**Детская книга и гаджет: враги или друзья?**

*Холодова Екатерина Борисовна,*

*Библиотекарь Библиотеки-Центра общения и информации им. И.Н. Григорьева**МАУК «Централизованная библиотечная система» г. Пскова*

С недавних пор противостояние книг и гаджетов остро встало между людьми, и в особенности между детьми. С каждым годом статистика перехода в пользу электронных носителей книг и информации растет все больше и больше. В информационную эру библиотеки особенно нуждаются в усовершенствовании технологизации образовательного и просветительского процесса с целью привлечения юношества и детей к книгам.

Как многие из нас знают, современное поколение детей по различным теориям поколений относят к поколению Z, так называемые «зумеры». К этому поколению относятся дети, родившиеся после 2000-го года, когда технологии и глобализация начали развиваться особенно быстро.

Зумеры активно используют смартфоны, планшеты, VR- и 3D-реальность, они родились тогда, когда гаджеты стали повсеместно использоваться в обиходе. Для них компьютеры и гаджеты – это такое же естественное средство познания окружающего мира, каким прежде являлась книга.

Известно однако, что современные дети и молодежь пользуются гаджетами в среднем на 12,5% меньше, чем их предшеcтвенники – поколение Y. А также они все чаще предпочитают личные встречи и общение тет-а-тет различным мессенджерам и разговорам по телефону, за исключением общения в социальных сетях.

Согласно данным исследований ученых МГУ, 30% российских школьников используют гаджеты только для поиска полезной информации, а 14% - заходят на образовательные порталы. Это очень хорошая статистика, которая доказательно показывает о пользе гаджетов в сфере познавательного процесса.

Планшеты, смартфоны и компьютеры все чаще используются учениками на уроках в школе, что существенно помогает восприятию и концентрации внимания на объекте обучения.

Игровой формат, который также проще всего передать при помощи технических средств также способствует вовлечению школьников в учебный процесс.

И хотя на сегодняшний день нет однозначных исследований о пользе или вреде гаджетов на уроках в школе, можно уверенно сказать, что они помогают вызывать интерес у детей к образовательному процессу.

Библиотекари, на которых возложена ответственная миссия по воспитанию в детях любви к чтению, также идут в ногу со временем, и пользуются техническими средствами и социальными сетями в тандеме с книгами, чтобы привлечь внимание детей не только для образовательных целей, но и в просветительских целях в игровой форме.

Помогают в этом различные **интерактивные книги, интерактивные выставки, а также мероприятия с использованием гаджетов**, как способа вовлечения детей в игровой и тематический процесс.

Впервые Библиотека-Центр общения и информации им. И. Н. Григорьева начала использовать **гаджеты, как средство привлечения молодежи к книгам**, в 2015 году. Работниками библиотеки была разработана краеведческая квест-игра «Маршрутами Победы по улицам Завеличья», в которой участники узнают историю названий улиц микрорайона, используя гаджеты, сканируя QR-коды. В этих QR-кодах скрывались исторические справки, как о самих улицах, так и о героях, в честь которых они были названы. Кроме этого участники квеста ищут "клады", спрятанные на улицах, используя смартфоны и GPS-навигацию.

На сегодняшний день сотрудники библиотеки все чаще используют гаджеты, и особенно нам в этом помогают детские книги.

Современные **детские книги все чаще оснащают элементами с AR-реальностью,** т.е. дополненной реальностью.

Особенность таких книг состоит в том, что при наведении камеры смартфона или планшета на необходимый знак, страницы книг «оживают» и на экранах своих гаджетов ребята могут увидеть дополнительные объемные иллюстрации по интересующей его теме.

Это могут быть разыгранные 3D-сцены из книги, 3D-модели определенного предмета, помогающие рассмотреть его ближе, в разрезе, или в иных новых ракурсах, или даже небольшие мини-игры.

Такие книги позволяют объединить два, казалось бы, противоположных мира – книги и гаджеты.

Игры и ожившие страницы вовлекают детей в процесс познания, и им с особым удовольствием хочется разглядывать содержимое книг.

На своих мероприятиях Библиотека-Центр общения и информации им. И. Н. Григорьева регулярно использует подобные книги для привлечения внимания детей.

