



Biblioteka

– tu można więcej!

WM
MP

WOJEWÓDZKA I MIEJSKA
BIBLIOTEKA PUBLICZNA
IM. JOSEPHA CONRADA
KORZENIOWSKIEGO
W GDAŃSKU

Jak budować centra edukacji medialnej i cyfrowej

Biblioteka – tu można więcej!

Biblioteka – tu można więcej!

Jak budować centra edukacji medialnej i cyfrowej

Redakcja i tekst wprowadzający: Grzegorz D. Stunża

Artykuły: Noemi Gryczko, Justyna Jasiewicz, Marta Kostecka, Anna Krawczyk

Komentarze: Marta Kostecka, Dorota Kostowska, Anna Krawczyk, Alicja Lipińska, Anna Mierzecka, Ewa Rozkosz

Poradniki: Sławomir Czarnecki, Noemi Gryczko, Magda Jedlicka, Marta Kostecka, Dorota Kostowska, Anna Krawczyk, Alicja Lipińska, Anna Mierzecka, Marta Netza, Gabriela Skoracka, Grzegorz D. Stunża

Wstępne opracowanie materiałów poradnikowych: Dorota Kostowska, Marta Kostecka, Anna Mierzecka

Opracowanie merytoryczne poradników: Grzegorz D. Stunża

Materiały poradnikowe zostały przygotowane podczas spotkania zaproszonych ekspertek i ekspertów zorganizowanego w ramach projektu Bibliocamp 2015. Spotkanie odbyło się w bibliotece Europejskiego Centrum Solidarności. Praca przebiegała na zasadach Word Café. Opiekunkami stolików były: Dorota Kostowska (budowanie przestrzeni [dla] edukacji medialnej), Marta Kostecka (narzędzia edukacji medialnej), Anna Mierzecka (korzyści z edukacji medialnej).

Publikacja została przygotowana w ramach projektu Bibliocamp 2015.

Partner merytoryczny: Edukator Medialny (edukatormedialny.pl).

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

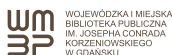
Projekt okładki: EVC DSGN Team!

Projekt typograficzny: EVC DSGN Team! i Części Proste

Redakcja, korekta, koordynacja wydania: Części Proste

Skład i łamanie: Części Proste

ISBN 978-83-89285-79-9



Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. Josepha Conrada Korzeniowskiego
w Gdańsku, Targ Rakowy 5/6, 80-806 Gdańsk

www.bibliocamp.info

www.wbpg.org.pl

Licencja: CC-BY-SA 4.0

Spis treści

	Grzegorz D. Stunża Biblioteka – innowacyjna przestrzeń edukacji czarnej magii	/ 7
	Marta Kostecka Komentarz	/ 12
	Anna Krawczyk O namyśle, inspiracjach i współpracy – w edukacji mniej lub bardziej medialnej	/ 13
	Poradnik I: Przestrzeń edukacji medialnej	/ 22
	Alicja Lipińska Komentarz	/ 26
	Marta Kostecka Edukacja medialna w różnych typach bibliotek – realia i perspektywy	/ 27
	Poradnik II: Korzyści z edukacji medialnej	/ 35
	Dorota Kostowska Komentarz	/ 37
	Justyna Jasiewicz Cyfrowy węzeł. Esej na temat roli bibliotek w edukacji cyfrowej	/ 38
	Anna Mierzecka Komentarz	/ 41
	Poradnik III: Narzędzia edukacji medialnej	/ 42
	Anna Krawczyk Komentarz	/ 49
	Noemi Gryczko Rozmowa z dżinem. Edukator w świecie nowych technologii	/ 50
	Ewa Rozkosz Komentarz	/ 57
	Biogramy	/ 58

Grzegorz D. Stunża

Biblioteka –

innowacyjna przestrzeń edukacji czarnej magii

Od edukacji medialnej do cyfrowej i dalej

W ramach bibliocampowych działań prowadzonych w 2014 roku przygotowaliśmy w krótkim czasie i w zaledwie kilkusobowym gronie publikację *Biblioteka – centrum edukacji medialnej*¹. Jej pomysł zrodził się w trakcie warsztatu (o tym samym tytule), który miałem przyjemność poprowadzić w Wojewódzkiej i Miejskiej Bibliotece Publicznej im. Josepha Conrada Korzeniowskiego w Gdańsku. Stworzony przez nas poradnik ma zeszytową formułę, nie zawiera zbyt wiele treści, ale zwraca uwagę na rolę bibliotek w kształtowaniu i rozwijaniu kompetencji medialnych i informacyjnych. Zamieściliśmy tam również zwięzły, wypracowany na spotkaniu zestaw porad dotyczących tworzenia lokalnych centrów edukacji medialnej oraz pracy w nich. Nie zamierzaliśmy proponować gotowej recepty na tworzenie lokalnych ośrodków edukacji medialnej opartych na bibliotekach. Może nie napisaliśmy tego wprost, ale myślenie o prowadzeniu działań edukacyjnych z wykorzystaniem nowych technologii i kształcenie w zakresie korzystania z nowych mediów do zastosowań edukacyjnych siłą rzeczy przywołuje skojarzenia z różnymi obszarami edukacji, różnorodnymi technologiami. Trudno mówić, że edukację medialną miałyby po prostu realizować biblioteki, ponieważ działania w jej zakresie wykraczają poza przygotowanie do wykorzystywania technologii czy jej rozumienia i prowadzenie typowych lekcji – chociaż możliwe – niekoniecznie pasowałyby do bibliotecznej atmosfery otwartości (a przynajmniej ja tak tę atmosferę odbieram). Kompetencje medialne i informacyjne są niezbędne do aktywnego uczestnictwa w dzisiejszym świecie. To truizm, ale wciąż trzeba zwracać na tę kwestię uwagę.

¹ *Biblioteka – centrum edukacji medialnej*, red. G.D. Stunża, Gdańsk: Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna, 2014, http://issuu.com/bibliocamp/docs/biblioteka-centrum_educacji_medialn.

ponieważ żyjemy w czasie kryzysu, przechodzenia – co prawda trwającego już kilkadziesiąt lat – od technologii analogowych i fizycznych nośników informacji do technologii cyfrowych, danych w chmurze itp. Wskazywanie, jak ważna jest edukacja medialna i jak bardzo łączy się z różnymi obszarami edukacji, jest istotne choćby ze względu na zapędy zdegradowania tej edukacyjnej działalności do przedmiotu, który miałby przygotowywać uczniów i oszczędzić wszystkim nauczycielom odpowiedzialności za rozwój wiedzy, umiejętności i postaw w tym zakresie, a odpowiedzialności tej wymaga obecnie podstawa programowa kształcenia ogólnego. Niektórzy uważają również, że powinniśmy zająć się głównie wychowywaniem do mediów, stawiając kwestie wartości ponad przygotowaniem do obsługi interfejsów czy krytycznym myśleniem i refleksyjnym odbiorem oraz nadawaniem komunikatów. Tymczasem edukacja medialna to konglomerat wielu działań i wyzwań, łączących kwestie kształceniowe z wychowawczymi i zwracający uwagę na nieustanną, szybką zmianę świata, wykorzystującego nowe technologie komunikowania.

Od obrony przed czarną magią do jej stosowania

Ze względu na to, że wciąż pojawiają się nowe i zaktualizowane wersje technologii, a instytucje edukacyjne zmieniają się powoli, postanowiliśmy raz jeszcze podejść do tematu i podjąć trud zastanowienia się nad tym, jak wykorzystać biblioteczną przestrzeń różnego typu do prowadzenia edukacyjnych działań z zakresu edukacji medialnej i informacyjnej oraz cyfrowej. Edukacja cyfrowa, chociaż czasem traktowana jako synonim edukacji informacyjnej i medialnej, jest terminem szerszym, obejmującym także cały wachlarz kwestii technicznych. W tej materii zawsze będzie miejsce na spór, bo – jak usłyszałem kilka miesięcy temu na spotkaniu osób z różnych instytucji podejmujących na co dzień działania z zakresu edukacji medialnej – „edukacja medialna to nauka obrony przed czarną magią”. To po części prawda, jeśli zrozumie się termin wyłącznie jako umiejętność krytycznego odbioru komunikatów. Odpowiedziałem jednak, że moim zdaniem edukacja medialna powinna pozwalać dowiedzieć się, jak korzystać z czarnej magii. Jeśli będziemy rozumieć komunikaty, wiedzieć, jak są konstruowane, i ponadto zdobędziemy umiejętności i wiedzę dotyczącą samodzielnego i we współpracy z innymi opracowywania, tworzenia i publikowania treści, będziemy zdolni do aktywnego udziału w dzisiejszym świecie. Żeby bronić się przed czarną magią, trzeba ją poznać, a to jest obecnie nie tylko często utrudnione – zwłaszcza gdy spojrzeć na poziom szkolnej edukacji w zakresie korzystania z mediów – ale czasami niemal zupełnie niemożliwe, co pokazu-

ją badania na temat kompetencji medialnych młodych ludzi². Termin edukacja cyfrowa jest coraz bardziej popularny i coraz więcej osób zdaje sobie sprawę, że obecnie nie wystarczy nam prowadzenie edukacji medialnej. Zwróćcie uwagę na cyfrowych latarników, nową wersję katalogu kompetencji medialnych i informacyjnych, którego tytuł brzmi *Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych*³, czy Koalicję Edukacji Medialnej i Cyfrowej⁴, powstałą w 2015 roku, skupiającą podmioty prowadzące od lat edukację medialną w Polsce i wychodzące naprzeciw nowym wyzwaniom edukacyjnym.

W bibliotekach widzimy nieposkromiony potencjał. Z tego też powodu w trakcie bibliocampowego spotkania w Gdańsku ukuliśmy hasło (albo powtórzyliśmy je, nie pamiętając źródła): Biblioteka – tu można więcej! Chcemy, by tu można było więcej i by medialna, informacyjna oraz cyfrowa edukacja były tylko terminologicznym wstępem do innowacyjnych działań kształceniowych i wychowawczych oraz do zmiany otaczającej nas rzeczywistości.

Teksty, porady, komentarze

Publikacja składa się z kilku grup materiałów. Najliczniejsza z nich to artykuły, które – poza niniejszym tekstem wprowadzającym – zostały przygotowane przez ekspertki zajmujące się na co dzień funkcjonowaniem bibliotek oraz edukacją medialną, informacyjną i wykorzystywaniem mediów w rozwijaniu kompetencji i w działaniach bibliotecznych. W kolejności przeczytać można artykuł Anny Krawczyk o namyśle, inspiracjach i współpracy w edukacji, zwłaszcza medialnej. Marta Kostecka napisała tekst o edukacji medialnej w różnych typach bibliotek, z którego można się dowiedzieć, jak wygląda bieżąca sytuacja i perspektywy w tym zakresie. Justyna Jasiewicz przygotowała esej na temat roli bibliotek w edukacji cyfrowej. Ostatnim tekstem jest napisany przez Noemi Gryczko artykuł o funkcjonowaniu edukatora w świecie nowych technologii. Druga grupa tekstów to materiały o charakterze poradnikowym, przygotowane podczas spotkania, które odbyło się latem 2015 w bibliotece Europejskiego Centrum Solidarności i które miałem przyjemność prowadzić. W kilkusobowym gronie słuchaliśmy wystąpień zaproszonych osób,

² Zwróćcie uwagę między innymi na projekty badawcze pod szyldem „Dzieci sieci” (<http://www.dzieci-sieci.pl>).

³ Dostępny na stronie <https://edukacjamedialna.edu.pl/kompetencje/>.

