

**Ю. С. Абрамович,**  
*библиотекарь сектора литературы на иностранных языках  
учреждения «Гомельская областная универсальная библиотека  
им. В. И. Ленина», Гомель, Беларусь*

**БИБЛИОТЕКА, ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ:  
ПРОЕКТ «ЛАБОРАТОРИЯ КОНСТРУИРОВАНИЯ  
И ЭЛЕКТРОНИКИ»**

**Аннотация.** Описаны ключевые моменты разработки мероприятий для учащихся с учетом развития современных цифровых технологий и использования современных гаджетов, таких как 3D-принтер, 3D-ручки, 3D-очки, а также игрового приложения Osmo, показаны способы их продуктивного и разнообразного применения с целью построения мероприятия, привлекающего в библиотеку и учитывающего интересы молодежи.

**Ключевые слова:** библиотека, молодежь, целевая аудитория, 3D-принтер, 3D-ручка, 3D-очки, цифровые технологии, игровое приложение Osmo.

**Y. Abramovich,**  
*Librarian of the sector of literature of foreign languages department "Gomel  
Regional Universal Library named after V. I. Lenin", Gomel, Belarus*

**LIBRARY ATTRACTIVE TO YOUNG PEOPLE:  
"DESIGN AND ELECTRONICS LABORATORY", PROJECT**

**Abstract.** The article describes the key points of developing events for students, taking into account the development of modern digital technologies and the use of modern gadgets, such as a 3D printer, 3D pens, 3D glasses, as well as the Osmo gaming application. The author shows the ways of their productive and diverse use in order to build an event that takes into account the interests of modern youth and attracts them to the library.

**Keywords:** library, youth, target audience, 3D printer, 3D pen, 3D glasses, digital technologies, Osmo Genius kit.

Сегодня возникла проблема поиска способов привлечения молодежи в библиотеку и эффективных форм работы. Посещение библиотеки детьми и подростками должно стать регулярным, а не единоразовым, и войти в привычку. Необходимо изменить мнение молодежи о библиотеке как о современном мультикультурном центре с доступом к актуальной и проверенной информации, интересными площадками, мероприятиями, читательскими зонами.

Формы работы с молодежью должны быть не только интересными, но и современными, что особенно важно с масштабным развитием технологий. Одним из способов достижения данной цели являются игровые мероприятия, которые занимают значительное место в социокультурной деятельности библиотек.

«Лаборатория конструирования и электроники», созданная на базе сектора литературы на иностранных языках Гомельской областной библиотеки, – игровое мероприятие, основанное на использовании современных гаджетов, таких как 3D-принтер, 3D-ручки, 3D-очки, планшеты Osmo с развивающими, образовательными и развлекательными играми, конструкторы LEGO. Целевая аудитория – дети в возрасте от 7 лет и старше.

Такие мероприятия привлекают подростков в библиотеку и открывают ее для них с новой стороны, подтверждая концепцию, что библиотека сегодня – современный полифункциональный центр, где каждый сможет выбрать себе занятия по интересам.

Мероприятия с использованием современных гаджетов актуальны и востребованы среди юных посетителей.

Библиотекарь, который проводит мероприятия для молодежи, должен разделять интересы своей целевой аудитории: владеть компьютерными технологиями, быть в курсе увлечений, читать литературу, соответствующую данной возрастной группе.

На мероприятиях в рамках «Лаборатории конструирования и электроники» демонстрируется работа 3D-принтера и выполненные на нем модели, например архитектурные здания и сооружения, о которых шла речь на встрече. Рассказывается технология работы: принтер нагревается до 200 °С и растворяет материал – экологически чистый пластик из отходов кукурузы, после чего выкладывает его тончайшими нитями по заданному рисунку. Время печати зависит от заданной модели – от 20 минут до 6 часов. Объем фигуры ограничен размерами рабочей площадки принтера.

3D-ручки работают по схожей технологии – пластик точно также нагревается и растворяется, но только фигуру вы создаете сами, можно рисовать как на трафаретах, так и без них, а также выстраивать объемные фигуры. В итоге вы получаете фигуры, сделанные собственными руками.

3D-очки позволяют посмотреть в 3D-формате видеоролики в различных вариациях, наша модель очков требует включить 3D-видео на смартфоне (в поисковой строке следует написать: видео для VR или 3D-очков) в приложении YouTube, после чего необходимо поместить смартфон в специальный слот очков и подключить звук. Картинка на экране состоит из двух частей – в очках две линзы.

*Планшеты iPad с игровым приложением Osmo.*

При проведении мероприятий используются следующие игры: «Osmo tangram»; «Osmo numbers»; «Osmo words»; «Osmo masterpiece»; «Osmo monster»; «Osmo Newton», каждая из игр имеет уникальную образовательную ценность.

«Osmo tangram» – более 500 головоломок, которые нужно собрать, используя геометрические фигурки танграма. Игра раз-

вивает визуальное и пространственное мышление, позволяет ребенку собирать все более сложные образы из мелких деталей.

