



**УЧЕБНЫЙ ПЛАН И КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК  
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации**

**«Библиотечный квест: от идеи до реализации»**

Дополнительная профессиональная программа (ДПП) разработана в соответствии с требованиями Приказа Минтруда России от 14.09.2022 N 527н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по библиотечно-информационной деятельности»».

*Составитель ДПП повышения квалификации:* преподаватель высшей квалификационной категории ГПНТБ СО РАН Е. В. Пшеничная.

*Цель освоения ДПП повышения квалификации* направлена на совершенствование профессиональных компетенций библиотекаря - организатора квестов разного типа, необходимой для профессиональной деятельности современного библиотекаря, повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации специалистов библиотечно-информационной сферы.

*Форма обучения:* заочная с применением дистанционных образовательных технологий.

*Общая трудоемкость программы – 24 часа (см. таблицу 1).*

*Срок обучения:* 2-3 недели

*Режим занятий:* 2-4 академических часов в день.

*Форма итоговой аттестации:* зачет (выполнение итоговой работы)

Таблица 1

№	Наименование тем	Всего часов	Контактная работа	Самостоятельная работа	Формы аттестации
1.	Квест как форма библиотечной работы.	4	2	2	Промежуточная аттестация не предусмотрена
2.	Проектирование квеста: от идеи к сценарию.	4	2	2	Промежуточная аттестация не предусмотрена

3.	Продвижение квеста и оценка его эффективности.	4	2	2	Промежуточная аттестация не предусмотрена
4.	Итоговая аттестация. Разработка полного пакета документов для квеста	12	4	8	Зачет
	Итого	24	10	14	

**Детализированное содержание  
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации**

**«Библиотечный квест: от идеи до реализации»**

***Модуль 1. Квест как форма библиотечной работы.***

Что такое библиотечный квест? Типология квестов (литературные, краеведческие, смешанные и др.), веб – квест, фото-квест. Особенности организации квеста.

***Модуль 2. Проектирование квеста: от идеи к сценарию.***

Выбор темы и целевой аудитории. Формулировка ключевой идеи и определение формата (командный/индивидуальный, офлайн/онлайн). Инструменты для офлайн-квестов.

***Модуль 3. Продвижение квеста и оценка его эффективности.***

Каналы коммуникации (соцсети, сайт библиотеки, афиши). Партнёрство со школами, вузами, НКО. Мотивационные механики (призы, сертификаты, бонусы).

***Итоговая работа:*** Разработка полного пакета документов для квеста.