⁴ Strona KEMiC: <http://kemic.org.pl>.

by następnie – wykorzystując metodę Word Café – pracować w zespołach opracowujących określone, zatwierdzone w trakcie wcześniejszej dyskusji zagadnienia. Porady dotyczą konstruowania przestrzeni (dla) edukacji medialnej, narzędzi, jakie można zastosować, prowadząc edukację medialną w bibliotekach, i korzyści, jakie mogą osiągnąć użytkownicy, pracownicy i sama instytucja, wprowadzając edukację medialną do swoich działań. Artykuły i teksty poradnikowe przeplatane są krótkimi komentarzami osób, które wzięły udział w gdańskim spotkaniu lub zajmują się edukacją na co dzień i zgodziły się wypowiedzieć.

Biblioteki – przestrzenie innowacji

Biblioteki nie są jedynymi miejscami, w których „można więcej”. Ponieważ funkcjonują także w ramach struktur szkolnych czy uczelnianych, instytucje te niejako z automatu można traktować jako pole działań zintegrowanych z nimi bibliotek. Śmiało można jednak myśleć również o stosowaniu ukutego hasła w wielu różnych instytucjach, które niekoniecznie prowadzą własne biblioteki. Warto próbować poszerzać możliwości we współpracy bibliotek i instytucji kultury czy organizacji pozarządowych. Międzyinstytucjonalne sieciowanie i tworzenie węzłów współpracy jest jak najbardziej pożądane. A biblioteki funkcjonujące przy instytucjach to – ze względu na swoją nietypowość, odstawanie z racji odmiennej specyfiki pracy od szkolnych klas czy sal akademickich – świetny łącznik między różnymi podmiotami. Są w pewnym sensie na zewnątrz instytucji matek, a jednocześnie ich działalność przekłada się na wewnętrzne funkcjonowanie. Mogą pełnić zatem funkcję sond odkrywających nowości oraz przekaźników informacji i wiedzy, które pozwalają na wdrażanie nowych rozwiązań przez nauczycieli czy akademików. Biblioteki mogą być też przestrzeniami testów lub pozwalać na spotkanie i odkrywanie najrozmaitszych wątków zwyczajnym uczestnikom społeczności, zapewniając dobrą atmosferę do wymiany myśli, współpracy i wspólnych poszukiwań.

Czary-mary, hokus-pokus – tu można jeszcze więcej

Przy zawieszaniu poprzeczki coraz wyżej, może się okazać, że nie tylko nie jesteśmy w stanie nad nią przeskoczyć, ale nawet jej osiągnąć. Nie to jest jednak najważniejsze. Samo podejmowanie wyzwania i próby osiągnięcia nowych celów to bardzo dużo. Zwłaszcza kiedy instytucje z dobrze przygotowaną kadrą nie zawsze są

traktowane jako pełnoprawne podmioty składowe swoich macierzystych instytucji. Od około 2010 roku mówi się w Polsce o medialabach. Instytucje działające na ich zasadzie lub krótkotrwałe spotkania oraz projekty organizacji pozarządowych i instytucji kultury podejmują tematykę nowych technologii, ich zastosowań, projektowania ich i budowania w celu rozwiązywania problemów, efektywniejszego uczenia się czy wspierania społeczności lokalnych⁵. Biblioteki, jako samodzielne podmioty lub części większych, ale o sporym potencjale nawiązywania kontaktów i podsuwania swoim użytkownikom nowych trendów i pomysłów, stają się przestrzeniami do poszukiwań. Może to brzmieć jak idealizowanie bez pokrycia i odejście od codziennej praktyki. Wystarczy jednak spojrzeć na zmieniające się biblioteki i ich nowoczesne, awangardowe wcielenia, żeby się przekonać, że chodzi nie tylko o gromadzenie księgozbiorów i wydawanie ich potrzebującym. To również przestrzenie spotkań, udostępniające swoje podwoje dla oddolnych grup samokształceniowych – choćby szydełkowania – oraz miejsca, gdzie można napić się kawy, spędzić chwilę na lekturze, zostawiając dziecko w wydzielonej części z zabawkami, lub pograć na pianinie czy gitarze. Niemożliwe? Widziałem to na własne oczy w Bibliotece Manhattan w Gdańsku⁶.

Bibliocamp⁷, w ramach którego powstał zgromadzony w publikacji materiał, nawiązuje nazwą do wielu nowych form spotkań, współpracy, wymiany informacji i budowania wiedzy. Wspomniany medialab – obok hackerspace’u, coworkingu, crowdfundingu, fablabu i innych – to określenie opisujące nowe sposoby pracy i współpracy, czasami za pośrednictwem, czasami ograniczonej tylko do bezmiejscowego wspierania inicjatyw. Innowacyjne działania nie muszą odbywać się pod obcojęzycznymi szyldami. Podstawą są idee i czasami naiwna wiara, że nowości można wprowadzać nawet w niedużych miejscowościach. Idea „zrób to sam”, o punkowych korzeniach oddolnego działania, może być adaptowana w bibliotekach. Po Kongresie Edukacji Medialnej, który odbył się we wrześniu 2014 roku, w ramach pokonferencyjnego dokumentu pisaliśmy między innymi tak: „Nadrzędnym celem edukacji medialnej jest kształcenie kompetencji zwanych medialnymi, cyfrowymi, e-kompetencjami, kompetencjami medialnymi i informacyjnymi. Bez względu na

⁵ Więcej o medialabach dowiedzieć się z publikacji pod redakcją Mirosława Filiciaka, Alka Tarkowskiego i Agaty Jałosińskiej *Medialab. Instrukcja obsługi*, dostępnej pod adresem <http://labkit.pl/wp-content/uploads/2011/12/Medialab.-Instrukcja-obsługi.pdf>. Warto zajrzeć również na stronę działającego medialabu – na przykład Medialabu Gdańsk (<http://medialabgdansk.pl>) – lub do cyklu tekstów przygotowywanych przeze mnie na ten temat: <http://edukatormedialny.pl/tag/medialab/>.

⁶ Strona biblioteki: http://www.wbpg.org.pl/biblioteka_manhattan.

⁷ Strona projektu: <http://bibliocamp.info>.

to, w jaki sposób są one nazywane, ich istotą powinno być kształcenie «o mediach, poprzez media, dla i do mediów»⁸.

Nieistotne są nazwy. Istotne jest to, byśmy chcieli otworzyć się na nowości i próbowali wprowadzać je oddolnie czy też przez przekonywanie decydentów i by nasi użytkownicy i współpracownicy mogli dzięki temu poszerzać horyzonty. Żeby prowadzić edukację medialną i cyfrową, wcale nie trzeba zamykać się na nudnych lekcjach z określonym programem, ale żeby wychodzenie poza utrwalone ramy było możliwe, należy ruszyć głową i odważyć się być krok przed innymi.

Trudne? Bardzo. Możliwe? Jak najbardziej.

Marta Kostecka

Komentarz

Bibliotekom jest po drodze z edukacją informacyjną, medialną i cyfrową, a edukacji jest po drodze z bibliotekami. Wyjdźmy zatem naprzeciw potrzebom naszych użytkowników i przygotujmy dla nich wygodny, szeroki trakt edukacyjny.

⁸ Pełna treść dokumentu dostępna jest na stronie <http://ptem.org.pl/wnioski-i-rekomendacje-po-i-kongresie-edukacji-medialnej/>.

O namyśle, inspiracjach i współpracy

– w edukacji mniej lub bardziej medialnej

W jakim języku do mnie mówisz?

W jednym z odcinków serialu *Halt and Catch Fire* – opowiadającego o rozwijającym się w latach 80. przemyśle komputerowym – mamy do czynienia z taką oto sceną: Bozz, kowboj z krwi i kości, pomagający w trochę startupowym przedsięwzięciu jednej z głównych bohaterek – Cameron, puka do drzwi chłopaka, który należy do ich sieci z grami, ponieważ ten nie płaci od kilku miesięcy abonamentu. Drzwi otwiera matka, która dowiedziawszy się, że Bozz reprezentuje Mutiny – wspomniany startup – rozpoczyna serię wyjaśnień, doskonale znanych ze współczesnych opracowań kontracyfrowych: kiedy grał, całymi dniami nie wychodził z domu, kto to widział wyrzucać pieniądze na podłączenie do jakiejś sieci, jak można przed komputerem siedzieć, a nie na dyskoteki i do kolegów chodzić... i tak dalej. Smutny nastolatek, który wyłonił się zza ramienia matki, rozmawia chwilę z Bozzem, jak z dobrym przyjacielem, padają prośby o pozdrowienie znajomych i deklaracje, że bez chłopaka to już nie to samo.

Dla mnie najbardziej uderzającym momentem ten sceny są słowa matki, które padają chwilę później: „To ty tam z kimś rozmawiasz?”. Nie chodzi tutaj o jej niedowierzenie w kompetencje komunikacyjne swojego dziecka (wszak myślała, że wystarczy mu odebrać komputer, a rzuci się w wir zabawy), ale o kompletne zaskoczenie spowodowane ujrzeniem komputera jako „miejsca społecznego” i przeznaczonego do komunikacji.

Choć od czasów, w których rozgrywa się akcja serialu, minęło wiele lat, wydaje się, że spora grupa osób, pomijając społeczny wymiar cyfrowej rzeczywistości, postępuje podobnie jak owa matka, której wydawało się, że wystarczy odciąć synowi dostęp do sieci, by stał się duszą towarzystwa¹. Ale nie o polemikę w tym tekście chodzi. Zależy mi raczej na tym, żeby pokazać, jak cyfrowe narzędzia wkraczają

¹ Na przykład głośny w ostatnim czasie artykuł o „tabletowych dzieciach”: D. Romanowska, E. Lis, *Tabletowe dzieci*, „Newsweek” 2015, nr 31, s. 10–14.

w naturalny sposób tam, gdzie wcześniej ich nie było, nie po to jednak, żeby zawłaszczyć dyskurs, lecz żeby go poszerzyć i ubogacić.

W zagadnienie mediów i cyfrowych narzędzi uczenie(się) jest wpisane w szczególny sposób. Po pierwsze – z punktu widzenia umiejętności korzystania z narzędzi – dziś (a właściwie to od jakiegoś czasu), żeby nie pogubić się w świecie technologicznych rozwiązań, konieczne jest uczenie: siebie i innych. Po drugie – w ogólniejszym sensie umiejętności posługiwania się konkretnym medium – to chyba jedna z rzeczy, w zakresie których człowiek przez całe życie zdobywa nowe kompetencje, często nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Gdybyśmy zaczęli zapisywać, ile nowych słów poznaliśmy w danym okresie, ile książek, filmów, zdjęć, narracji dotarło do nas i zrozumieliśmy ich sens, to dowiedzielibyśmy się, jak bardzo w sferze mediów – nie tylko nowoczesnych – jesteśmy istotami uczącymi się.

To, o czym chcę napisać po tym przydługawym wstępie, to trzy przedsięwzięcia związane z szeroko rozumianą edukacją medialną, w których mam przyjemność uczestniczyć. Wszystkie trzy łączą się ze sobą w pewnym punkcie – mam nadzieję, że pokazanie tego faktu będzie przemawiać za sensem współpracy i czerpania z różnych doświadczeń przy okazji uczenia(się) cyfrowo i medialnie.

Uczyć(się)² – o Future Classroom Lab

Kiedy zaproponowano mi, żebym jako jedna z osiemnastu nauczycieli z kilku europejskich państw przystąpiła do projektu Future Classroom Lab Scenario, wydawało mi się, że nie będąc „prawdziwą” nauczycielką, nie zdołam w pełni z niego skorzystać. Okazało się jednak, że Future Classroom Lab (FCL), czyli projekt European Schoolnet³, ma bardzo wiele do zaoferowania nie tylko osobom pracującym w szkole.

