

3. Традыцыйная мастацкая культура беларусаў: в 6 т. / ред. совет: Л. М. Макейчик [и др.]. – Минск : Выш. школа, 2001–2013. – Т. 1 : Магілёўскае Падняпроўе / Т. Б. Варфаломеева, В. И. Басько, М. А. Козенко [и др.] ; редкол.: Н. Б. Губар [и др.]. – 2001. – 750 с.
4. Традыцыйная мастацкая культура беларусаў: в 6 т. / ред. совет: Л. М. Макейчик [и др.]. – Минск : Выш. школа, 2001–2013. – Т. 5 в 2 Кн. : Цэнтральная Беларусь (Кніга 2) / В. И. Басько, Т. В. Володина, Т. Б. Варфаломеева [и др.] ; редкол. : Л. М. Макейчик [и др.]. – 2010. – 847 с.
5. Традыцыйная мастацкая культура беларусаў: в 6 т. / ред. совет: Л. М. Макейчик [и др.]. – Минск : Выш. школа, 2001–2013. – Т. 4 в 2 Кн. : Брэстскае Палессе (Кніга 2) / А. М. Боганева, Т. В. Володина, М. А. Козенко [и др.] ; редкол.: Л. М. Макейчик [и др.]. – 2011. – 911 с.
6. Традыцыйная мастацкая культура беларусаў: в 6 т. / ред. совет: Л. М. Макейчик [и др.]. – Минск : Выш. школа, 2001–2013. – Т. 6 в 2 Кн. : Гомельскае Палессе і Падняпроўе (Кніга 1) / Т. В. Володина, Т. Б. Варфаломеева, М. А. Козенко [и др.] ; редкол.: Т. Б. Варфаломеева [и др.]. – 2012. – 910 с.
7. Чурко, Ю. М. Белорусский хореографический фольклор: традиции и современность / Ю. М. Чурко, вступ. ст. С. В. Гутковский. – Минск : Четыре четверти, 2016. – 388 с.
8. Этнаграфія Беларусі: Энцыкл. (Беларус. Сав. Энцыкл.; Рэдкал. : І. П. Шамякін (гал. рэд.) і інш. - Мінск : Беларуская савецкая энцыклапедыя, 1989. – 574 с.

Беясова Д.Д., магистрант
очной формы получения образования
Научный руководитель – Вайцехович Н.Ю.,
кандидат педагогических наук, доцент

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ

ПРОЕКТОВ И МЕРОПРИЯТИЙ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ В БИБЛИОТЕКАХ БЕЛАРУСИ И ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН

Библиотеки играют решающую роль в сфере интеллектуального досуга, выступая в качестве систем общественной памяти, общих источников знаний и информационных доменов, которые облегчают интеллектуальные процессы и способствуют культурному развитию общества. На протяжении всей истории библиотеки эволюционировали, чтобы сбалансировать образовательные функции с досуговыми услугами, отражая социальные изменения в организации досуга и технологические достижения. Деятельность библиотек в сфере организации интеллектуальных проектов и мероприятий имеет множество аспектов, влияющих на развитие молодых людей. Важнейшими из этих аспектов являются информационное обеспечение образовательной и самообразовательной деятельности, формирование критического мышления, информационной и медиаграмотности, обеспечение социального взаимодействия молодежи, поддержка инновационных и творческих проектов, развитие культурной идентичности.

В ходе исследования подробно проанализирована деятельность белорусских и зарубежных библиотек в сфере организации интеллектуальных проектов и мероприятий для молодежи: Научной библиотеки Белорусского национального технического университета и Минской областной библиотеки им. А. С. Пушкина, Российской государственной библиотеки для молодежи, Национальной библиотеки Франции (*Bibliothèque nationale de France*), Датской королевской библиотеки (*Det Kongelige Bibliotek*). В результате анализа сделаны следующие выводы.

В настоящее время библиотеки Беларуси по-новому интерпретируют такой формат мероприятий, как клубы, усиливая интеллектуальную составляющую. Например, в Научной библиотеке Белорусского национального технического университета функционируют такие клубы, как Клуб настольных игр «451», который пользуется популярностью не только у студентов, но и

жителей Минска; Книжный клуб «БукКлуб», развивающий культуру чтения и обсуждения интеллектуальной литературы в студенческой среде; Философский клуб «Мюсли», где в свободной и дружественной атмосфере взаимоуважения обсуждаются различные философские вопросы; Музыкальный клуб «Лабиринт Фавна», Клуб изучения анимации «StartAnimation» и Cinema Club [1].

Все эти клубы функционируют в рамках проекта «Клубы Научной библиотеки БНТУ как пространство для интеллектуального и досугового времяпровождения», которому был присужден Диплом II степени в номинации «Проекты в сфере культурно-досуговой деятельности» в рамках VII Выставки-ярмарки методических идей «Культура. Воспитание. Досуг» [2].

Стоит отметить также деятельность Минской областной библиотеки им. А. С. Пушкина по развитию лингвистических компетенций молодежи с помощью мероприятий в рамках языковой программы «Языки мира»: «English Debating Club»: дискуссионный клуб английского языка, «Русский язык для иностранцев»: разговорный клуб русского языка, «Conversación en Español»: разговорный клуб испанского языка, а также «Deutscher Sprachklub»: разговорный клуб немецкого языка. На базе вышеуказанной библиотеки действует спортивно-игровой клуб «Шахматотека». Основными направлениями деятельности клуба являются образовательное и интеллектуальное [3].

Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры «Российская государственная библиотека для молодежи» имеет статус информационно-консультационного центра по работе с молодежью для сети молодежных, юношеских и детско-юношеских библиотек России. Проводимые библиотекой интеллектуальные мероприятия отличаются разнообразием тематики, которая не оставит равнодушным ни одного посетителя. В качестве примера можно привести деловую игру «Стартап». В ходе деловой игры можно развить навыки коммуникации, стратегического мышления и нестандартного решения задач. Игра проходит в интерактивном формате, где каждый участник применяет свои знания на практике и разрабатывает собственные проекты. Неотъемлемой частью программы мероприятий РГБМ являются тренинги,

лекции и мастер-классы. Так, мастер-класс: «Создание комикса» – это мероприятие для всех, кто мечтает нарисовать собственную историю или просто попробовать себя в новом творческом направлении. Под руководством художника можно создать комикс, который станет достойным произведением в портфолио. На мастер-классе художник раскрывает секреты создания комиксов, рассказывает, как придумывает персонажей и разрабатывает сюжеты. На мастер-классе «Твой ход» участники знакомятся с созданием настольных игр, начиная с идеи и заканчивая изданной игрой на магазинной полке. В рамках мастер-класса по 3D-моделированию в программе Blender участники самостоятельно создают 3D-модели при участии и помощи специалистов [4].

Национальная библиотека Франции – государственное учреждение, находящееся под контролем Министерства культуры, призванное собирать, сохранять, обогащать и передавать национальное документальное наследие. Богатые культурные и образовательные программы, бесплатные или платные, способствуют популяризации наследия, а также художественному и культурному образованию. В Национальной библиотеке Франции проводятся увлекательные мероприятия, имеющие интеллектуальную направленность. Выявлены следующие основные формы мероприятий:

- лекции (например, лекция «Средние века просвещения. Маркиз де Польми между наукой и литературой», лекция «Италия как страна снабжения: греческие вазы из коллекции Дюрана (1768 1835)» и т.д.);

- мастер-классы: (например, мастер-класс по писательскому мастерству «En lisant, en critique», мастер-класс по созданию рор-уп открытки, мастер-класс комиксов, мастер-класс «глобусы Людовика XIV» и др.);

- дискуссии: (например, дискуссия «Аграрный кризис во Франции: в чем проблемы и каковы решения?», дискуссия «На пути к неизбежному концу ископаемого топлива? Когда интересы расходятся», дискуссия «Новый курс в США: каковы стратегические последствия для Европы и мира?» и т.д.).

Тематика мероприятий крайне разнообразна, однако, без философии, искусства и истории невозможно было бы представить культурную программу библиотеки [5].

Датская королевская библиотека — учреждение, контролируемое Министерством культуры Дании. Библиотека предоставляет услуги и распространяет знания, создает основу для совершенствования и обучения на протяжении всей жизни, а также сохраняет датское культурное наследие для потомков. Социокультурная деятельность библиотеки весьма разнообразна.

Датская королевская библиотека является площадкой и организатором интеллектуальных мероприятий для молодежи. Преобладают такие формы мероприятий, как мастер-классы по искусству (например, мастер-класс «Создайте себя в качестве игрового персонажа в своем собственном игровом дизайне»); научно-популярные лекции (например, лекция «Являются ли компьютерные игры культурным наследием?»). Тематика мероприятий, в основном, литературная, историческая и научно-популярная, что находит отражение в фондах библиотеки [6].

В целом, интеллектуальные мероприятия и проекты для молодежи в библиотеках Беларуси и зарубежных стран способствуют обогащению книжной культуры читателя, оттачивают его критическое мышление, развивают когнитивную гибкость и коммуникативные навыки; способствуют раскрытию творческого потенциала пользователей библиотеки, приобретению багажа знаний в области культуры и искусства, а также развивают логическое мышление, память, умение правильно выражать свои мысли. Благодаря участию известных ученых и деятелей культуры повышается престиж событий, а также уровень доверия среди пользователей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Клубы — Научная библиотека БНТУ. — URL: <https://library.bntu.by/kluby/>. — Дата доступа: 15.03.2025.

2. Проекты Научной библиотеки БНТУ стали победителями VII Выставки-ярмарки методических идей «Культура. Воспитание. Досуг» // Научная библиотека БНТУ. – 2025. – URL: <https://library.bntu.by/news/proekty-nauchnoj-biblioteki-bntu-stali-pobediteljami-vii-vystavki-jarmarki-metodicheskikh-idej-kultura-vospitanie-dosug/> .– Дата доступа: 15.03.2025.
3. Государственное учреждение «Минская областная библиотека им. А. С. Пушкина». – URL: <https://pushkinka.by/> .– Дата доступа: 16.03.2025.
4. Российская государственная библиотека для молодежи. – URL: <https://rgub.ru/> .– Дата доступа: 16.03.2025.
5. Национальная библиотека Франции. – URL: <https://www.bnf.fr>. – Дата доступа: 14.03.2025.
6. Датская королевская библиотека. – URL: <https://www.kb.dk>. – Дата доступа: 15.03.25.

Березовская Д.С., студент 208А группы
очной формы получения образования,
Кузнецова Е.А., студент 208А группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Платонова Э.Е.,
старший преподаватель

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ: РОЛЬ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПОВЫШЕНИИ МОТИВАЦИИ И ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ

Внедрение цифровых инструментов в управление образовательными процессами уже сегодня активно меняет привычные методы обучения и рассматривается как один из ключевых факторов повышения качества образования. Современные цифровые инструменты предоставляют