Утверждаю:

 Директор МБУК «ЦБС

 городского округа город

 Выкса»

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.А. Гусева

 «\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_ г.

 **ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении конкурса профессионального мастерства**

 **по внедрению и продвижению новых форм**

 **информационных технологий**

 **«Библиотекарь – шаги мастерства»**

 1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

 1.1. Настоящее положение определяет общий порядок организации и проведения конкурса профессионального мастерства по внедрению новых форм информационных технологий в практику библиотечной работы, устанавливает цели и задачи, определяет права и обязанности организаторов и участников, сроки и этапы его проведения (далее Конкурс).

 1.2. Организатор Конкурса:

 - методико-библиографический отдел МБУК «ЦБС городского округа город Выкса»;

- центральная детская библиотека МБУК «ЦБС городского округа город Выкса» .

1.3. Юридический адрес организаторов конкурса: 607060, Нижегородская область, город Выкса, м-н Центральный, д. 20.

Сайт: www. mbukcbs.ru

1.4. Учредитель Конкурса - МБУК «ЦБС городского округа город Выкса».

1.5. Конкурс является частью мероприятий МБУК «ЦБС городского округа город Выкса» и проводится в рамках программы летних чтений – 2020

« Летние чтения - книжные приключения».

 **2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

 2.1. Цель Конкурса:

- внедрение в практику библиотечной работы новых форм информационных технологий.

 2.2. Задачи Конкурса:

- привлечь детских, поселковых, сельских библиотекарей к активной интеллектуально-творческой деятельности по изучению сервиса learningapps.org.

 - освоить новые игровые интерактивные технологии для применения в дистанционном обслуживании пользователей.

- создать новый информационный ресурс для дальнейшего использования в профессиональной деятельности библиотек.

 **3. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ**

3.1. Использование библиотекарями игровых форм работы в своей деятельности - один из самых эффективных инструментов, способствующих продвижению книги и чтения. Реалии сегодняшнего дня позволяют активно внедрять в библиотечную практику  игровые интерактивные технологии. На помощь приходят различные сервисы сети Интернет. Конкурс предполагает создание коллективом библиотеки или индивидуально библиотекарем на сервисе learningapps.org электронные интерактивные игровые формы: викторины, игры, тесты, квесты и другие многое другое.

 Номинации интерактивных заданий:

- кроссворд;

- викторина;

- пазл.

3.2. Организатор конкурса, с согласия автора, вправе использовать предоставленные материалы для создания информационного ресурса для размещения в сети Интернет, на сайте МБУК «ЦБС», при проведении массовых мероприятий.

3.3. Сроки проведения: июнь – август 2020г.

 Созданные интерактивные игровые формы представляются в Центральную детскую библиотеку не позднее 1 сентября 2020 г.

 **4. ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ МАТЕРИАЛА**

4.1. Электронные интерактивные игровые формы предоставляются в виде ссылок электронном виде .

4.2. Участник гарантирует, что работа создана его творческими усилиями, не нарушает чьи-либо авторские права.

.

 **5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ конкурса**

5.1.Подведение итогов конкурса состоится 5 октября 2020 г.

5.2. Информационный ресурс публикуется организатором на официальном сайте МБУК «ЦБС».