Choć technologia w całym procesie tworzenia scenariusza klasy przyszłości jest bardzo ważna, to jednak tym, co rzuca się w oczy w pierwszym momencie po wejściu

² Słowo komentarza do niniejszej konstrukcji: uczenie kogoś innego nigdy nie powinno odbywać się bez jednoczesnego procesu uczenia się. Każda rzecz, której nauczyliśmy kogoś, powinna do celowo wzbogacać również naszą własną wiedzę i kompetencje. Być może brzmi to jak oczywista oczywistość, ale mam wrażenie, że jednak wciąż zbyt często się o niej zapomina.

³ European Schoolnet to sieć łącząca 31 ministerstw edukacji z całej Europy, zajmująca się przede wszystkim działaniami na rzecz pozytywnej zmiany edukacyjnej, głównie dotyczącej dostępu do nowych technologii, ich wykorzystania i bezpieczeństwa użytkowników. Wiele projektów European Schoolnet kładzie nacisk na szkolenie kadry nauczycielskiej i edukacyjnej. Więcej szczegółów na jej temat można znaleźć pod adresem: <http://www.eun.org/>.

na stronę projektu⁴, jest kwestia przeorganizowania przestrzeni, w której ma zachodzić proces uczenia(się). To, że w FCL technologia, choć ważna, jest podporządkowana celom, potwierdza również fakt, że na wielkiej ścianie, zaraz przy wejściu do sal, wywieszono są logotypy wszystkich gigantów technologicznych, które współpracują z European Schoolnet – nie jest to więc twór przywiązany do żadnej firmy, marki czy systemu.

Wracając do przestrzeni – jak można zorientować się po schematach wyświetlających się na stronie internetowej FCL, jest ona ściśle związana z procesem edukacyjnym i składa się z poszczególnych, połączonych ze sobą faz: Wchodź w interakcje (Interact), Wymieniaj się (Exchange), Badaj (Investigate), Twórz (Create), Zaprezentuj (Present), Rozwijaj (Develop). W każdej z nich cyfrowe narzędzia służą pogłębieniu procesu i przełamaniu klasycznych ról edukacyjnych, w myśl których nauczyciel/edukator jest tym, który przekazuje wiedzę uczniom z pozycji mistrza podającego odpowiedź na każde pytanie. Warto przyjrzeć się bliżej każdemu z wymienionych obszarów.

Istotą przestrzeni interakcji jest możliwość zaprezentowania treści z jednoczesnym zbieraniem informacji zwrotnych na jej temat. W ten sposób do gromadzenia pomysłów, burzy mózgów czy badania opinii na dany temat można wykorzystać odpowiednio oprogramowaną tablicę interaktywną oraz urządzenia mobilne posiadane przez uczniów / dzieci. Wymiana jest podobnym procesem, odbywa się jednak w mniejszych grupach i może dotyczyć pracy nad wstępnymi efektami lekcji / projektu. Przestrzeń do wymiany to lekkie i dające się łatwo przesuwać stoliki, lekkie krzesła i wszystko, co służy pracy w małej grupie. Technologicznie pomocne mogą być aplikacje do porządkowania pomysłów, wizualizacji mapy myśli itp.

W przestrzeni badań, zwłaszcza w obszarze nauk przyrodniczych, ciekawą rolę mogą odgrywać minilaboratoria, roboty, modele 3D, mikroskopy, czujniki itp. Warto jednak już tutaj zwrócić uwagę, że – jak można wnosić na podstawie materiałów dotyczących tworzenia scenariusza zajęć w duchu FCL – faza badawcza to głównie wychodzenie poza klasę: obserwacje w terenie, zbieranie danych na konkretny temat i przeprowadzanie eksperymentów – niekoniecznie z pomocą technologii. Może ona jednak z powodzeniem służyć do dokumentowania i porządkowania wyników badań.

Ogromne pole do popisu, jeśli chodzi o wykorzystanie cyfrowych narzędzi, daje faza tworzenia. W brukselskiej siedzibie Future Classroom Lab przeznaczona dla niej przestrzeń to zaulek sali, w którym można nakręcić swój własny film, wykorzy-

⁴ Zarówno sama strona, jak i wszystkie narzędzia (toolset), o których piszę, znajdują się pod adresem: <http://fcl.eun.org/>.

stując tzw. zielone tło (czyli tło, w które w postprodukcji możemy wstawić dowolny obraz), nagrać fragment „wiadomości”, stworzyć animację poklatkową, podcast itd. Oczywiście w szerszym kontekście chodzi o każdy rodzaj treści, jaki zostanie stworzony na podstawie podjętych dyskusji i badań: film, animacja, nagranie, blog, strona internetowa, infografika, książka, album z opisanymi zdjęciami i wiele, wiele innych.

Częścią procesu edukacyjnego, o którym również warto pamiętać i do którego przeprowadzenia warto odpowiednio zaaranżować przestrzeń oraz wykorzystać narzędzia technologiczne, jest prezentacja efektów twórczej pracy. Przyda się do tego miejsce, w którym osoba lub grupa prezentująca swój „produkt” będzie mogła się znaleźć w centrum uwagi. Technologicznie mogą nam w tym pomóc wszelkiego rodzaju tablice, ekrany i rzutniki. Ostatnim rodzajem uczenia się, jaki proponuje model FCL, jest pogłębianie, które można by również nazwać momentem autorefleksji i autopsji. Tu uczeń ma do dyspozycji słuchawkę, gry, książki – wszystko, co pomoże mu odnieść doświadczenie z lekcji / projektu do szerszego wycinka rzeczywistości. Może również – w modelu odwróconej klasy – zaangażować w swoje działania dorosłych.

Ale Future Classroom Lab to nie tylko przestrzeń: pełna nowoczesnych, mobilnych i przyjaznych uczniom rozwiązań (krzesła z delikatnymi płozami, jeżdżące krzesła, trójkątne stoliki łączące się w większe – koliste, krzesła z blatami, maty, schodki, ścianki i mnóstwo sprzętu ICT). To również zaproszenie do pewnego szczególnego sposobu myślenia, czyli budowania scenariuszy zajęć i projektów edukacyjnych z wykorzystaniem Toolkit FCL. W myśl tego narzędziownika do tworzenia lekcyjnych innowacji cały proces powinien zawierać pięć etapów: diagnozę i analizę trendów globalnych i zagrożeń, rozpoznanie poziomu „cyfrowej dojrzałości”, na jakim znajduje się nasza szkoła / instytucja, stworzenie scenariusza klasy przyszłości (ten proces też składa się z kilku mniejszych), wkomponowanie w niego innowacyjnych cyfrowych aktywności edukacyjnych, a także ewaluacja wdrożenia innowacji.

Praca na warsztatach zorganizowanych dwukrotnie w brukselskim Future Classroom Lab łączyła różne sposoby wykorzystania przestrzeni do różnych aktywności, a trenerzy przeprowadzali uczestników przez proces tworzenia scenariusza, który miał być następnie dostosowany, przetestowany i wdrożony w konkretnej szkole czy instytucji. Być może na razie brzmi to tajemniczo i niezrozumiale – dlatego nadszedł chyba moment, w którym mogę opowiedzieć o tym, co dzięki warsztatom FCL Scenario stało się w naszej bibliotece.

Z języka na język – o projekcie 22. Ogólnopolskiej Nagrody Literackiej im. K. Makuszyńskiego

Ogólnopolska Nagroda Literacka im. K. Makuszyńskiego od 1994 roku jest przyznawana najlepszej książce dla dzieci napisanej przez polskiego pisarza i wydanej w roku poprzedzającym rok bieżącej edycji nagrody. Miejska Biblioteka Publiczna w Oświęcimiu przejęła rolę organizatora tejże nagrody w roku 2004⁵, a od kilku lat pozyskuje na to działanie środki Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z priorytetu Promocja Czytelnictwa. Na przestrzeni lat w ramach realizacji projektu oprócz wyłonienia zwycięskiej książki prowadzone są dodatkowe działania: od warsztatów literackich po tworzenie gry planszowej czy teatrzyk kukiełkowy. Kiedy jednak przygotowując projekt na rok 2015, usiadłam nad materiałami ewaluacyjnymi z poprzedniej edycji, zauważyłam, jak ważnym dla dzieci elementem – również w kontekście pracy z książką – jest możliwość zabawy z cyfrowymi narzędziami.

Już wtedy wiedziałam więc, że kolejny projekt będę chciała oprzeć na idei przekładu intersemiotycznego⁶, a zatem stworzyć warunki również do tego, żeby pokazać, w jakim stopniu technologia może być przydatna w interpretacji tekstu literackiego. Szeroko rozumiana edukacja medialna miała działać w kilku kierunkach: przede wszystkim poszerzać i ubogacać lekturowe doświadczenie osób, które czytają, ale również – poprzez pokazanie, że praca na komputerze może także łączyć się z lekturą – wskazywać na jej atrakcyjność osobom, dla których dotychczas atrakcyjna nie była. We wstępnej fazie budowania projektu zostały również wykorzystane elementy z poradnika *Zrób sobie grywalizację*⁷.

Wyjazdy na wspomniane już warsztaty Future Classroom Lab zbiegły się w czasie z precyzowaniem projektowych konspektów na warsztaty ze szkołami, postano-

⁵ Na potrzeby niniejszego tekstu te informacje są najzupełniej wystarczające, jednak zachęcam do zapoznania się bliżej z historią i ideą tej nagrody: na stronie internetowej biblioteki mbp-oswiecim.pl/oferta/nagrada-literacka oraz w czasopiśmie „Guliwer”: A. Krawczyk, *Słoneczna nagroda. O Ogólnopolskiej Nagrodzie Literackiej im. K. Makuszyńskiego*, „Guliwer” 2012, nr 2 (101), s. 46–50.

⁶ Warto zaznaczyć, że sformułowanie „przekład intersemiotyczny” rozumiem w myśl trzeciej definicji, jaką dla tego pojęcia podał Roman Jakobson: jako „tłumaczenie intersemiotyczne, zwane transmutacją. polegające na interpretacji znaków językowych za pomocą systemów znaków niejęzykowych” (R. Jakobson, *On Linguistic Aspects of Translation* (1959), [w:] R.A. Brower (ed.), *On translation*, Cambridge – New York 1966, s. 232–239; cyt. za: T. Tomaszewicz, *Przekład audiowizualny, werbo-wizualny czy intersemiotyczny: różne wymiary tej samej rzeczywistości?*, „Lingwistyka Stosowana” 2010, nr 3, s. 33–44.

⁷ Wszystkie wspomniane materiały są dostępne na stronie: <http://grywalizujemy.pl/>.

wiłam więc, że wykorzystam narzędzia do budowania FCL Scenarij również do sprecyzowania tematyki i metodyki warsztatów. Po naszkicowaniu wstępnego zarysu konspektów zaprosiłam osoby z zespołu bibliotecznego, a także jedną z nauczycielek, z którą współpracowałam przy okazji zeszłorocznego projektu Nagrody, do omówienia pomysłów. Po prezentacji poszczególnych tematów warsztatów (tworzenie mashupu, e-booka, animacji poklatkowej), a także narzędzi cyfrowych, których można byłoby użyć do ich realizacji, dyskutowaliśmy o zaletach i wadach różnych konkretnych rozwiązań metodycznych i technologicznych. Sytuacja konfrontacji moich własnych pomysłów (co prawda opartych na pewnej diagnozie, ale jednak autorskich) pozwoliła na wyłapanie wszelkich niejasności, wypisanie kwestii, na które trzeba zwrócić szczególną uwagę, a także pozwoliła wyrazić wszelkie obawy związane z wykorzystaniem technologicznych narzędzi. W ten sposób wyeliminowaliśmy na przykład konieczność zakładania nowych kont dla dzieci co zajęcia, zastanowiliśmy się nad procesem usprawniania udostępniania gotowych dzieł oraz wypracowaliśmy wytyczne mówiące o tym, jaki powinien być tekst literacki, który zamierzamy poddać cyfrowej obróbce.

