопросов. Ярким примером реализации мультимедийных возможностей является использование видео- и аудиоклипов как для вопросов, так и для обратной связи на ответ пользователя. Во-вторых, разработку заголовка слайда, приветствия и объяснения для викторины. Перед началом викторины желательно создать страницу с обращением к пользователю и предложением начать новую игру. Это может быть описание правил, сюжета, продолжение которого предполагается узнать во время игры, размещение карты с отмеченными задачами, инструкции, объясняющей работу с кнопками перехода и другими элементами управления. В-третьих, подготовку обратной связи по отклику пользователя. Пользователю, независимо от его возраста, важно получить подтверждение правильности своего ответа. Обратная связь может сопровождаться иллюстрациями, видео и анимацией, звуком. Если ответ неправильный, то нужно дать пользователю возможность пропустить ответ и перейти к следующему вопросу и просмотреть правильный вариант.

В-четвёртых, необходимо создать итоговый слайд с результатами викторины. Дистанционное участие в игре в большинстве случаев не предполагает получение реальных призов, достаточно ограничиться отзывами и комментариями к викторине. Финальный слайд может содержать иллюстрацию диплома, медали или звания победителя. При назначении баллов за правильные ответы возможны альтернативные варианты обратной связи в зависимости от количества набранных баллов.