

БИБЛИОТЕКИ БИБЛИОТЕКАРИ ИНФОРМАЦИЯ АСОЦИАЦИЯ

Списание на Год. XII, бр. 6, декември 2022
Българската библиотечно-информационна асоциация

ОНЛАЙН



Зографска електронна
научноизследователска
библиотека

библиобусът –
атрактивно средство
в услуга на четенето

ГБ „Паисий
Хилендарски“ –
Асеновград – минало
и настояще

библиотеките
на Автономния
университет
в Барселона

ИЗДАТЕЛ

Българска библиотечно-информационна асоциация

София 1000
ул. „Христо Белчев“ 2,
ет. 5, офис 16
тел. 0885311854
bbia@lib.bg

РЕДАКЦИОННА КОЛЕГИЯ

Главен редактор:

Проф. дн Цветанка Панчева

Членове:

Академик, проф. дпн Юрий
Столяров
Проф. дн Гордана Стокич
Проф. дпн Марина Колесникова
Проф. д-р Снежанка Пенкова
Доц. д-р Биляна Яврукова
Доц. д-р Милена Миланова
Доц. д-р Милена Цветкова
Доц. д-р Юлия Савова
Албена Ихтиманска
Ваня Грашкина
Надежда Груева
Спаска Тарандова

**Координатор издателска
дейност:**

Антоанета Димитрова
0885 311 836
adimitrova@lib.bg

Периодичност:

6 броя годишно

ISSN 1314-7285 (печатно издание)
ISSN 1314-4944 (електронно издание)

© Материалите, използвани в списанието, са авторски и правата върху тях принадлежат на издателя. Разпространяването и публикуването на целите текстове или на части от тях без изричното писмено разрешение на редакцията водят до правните последици, предвидени в Закона за авторското право и сродните му права.

www.lib.bg/publish/Списание



Съдържание

Актуални изследвания

Зографската електронна научноизследователска библиотека – достъп, организация, метаданни
Биляна Яврукова

3

Проекти

Работна среща в Библиотеката на Националния дворец в Мафра, Португалия
(По проект „DigiPrior: Приоритети в дигитализацията на книги, документи, снимки и съвременни подходи за популяризиране на дигитализираните материали”)
Калина Иванова

8

Проект по програма Еразъм+ TLIT4U – Improving Transliteration Skills through Serious Games
Марина Енчева

11

Проект „Книжни пътеки и мобилни библиотеки от Северозападна България до Скандинавия”
Десислава Иванова

13

Библиобусът – атрактивно средство в услуга на четенето
Силвия Павлова

15

Проект „Родителски кът в читалищната библиотека” преди, по време и след пандемията
Нина Иванова

16

Професионални форуми

Лидерство за библиотеките (Национален форум „Библиотеките днес”, 7 – 8 ноември 2022 г., София)
Спаска Тарандова

17

Библиотеки – четене – комуникации. XXI национална научна конференция с международно участие във Велико Търново
Иван Александров

20





Непознатият Северозапад
(IV регионална краеведска конференция организира РБ „Гео Милев“ –
Монтана)

Пенка Вацкова

21



Кръгла маса „Развитие на краезнанието и електронните ресурси в
съвременната библиотека“

(По материали от сайтовете на библиотеките и социалните мрежи)

23

VII национална работна среща на методистите от регионалните библиотеки
Светомира Вачева

24

Национална работна среща на училищните библиотекарски „Бъдещето на
училищните библиотеки“, 31 октомври – 1 ноември 2022 г., Пловдив

Таня Пилева

25

Глобус



Прераждането на Националната библиотека на Франция

28

Библиотеките на Автономния университет в Барселона, Испания –
каталонски модел и визия

Петя Георгиева

31

Юбилеи



Градска библиотека „Паисий Хилендарски“ – Асеновград – минало и
настояще

(40 години от откриването на сградата на библиотеката)

