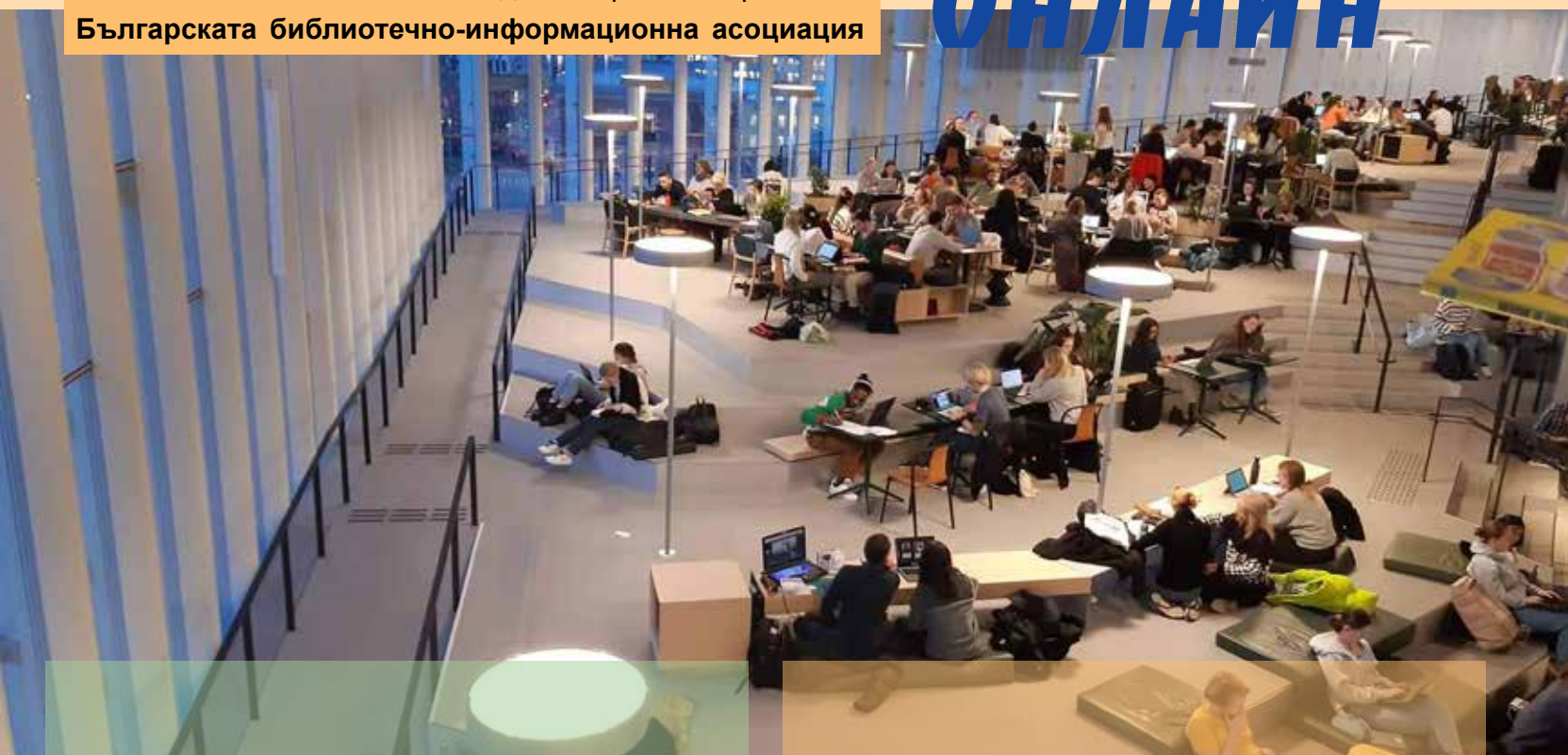


БИБЛИОТЕКИ БИБЛИОТЕКАРИ ИНФОРМАЦИЯ АСОЦИАЦИЯ

Списание на Българската библиотечно-информационна асоциация

Год. XIII, бр. 1–2, април 2023

ОНЛАЙН



социализация на
културното наследство
в България

библиотеките
в ерата на дигиталните
технологии

добри библиотечни
практики от
Скандинавия

Варненската
библиотека
на 140 години

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

Проблеми със състоянието на градовете и регионите в България и отражението им върху социализацията на културното наследство

3

Димитър Копаров

Библиографски източници за християнска книжнина в България в навечерието и през първите 20 години на XXI век

6

Александър Ковачев

ББИА

Отчетен доклад за дейността на Българската библиотечно-информационна асоциация (ББИА) за периода януари – декември 2022 г.

10

ББИА

Програма за дейността на ББИА през 2023 г.