Bardzo ważnym elementem zarówno samych zajęć, jak również procesu, który złożył się na ich przygotowanie, była praca z wybraną książką lub jej fragmentem. Staraliśmy się ułożyć zajęcia tak, żeby praca z cyfrowym narzędziem była naturalnym przedłużeniem procesu interpretacyjnego, a nie tylko wymuszoną przez prowadzącego aktywnością. Choć ostatecznie zaproponowaliśmy szkołom warsztaty z wykorzystaniem konkretnych narzędzi, to same struktury scenariuszy pozwalają na ich zamianę.

Oprócz tego działania w projekcie 22. Ogólnopolskiej Nagrody Literackiej im. K. Makuszyńskiego znalazły się jeszcze inne, ukazujące możliwości wykorzystania nowych technologii w pracy z książką oraz w promocji czytelnictwa. Produktem promocyjnym, który można wykorzystać w celach edukacyjnych, są animacje przygotowane we współpracy z biblioteką Galeria Książki przez Laboratorium EE. Krótkie kolorowe klipy ukazują trzech różnych bohaterów, którzy w ramach zadania domowego mają się zmierzyć z interpretacją klasyków polskiej literatury dla dzieci: wierszy Tuwima, Chotomskiej i Brzechwy. Kiedy „analogowe” sposoby zawodzą – z pomocą przychodzą narzędzia cyfrowe. Animacje, poza zachęceniem do sięgnięcia po komputer nie tylko w celach rozrywkowych, mają na celu również pokazanie, że lektura może być początkiem pasjonującego przeżycia i spełnienia twórczego, a użycie technologii do zinterpretowania tekstu może sprzyjać pogłębianiu więzi między dziećmi i rodzicami. Tematami animacji przygotowanych przez Laboratorium EE były: tworzenie komiksu, infografiki oraz animacji poklatkowej.

Do każdej z nich przygotowane zostały również bazy narzędzi, których można użyć do działań zaprezentowanych w animacjach. Wszystkie klipy zostały udostępnione na kanale biblioteki w serwisie YouTube⁸, z kolei materiały pomocnicze zamieszczono na blogu Centrum Literatury Dziecięcej⁹.

Kolejnym elementem, który ma wzmacniać cyfrowe kompetencje – w tym wypadku osób pracujących z dziećmi – są comiesięczne webinaria poświęcone kreatywnym i innowacyjnym działaniom czytelniczym, również z wykorzystaniem technologii. Ważne jest jednak to, że – tak jak w wypadku wspomnianych warsztatów dla szkół – również tutaj główną część spotkania stanowi prezentacja wybranej książki oraz metod pracy, a technologia zaproponowana jest na zakończenie jako element uzupełniający i naturalnie wspierający już rozpoczęty proces.

Oprócz wymienionych działań w projekcie został wykorzystany również potencjał mediów społecznościowych (konkursy na portalu Facebook, zachęcanie do tagowania wpisów związanych z projektem znacznikiem #Koziołek2015), ponadto została do niego włączona grupa dzieci (wraz z rodzicami), które w poprzednich latach szkolnych brały udział w zajęciach z nauki programowania, prowadzonych przez bibliotekę w ramach ogólnopolskiego programu Mistrzowie Kodowania.

Odważnie! – czyli o Mistrzach Kodowania

Trudno opisywać doświadczenia, których zrozumienie dokonuje się najlepiej poprzez samodzielne przeżycie – a takim bez wątpienia jest uczenie dzieci programowania. Spośród wielu argumentów, które przemawiają za tym, żeby uczyć najmłodszych kodowania¹⁰, osobiście przywołuję kilka ulubionych – co znaczy również: takich, które nie są dla mnie frazesami i których słuszności doświadczyłam bezpośrednio. O nich zamierzam napisać.

Pierwsze zajęcia z nauki kodowania dla dzieci, w systemie Scratch, w ramach wspomnianego programu Mistrzowie Kodowania¹¹ odbyły się w oświęcimskiej bibliotece

⁸ <https://www.youtube.com/channel/UCh-KrPqOhfvbrLPzgHElylQ>.

⁹ <https://cldgk.wordpress.com/>.

¹⁰ Można w tym momencie odwołać się chociażby do infografiki ukazującej pięć najważniejszych powodów, dla których warto uczyć dzieci programowania, zamieszczonej na stronie: <http://mistrzowiekodowania.pl/wp-content/uploads/2013/12/5-Powod%C3%B3w-by-uczy%C4%87-dzieci-programowania.pdf>.

¹¹ Więcej na temat samego programu można się dowiedzieć na jego stronie: <http://mistrzowiekodowania.pl/>.

ce 27 marca 2014 roku. Od tej pory w murach oświęcimskiej księżnicy tajniki programowania zgłębiło około czterdzieścioro dzieci w wieku od 9 do 13 lat. Dzięki wykorzystaniu intuicyjnego i dostosowanego do dziecięcych możliwości systemu Scratch¹² nauka kodowania to *de facto* nauka myślenia przyczynowo-skutkowego, nauka pracy w grupie, pobudzanie kreatywności i wiary we własne siły. Zwłaszcza ten ostatni punkt jest jednym ze wspomnianych ulubionych, empirycznie przetestowanych argumentów za nauką programowania dla dzieci. W polskim, państwowym systemie edukacji, którym objęta jest największa liczba uczniów, wciąż zbyt mało podkreślanym i pielęgnowanym składnikiem procesu uczenia się jest celebrowanie sukcesu i pozwalanie na wzmacniające osiągnięcia każdemu, nawet słabszemu w nauce dziecku. W Mistrzach Kodowania sytuacja jest zupełnie odwrotna – kodowanie za pomocą Scratcha pod okiem przeszkolonych trenerów pozwala uczestnikom zajęć na dochodzenie do mniejszych i większych osiągnięć w stosunkowo niedługim czasie oraz na poziomie trudności dostosowanym do możliwości każdego z osobna. Takie działanie sprzyja kształtowaniu się w edukacji czegoś, co możemy nazwać kulturą samopewności twórczej, która służy kreatywności i innowacyjności¹³.

Czymś, co równie mocno jak zezwolenie na celebrowanie sukcesów przemawia na korzyść nauki programowania dla dzieci, jest uwolnienie prowadzącego od konieczności posiadania pełnej wiedzy na poruszany temat. Oczywiście, musi ona być tak duża, żeby dziecko będące pod opieką trenera czuło się bezpieczne w procesie uczenia, jednak w nauce kodowania (i – wydaje mi się – w większości działań edukacyjnych z wykorzystaniem technologii) ostatnią pożądaną rzeczą byłoby podawanie wiedzy, bez możliwości samodzielnego jej „urodzenia się” w głowach uczestników. Dzięki temu, że nauczyciel / prowadzący na zajęciach w ramach Mistrzów Kodowania ma prawo powiedzieć, że nie wie w tym momencie, w jaki sposób wykonać daną rzecz, dziecko ma możliwość wzięcia odpowiedzialności za swoje działanie, skorzystania z zewnętrznych źródeł, a w końcu – odwrócenia roli i nauczania czegoś dorosłego.

Trzecim spośród moich ulubionych argumentów jest to, że wbrew pozorom programowanie okazuje się działaniem głęboko społecznościowym. Wielokrotnie

¹² Scratch jest narzędziem darmowym, dostępnym off- lub online; więcej na jego temat można znaleźć w artykule w Wikipedii: https://pl.wikipedia.org/wiki/Scratch_%28j%C4%99zyk_programowania%29.

¹³ Więcej na ten temat m.in.: D.R. Sobota, P.P. Szewczykowski, *Design thinking jako metoda twórczości*, „Filo-Sofija” 2014, nr 27 (2014/4/1), s. 91–113.

mieliśmy okazję obserwować ze współprowadzącym zajęcia Adamem Zielińskim, jak najbardziej nieśmiałe dzieci przełamują swoje ograniczenia po to, aby pochwalić się swoim projektem albo pomóc komuś w rozwiązaniu danego problemu. Na szerszą skalę wystarczy spojrzeć na społeczności skupione wokół open source'owych projektów, użytkowników takich portali jak GitHub czy StackOverflow bądź uczestników licznych hackatonów.

Spotkanie, o którym pisałam w poprzednim rozdziale, choć odbyło się prawie bez udziału technologii (wykorzystaliśmy tylko laptop i rzutnik do ekspozycji prezentacji porządkującej proces), dotyczyło kwestii głęboko związanej z programowaniem, a mianowicie – projektowania aplikacji mobilnej z wykorzystaniem metody User Experience. W warsztacie uczestniczyły dzieci w różnym wieku i kilkoro rodziców, i śmiem twierdzić, że skupiało on w sobie wszystko, o czym napisałam powyżej¹⁴. Powodzenie takich przedsięwzięć upewnia mnie także w twierdzeniu, że edukacja medialna, technologiczna, cyfrowa – jakkolwiek ją nazwiemy – nie zaczyna się wcale przy ekranie komputera, ale od pracy z drugim człowiekiem i samym sobą: od kształcenia kompetencji miękkich, związanych z namysłem nad tym, w jaki sposób percypujemy rzeczywistość, jak wygląda nasza komunikacja, jakie zasady ją regulują.

Na zakończenie chcę postawić przed oczami czytelników jeszcze jedną scenę ze wspomnianego już serialu *Halt and Catch Fire*, w której znany nam już Bozz pyta Cameron, założycielkę Mutiny, o to, dlaczego zaczęła programować i skąd w ogóle wzięła się u niej ten pomysł. Dziewczyna opowiada, jak jako nie lubiane przez rówieśników dziecko, nie chcąc jeść lunchu z innymi, chowała się w sali komputerowej i czytała książki. Aż do dnia, w którym w sali zagościło kółko informatyczne. Cameron mówi, że choć na początku udawała tylko, że jest tam celowo, kiedy napisała swój pierwszy program w Basicu¹⁵, poczuła się tak, „jakby znalazła wodę na pustyni”. Poczuła, że w końcu istnieje język, w którym potrafi się porozumiewać.

Może więc powinniśmy – mając na myśli edukację medialną – zastanowić się, czy to Cameron powinna nauczyć obsługiwać się językiem większości, czy może większości będzie łatwiej nauczyć się porozumiewać z Cameron? I może wcale nie trzeba zaczynać tej nauki od spotkania z ekranem.

¹⁴ Więcej o przebiegu warsztatu można przeczytać na blogu Mistrzów Kodowania z Galerii Książki: <https://blogmistrzow.wordpress.com/>.

¹⁵ Jeden z języków programowania.

Poradnik I

Przestrzeń edukacji medialnej

W trakcie jednodniowego spotkania ekspertek i ekspertów, którzy mieli przygotować porady do wykorzystania w niniejszej publikacji, wyodrębniliśmy i skupiliśmy się na trzech dużych obszarach tematycznych. Uznaliśmy, że są to tematy istotne dla myślenia i wdrażania edukacji medialnej oraz cyfrowej w ramach pracy różnorodnych bibliotek. Zgodziliśmy się, że wątek przestrzeni edukacji medialnej – budowania jej lub budowania przestrzeni dla niej – a także przedstawienie korzyści wynikających z prowadzenia edukacji medialnej i cyfrowej oraz zasugerowanie pewnych narzędzi to kluczowe kwestie, jakimi należy się zająć. Oczywiście, tematyka podjęta w ramach naszej burzliwej pracy wynikała z zainteresowań i realizowanych na co dzień działań uczestniczek i uczestników spotkania, a także z przyjętej perspektywy i wizji co do współczesnej roli bibliotek.