Милена Марковска

35



Двадесет години библиотечна кооперация

Управителен съвет на БИК

38

Калейдоскоп



Библиотека „Любомир Кънчев“ при НЧ „Николай Хайтов – 1936“ – София

Ваня Петрова

Мирослава Траянова

40

Инициативата „Библиотекар за един ден“ в подкрепа на библиотечната
професия

Атанас Родозов

42

„Младежка нощ на литературата 2022“ в РБ „Гео Милев“ – Монтана

Снежана Стоянова

44



In memoriam

Приносът на доцент Зорница Петкова за научното изследване и
преподаването на дисциплината „Теорията на научната информация“ и
популяризирането на библиометричните анализи в България

Нина Шуманова

44

Проект по програма Еразъм+ TLIT4U – Improving Transliteracy Skills through Serious Games

Марина Енчева / m.enecheva@unibit.bg
УниБИТ

Проектът „TLIT4U – Improving Transliteracy Skills through Serious Games“ (Подобряване на уменията за трансграмотност чрез сериозни игри) стартира през ноември 2021 г. с финансовата подкрепа на програма Еразъм + на Европейската комисия (ЕС) и е с продължителност 31 месеца. Той е изпълняван от Катедра „Библиотечни науки“ на Университета по библиотекознание и информационни технологии (УниБИТ), а негов ръководител е доц. Марина Енчева. Партньори по проекта са Университетът в Парма, Италия, Университетът на Лапландия, Финландия и Фондацията към Политехническият университет в Милано, Италия. TLIT4U следва успешния пример от реализирането на друг проект по програма Еразъм +, координиран от Катедра „Библиотечни науки“ – „NAVIGATE – Информационна грамотност: подходи за обучение чрез игри за избягване на недостоверно съдържание“ (2017 – 2020). Новият проект подчертава необходимостта от подобряване на уменията на студентите, свързани с различните видове грамотност и обучението на преподаватели и библиотекарите за прилагането на модела STE(A)M – Science, Technology, Engineering, Arts and Math (наука, технологии, инженеринг, изкуство и математика) с помощта на дигитални образователни игри.

Проектът TLIT4U цели постигането на четири основни резултата чрез разработването на различни интелектуални продукти. Първият от тях е свързан с удовлетворяването на необходимостта от промяна, съответстваща на нуждите на студентите, които търсят динамика и ефективност в обучението си. Тази потребност е приоритет на преподавателите, които от своя страна трябва да осигуряват очакваното високо качество на образование. Екипът на проекта проучва педагогическите модели и образователни рамки, и по-специално STEAM модела, след което ще го адаптира, за да съчетае иновативната стратегия за преподаване на трансграмотност с практическите знания и умения, традиционно използвани в точните науки. Крайният резултат от дейностите, осъществявани по време на първия етап от проекта, ще бъде разработването на концептуален модел за преподаване във висшето образование. Той ще е приложим и в неформалните образователни институции, каквото са библиотеките.



Участници в обучението по проект TLIT4U

С изпълнението на втория етап от проекта, екипът има за цел да предостави на преподавателите и учителите дидактическо ръководство за преподаване на трансграмотност в адаптирана учебна програма с елементи на STEAM. Насоките от ръководството ще бъдат интерактивни и ще улеснят значително специалистите по отношение на преподаването на трансграмотност в различни техни курсове.

В резултат от третия етап на проекта ще бъде разработен концептуален модел за обучение, базирано на игри (дизайн на игри) по трансграмотност. Моделът ще отговаря на критериите за образователна игра, която е удобна при ползване (user-friendly) и съответно нейният дизайн ще гарантира изпълнение на всички критерии за качество – използваемост, възпроизвеждане и т.н.

Последният, четвърти етап на TLIT4U, е свързан с разработването на образователна игра по трансграмотност, която да се използва за целите на обучението в университети и центрове за обучение – например библиотеки. Разработеният про-

дукт е пряко свързан с формиране и надграждане на широк спектър от умения за грамотност – дигитални, информационни, медийни, визуални, работа с данни и други, и е оборудван с необходимите инструменти за адекватна и надеждна оценка на резултатите от обучението.

