О. О. Запорожець, завідувачка бібліотеки ЗОШ № 111, м. Харків

БІБЛІОТЕЧНИЙ ВОРКШОП ЯК МЕТОД УПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ТЕОРЕТИЧНИЙ БЛОК

Бібліотечна інновація — це оригінальна, нестандартна ідея, методика, проект, які виходять за межі існуючих канонів, традиційних форм і відображають новий підхід до змісту та організації бібліотечного обслуговування, до технології управління бібліотекою. У більш загальному значенні, це будь-яка нетривіальна, часом «шалена» ідея, що виходить за межі звичних норм і взірців, якщо вона відповідає очікуванням людини. Словом, це смілива думка, реалізація якої забезпечує еволюційний розвиток культури на мікросоціальному рівні, а зрештою — і в макромасштабі.

З усіх новітніх методів навчання у світі найбільш результативним останнім часом вважають воркшоп. Цей термін з англійської можна перекласти як «майстерня». Інколи воркшоп порівнюють із консиліумом, де є спільне обговорення проблеми та визначення способів її розв'язання.

> Обширність розуму вимірюється числом ідей і їх поєднань.
>
> *Гельвецій*

Зазвичай воркшоп асоціюється з такими поняттями, як активність, експеримент, ризик, зміна, демократичне прийняття рішень, цілісне навчання. Він налаштовує людей на самовираження, на можливість внутрішніх змін, вселяє надію на зустріч із привабливими «співучасниками» й натхненним ведучим.

> Ідеї повинні працювати з допомогою розумів і рук хороших і сміливих людей, інакше вони залишаться нічим іншим, як мріями.
>
> *Р. У. Емерсон*

Це один із найбільш продуктивних форматів навчання й розвитку професіонала, оскільки в процесі його проведення учасники не тільки здобувають знання й навички, але й практично вирішують яке-небудь актуальне завдання. Зрештою виходить той або інший результат, який залишається надбанням колективу. Воркшоп можна проводити і як самостійний захід, і як розділ більш масштабного заходу (семінару, конференції).

> Без ідей немає розуму.
>
> *Гельвецій*

> Воркшоп — форма проведення навчального заходу з використанням активних, інтерактивних методів.

Для воркшопа характерні такі ознаки:

1. Пропозиція ідей на основі свого практичного досвіду.
2. Взаємозалежність тренера й учасників.
3. Активна залученість усіх учасників.
4. Відповідальність за процес навчання.

Таким чином, воркшоп поєднує риси семінару, тренінгу та групового консультування. У бібліотечній сфері воркшоп — це «ярмарок ідей».

Ведучий воркшопу повинен володіти не тільки високою кваліфікацією як тренер і консультант, але й уміти швидко перемикатися (за необхідності) з однієї ролі на іншу. Він також повинен добре уявляти специфіку діяльності та особливості колективу, в якому проводять воркшоп, адже результатом має бути інструментарій, яким люди згодом будуть користуватися.

> Людину завжди привертатимуть ідеї найнесумірніші.
>
> *М. Арнолд*

Воркшоп — це:

- Навчальна форма, яка допомагає всім учасникам стати після закінчення навчання більш компетентними, ніж на його початку.
- Навчальний процес, під час якого учасники обмінюються досвідом і кожен з учасників бере активну участь у заході.
- Тренінг, результати якого залежать, насамперед, від внеску учасників і, меншою мірою, від знань ведучого.
- Навчальний процес, на якому в центрі уваги — переживання учасників, а не компетентність ведучого.
- Можливість відкрити для себе, що знаєш і вмієш більше, ніж думав досі, і навчитися чогось у людей, від яких цього не очікував.

> Нова ідея з'являється в результаті порівняння двох речей, які ще не порівнювали.
>
> *Гельвецій*

Воркшоп — це творча майстерня, що має на меті обмін досвідом, знаннями та спільне прагнення результату. Саме тому під час організації воркшопу можливе використання різних інтерактивних методів навчання, які важливо вміло поєднувати. Серед них: мозковий штурм; лекція-діалог (інтерактивна лекція); робота в парах; робота в малих групах; дискусії (диспути, діалоги); презентація; демонстрація; моделювання ситуацій; навчання дією (тренінг навичок); ігри (ділові, рольові); відеотренінг; кейс-метод; фокус-група; акваріум; вистава (театр); екскурсія.

Етапи інтерактивного навчального заходу

Мета: «розбудити» групу.

Вступна частина

1. Знайомство.
2. Презентація програми.
3. Збір очікувань (формулювання цілей).
4. Правила роботи.

Основна частина

Введення інформації («тіло» навчального заходу):

- Індуктивний підхід (від часткового — до загального). Спочатку учасники представляють свій досвід, отримують новий досвід у іграх і вправах, а потім роблять узагальнення інформації, дають схеми, теорії.
- Дедуктивний підхід (від загального до часткового). Тренер спочатку пропонує теоретичну основу, яка потім розкривається через особистий досвід учасників, а також через ігри, вправи тощо.

Завершальна частина

Завершення навчального заходу: побажання учасникам воркшопу застосовувати на практиці отримані знання і вміння, підготовка письмових рекомендацій собі або своїй організації, перевірка реалізації очікувань, так би мовити «збір валізи». Оцінка — миттєва й відстрочена.

Принципи організації

1. Блоки — по 1,5 години роботи.
2. 15–20 хв перерви, потім зміна методів і форм.
3. Перерви й рухи, розминки.
4. Все важке — вранці.
5. Використання різних каналів сприйняття.