«Osmo numbers» – игра, в которой на столе необходимо расположить ответы математических уравнений. При правильном ответе на экране лопаются пузыри, и участникам начисляются баллы.

«Osmo words» – игра с угадыванием и составлением слов на английском языке облегчает обучение иностранному языку в домашних условиях, расширяет словарный запас, улучшает восприятие английской речи на слух.

«Osmo masterpieces» – преобразует выбранное в приложении изображение в простые контуры и выводит его совместно с рабочим пространством (листом бумаги, тетрадь) на экран планшета, упрощая рисование.

«Osmo monster» – творческий опыт. Участник игры может помочь Мо, пушистому оранжевому другу, создать свой мир в интерактивной книге рассказов. Нарисуйте Мо волшебную палочку, и он с ее помощью перенесет ваши творения в свой мир.

«Osmo Newton» развивает у детей способность творчески подходить к решению задач. Игра состоит из 60 уровней разной сложности, в которых можно использовать школьные принадлежности (например ручку, линейку) или игровые элементы Osmo для того, чтобы направить падающие капли/мячи по нужной траектории в заданную цель.

Перечисленные игровые мероприятия полезны тем, что позволяют детям в игре максимально проявлять интеллектуальные и творческие способности, кроме того, игра помогает их самовыражению. Игры несут в себе развлекательную функцию, что означает создание определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, свободу в проявлении фантазии. Посещая игровое мероприятие, ребенок получает положительные эмоции, и в дальнейшем именно с такими эмоциями у него будет ассоциироваться библиотека. То место, которое нравится, где комфортно и приятно, мы стремимся посетить снова. Таким образом, посредством мероприятий у юных пользователей создается позитивный образ библиотеки, стимулирующий к дальнейшему посещению.

«Лаборатория конструирования и электроники» также с успехом работает в качестве отдельной локации в рамках крупных общебиблиотечных мероприятий Гомельской областной библиотеки, таких как акция «Библионочь» и семейный праздник «Новогодние приключения в библиотеке». Высоким спросом тематические мероприятия лаборатории пользуются у школьников в дни каникул, например, в летний период действует цикл мероприятий «3D-лето» для оздоровительных пришкольных лагерей.

Использование игровых технологий в работе библиотеки дает возможность сделать посещение библиотеки интересным и позитивным, представить библиотечное пространство в качестве площадки активного общения.

УДК 659.152(476)"1830"

**I. I. Bambeshka,**

*кандыдат культуралогіі, дацэнт кафедры гісторыка-культурнай спадчыны ўстанова адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў», Мінск, Беларусь*

### **ВЫСТАВАЧНЫЯ ІНІЦЫЯТЫВЫ Ў БЕЛАРУСІ Ў 1830-Я ГГ.**

**Анатацыя.** У артыкуле разглядаецца першы вопыт арганізацыі прамысловых выставак на тэрыторыі Беларусі ў 1830-я гг. (па ініцыятыве афіцыйнага Пецярбурга). «Агульны план губернскіх выставак» падрыхтаваны кіраўніком Міністэрства ўнутраных спраў Д. М. Блудавым. Выстаўкі адбыліся ў такіх губернскіх гарадах, як Магілёў, Віцебск і Мінск у 1837–1838 гг. Увага надаецца выстаўцы ў Мінску, яе структуры, адметнасцям.

**Ключавыя словы:** Беларусь, Мінск, прамысловыя губернскія выстаўкі, Д. М. Блудаў, 1830-я гг.

**I. Bambeshka,**

*PhD in Culturology, Associate professor of the Department of historical and cultural heritage of the Educational Institution "Belarusian State University of Culture and Arts", Minsk, Belarus*

### **EXHIBITION INITIATIVES IN BELARUS IN THE 1830S.**

**Abstract.** The article examines the first experience of organizing industrial exhibitions in Belarus in the 1830s. The initiative came from official St. Petersburg. The "General Plan of Provincial Exhibitions", according to which the exhibitions were to be organized, was prepared by the head of the Ministry of Internal Affairs D. Bludov. The exhibitions were held in a number of provincial cities: Mogilev, Vitebsk and Minsk in 1837–1838. The main attention is paid to the exhibition in Minsk, its structure, and features.

**Keywords:** Belarus, Minsk, industrial provincial exhibitions, D. Bludov, 1830s.

У Заходняй Еўропе прамысловыя выстаўкі атрымалі шырокае распаўсюджанне ў канцы XVIII ст. Яны арганізаваліся перш ўсё з гандлёвымі мэтамі, рэкламуючы на рынку тыя ці іншыя тавары. Узнагароды за прадстаўленныя вырабы, публічны паказ і супастаўленне розных узораў прадукцыі садзейнічалі развіццю канкурэнцыі і стымулявалі паляпшэнне прамысловай вытворчасці.

Актыўная і паспяхова выставачная дзейнасць краін Заходняй Еўропы не магла застацца па-за ўвагай у Расіі, асабліва ў той момант,