

## **Тенденция 9. Fast casual (быстрый качественный сервис)**

Fast casual, что можно перевести как быстрый качественный сервис, – это новая, набирающая популярность ресторанный концепция, которая заняла среднее положение между ресторанами быстрого питания («McDonald's», «Burger King») и ресторанами народного класса (например, «Denny's», «Applebee's», «Chili's»). Концепция fast casual включает качественную, здоровую и свежую еду, высококлассный интерьер, умеренные цены, быстрый сервис, благожелательный персонал, меню с большим выбором, а также возможность наблюдать за приготовлением блюд. Яркими примерами fast casual являются «Chipotle» и «Panera». С одной стороны, они концентрируются на натуральных продуктах и местном меню, с другой – обращают внимание на новейшие технологии, которые используют в обслуживании клиентов (заказ онлайн или по мобильному телефону и т.д.).

**Что означает fast casual для библиотек? Из движения fast casual смогут извлечь пользу лишь те библиотеки, которые обращают внимание не только на открытость и доступность, но также на социальную и экспериментальную ценность библиотечного сервиса. Поклонники fast casual будут ждать от библиотек ярких впечатлений, изысканных интерьеров, помещений для собраний местного сообщества и доступа к технологиям.**

## **Тенденция 10. Перевернутое обучение (Flipped learning)**

Перевернутое, или реверсивное обучение – это новейшая форма организации учебной деятельности, в соответствии с которой студенты усваивают учебный материал онлайн с помощью видео-лекций, а домашнюю работу делают в аудитории при непосредственном взаимодействии с преподавателем. Перевернутое обучение использует преимущества таких популярных методов и современных технологий, как системы дистанционного обучения.

**Что означает перевернутое обучение для библиотек? Переход на использование модели перевернутого обучения потребует значительных усилий, особенно от преподавателей (проблемы с подготовкой и записью лекций). Большую помощь им в этом могут оказать библиотеки, обладающие как технологиями, так и информационными ресурсами. Студенты и школьники в поисках места, где они могли бы без помех послушать или посмотреть записи лекций, могут выбрать библиотеку в качестве своей аудитории и учебной среды.**

## **Тенденция 11. Игрофикация (Gamification)**

Игрофикация – это использование элементов игры и моделей цифровых игр (техники, методы) в сферах, где они обычно не используются. Игры помогают развивать математическое и логическое мышление, способность ориентироваться в пространстве.

**Что означает игрофикация для библиотек? Игры дают возможность расширить традиционный кластер форм, способствующих продвижению грамотности и чтения. Библиотеки идеально подходят для обучения с помощью игр. Библиотеки также можно использовать для совместных игр локального сообщества во время досуга, для освоения всевозможных навыков и умений. Игры помогают овладеть цифровой и технической грамотностью, в том числе развивают понимание того, как эта техника (компьютеры, программное обеспечение и т.д.) функционирует.**

## **Тенденция 12. Интернет вещей (Internet of Things)**

Поскольку технические устройства становятся всё меньше и легче, почти на всех предметах можно разместить невидимые снаружи беспроводные приспособления и