

«QR-технологии как инструмент повышения посещаемости и вовлечённости пользователей библиотеки»

Климова Алёна Алексеевна
библиотекарь II категории,
Ганин Владислав Сергеевич
библиотекарь II категории.
МБУК «АЦБС» ЦГБ им. А.М. Горького,
г. о. г. Арзамас
Нижегородской области.

Каждое новое поколение демонстрирует более высокий уровень технологической грамотности и вовлечённости в цифровую среду по сравнению с предыдущими поколениями. Если ещё несколько десятилетий назад цифровые сети только начинали проникать в жизнь общества и были доступны немногим, то сегодня мобильный телефон – не роскошь, а базовый элемент личной и общественной жизни.

С развитием технологий изменились все сферы общества – от экономики и политики до образования, медицины и культуры. Библиотека тоже не осталась в стороне: она активно внедряет современные технологии, адаптируясь к новым запросам общества и расширяя возможности для читателей.

Переход к новым способам работы с информацией неизбежно влияет на деятельность библиотек, в связи с чем традиционные методы взаимодействия с пользователями постепенно утрачивают свою эффективность. В ответ на эти изменения в библиотечной среде появляются новые форматы работы. Например, VR-туры и презентации, в которых участники могут «посетить» удалённое место или детально рассмотреть объект, не выходя из зала. Или интерактивные стенды: при наведении камеры смартфона открывается доступ к 3D-моделям и видеопрезентациям. Особого внимания среди таких форматов заслуживают QR-квесты, на которых мы остановимся подробнее.

Аббревиатура QR расшифровывается как *quick response* – «быстрый ответ» или «быстрое реагирование». Изначально это был один из типов стандартного штрих-кода из чёрных и белых полос, который наносили на товары в магазинах для ведения отчётности и сканирования на кассе. В 1994 году одна из дочерних компаний Toyota выпустила первые QR-коды для отслеживания выпускаемых автомобилей и деталей к ним на японском предприятии Denso: сотрудники автоконцерна жаловались, что обычные штрих-коды считываются медленно и вмещают мало информации. Ещё с 1992 года сотрудник Масахиро Хара работал над созданием кода, который был бы заметнее, считывался под любым углом и хранил больше данных. Он сделал технологию общедоступной, благодаря чему в 2000-х годах QR-коды вышли за пределы японской автомобильной промышленности. В Японии их использовали на рекламных плакатах, обложках газет,

билбордах и даже в качестве экспериментального способа оплаты. Вслед за этим, в 2002–2003 годах, в продаже появились специальные сканеры для считывания QR-кодов, а производители мобильных телефонов разработали соответствующие приложения.

Сегодня эта технология настолько развита, что каждый человек может создать собственный QR-код – это не требует лицензионных отчислений, хотя права на товарный знак по-прежнему принадлежат компании Denso.

QR-коды нашли применение и в библиотечном деле: их используют для навигации по библиотеке, работы с фондом и выставками, информирования и рекламы, а также для доступа к электронным ресурсам. Особое место среди этих способов занимают интерактивные форматы – и наш опыт это наглядно подтверждает. Так, в секторе искусств ЦГБ им. А. М. Горького был организован QR-квест на тему музыки, в основу которого легли QR-коды.

Структура квеста строилась на поэтапном раскрытии смысла фразы «Музыка спасёт мир» через серию заданий, связанных со сканированием QR-кодов. На первом этапе участникам предстояло отсканировать QR-код, ведущий к кроссворду. По итогам его решения нужно было выделить ключевое слово – «музыка». Таким образом, первый фрагмент фразы становился отправной точкой для дальнейшего продвижения по маршруту.

Второй этап предполагал сканирование отдельного QR-кода, в котором был зашифрован ребус; ответом на него было слово «спасёт».

Третий этап отличался особой композиционной задумкой: для формирования финального слова «мир» участникам нужно было отсканировать три QR-кода – каждый содержал одну букву. Затем дети объединяли полученные элементы в единое слово, завершая сборку исходной фразы.

Для обеспечения целостности мероприятия задания с QR-кодами дополнялись упражнениями, выполнявшими функцию связующих звеньев. Такой подход позволял чередовать технологическую активность с традиционными формами взаимодействия, сохраняя баланс цифровой и традиционной составляющих квеста.

В конце программы участники получили «цифровой бонус»: сфотографировав QR-коды, они открывали доступ к подборке музыкальных онлайн-игр и учебным материалам по нотной грамоте. Благодаря этому у детей появилась возможность подробно ознакомиться с темой вне библиотеки – в удобном – для себя темпе и в привычной домашней обстановке.

Таким образом, интерактивный квест продемонстрировал эффективный синтез цифровых технологий и традиционных педагогических приёмов. Применение QR-кодов позволило выстроить логически выстроенную и содержательно насыщенную маршрутную последовательность, а также разнообразить игру за счёт использования мобильных устройств.

Использование смартфонов в игровой деятельности способствовало повышению вовлечённости участников: дети были очень активны, поскольку гаджеты здесь не запрещались, а, напротив, являлись важной составляющей игры.

Мероприятие подтвердило потенциал QR-технологий как инструмента для создания интерактивных образовательных программ, ориентированных на молодёжную аудиторию.

В дальнейшем мы планируем активнее использовать QR-коды в работе библиотеки. В частности, на книжных выставках коды будут размещаться рядом с произведениями – это даст читателям доступ к аудиоверсиям, интервью с авторами и подборкам рецензий. Кроме того, QR-коды, размещённые в пространстве библиотеки, станут просветительским инструментом: с их помощью посетители смогут познакомиться с историей здания и особенностями библиотечного фонда.

Среди планируемых форматов – интерактивные квесты, выставки-кроссворды, викторины, медиаобзоры с читательскими отзывами, краеведческие маршруты, а также тематические «тихие часы» с аудиосопровождением.

Главной целью этой работы является создание интерактивной образовательной среды в библиотеке посредством QR-кодов для организации квестов. QR-технологии структурируют игровой процесс и одновременно помогают пользователям осваивать цифровые технологии на практике, делая работу с цифровыми инструментами естественным элементом библиотечной деятельности.

Следовательно, мы наглядно продемонстрировали, как библиотека адаптируется к цифровой реальности: привычные форматы работы трансформируются благодаря внедрению информационных технологий. Мы уже сделали первые важные шаги и намерены двигаться дальше, последовательно расширяя спектр цифровых инструментов.