Budowanie przestrzeni (dla) edukacji medialnej

Żeby można było realizować cele i zadania związane z rozwijaniem kompetencji medialnych i cyfrowych, niezbędna jest przestrzeń do tego rodzaju działań. Jeśli wiemy, co chcemy osiągnąć (a nawet jeśli stawiamy na proces, nie na efekt i pozwalamy sobie na swobodne poszukiwania), mamy służące temu określone zasoby informacji, wiedzy oraz sprzęt, to możemy w wydzielonej przestrzeni rozpocząć nasze działania. Przestrzeń ta nie musi być dodatkową przestrzenią fizyczną i zupełnie odrębną w stosunku do już przez nas zajmowanej i tematycznie związanej z obecnymi działaniami. Chodzi jednak o to, by tematyka, którą chcemy się zająć, mogła być realizowana świadomie – czy to w formie dodatkowych przedsięwzięć, czy jako zastępująca inne, na przykład uznane za mało istotne w realizowaniu naszej misji edukacyjnej, czy też przy okazji codziennych działań. Czasami wystarczy drobna zmiana, by realizowane już cele połączyć z nowymi, zyskując przy tym czas i umiejętności łączenia różnych obszarów. Edukacja medialna i cyfrowa pozwalają na zdobycie kompetencji niezbędnych do funkcjonowania w dzisiejszym świecie, trudno zatem oderwać je od funkcjonowania w rzeczywistości i realizowania ich celów w ramach

zupełnie odrębnych od innych wątków przedsięwzięć. W trakcie naszej pracy wyróżniliśmy kilka rodzajów przestrzeni, które nie są rozłączne i których zaistnienie przyczyni się do lepszego realizowania zadań z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej.

Przeźrzeń mentalna

- Oddanie mistrzostwa – każdy wie coś, ale wspólnie wiemy więcej. O ile potrzebni są koordynatorzy i koordynatorki, o tyle uznanie, że możemy uczyć się od siebie, i odejście od roli wszechwiedzącego mistrza jest podstawą dialogicznej edukacji, nastawionej na wspólne działanie i współdzielenie przestrzeni edukacyjnej.
- Ważny jest proces, wspieranie grupy – to wymaga umiejętności facylitacji. Nie zawsze musimy dążyć do sztywno wyznaczonego celu. Często liczy się samo działanie, w trakcie którego się uczymy. Warto, by działało się to w ramach pracy grupowej, co oznacza, że potrzebujemy osób, które będą rozwiązywać ewentualne konflikty, nie stając po żadnej ze stron i ucząc się razem ze swoimi współpracownikami.
- Działania edukacyjne, poza osiągnięciem celów, obfitują w efekty uboczne. Jednym z przyjemnych efektów tego typu jest to, że można zaobserwować proces rodzenia się wiedzy, nabywania umiejętności i mieć świadomość, że jako organizatorzy działań edukacyjnych lub osoby dbające o atmosferę i warunki do uczenia się przyczyniamy się do rozwoju kompetencji. Nie tylko medialnych i cyfrowych, ale także społecznych, kulturowych, obywatelskich itp.
- Przeźrzeń mentalna to przeźrzeń namysłu. Musimy wiedzieć, jak organizować pracę grupy, pamiętając o naszych wcześniejszych założeniach dotyczących grupowej hierarchii. Brak mistrzów, niekwestionowanych autorytetów nie oznacza, że nie potrzebujemy osób napędzających nasze przedsięwzięcia i przypominających nam o celach. Tacy mentalni edu-nawigatorzy mogą być liderami tworzonych przez nas projektów. Przy czym nie muszą to być osoby formalnie wyznaczone, liderzy mogą się także zmieniać – w zależności od potrzeb, sytuacji, posiadanej wiedzy, poruszanego tematu i potrzeb grupy. Każdy podejmowany proces może mieć swoich liderów, którzy mogą się zmieniać, bez szkody dla naszych planów i dotychczasowych efektów pracy.
- Kwestia podstawowa, choć nie mniej istotna niż wymienione wcześniej, jeśli podchodzimy refleksyjnie do działań edukacyjnych (inaczej się nie da, lecz system edukacyjny pokazuje nam często, że skupienie się na przykład na nieodświeżanych i niedostosowanych do realiów procedurach powoduje automatyczne, bezmyślne odtwarzanie, nie sprzyja zaś twórczym działaniom edukacyjnym): potrzebujemy

celu, do którego zmierzamy. Ułatwieniem w jego osiągnięciu jest skonstruowanie listy celów szczegółowych lub operacyjnych. Świadomość kolejnych etapów, jakie należy zrealizować, żeby osiągnąć cel, jest niezbędna do efektywnej pracy. Cel może być jednak poddawany dyskusji, a cele szczegółowe dostosowywane do nowo zdobytych informacji, efektów poszczególnych etapów itd.

- Motywacja – idealnie, jeśli zmotywowani są sami uczestnicy procesu. Uczenie się tego, co nas interesuje, tego, co uważamy za przydatne, jest o wiele przyjemniejsze i efektywniejsze (a często bywa również efektowne), niż nauka, do której jesteśmy zmuszeni i której towarzyszy przerażenie koniecznością przyswajania sobie w naszej opinii zbędnej wiedzy. W ramach planowania działań warto poznać potrzeby współpracowników, a przynajmniej postarać się połączyć ich zainteresowania oraz indywidualne i grupowe cele z celami, jakie sami chcielibyśmy osiągnąć, pracując z zespołem.
- Błądzenie to rzecz ludzka. Jeśli nie uda się osiągnąć celów, zawiedzie komunikacja w grupie, niechący odejdziemy od atmosfery współpracy do hierarchicznej – pozornie łatwiejszej – organizacji działań, należy przemyśleć, co poszło nie tak. Czasami wbrew pozorom i pomimo niezrealizowania głównego celu udaje się osiągnąć cele szczegółowe, rozwinąć kompetencje współpracowników w różnych obszarach. Najważniejsze jest zrozumienie, co się stało, by następnym razem lepiej przygotować się do pracy.

Przestrzeń instytucjonalna

- Zgoda na edukacyjne poszukiwania i eksperymentowanie nie może być tylko deklaracyjna. Pracując w bibliotekach, funkcjonujemy w formalnych instytucjach, mamy określone obowiązki i zadania. Dlatego niezbędne jest realne prawo do prowadzenia kreatywnych działań, wdrażania nowych pomysłów, testowania metod, a także rozszerzenie i wprowadzenie elastycznego systemu oceny efektów. Wpisanie nietypowości i tworzenia warunków do twórczych działań daje szansę na bezkolizyjne wprowadzanie nowości i wychodzenie poza stare schematy funkcjonowania instytucji.
- W trakcie pracy użyliśmy sformułowania, że „idea ginie na ołtarzu frekwencji i procedur”. Możemy mieć wspaniałe założenia i plany, chcieć rozwijać siebie i osoby, które z nami pracują i wspólnie z nami się uczą, ale możemy rozbić się o mur zbyt sztywnych zasad czy samego sposobu oceniania pracy, niedostosowanego do zmiennej rzeczywistości, w której media i rozwój kompetencji medialnych i cyfrowych mają ogromne znaczenie. Zatem poza sformalizowaniem i zgodą na poszukiwania edukacyjne potrzebujemy jeszcze atmosfery do twórczych działań. Może to oznaczać konieczność przekonywania władz instytucji, ale i osób, które z nami

na co dzień pracują, niekoniecznie do stosowania samych nowości, ale do otwarcia oczu na nowatorskie pomysły i działania. Zainspirowanie innych i pokazanie, że nasze działania mogą być interesujące i są przydatne, to jeden z pierwszych kroków do zmian w instytucji i sposobie myślenia.

- Oparcie edukacji medialnej i cyfrowej na mediach oznacza, że w tym zakresie wciąż pojawia się coś nowego (programy, aplikacje, zasoby, pomysły, metody). W związku z tym nieodzowna jest ciągła ewaluacja, a także odpowiednia postawa (i ludzi, i instytucji). Powinniśmy mieć świadomość, że człowiek uczy się cały czas, a świat, który nie funkcjonowałby już bez mediów, wymusza na nas nieustanne poznawanie i wdrażanie nowości. Bibliotekarki i bibliotekarze mogą, a nawet powinni ze względu na swoje kompetencje medialne i informacyjne być motorami zmian. Nie tylko w bibliotekach, ale w instytucjach, których biblioteki są częścią, lub oddziałując na inne instytucje i grupy. Informowanie o innowacjach i ich stosowanie to krok do zmiany instytucjonalnej mentalności i szansa na twórczą komunikację.
- Dzięki nowym technologiom komunikowania przed bibliotekami i ich pracownikami otwiera się szansa na rozwój. Strasznie upadkiem książki i czytelnictwa to działanie wsteczne. Być może w przyszłości w bibliotekach w ogóle nie będzie drukowanych woluminów? Bibliotekarze i bibliotekarki powinni od wewnątrz zmieniać swoje instytucje i być gotowi na szybko zachodzące zmiany, a nawet je wyprzedzać, uświadamiając innym, jak wygląda dzisiaj dostęp do wiedzy, jej tworzenie, archiwizowanie i możliwości uczenia się. Warto wykorzystać szansę i przełamywać utarte, instytucjonalne schematy. Innowacyjne odejście może być szczególnie widoczne w przestrzeni szkoły, gdzie nauka i relacje mają swój określony schemat, a biblioteka może się kojarzyć z czymś odmiennym, funkcjonującym tuż obok i wskazującym potencjalne kierunki działań.

Przestrzeń fizyczna i wirtualna

- Idee, które pozwalają zmieniać instytucje, wprowadzanie nowych metod i narzędzi oraz budowanie atmosfery otwarcia na działania kreatywne w instytucjach, są bardzo istotne. Należy jednak pamiętać, że funkcjonujemy w określonej przestrzeni fizycznej, wyznaczonej nie tylko przez procedury, ale samą architekturę budynków, układ sprzętów itp. Podobnie w wypadku korzystania z medialnych rozwiązań – jesteśmy w pewnym sensie formatowani przez to, jak są zaprojektowane. Należy pamiętać, że funkcjonowanie w przestrzeni fizycznej oraz sieciowej, a także łączenie komunikacji zapośredniczonej i niezapośredniczonej medialnie wymaga od nas odpowiedniego

przygotowania. Musimy znać specyfikę określonej komunikacji, zasady korzystania z różnych środków i poszukiwać satysfakcjonujących nas rozwiązań. Wszystkie nasze szczytne założenia mogą się rozbić o brak motywacji wynikający na przykład z układu ławek lub korzystania z nieczytelnego interfejsu, lub z tego, że nasi współpracownicy, chociaż zarażają się naszą motywacją, nie widzą obiecanych wpisów na kanale społecznościowym, a miały być one podstawą dalszej pracy lub dyskusji.

- Nie należy wyważać otwartych drzwi. Zanim zaczniemy myśleć o tworzeniu własnego narzędzia, metody itp., warto sprawdzić, czy nie funkcjonuje coś, co wpisywałoby się w nasze potrzeby. W wypadku sieciowych rozwiązań warto korzystać z zasad użyteczności i dbać o doświadczenia użytkownika. Ważne są nie tylko poczynione założenia i efekty, jakie chcemy osiągnąć, ale również jasność prezentacji naszych pomysłów oraz dobór narzędzi i zorganizowanie przestrzeni, tak by praca i zmierzanie do celu były możliwe, przyjemne i nie demotywowały uczestników procesu.

