



**Наталья Филипповна Илларионова**, сотрудник отдела науки и международных связей Орловского государственного института искусств и культуры

*Н.Ф. Илларионова, постоянный автор рубрики, представляет на страницах нашего журнала свою тему «Школьные библиотеки: европейский вектор», в которой главный акцент будет сделан на развитии и опыте школьных библиотек европейского содружества славянских стран. Наталья Филипповна многие годы отдала преподавательской деятельности, автор более 70 научных и научно-методических работ по проблемам развития зарубежного библиотечного дела и библиографии, знает несколько языков, активно следит за публикациями в европейских профессиональных журналах.*



Рубрику о зарубежном опыте в этом году открывает статья болгарских коллег – преподавателей Софийского государственного университета библиотековедения и информационных технологий.

Перевод материалов осуществлен Натальей Филипповной Илларионовой, сотрудником отдела науки и международных связей Орловского государственного института искусств и культуры.

Важнейшие мысли звучат в статье: о совмещении двух форматов в образовании – реального и виртуального, значении образовательных игр (геймификации в образовании), важности активного обучения, включения коммуникативно-речевых и развития творческих навыков, создания образовательного пространства библиотеки и открытого образования. Статья содержит и обзор важных докладов по теме, данные опросов и исследований.

Авторы пишут: «Широкое распространение инноваций в образовании играет существенную роль в расширении доминирующего традиционного представления о библиотеке». Это важный аргумент и для развития российских школьных библиотек, отстаивания своих интересов в сообществе. И еще цитата: «Известно, что “когда люди играют, намного легче можно определить, какие у них цели, стремления, желания и стратегии”. Серьезная образовательная игра занимает эмоции и сознание обучаемых, обогащает их новыми понятиями и умениями. Обучение, базирующееся на играх, способствует развитию таких важных компонентов, как аналитическое и пространственное умения, стратегическое и системное мышление, психомоторные умения, планирование и решение задач. Образовательные игры способствуют активизации проблемно-базируемого и ситуационного обучения. В этом контексте современной школе следует обдумать способы интеграции определенных серьезных игр в существующий учебный план или воспринять их как эффективный дополнительный инструмент обучения».

**Приятного и полезного чтения!**

