

прав людини. В Україні медіаосвіта знаходиться на етапі становлення, проте бібліотеки вже долучились до медіаосвітнього процесу. Попри це, дослідження щодо участі бібліотек у формуванні медіа- та інформаційної грамотності майже відсутні.

Слід зазначити, що вперше медіаосвітній потенціал бібліотек було окреслено у 2013 р., під час Другої міжнародної науково-методичної конференції «Практична медіаграмотність», що була організована Академією Української Преси. Таким чином, медіаосвіта у бібліотеках — явище молоде.

Залученість бібліотек до розвитку медіа- та інформаційної грамотності наразі точкова та несистематична. Серед великих бібліотек країни медіаосвітні заходи систематично проводяться в наступних бібліотеках: Вінницькій, Житомирській, Запорізькій, Миколаївській, Полтавській, Харківській, Хмельницькій, Чернігівській ОУНБ, Полтавській, Харківській, Тернопільській ОБЮ. Дитячі бібліотеки нині майже не проводять подібних заходів. Серед бібліотечних медіаосвітніх проєктів відзначаються наступні: «Людина медіаграмотна» Миколаївської ОУНБ, «Я у медіапросторі» Чернігівської ОДБ, Студія медіакультури та грамотності «Відкритий простір» Полтавської ОБЮ, Школа медіаграмотності Хмельницької ЦМБ, «Майстерня медійної грамотності» Харківської ОУНБ. Деякі з проєктів на сьогодні вже не діють.

Для розповсюдження медіа- та інформаційної грамотності використовуються наступні засоби:

- лекції (зокрема з використанням мультимедіа);
- тренінги;
- книжкові виставки;
- виставки плакатів;
- вікторини;
- розміщення посилань на медіаосвітні ресурси в соцмережах та на власних сайтах;
- клуби за інтересами;
- ігри (зокрема використання онлайн-ігор);
- інтерактивні вікторини (на сайті Тернопільської обласної бібліотеки для молоді).

Підсумовуючи, можна зазначити недостатню залученість бібліотек України до медіаосвітнього руху. Ймовірні причини цього явища — відсутність розуміння важливості медіаосвіти упродовж всього життя, відсутність систематизованого навчання бібліотечних працівників на державному рівні та на місцях, недостатня кількість методичних матеріалів, адаптованих саме під бібліотечні реалії тощо. Щодо засобів розповсюдження медіаосвіти можна висувати про перехід до інтерактивних — тренінги, ігри, вікторини тощо. Це свідчить про розуміння бібліотекарями важливості взаємодії з користувачами під час опанування ними знань, умінь та навичок медіаграмотної людини.

Н. А. Коржик

ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В БІБЛІОТЕКАХ

У цифрову епоху сучасне покоління в методах отримання знань та пізнання світу все більше тяжіє до новітніх технологій. Змінення парадигми отримання

інформації, знань призвели до поширення імерсивних технологій і в бібліотеках, які є освітнім осередком суспільства.

Імерсивні технології (immersive – з англ. занурювати) – це технології повного чи часткового занурення у віртуальний світ, а також різні види віртуальної та змішаної реальності.

Активне проникнення імерсивних технологій (AR/VR/MR доповненої, віртуальної та змішаної реальності) в бібліотеках стає у нагоді для кращого інтерактивного надання та засвоєння будь-якого контенту, особливо освітнього, завдяки своїм особливостям надаючи можливість не тільки отримати нову інформацію (знання), а й також пережити її, відчутти, отримати певні враження, здійснити віртуальні подорожі та інше.

Особливостями такого споживання контенту є технічне оснащення (комп'ютер, планшет, смартфон) та спеціальне програмне забезпечення. Віртуальні технології, котрі дозволяють створювати сучасний контент, це:

– доповнена реальність (AR – augmented reality) – техніка візуалізації, яка пов'язана з комбінуванням об'єктів реального світу і інформації, поєднаної за допомогою комп'ютера. Така технологія має основні функціональні характеристики: комбінування об'єктів реального світу з віртуальними елементами, які взаємодіють у реальному часі і відображені на будь-якому дисплеї з урахуванням положення в просторі (координати і кут нахилу), отже дозволяє «нашарувати» віртуальний контент на реальний світ.

– віртуальна реальність (VR – virtual reality) – технологія, що дозволяє користувачеві повністю поринути в штучно створене за допомогою комп'ютерного обладнання віртуальне середовище, але потрібна спеціальна гарнітура VR.