Alicja Lipińska Komentarz

Realizując Biblicamp w Wojewódzkiej i Miejskiej Bibliotece Publicznej w Gdańsku, udowadniamy, że poprzez poznawanie nowych dziedzin i organizowanie warsztatów czytelnicy biblioteki mogą się u nas nauczyć nowych umiejętności, przydatnych do pracy i nauki. W minionym roku powstała publikacja o edukacji medialnej w bibliotece, wydaliśmy ją jako podsumowanie zeszłorocznej edycji projektu Biblicamp 2014¹. Stała się ona dla mnie impulsem, aby pomyśleć nad stworzeniem w bibliotece centrum edukacji medialnej – nie chodzi tu o budynek, konkretną salę, lecz o przestrzeń i przyzwolenie na tego typu działania w bibliotece. Myślę, że warto, aby każda biblioteka pomyślała o wygospodarowaniu takiego miejsca u siebie. Nie trzeba się zajmować wszystkimi aspektami edukacji medialnej, można wybrać tylko te, które w danej bibliotece się sprawdzają.

¹ http://issuu.com/biblicamp/docs/biblioteka-centrum_educacji_medialn/1.

Marta Kostecka

Edukacja medialna w różnych typach bibliotek

– realia i perspektywy

Edukacja informacyjna i medialna, zwana czasem też cyfrową, jest terminem rozległym zakresowo, niezdefiniowanym ostatecznie, bo i płynnym, zmieniającym się wraz z tempem zmian zachodzących w otaczającym nas świecie. Oznacza szereg umiejętności niezbędnych do świadomego obcowania z informacją i mediami, zwłaszcza nowymi. Termin ten uzupełnia pojęcie *web literacy* (w wolnym tłumaczeniu: alfabetyzm sieciowy, sztuka umiejętnego korzystania z Internetu), oznaczający umiejętność poruszania się w sieci internetowej, która jest niemal nieskończonym, lecz niesamowicie chaotycznym i zaśmieconym źródłem wiedzy. W nim również powinny pomóc swoim użytkownikom poruszać się biblioteki, jako instytucje predestynowane do dostarczania i uczenia korzystania ze źródeł wiedzy i informacji. *Web literacy* to umiejętności związane z korzystaniem z sieci, tworzeniem w niej treści oraz współpracy z innymi użytkownikami. Są to między innymi: znajomość mechanizmów wyszukiwania, zasad bezpieczeństwa, programowania, współdzielenia treści czy praktyki otwartościowe.

Od lat w polskim szkolnictwie figurowała edukacyjna ścieżka przedmiotowa: edukacja czytelnicza i medialna (obecnie zmieniona, bardziej dopasowana do nie tylko tradycyjnych, ale i nowoczesnych mediów), realizowana przez biblioteki szkolne, kilka lat temu wpleciona w realizację podstawy programowej różnych przedmiotów, między innymi języka polskiego czy informatyki. Nie oznacza to oczywiście, że jej założeń nie realizują biblioteki szkolne. Oczywiście, realizują ją, często w o wiele szerszym zakresie, po nich tę funkcję przejmują biblioteki naukowe. Proces wspierają biblioteki publiczne, a działania bibliotekarzy w tym zakresie wspierają biblioteki pedagogiczne.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego – edukacja medialna w szkole

Edukacja informacyjna w podstawie programowej kształcenia ogólnego wychowania przedszkolnego, dla szkół podstawowych oraz gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych, których ukończenie umożliwia uzyskanie świadectwa dojrzałości po zdaniu egzaminu maturalnego, jest tym, co zastąpiło dawną ścieżkę czytelnicy i medialną. Określa ona między innymi, że uczeń powinien posiadać „umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym także dla wyszukiwania i korzystania z informacji”, zaś „ważnym zadaniem szkoły [...] jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Nauczyciele powinni stwarzać uczniom warunki do nabywania umiejętności wyszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, z zastosowaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych, na zajęciach z różnych przedmiotów. Realizację powyższych celów powinna wspomagać dobrze wyposażona biblioteka szkolna, dysponująca aktualnymi zbiorami, zarówno w postaci księgozbioru, jak i w postaci zasobów multimedialnych. Nauczyciele wszystkich przedmiotów powinni odwoływać się do zasobów biblioteki szkolnej i współpracować z nauczycielami bibliotekarzami w celu wszechstronnego przygotowania uczniów do samokształcenia i świadomego wyszukiwania, selekcjonowania i wykorzystywania informacji. Ponieważ środki społecznego przekazu odgrywają coraz większą rolę, zarówno w życiu społecznym, jak i indywidualnym, każdy nauczyciel powinien poświęcić dużo uwagi edukacji medialnej, czyli wychowaniu uczniów do właściwego odbioru i wykorzystania mediów”¹.

Taka jest teoria i zapewne również w sporej części rzeczywistość szkolna. Podstawowe źródło prawne stanowi *Podstawa programowa wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego*². Dokładnymi analizami zajmowało się już wielu autorów. Warto zajrzeć chociażby do publikacji powstałych w ramach działalności Fundacji Nowoczesna Polska i jej projektu „Cyfrowa przyszłość” na temat edukacji informacyjnej³

¹ <https://men.gov.pl/zycie-szkoly/ksztalcenie-ogolne/podstawa-programowa/podstawa-programowa-wychowania-przedszkolnego-oraz-ksztalcenia-ogolnego-w-szkolach-podstawowych-gimnazjach-i-liceach.html>.

² Ibidem.

³ J. Jasiewicz, *Edukacja informacyjna w podstawie programowej*, [w:] *Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce – raport otwarcia*, <https://nowoczesnapolska.org.pl/wp-content/uploads/2012/01/Cyfrowa-Przysz%C5%82o%C5%9B%C4%87-aneks-15.pdf>.

i medialnej⁴ oraz do prezentacji⁵ Ewy Rozkosz i Renaty Piotrowskiej wykorzystanej podczas konferencji „Homo communicativus. Współczesne oblicza komunikacji i informacji” (Toruń, 24–25 czerwca 2013 r.) pod tytułem „Edukacja medialna i informacyjna (EIM) w szkole. O analizie programów nauczania”, które w przystępny sposób wprowadzają do tej tematyki.

Biblioteki szkolne

Mimo że wciąż zdarzają się szkoły, w których biblioteka szkolna realizuje zajęcia z przysposobienia bibliotecznego na podstawie konspektów dla klas I–VIII szkoły podstawowej (sic!), przedstawiające katalog na przykładzie karty katalogowej z odchodzących do lamusa katalogów kartkowych, uczących zasad zachowania się w bibliotece, budowy książki, wyszukiwania informacji w encyklopedii i niepróbujące nawet informować o istnieniu chociażby katalogów elektronicznych, o wyszukiwaniu wiedzy online nie wspominając, to na szczęście są one w znaczącej mniejszości. Nauczyciele bibliotekarze bardzo często z własnej inicjatywy realizują zadania ścieżki edukacji medialnej, znacznie wychodząc poza jej granice.

Ograniczeniem bywa postrzeganie tej grupy za niepełnoprawnych nauczycieli, wykorzystywanych jako darmowe zastępstwa, nierzadko znacznie utrudniający prawidłowe realizowanie ich podstawowych zadań. Tutaj najważniejsze jest budowanie świadomości dyrektorów szkół, że to właśnie w bibliotece bije czytelnicze i medialne serce szkoły. Innymi ograniczeniami są możliwości sprzętowe – biblioteki szkolne często są skazane na zestawy komputerowe otrzymane ze środków uniijnych niemal 10 lat temu.

To na szczęście się zmienia. Przykładem może być chociażby multimedialna biblioteka szkolna w Olsztynie, wyposażona w 24 nowoczesne stanowiska komputerowe⁶, czy Gimnazjalne Centrum Informacji w Nowym Tomysłu⁷.

⁴ G. Stunża, *Edukacja medialna w podstawie programowej*, [w:] *Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce – raport otwarcia*, <https://nowoczesnapolska.org.pl/wp-content/uploads/2012/01/Cyfrowa-Przysz%C5%82o%C5%9B%C4%87-aneks-14.pdf>.

⁵ <http://www.slideshare.net/EwaRozkosz/rozkosz-i-piotrowska>.

⁶ http://olsztyn.gazeta.pl/olsztyn/1,35189,15600729,W_tej_szkolnej_bibliotece_komputery_lep_sze_niz_w_domu.html.

⁷ <http://centrum.gim-nt.com/index.html>.

W bibliotekach szkolnych tkwi ogromny potencjał. Są one najczęściej pierwszym miejscem kontaktu młodego człowieka nie tylko z książką, ale i z szeroko rozumianą informacją oraz różnorodnymi mediami, które zaczyna odbierać w sposób świadomy. Dlatego należy dbać o wszechstronne przygotowanie nauczycieli bibliotekarzy także w zakresie pozyskiwania funduszy na poszerzenie oferty biblioteki szkolnej, nie zaniedbując przy tym edukowania dyrektorów szkół. Miejmy nadzieję, że Ministerstwo Edukacji Narodowej po świetnej decyzji doposażenia bibliotek szkolnych w nowości książkowe w drugiej kolejności zajmie się dofinansowaniem pozostałych ich potrzeb.

Biblioteki naukowe

Są to placówki, które w naturalny sposób kontynuują działalność edukacyjną bibliotek szkolnych, ucząc ich absolwentów edukacji informacyjnej i medialnej już na wyższym poziomie trudności. Biblioteki naukowe często odchodzą od klasycznych „przysposobień bibliotecznych” na rzecz szkoleń w przestrzeni wirtualnej. Możemy wyodrębnić dwa rodzaje tego typu szkoleń: adresowane klasycznie do studentów i innych użytkowników bibliotek, mające na celu zapoznanie ich z zasadami funkcjonowania placówki, oraz te adresowane do szerszej publiczności i podejmujące tak istotne kwestie jak prawo autorskie czy przeszukiwanie zasobów tzw. głębokiego Internetu. Pierwszy rodzaj szkoleń możemy znaleźć zarówno w wersji okrojonej do samego szkolenia podstawowego⁸, jak i w bardziej rozbudowanych modułach szkoleniowych dla studentów i pracowników uczelni⁹. Ten drugi rodzaj szkoleń, otwarty na szersze grona użytkowników, oferuje platforma EBIB¹⁰.

Osobom zainteresowanym dokładnym stanem edukacji informacyjnej w bibliotekach akademickich szkół wyższych w Polsce polecam szczegółowy raport z edukacji informacyjnej w polskich bibliotekach akademickich przygotowany przez Komisję Edukacji Informacyjnej Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich¹¹.

⁸ <http://szkolenia.bg.szczecin.pl/>.

⁹ <http://kampus.come.uw.edu.pl/>.

¹⁰ <http://moodle.ebib.pl/>.

¹¹ J. Dziak, E. Rozkosz, M. Karciarz, Z. Wiorogórska, *Edukacja informacyjna w polskich bibliotekach akademickich – raport z badań*, „Bibliotheca Nostra” 2013, vol. 1, nr 31, s. 26–41, <http://eprints.rclis.org/19746/>.