За да се улесни използването на реализирания продукт в партньорската мрежа на проекта и в рамките на ЕС, играта ще бъде създадена на английски език, а впоследствие ще бъде преведена на трите партньорски езика – български, италиански и фински. Тя ще бъде свободно достъпна чрез уеб сайта на проекта¹ и неговите социални профили във Facebook² и Twitter³. Ще бъде осигурен безплатен достъп и до модела, по който е разработена играта. Опитът на екипа по проекта ще бъде обобщен в ръководство, предназначено да улесни използването на модела за обучение от по-широк кръг заинтересовани страни, които съответно да имат възможността да го доразвият и разширят до нови целеви групи.

При изпълнението на проекта екипът се фокусира и върху провеждането на различни обучения за основните целеви групи – студенти, преподаватели и библиотекари. През периода март – април 2022 г. в рамките на TLIT4U се проведеха 3 уебинара по Дигитална увереност с български, италиански и финландски студенти. Лектори на събитието бяха Пламен Милтепов, Марина Енчева и Пламена Златкова. При организирането на уебинарите екипът се ръководеше от убеждението, че новите технологии са движещият фактор за развитие на иновации във всички сфери на ежедневието и професионален живот. Те изискват непрекъснато усвояване на нови умения, които да бъдат прилагани на теоретично и практическо ниво.

Водещите на уебинарите за студенти от трите държави се фокусираха върху знанията и уменията, необходими в XXI век, за да бъдем приспособими към заобикалящия ни „умен“ свят, който все повече навлиза в нашето ежедневие. Бяха дискутирани понятия като дигитална свобода, информационна и медийна грамотност, организационни и технологични умения и др. Разгледаха се базовите умения, свързани с комуникация и работа в сътрудничество, създаване на дигитално съдържание, сигурност на информацията, решаване на проблеми, които кореспондират с възгледите за трансграмотност.

¹ TLIT4U – Improving Transliteration Skills through Serious Games [онлайн]. Достъпно от: <https://translit-eu.unibit.bg/>

² Facebook: Translit4U [онлайн]. Достъпно от: <https://www.facebook.com/TLIT4U/>

³ Twitter: TLIT4U Project [онлайн]. Достъпно от: <https://twitter.com/tlit4u?lang=bg>

Първото обучение по проекта TLIT4U, предназначено за преподаватели и библиотекари от университетите-партньори се проведе във Фондацията към Политехническият университет в Милано, Италия на 29 и 30 септември 2022 г. Целта на обучението беше подобряване на компетенциите на участниците по различни аспекти, свързани с геймификацията и STEM подхода в образованието. През първия ден на събитието учителят Матео Угери запозна участниците с основите на геймификацията и нейната роля при преподаване. Чрез уъркшопа GameStorm участниците в обучението имаха възможността да създадат сценарии за образователни игри по конкретни теми.



Експеримент с очила за виртуална реалност

Темата на втория ден на обучението беше иновативният образователен подход STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Целта на метода е преподаване на уменията от тези науки последователно и синхронизирано. Преподаването и ученето чрез метода STEM набира популярност през последните години. Различното при проект TLIT4U е добавянето на изкуство към подхода (Arts) и превръщането му в STEAM. Защо е важно прилагането на метода STEAM от преподаватели и библиотекари ни обясниха лекторите през втория ден от обучението – Марина Ди Фоджа, Андреа Каталани, Кристиана Анжелини и Кора Гаспароти. Участниците в събитието проведеха и експеримент с очила за виртуална реалност (VR). Лекторите споделиха нови идеи за използване на VR в обучението по различни дисциплини.

Ключови думи: геймификация, проекти, трансграмотност, Университет по библиотекознание и информационни технологии