25

ББИА

Проекти

SELFIE: инструмент в подкрепа на библиотеките в ерата на дигиталните технологии (Информация за работата по проекта – част 1)

27

Анета Дончева

Разработване на дидактически материали за обучение по трансграмотност, базирано на игри: обучение по проект TLIT4U в Университета на Лапландия в Рованиеми, Финландия

29

Марина Енчева

Проекти, реализирани от Библиотеката при НЧ „Братство“ – Смядово

30

Румяна Чепишева

Дигитализиране на най-старата книжна колекция във фонда на Университетската библиотека в Русе

32

Виктория Иванова





Професионални форуми

По дрехите посрещат: Облеклото в Северозападна България през XX век – стил, традиция и мода

**Калина Тодорова,
Милена Николова**

34

Глобус

Пътеки от книги и добри библиотечни практики от Северозападна България до Скандинавия

Валентина Вълчева

36

Три неща, които научихме от библиотеките в Осло

Милена Николова

39

16-а награда на EIFL за иновации в обществената библиотека EIFL

41

ЕБЛИДА

Среща на Управителния съвет на ЕБЛИДА в Португалия и подготовка на 31-та годишна конференция на организацията в Люксембург

Марина Енчева

46

Юбилеи

Варненската библиотека стана на 140 години

Калина Михайлова

48

130 години библиотека при НЧ „Развитие – 1873” – Пещера

Любка Шопова

53

Централна селскостопанска библиотека – 60 години в помощ на аграрната наука

Боряна Козарева

55

Калейдоскоп

Сбъдната детска мечта, подарена на кюстендилските деца („Цирковата стая на Драго” в библиотеката)

Зоя Александрова

57

Нова училищна библиотека отвори врати в Пловдив

Таня Пилева

58

Отзиви

Тайнството на посвещението и тайнството на библиотечната професия

Милена Миланова

59

Другото лице на библиотекаря

Библиохористки впечатляват с многоезичен репертоар

Нина Йовкова

62

Разработване на дидактически материали за обучение по трансграмотност, базирано на игри: обучение по проект TLIT4U в Университета на Лапландия в Рованиеми, Финландия

Марина Енчева / m.enceva@unibit.bg
УниБИТ

Проектът по програма Еразъм+ на Европейската комисия „TLIT4U – Improving Transliteracy Skills through Serious Games“ („Подобряване на уменията за трансграмотност чрез сериозни игри“)¹ с ръководител доц. Марина Енчева от катедра „Библиотечни науки“ на Университета по библиотекознание и информационни технологии (УниБИТ) навлезе в своя решителен трети етап. Той е посветен на създаването на пилотен модел за обучение по трансграмотност, базирано на игри. За постигане на набелязаната цел през периода 27 февруари – 3 март 2023 г. в Университета на Лапландия в Рованиеми, Финландия се проведе второто обучение по проекта, предназначено за преподаватели и библиотекари от трите университети-партньори, както и за експерти от Фондацията към Политехническият университет в Милано, Италия. Обучението беше посветено на разработването на дидактически материали за обучение по трансграмотност, базирано на игри.

Българският, италианският и финландският екип на TLIT4U се включиха активно в обучението, като представиха, обмениха и развиха своите идеи, свързани с дейностите по проекта. Целта на събитието беше да се надгради натрупаният опит от първото обучение в Милано, посветено на геймификацията и STEM подхода в образованието, чрез създаване и събиране на различни дидактически материали и практики. През първия ден Марина Енчева (УниБИТ), Мари Маасилта и Маряана Кангас (Университет на Лапландия) представиха подробно предстоящите дейности по време на обучението. Участниците проведоха затопляща сесия за „разбиване на леда“, организирана от Джулия Конти (Университет в Парма). Следобедът беше посветен на уъркшоп по Playfulness с аромат на арктическа грамотност (на закрито и на открито), организиран от основоположника на игрово базираното обучение във Финландия Катриина Хеляка и Маряана Кангас. Екипите експериментираха с подходи за учене на игри и тяхното приложение при решаването на различни екологични проблеми

в арктическите региони. Участниците в уъркшопа преминаха през различни задачи, изискващи осъществяването на практически дейности.

На следващия ден Веселин Чантов и Ясена Чантова (УниБИТ) проведоха обучение на тема „Как да въведем герои в играта чрез наративи“. След презентацията за успешните модели при изграждането на сценарии, отборите предложиха и свои собствени идеи. Последва семинар за 3D принтиране, където членовете на проекта проектираха различни обекти. Участниците в обучението посетиха Научния център „Пилке“ и се включиха в интерактивен семинар за устойчиви екологични практики във Финландия.