– змішана реальність (MR – mixed reality) – це найсучасніша розробка в технології віртуальної реальності, яка може викликати різноманітні відчуття. На сьогодні є два види змішаної реальності: віртуальні об'єкти не просто накладаються на живий реальний світ, але можуть також взаємодіяти з ним (тобто користувач залишається в реальному середовищі, тоді як до нього додають цифровий вміст; користувач може взаємодіяти з віртуальними об'єктами) та цифрове середовище, яке прив'язане до живого реального світу та майже повністю заміщує його (користувач повністю занурюється в штучне середовище). Відмінність з віртуальною реальністю в тому, що цифрові об'єкти нашаровані на реальні, тоді як у випадку звичайного VR – середовище не пов'язане з реальним світом навколо користувача.

Використання технологій віртуальної та доповненої реальності в бібліотеках як допомога в навчанні та розвитку є перспективним, оскільки вже зараз молодь оперує великим об'ємом контенту (інформації), засвоєння якого безпосередньо залежить від ефективності її подачі.

Створення віртуальної реальності в технічному напрямі забезпечують різні групи пристроїв: QR (quick response) code – штрих-код швидкого відгуку; RFID (Radio Frequency IDentification – радіочастотна ідентифікація); інтерактивні дошки; окуляри віртуальної реальності та інше.

Завдяки імерсивним технологіям бібліотека перетворюється на інтегроване інформаційно-освітнє середовище, що являє собою комплекс програмно-технічних засобів, цифрових освітніх ресурсів, які орієнтовані на задоволення

потреб користувачів в інформаційних сервісах та ресурсах. Такий підхід дозволяє споживати контент як у традиційному форматі, так і в електронному, або змішаному, що надає можливості користувачам освоювати контент у зручному варіанті.

Імерсивні технології в бібліотеці сьогодні забезпечують навігацію, допомагають користувачеві орієнтуватися в бібліотечних ресурсах та послугах; підвищення рівня засвоєння контенту; отримання консультації в режимі онлайн; надання контенту в ігровій формі (квести, стимулятори, комп'ютерні тренажери та інше); поширення мультимедійних електронно-освітніх ресурсів; віртуальні екскурсії та інше.

Уже зараз бібліотеки України активно застосовують деякі напрями імерсивних технологій у своїй діяльності: віртуальні екскурсії та онлайн-консультації; придбання у фонд видань з доповненою реальністю; створення та використання контенту в ігровій формі та інше.

На сьогодні віртуальні екскурсії є однією з поширених форм роботи бібліотек із залучення віддалених користувачів, таку послугу надають: Національна бібліотека України ім. Ярослава Мудрого (<http://www.nplu.org/article.php?id=68>), Одеська національна наукова бібліотека (<http://odnb.odessa.ua/Putivnik/slides.html>), Вінницька (http://www.library.vn.ua/includes/virtualna_ekskursia), Дніпропетровська (<https://www.lib.dp.ua/Fotofilm/Main.html>), Миколаївська (<http://www.reglibrary.mk.ua/index.php/20virtualnaekskursiya>) обласні універсальні наукові бібліотеки.

Отже, сучасні технології надають багато можливостей як для бібліотек, так і для користувачів: крім освітніх можливостей їх можна використовувати для інтелектуальних розваг та розвитку, зацікавлюючи користувачів опануванням новітніх технологій, що суттєво поглиблюють світосприйняття.

М. О. Шевченко

МІЖВІДОМЧА СПІВПРАЦЯ — ЗАПОРУКА ЕФЕКТИВНОГО ОЦИФРУВАННЯ ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ

В Україні оцифрування історико-культурної спадщини супроводжується багатьма проблемами різного характеру (організаційного, фінансового, нормативно-правового, техніко-технологічного тощо). Невирішеність цих проблем значно перешкоджає соціальним інституціям, зокрема й бібліотекам, оцифрувати власні фонди. У підсумку це стає однією з негативних передумов безповоротної втрати унікальних документних пам'яток, які вже сьогодні знаходяться у загрозовому фізичному стані.

Реорганізаційні заходи передусім повинні торкнутися організації системного оцифрування цінних документів в Україні. Серед організаційних аспектів важливим є співпраця між різними відомствами на рівні органів виконавчої влади України. Налагодження міжвідомчої координації сприятиме більш якісному розробленню, впровадженню та реалізації Національної стратегії з оцифрування історико-культурної спадщини; здійсненню ефективної координації діяльності інших установ (соціальних інституцій, приватних організацій); проведенню подальшого моніторингу виконання завдань Стратегії; прискоренню внесення відповідних корективів у діяльність з оцифрування.