ПРАКТИЧНИЙ БЛОК

Психологічний тренінг «Колір настрою»

Учасникам пропонують вибрати з набору (8 кольорів) кольорового паперу один колір на початку заняття (семінару тощо), інший — наприкінці. Залежно від вибраного кольору визначають настрій учасника до й після тренінгу.

Відповідь — інтерпретація

- Синій — свіжість, бадьорість.
- Червоний — тривога, напруга.
- Жовтий — емоційний підхід.
- Помаранчевий — радість, доброзичливість.
- Зелений — активність, працездатність.
- Сірий — нудьга, апатія.
- Коричневий — похмурість, туга.
- Чорний — сум, пригніченість.

Вікторина «Чи знаєш ти історію України?»

1. Що таке історія? (*Наука про минуле людства.*)
2. Назвіть відомого українського історика, автора десятитомної «Історії України-Русі». (*М. Грушевський.*)
3. Хто був автором найдавнішого літопису «Повість минулих літ»? (*Нестор Літописець.*)
4. Слов'янський бог грози. (*Перун.*)
5. Син княгині Ольги та князя Ігоря. (*Володимир.*)
6. Перший збірник законів Київської Русі. (*«Руська правда».*)
7. Якого київського князя прозвали «Окаянним»? (*Святополка.*)
8. Кого на Русі називали «Красним Сонечком»? (*Князя Володимира Великого.*)
9. Хто з київських князів був «тестем Європи»? (*Ярослав Мудрий.*)
10. Найбільший транспортний шлях Київської Русі. (*Шлях «із варягів у греки».*)
11. Перша кам'яна церква Київської Русі. (*Десятинна.*)
12. Скільки синів мав київський князь Володимир? (*12.*)

■ **Засідання методичного об'єднання бібліотекарів. Апробація інтерактивних технологій**

13. Яку династію київських князів започаткував князь Ігор? (*Рюриковичі.*)
14. Дружина Ярослава Мудрого. (*Інгігерда.*)
15. Князь, який, за легендою, загинув від укусу змії. (*Олег.*)

Інтелектуальна гра для знавців української літератури «Хто більше?»

Учасники діляться на три групи. Кожній групі видають кольорові аркуші для записів (блакитні, рожеві, жовті). Учасники записують (якомога більшу кількість): на блакитних аркушах — назви українських народних казок, на рожевих — назви оповідань для дітей І. Франка, на жовтих — назви байок Л. Глібова. Дошку ділять на три частини. Заповнені аркуші кріплять на дошку. Результати обговорюють.

Конкурс-гра «10 правил нетикету»

Проводиться бібліотечний урок «Бібліотека — подорож у часі». Результатом уроку є обговорення в групах і визначення правил мережевого етикету.

Вправа «Книга»

Учасникам пропонують заповнити таблицю. Перемагає той, хто наведе більшу кількість характеристик книги.

Що для вас книга?	
Одним словом	*Друг, порадник…*
Двома словами	*Джерело знань*
Одним реченням	*Золото добувають із землі, а знання — з книги*

Вправа «Серветки»

По колу передають пачку серветок. Ведучий оголошує, що кожен учасник може для себе взяти ту кількість, яку вважає за потрібне. Коли серветки будуть розібрані всіма учасниками групи, ведучий просить перерахувати їх і назвати стільки фактів своєї біографії, скільки серветок у них у руках.

Професійна гра для бібліотекарів «Бібліотека ІІІ тисячоліття»

Учасники діляться на три групи. Кожній групі видають кольорові аркуші для записів (блакитні, рожеві, жовті). Учасники на аркушах записують свої думки на тему «Бібліотека ІІІ тисячоліття». Дошку ділять на три частини. Заповнені аркуші кріплять на дошку. Результати обговорюють.

ВИСНОВКИ

Воркшоп є активним методом групової роботи. Головна ідея — всі учасники активні та самостійні. Таким чином, базою цього методу є інтенсивна групова взаємодія, а результатом роботи — отримання динамічного знання. Відповідальність за результат навчального процесу розподіляється між учасниками та ведучим. Кожен учасник воркшопу отримує індивідуальне рішення конкретного завдання. Результативність заходу визначається внеском учасників.

Бернард Шоу писав: «Якщо у вас є яблуко й у мене є яблуко і ми помінялися, то в кожного з нас залишилося по яблуку. Якщо у вас є цікава ідея й у мене є ідея і ми обмінялися — у кожного з нас буде по дві ідеї». Уявіть ситуацію, коли кожен поділиться своїм досвідом. Якими при цьому ми станемо багатими!

■

Мережевий етикет

10 ПРАВИЛ НЕТИКЕТУ

Правило 1. Пам'ятайте, що Ви розмовляєте з людиною.

Правило 2. Дотримуйтеся тих самих стандартів поведінки, що й у реальному житті.

Правило 3. Пам'ятайте, що Ви перебуваєте в кіберпросторі.

Правило 4. Поважайте час і можливості інших.

Правило 5. Репутація в Інтернеті значить нітрохи не менше, ніж у реальному житті.

Правило 6. Допомагайте іншим там, де Ви це можете робити.

Правило 7. Не вплутуйтесь у конфлікти й не допускайте їх.

Правило 8. Поважайте право на приватне листування.

Правило 9. Не зловживайте своїми можливостями.

Правило 10. Вчіться пробачати іншим їхні помилки.