Работен момент от обучението по проект TLIT4U

Третият ден от обучението включваше шест учебни сесии. Анна Мария Таммаро, Джулия Конти и Мария Валеро Гисберт представиха своите подходи към методологията за Design Thinking с участието на студентите от Университета в Парма, Италия. Васил Загорев представи опита и резултатите от уъркшопа Transliteracy and Digital Fluency Curriculum Via Design Thinking, проведен в УниБИТ. Мари Маасилта ни запозна с прилагането на игрови методи за преподаване на FactChecking, използвани в Университета на Лапландия. Даниела Монако, Франческа Брамбила и Лучия Колети (Фондация към Политехническият университет в

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

Милано, Италия) представиха най-добрите примери за съществуващи игри за обучение по трансграмотност. Гертана Янчева (УниБИТ) представи своите оригинални идеи за библиотечни игри. Марина Енчева (УниБИТ) проведе последната работна сесия за деня. Семинарът „Работим заедно за разработката на игри по проект TLIT4U“ се фокусира върху изграждането на устойчив прототип на игра за целите на проекта.

В четвъртък Маряна Кангас (Университет на Лапландия) представи своите научни възгледи и изследвания върху педагогиката на играта. Нейното увлекателно въведение беше последвано от презентацията на Марчела Борисова и Габриела Ангелова (УниБИТ) относно практиките за дигитална грамотност в Столична библиотека и работата на Националната библиотека „Св. св. Кирил и Методий“ в рамките на друг проект, финансиран по програма Еразъм+: „Dungeons and Librarians: the Quest for Gamified Reading“. Сузана Дел Карло и Мария Грация Суриано представиха друго практическо ноу-хау от Централната библиотека за наука и технологии към Университета в Парма, Италия. Анита Орн и Аннамари Пудас (Университет на Лапландия) поставиха интересен акцент върху своя опит в прилагането на метода на геймификация при обучението на студентите по различни видове грамотност. Кати Вионтисджарви (Университет на Лапландия) представи консорциума от библиотеки към Университета на Лапландия и провежданото от тях обучение по информационна грамотност. Екипът на проект TLIT4U посети Обществената библиотека в Рова-

ниemi, където имаше шанса да надникне в почти всеки отдел и да види положителното влияние на библиотеката върху хора от всякаква възраст.

Последният ден от ползотворната седмица в Лапландия беше фокусиран върху довършването на нашите прототипи на игри, последвано от сесия за обсъждане на готовите сценарии. Трите отбора дадоха на образователните си игри типология, цел, фон, очаквани резултати от обучението и др. Техните идеи ще бъдат използвани за по-нататъшното развитие на TLIT4U. Ръководителят на проекта Марина Енчева обобщи дейностите през изминалата седмица и закри официалната програма на обучението. След това екипът имаше незабравимо посещение в селото на Дядо Коледа, където се среща и със самия Дядо Коледа.

Обучението за преподаватели и библиотекари в Университета на Лапландия в Рованиemi, Финландия способства за създаването на модел за обучение по трансграмотност, базирано на игри. Крайната цел е разработване на образователна игра през последния четвърти етап на TLIT4U, която да бъде удобна за ползване и да се прилага за целите на обучението в университети и центрове за обучение в обществени и университетски библиотеки. Разработеният продукт ще е пряко свързан с формиране и надграждане на широк спектър от умения за грамотност – дигитални, информационни, медийни, визуални, работа с данни и др., и ще бъде обогатен с необходимите инструменти за адекватна и надеждна оценка на резултатите от обучението.

Ключови думи: геймификация, проекти, трансграмотност

Проекти, реализирани от Библиотеката при НЧ „Братство – 1860“ – Смядово

Румяна Чепишева / r_chepisheva@abv.bg

Библиотека при НЧ „Братство – 1860“ – Смядово

Смядово е град в Североизточна България. Намира се на 25 км южно от Шумен в посока Ришки (Чалъкавашки) проход, по шосето Шумен – Карнобат. Разположен е в полите на северните склонове на Източна Стара планина, близо до прохода „Боаза“, който е известен в древността под името „Вергава“ и през който е минавал голям път, свързващ римските крепости по р. Дунав с Константинопол.

През XVII – XIX век основен поминък на смядовчани са животновъдството – основно овцевъдство и свиневъдство, и занаятчийството – кожухарство, абаджийство (изработване на груб вълнен плат аба), терзийство (шиене на традиционно облекло – аби, ямурлуци, антерии, салтамарки и др.), воденичарство, гърнчарство и дърводелство. Смя-

довчани практикували и джелепчийство (търговия на добитък). Кервани от Смядово доставяли вълна за текстилната фабрика на Добри Желязков, открита в Сливен през 1834 г. През 1969 г. с Указ на Президиума на Народното събрание Смядово е обявено за град, а от 1979 г. е административен център на община Смядово. Днес градът има повече от 3200 жители.

През 1860 г. по инициатива на даскал Георги поп Пиперков в Смядово е разкрито първото селско читалище в България. От летописната книга на ОУ „Христо Ботев“ се вижда, че още от първите години на основаването му читалището е развивало много добра дейност. В селото е била представена Блъсковата драматизирана повест „Изгубена Стан-