Особым удовольствием они пользуются у дошкольников и младших школьников.

На мероприятиях, посвященных историческим и военным темам, ребята с удовольствием играют со страницами книг, где им предлагается стать участниками исторических баталий или танковых сражений.

Для мероприятий, посвященных теме животных и природоведений, также всегда находятся книги, которые помогают лучше показать различные особенности мира флоры и фауны, которые привлекают детское внимание, ведь желание подробнее узнать строение растений и животных вызывает в них неподдельный интерес.

Дети в буквальном смысле встают в очередь, чтобы самому попробовать поиграть в подобные игры, и результаты не заставляют себя ждать.

Школьники, уже умеющие пользоваться гаджетами, с особым рвением стараются показать свои навыки пользования техническими средствами и могут похвастаться полученными знаниями перед одноклассниками.

Дошкольники чаще всего имеют первый опыт общения с гаджетами, но достаточно быстро осваиваются, и с особым удовольствием нажимают на кнопки планшета или смартфона, чтобы поскорее овладеть новыми знаниями и узнать, что же скрывается за таинственной страницей.

Подобные инновации вызывают интерес не только у детей, но и у учителей и воспитателей, и свои восторженные впечатления они регулярно оставляют в книге отзывов.

После подобных мероприятий уже в тот же вечер дети приходят с родителями, чтобы окунуться в мир книг и узнать еще намного больше.

Такой интерес всегда вызывает у родителей приятные отзывы, и они с удовольствием рассказывают, как их дети «бежали в библиотеку с ними за руку», чтобы поскорее увидеть новые книги.

Причем, дальнейший интерес у детей вызывают не только интерактивные книги, но и классические книги без дополненной реальности, что значительно повышает посещаемость библиотек на младшем абонементе.

Помочь проявить интерес к книгам через использование гаджетов также помогают интерактивные выставки.

Сейчас уже недостаточно составлять красивое оформление и яркие заголовки, которые привлекли бы внимание детей, но и необходимо придумывать различные игры, задания и квесты для их вовлеченности, а чтобы процесс был еще интереснее, важно использовать такое простое и доступное средство, как **QR-коды.**

За квадратными яркими значками QR-кодов можно зашифровать различные флеш-игры по тематике выставки, так, например, мы предлагали своим юным читателям проверить свои знания алфавита: гласных и согласных букв, проверить, как хорошо они считают, как легко они могут разгадывать загадки и предлагали нарядить свою новогоднюю ёлочку.

Кроме этого в QR-кодах можно шифровать не только флеш-игры, но и всевозможные видео и песни, так, например, наши молодые посетители могли услышать, как поют киты, как мурчат котики, услышать песни из мультиков по любимым книгам или даже увидеть небольшой фрагмент мультфильма, который иллюстрировал бы сцены из книг.

**QR-коды также могут хранить в себе различные картинки с ответами на вопросы, которые можно использовать на различных выставках-квестах.**

Так, например, ко Дню археолога и дню кошек у нас действовала выставка «Кошачьи следы в истории», и для того, чтобы пройти квест, и узнать тайны работы археологов, нужно было правильно отвечать на вопросы, ответы на которые были скрыты в наших QR-кодах.

Помимо заданий ребята также могли увидеть изображения самых первых кошачьих лапок, запечатленных в камне.

Некоторые дети не всегда понимают, что это за таинственный квадратик и часто они сами спрашивают, что же там скрыто, а для тех, кто уже хорошо освоил чтение важно увидеть интересующий и интригующий вопрос над кодом.

Кто-то сам достает свои гаджеты и самостоятельно приступает к изучению вопроса, но чаще они просят помочь узнать искомую информацию у библиотекарей.

Книговыдача таких выставок всегда радует результатами, не смотря на то, что игровой процесс остался позади, но интерес к книгам не заставляет себя ждать.

Анонсы с описаниями таких выставок мы выкладываем в наших социальных сетях ВКонтакте и Инстаграм, и иногда родители сами приводят своих детей, спрашивая, где можно познакомиться с такими выставками.

Часто мы слышим отзывы родителей о том, что такие книги и выставки помогают развить интерес к книгам у школьников, которые прежде не особенно любили читать.