Biblioteki publiczne

W pierwszej chwili może się wydawać, że biblioteki publiczne z edukacją informacyjną i medialną mają najmniej wspólnego. Jeżeli jednak dokładniej przyjrzymy się ich poczynaniom, to okaże się, że są naturalnym uzupełnieniem ofert pozostałych typów bibliotek. Prowadzą zajęcia dla dzieci w okresie ferii i wakacji (często dotyczące wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych, tj. TIK) oraz organizują zajęcia edukacyjne dla seniorów, czyli tej grupy użytkowników, których raczej nie znajdziemy w pozostałych typach bibliotek (do bibliotek szkolnych trafiają najczęściej dzieci i młodzież, a do naukowych – studenci i pracownicy nauki). Biblioteka publiczna jest więc uzupełnieniem oferty dla najmłodszych, jeszcze nieuczęszczających do szkoły, oraz dla osób dorosłych i seniorów.

Jeżeli chodzi o kursy dedykowane bibliotekom publicznym, dotyczące zagadnień nowoczesnych technologii, to warto wspomnieć o zakładce na stronie biblioteki.org, poświęconej tym zagadnieniom¹². Oczywiście zawarte tam materiały mogą być przydatne wszystkim edukatorom medialnym.

W minionym roku wiele dobrego do bibliotek publicznych wniosła w tym zakresie akcja „Tablety w Bibliotece”, dzięki której dużo z nich zostało wyposażonych w iPady, co umożliwiło poszerzenie oferty edukacyjnej. Biblioteki wykorzystują je między innymi na zajęciach z seniorami (wielu z nich wzięło udział w akcji „Selfie w Bibliotece”), a także z dziećmi, na przykład podczas zajęć wakacyjnych, prowadząc warsztaty z grafiki czy też wykorzystując aplikacje interaktywne. Przykłady ciekawego wykorzystania tabletów w pracy z użytkownikami można znaleźć na blogu bibliotecznym <http://dwunastkambpszczecin.blogspot.com/>.

Innym obszarem z zakresu nowych technologii i nowych mediów jest włączenie się przez biblioteki publiczne do programu dedykowanego pierwotnie głównie szkołom. Chodzi tu o Mistrzów Kodowania, do których ruszył już trzeci nabór. Jest to program mający na celu naukę programowania już od najmłodszych lat. Przygotowuje nauczycieli i edukatorów do prowadzenia zajęć z programowania graficznego w Scratchu, języku umożliwiającym tworzenie prostych programów, ale także w AppInventorze, tworzącym aplikacje na urządzenia mobilne. Obecnie, kiedy komunikację internetową zdominowała bezpośrednia komunikacja podłączonych do sieci urządzeń, język programowania uważany jest za trzeci, po ojczystym i angielskim, język umożliwiający zrozumienie teraźniejszości. O idei

¹² http://www.biblioteki.org/nowe_technologie_w_bibliotece.

przyświecającej programowi można posłuchać w materiale promocyjnym na serwisie YouTube¹³.

Nie sposób nie wspomnieć o realizowanym już od kilku lat przez Wojewódzką i Miejską Bibliotekę Publiczną w Gdańsku programie Bibliocamp. W ramach projektu nie tylko powstało już kilka publikacji z zakresu edukacji cyfrowej, ale odbyły się również szkolenia dla bibliotekarzy oraz liczne warsztaty dla mieszkańców. Wszelkie informacje i publikacje można znaleźć na stronie projektu¹⁴.

Także biblioteki publiczne były adresatami i współtwórcami kolejnych kongresów bibliotek, organizowanych przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, poruszającego tematy edukacji informacyjnej, medialnej i cyfrowej.

Poszczególne biblioteki same widzą potrzebę doskonalenia kompetencji w tych dziedzinach i organizują warsztaty, na które zapraszają ekspertów z zewnątrz. Przykładem mogą tu być Biblioteka im. M. Curie-Skłodowskiej w Policach, która cyklicznie organizuje warsztaty dla zaprzyjaźnionych nauczycieli bibliotekarzy z zakresu nowych mediów przy okazji obchodów Tygodnia Bibliotek, czy Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Jarocin, która w 2014 roku pozyskała fundusze właśnie na doksztalcanie swojego personelu, między innymi z najnowszych rozwiązań technologicznych.

Biblioteki pedagogiczne

Biblioteki pedagogiczne z założenia mają wspierać biblioteki szkolne i nauczycieli bibliotekarzy¹⁵. I tak się dzieje od lat, mimo nie zawsze korzystnych posunięć nakazujących łączenie ich z innymi jednostkami, na przykład centrami doskonalenia nauczycieli. Biblioteki te wciąż organizują coroczne konferencje metodyczne na poziomach województw, ale także ogólnopolskie spotkania i konferencje. Ich działalność jednak coraz częściej, idąc z duchem czasu, przenosi się również do prze-

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=j04JSipjUrU>.

¹⁴ <http://bibliocamp.info/>.

¹⁵ Ten zapis powstał przed wprowadzeniem zmian ministerialnych w zakresie kompetencji bibliotek pedagogicznych i prezentuje myślenie życzeniowe autorki na temat obecnej i pożądanej w przyszłości roli tego typu bibliotek. Informuje o rzeczywiście realizowanych ważnych zadaniach przez biblioteki pedagogiczne w chwili obecnej, wychodzące naprzeciw potrzebom i oczekiwaniom ich użytkowników, często przekraczające ich kompetencje i wychodzące daleko poza wymagane minimum.

strzeni internetowej. W tejże przestrzeni wielokrotnie podnoszą trud doskonalenia wszystkich zainteresowanych (bo w przestrzeni wirtualnej odbiorcą może być nie tylko nauczyciel bibliotekarz, ale każdy bibliotekarz, a nawet szerzej: każda osoba zainteresowana poruszaną tematyką). Kopalnią wiedzy na temat działalności bibliotek pedagogicznych jest Elektroniczna Biblioteka Pedagogiczna SBP¹⁶. Pojawiają się tam wszelkie informacje z bieżącej działalności bibliotek tego typu, prowadzonej zarówno off-, jak i online. Prawdziwą skarbnicą jest wykaz kursów e-learningowych¹⁷, który jest na bieżąco uaktualniany. Oferta jest bardzo szeroka, w zależności od biblioteki można tam znaleźć kursy języka angielskiego dla bibliotekarzy, podstawy obsługi programów biurowych, komputeryzacja biblioteki, zasady korzystania z katalogu, ale i bardziej zaawansowane narzędzia online, jak na przykład Glogster czy kurs prowadzenia bloga edukacyjnego i wykorzystania TIK w nauczaniu.

Jedna ze wspomnianych tam baz szkoleniowych należy do biblioteki publicznej, a mianowicie Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu¹⁸, w której znajdziemy dwa otwarte kursy: jeden dotyczący MARC21, drugi zaś – bezpieczeństwa w Internecie (jest on związany z edukacyjną grą planszową o tej samej tematyce przygotowaną przez centrum). W lipcu ta sama instytucja rozpoczęła publikację serii komiksów edukacyjnych „Bibliostory” z zakresu edukacji informacyjnej i medialnej, których autorkami są Ewa Rozkosz (scenariusz) i Agata Matraś (rysunki).

Na stronie e-pedagogiczna znajdują się też odnośniki do kursów Federacji Bibliotek Cyfrowych (oraz login: Biblioteka), także stworzonych przez instytucje inne niż biblioteki pedagogiczne.

Wszystkie wymienione powyżej kursy są dostępne za pośrednictwem platformy Moodle. Kilka osobnych kursów dotyczy samodzielnego tworzenia kursów na tej platformie. Powyższe kursy są darmowe, dostępne dla wszystkich po zalogowaniu, niektóre także dla gości. Część kursów jest dostępna tylko okresowo.

Jak widać na powyższych przykładach, współczesne biblioteki pedagogiczne odgrywają znaczącą rolę w metanauczaniu – nauczaniu bibliotekarzy przez innych bibliotekarzy – i są ogromnym wsparciem dla wszystkich osób zajmujących się edukacją cyfrową i informacyjną, umożliwiając im bowiem podnoszenie kompetencji w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych.

¹⁶ <http://e-pedagogiczna.edu.pl/>.

¹⁷ <http://e-pedagogiczna.edu.pl/396,l1.html>.

¹⁸ <http://wbp.poznan.ekursy.eu/>.

Podsumowanie

Biblioteki różnego typu są nieodzownym uzupełnieniem wytycznych ministerialnych z zakresu edukacji informacyjnej i medialnej, znacznie wychodząc poza ich obręb i poszerzając je, a w zasadzie dopasowując do bieżących potrzeb wynikających ze zmian błyskawicznie zachodzących w dzisiejszym świecie. Biblioteki szkolne są naturalnym uzupełnieniem i podporą realizacji podstawy programowej w tym zakresie, ich funkcję – na odpowiednio innym poziomie – przejmują biblioteki uczelniane. Jedne i drugie są z kolei uzupełniane przez biblioteki publiczne, zwłaszcza w czasie ferii i wakacji, kiedy te pierwsze mają przerwę w działalności. Biblioteki publiczne docierają też do tej grupy, która nie pojawia się w innych typach bibliotek, a mianowicie do seniorów. Z kolei rolą bibliotek pedagogicznych jest wspieranie i wyposażenie w odpowiednie kwalifikacje wszystkich bibliotekarzy i edukatorów. Należy też pamiętać, że edukacja medialna musi przebiegać dwuetapowo. Z jednej strony biblioteki powinny edukować swoich czytelników, gdyż ich podstawową rolą jest niesienie pomocy w dostępie do wiedzy i informacji, z drugiej zaś, ze względu na bardzo szybkie zmiany zachodzące w tej materii, bibliotekarze muszą się samodoskonalić i nawzajem doksztalać, by sami posiadali odpowiednie kompetencje.

Poradnik II

Korzyści z edukacji medialnej

Przedstawiając porady dotyczące prowadzenia edukacji medialnej i cyfrowej, pisaliśmy o budowaniu przestrzeni dla edukacji oraz o narzędziach, jakie można wykorzystać. Warto zastanowić się także, jakie korzyści można osiągnąć, wprowadzając edukację medialną i cyfrową do bibliotek – rozumianą zarówno jako stałe poszerzanie oferty edukacyjnej, jak również jako otwartość na korzystanie z nowych technologii w edukacji, ale także w postaci szkoleń dla osób korzystających z bibliotek i kadry pracowniczej.

Zróznicowaliśmy potencjalne korzyści ze względu na grupy beneficjentów, które mogą ich doświadczyć.

1. Pierwsza grupa to uczestnicy szkoleń. Podstawowe korzyści w ich wypadku to zdobywanie wiedzy i umiejętności, które pozwolą na:

- rozwój zawodowy / podnoszenie kwalifikacji, co pociąga za sobą zwiększenie możliwości zarobkowych, może przyczynić się do awansu w pracy, zmiany stanowiska, a nawet pracodawcy i realizowanych zadań,
- rozwój osobisty związany z:
 - rozwijaniem kreatywności,
 - rozwijaniem talentów,
- załatwianie spraw codziennych, na przykład płacenie rachunków, rozliczanie podatków, robienie zakupów, kontakt ze współpracownikami, rodziną i znajomymi,
- e-uczestnictwo:
 - możliwość korzystania ze źródeł informacji online (na przykład Sejmometr), aby świadomie uczestniczyć w życiu politycznym,
 - potencjalnie szersze możliwości wpływu na życie polityczne / społeczne,
- utworzenie przestrzeni innowacyjności / eksperymentu / poszukiwania dzięki nowym technologiom i otwartości na innowacje edukacyjne, zarówno w postaci narzędzi, jak i metod pracy,
- zwiększenie oferty rozrywkowej / dostęp do nowych form rozrywki,
- grywalizacja jako element motywacji (w różnych dziedzinach),

- element psychologiczny: satysfakcja, zwiększenie pewności siebie,
- obecność wśród ludzi o podobnych zainteresowaniach i podobnym poziomie kompetencji.