Отдельный интерес у детей вызывает наша новинка - интерактивная карта с QR-кодами «Улицы микрорайона Завеличье», расположенная в фойе нашей библиотеки.

Данная карта рассказывает историю микрорайона Завеличье, в котором находится библиотека.

Чтобы узнать интересные факты о месте и улице, где живут ребята, необходимо просканировать специальные QR-коды.

Для того, чтобы карта была удобной и понятной, каждому QR-коду был присвоен отдельный цвет: так для того, чтобы узнать историю обычной улицы, нужно отсканировать черный код, для истории улиц времени Великой Отечественной войны – красный код, о площадях расскажет оранжевый код, о садах и скверах – зеленый код, и синий код подскажет детям историю мостов Завеличья.

На массовых мероприятиях, а также когда мы выдаем детям книги определенных авторов, мы обязательно предлагаем ребятам проверить свои знания в онлайн-викторинах, которые мы подготавливаем специально для сайта Централизованных библиотек города Пскова - bibliopskov.ru.

Детям всегда нравится узнать свои результаты, а на мероприятиях это позволяет добавить соревновательный элемент для различных команд, что впоследствии призывает детей взять к себе ту или иную книгу к себе домой, чтобы вспомнить важные сюжетные элементы.

Во время коронавирусной пандемии нами также были освоены такие методы работы, как дистанционные.

Мы устраивали видео-чтения на платформе Youtube и онлайн-трансляции чтений в сети Инстаграм, привлекали детей самостоятельно записывать видеоролики к всевозможным акциям, которые помогали охватывать такие группы читателей, которые активно пользуются социальными сетями.

Во время трансляций родители писали благодарственные комментарии за чтения, а видео-чтения стали способом привлечь детей к книгам.

Благодаря таким акциям и видео-чтениям дети могли не только познакомиться с миром литературы и узнать несколько новых для себя книг и рассказов, но и почувствовать себя настоящими буктьюберами, т.е. книжными видеоблогерами.

Родители регулярно задают вопрос, когда у ребят еще будет возможность почитать различные книги для видеочтений, ведь такой способ работы позволяет детям самостоятельно улучшать свои навыки чтения и особенно выразительного чтения, развивает их способность уверенно держаться на камеру и публику, а также проявить свои творческие навыки.

Таким образом, видеочтения способствуют развитию интереса к литературе у ребят и помогают нам привлекать их к книгам за счет просмотра и создания видео-контента на различных Интернет-платформах, что играет немаловажную роль в жизни современных детей.

Кроме QR-кодов, интерактивных книг и работы в социальных сетях повысить детский интерес к книгам помогает такой гаджет, как **3D-ручка**. Ею мы активно пользуемся для того, чтобы наградить особенно активных детей за участие в играх и акциях, которые мы устраиваем.

Так, например, ко Дню работника леса, который празднуется в России 20 сентября, у нас подготовлена интерактивная книжно-иллюстративная выставка «Сохраняя леса – сохраняем Россию». На данной выставке ребята принимают участие в интерактивной викторине, вспоминают тематические названия художественных произведений, угадывают животных по следам и укусам шишек, а также разгадывают лесные ребусы. Участники, успешно справившиеся со всеми заданиями, получают возможность в качестве награды, изготовить свой собственный осенний кленовый лист при помощи 3D-ручки.

Подобная награда является желанным призом для многих детей, что помогает нам дополнительно привлекать их внимание к чтению литературы. Листая книги на выставке или забирая их с собой, дети с удовольствием читают литературу, чтобы поучаствовать в наших играх и нарисовать свои 3D-рисунки.

Таким образом, можно сделать вывод, что в современном мире нет никакой войны между книгами и гаджетами, ведь часто одно дополняет другое.

При грамотном использовании гаджетов, они лишь помогут привить любовь к чтению у детей самых разных возрастов.

Конечно, важно соблюдать баланс между такими явлениями, но уже сегодня одно не существует без другого.

Если мы хотим, чтобы книги были интересны детям, особенно тем, кто пока еще не любит читать, то в таких случаях важно привлекать современные методы работы с ними.

***Мы активно работаем с данными техническими возможностями и учимся осваивать все новые и новые горизонты, чтобы смело сказать, что в современной библиотеке книга и гаджет – это друзья, а не враги.***