2. Druga grupa beneficjentów to organizatorzy szkoleń (a pośrednio placówki, które reprezentują). W trakcie spotkania, na którym wypracowaliśmy niniejszy materiał, myśleliśmy w szczególności o pracownikach bibliotek, ale listę tę można dostosować do innych realiów. Uzyskiwane korzyści to:

- poszerzenie oferty usług placówki – możemy realizować działania dotychczas niepodejmowane przez naszą instytucję, zmieniać sposoby funkcjonowania, dodając nowe elementy, treści i tematykę,
- pozyskanie dodatkowego sprzętu – możemy starać się doposażyć nasze miejsce pracy, tak by móc realizować dodatkowe cele związane z edukacją medialną, informacyjną i cyfrową,
- pozyskiwanie środków finansowych pozwalających na dodatkowe wynagrodzenie pracowników uczestniczących w kursach – osoby, które chcą się rozwijać i chcą się nieustannie uczyć, powinny być premiowane; dobrze byłoby znaleźć środki, żeby wspierać tych, którzy stawiają na rozwój, nie tylko własny, ale swoich współpracowników i użytkowników biblioteki,
- nawiązanie / rozszerzenie sieci kontaktów ze społecznością lokalną – biblioteka dawno już przestała być tylko wypożyczalnią i czytelnią książek; to doskonałe miejsce do spotkań i myślenia o innowacjach nie tylko edukacyjnych, ale i wprowadzanych dla dobra społeczności lokalnej,
- możliwość wymiany doświadczeń, pozyskania wiedzy od uczestników szkoleń – stawianie na poziomą komunikację może przynosić efekty w postaci wspólnej realizacji różnych działań,
- zwiększenie prestiżu placówki – dzięki doposażeniu w nowoczesny sprzęt i pracy osób o wciąż aktualnej wiedzy i ciekawych doświadczeniach,
- globalna biblioteka – włączenie placówki w szersze działania: w komunikację, obieg kultury w wymiarze globalnym dzięki korzystaniu z sieci internetowej,
- legitymizacja / uzasadnienie istnienia placówki – prowadzenie działań „rzecznika” tego rodzaju placówek; stawianie na innowacyjność i medialne nowości to udowodnianie, że jesteśmy ekspertami i nie stoimy w miejscu, dbając o rozwój pracowników, użytkowników i lokalnej społeczności,
- zmiana wizerunku placówki – w świecie o ogromnych potrzebach w zakresie kompetencji medialnych i cyfrowych przygotowywanie do uczestnictwa w zmieniającej się rzeczywistości to wciąż świeży wizerunek instytucji, będącej o krok

do przodu w stosunku do stawiających na stare i niedopasowane do dzisiejszych realiów rozwiązania,

- możliwość prezentacji prowadzonych działań w sprawozdaniach – dogodne parametry ilustrujące aktywność placówki,
- czynnik psychologiczny – satysfakcja pracowników placówek z prowadzonych działań i świadczenia nowoczesnych usług.

Dorota Kostowska Komentarz

Edukacja medialna wciąż pozostaje edukacją, a w jej wypadku ciągle liczy się motywacja uczącej się osoby. Zatem dialog, a nie jedynie słuszne wypowiedzi *ex cathedra*, pytanie o potrzeby i uwzględnianie tych potrzeb. Wielką umiejętnością edukatora/ki będzie wyjście poza ramy myślenia projektowego (bo często edukujemy, pozyskując środki zewnętrzne) i dostrzeżenie indywidualnych motywacji każdej uczącej się osoby. Życzyłabym sobie, by w tym „projektowym świecie” przywrócić projektom ich dynamiczną naturę, pozostawić więcej pola do modyfikacji, dać sobie możliwość testowania, mylenia się i poprawiania, wtedy łatwiej przyjdzie przyjąć ze zrozumieniem to, że nasze „grupy docelowe” to konkretne osoby, które nie są statystycznymi Kowalskimi, lecz ludźmi z krwi i kości. Jak można uchwycić specyfikę edukacji medialnej? Edukacja medialna z samej swojej natury stawia na praktyczność, kształtuje kompetencje nie na przyszłość, ale na tutaj i teraz, do zastosowania w codziennym kontakcie z mediami. W świecie, w którym niepostrzeżenie staliśmy się nadawcami (komunikując się ze światem za pomocą fejsbuków, instagramów, snapchatów, blogów, komunikatorów etc.), edukacja medialna ma przed sobą świetlaną przyszłość. Na tym polu zawsze będzie coś do zrobienia.

Justyna Jasiewicz

Cyfrowy węzeł

Esej na temat roli bibliotek w edukacji cyfrowej

Jeszcze kilka lat temu większość swoich tekstów zaczynałam od refleksji na temat powszechnej obecności nowych technologii w życiu codziennym obywateli. Pisałam na przykład, że „nowe technologie weszły już na stałe do pejzażu codzienności” albo że „o powszechnym stosowaniu technologii cyfrowych nie trzeba już nikogo przekonywać”. *Cliché*, ale adekwatne. Od ubiegłego roku mam jednak wrażenie, że takie uwagi to już nie wygodny frazes, ale zakrawające na naiwność wykazywanie się własną niewiedzą.

Kolejne badania dotyczące wykorzystania technologii cyfrowych w codziennym życiu, szczególnie te oparte na metodach jakościowych, pokazują, że mamy fundamentalny problem z technologiami cyfrowymi w Polsce. I nawet nie tyle na poziomie dostępu, ile wykorzystania. Nadal bowiem mamy do czynienia z mniej więcej trzydziestoprocentową grupą Polaków, którzy z technologii cyfrowych nie korzystają. Wiemy dlaczego: bo nie umieją lub nie potrzebują. W badaniach dotyczących uwarunkowań korzystania z technologii cyfrowych od przynajmniej pięciu lat widać, że barierami w korzystaniu z nowych technologii nie są finanse czy brak infrastruktury teleinformatycznej, ale właśnie brak motywacji i brak umiejętności. Co więcej, nieznacznie, ale jednak, wzrasta odsetek osób, które przestają korzystać z komputera i Internetu. Z kolei pogłębione badania rzucające nieco światła na jakość korzystania z technologii cyfrowych pokazują, że problemem jest również jakość korzystania z technologii cyfrowych, w tym sprawność wyszukiwania informacji, dbanie o bezpieczeństwo danych i sprzętu, świadome budowanie wizerunku online, komunikacja czy praca zawodowa. Użytkownicy często korzystają z Internetu chaotycznie, nie osiągając zamierzonych efektów, błędząc pomiędzy mitycznymi już wynikami Google. Jako środowisko badaczy, edukatorów, bibliotekarzy mówiliśmy o tym wszystkim od kilku lat – najczęściej jednak we własnym gronie. Trochę takie przekonywanie przekonanych.

Idzie nowe

Aż tu nagle wielka zmiana! Idzie nowe, można powiedzieć. Bo oto wydaje się, że wszyscy interesariusze niezależnie od siebie doszli do wniosku, że infrastruktura – infrastruktura, usługi – usługami, ale korzystanie z technologii cyfrowych to często sprawa nie „ostatniej mili”, ale ostatniego centymetra. A o przebyciu tego ostatniego centymetra decyduje wspomniana motywacja do korzystania z nowych technologii oraz umożliwiające to kompetencje. I stąd niczym przysłowiowe grzyby po deszczu pojawiają się najróżniejsze działania mające na celu budowanie i wzmacnianie motywacji do korzystania oraz kształtowanie kompetencji cyfrowych. W działaniach tych mieszczą się prace o charakterze koncepcyjnym, wśród których należy przede wszystkim wymienić efekty prac Centrum Cyfrowego, od kilku lat pracującego nad nowym ujęciem kompetencji cyfrowych. Osią tego ujęcia jest tzw. podejście relacyjne, w którym przyjmuje się, że technologie cyfrowe nie stanowią kolejnego (obok na przykład spraw codziennych, zdrowia czy pracy zawodowej) obszaru działalności, ale są wymiarem realizowania różnych działań. To przesunięcie akcentu prowadzi do wyraźnej zmiany w myśleniu o kompetencjach cyfrowych, które dzięki temu zaczyna się postrzegać jako zespół umiejętności, wiedzy i postaw wykorzystywanych w różnych obszarach naszego życia. W podejściu relacyjnym kompetencje cyfrowe nie są rozumiane jako zespół umiejętności znajdujący się obok innych obszarów kompetencji, ale jako horyzontalne zagadnienie przenikające i zapośredniczające inne działania. Słowem: kompetencje cyfrowe to nie tyle umiejętność obsługi arkusza kalkulacyjnego czy wyszukiwarki, ile realizacji własnych celów z wykorzystaniem technologii cyfrowych. Podejście to zaowocowało wypracowaniem dwóch ważnych dokumentów: „Ramowego katalogu kompetencji cyfrowych”, przygotowanego na potrzeby resortów zaangażowanych w realizację Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa (POPC) na lata 2014–2020, oraz „Taksonomii kompetencji funkcjonalnych osób w wieku 50+”, powstałego na potrzeby Stowarzyszenia Miasta w Internecie. Szczególnie ważne jest, że „Ramowy katalog...” to, można rzec, filozoficzno-metodyczna „podkładka” pod działania w zakresie e-integracji, które mają być realizowane z wykorzystaniem środków POPC. A jest co wydawać – alokacja tylko na jeden konkurs (z dwóch) w ramach jednego działania (z czterech) wynosi 180 mln zł. To właśnie te środki mają doprowadzić do włączenia cyfrowego 200 tysięcy osób, które nie korzystają z sieci. W procesie predefiniowania adresatów tego działania wzięto pod uwagę kluczowe determinanty wykluczenia cyfrowego: wiek, miejsce zamieszkania i wspomniane wcześniej znaczenie barier miękkich, skutkiem czego bazowe założenie wszelkich działań w zakresie aktywizacji cyfrowej jest

takie, że ma ona prowadzić do nabycia umiejętności pozwalających na realizację działań ważnych dla każdej jednostki. Słowem: koniec zajęć na temat wykupowania domen internetowych na kursach dla seniorów, którzy nigdy nie korzystali z sieci. Nareszcie!

Węzeł technologiczno-społeczny

Można zapytać: Jaki ma to związek z bibliotekami? Kapitalny – należałoby odpowiedzieć. Znaczenie działalności bibliotek dla integracji i aktywizacji kulturowej, w tym również cyfrowej, jest nie do przecenienia. To biblioteki na długo jeszcze przed tym, nim świat usłyszał o kompetencjach cyfrowych, informatycznych i informacyjnych, wspierały swoich użytkowników w zdobywaniu i rozwijaniu umiejętności warunkujących efektywne korzystanie ze zbiorów informacji i wszelkich narzędzi im towarzyszących, w tym katalogów czy indeksów. Początkowo umiejętności informacyjne były spięte z tradycyjnymi zbiorami informacji, czyli zasobami bibliotek oraz archiwów. Wraz z rozwojem technologii cyfrowych kompetencje te nabrały szczególnego znaczenia – niebywałe tempo przyrostu informacji, niepewność co do źródeł i autorów publikowanych treści, jak również sprzeczność materiałów dostępnych online szybko uświadomiły specjalistom i użytkownikom, że korzystanie z technologii cyfrowych oraz informacji w sieci nie jest sprawą najprostszą. Biblioteki, jak się wydaje, najszybciej spośród wszystkich instytucji kultury wyszły naprzeciw potrzebom różnych grup użytkowników oczekujących wsparcia w zakresie korzystania z technologii cyfrowych. Organizowane na przykład w Wojewódzkiej i Miejskiej Bibliotece Publicznej we Wrocławiu spotkania pod hasłem „Ziomal spotyka dziadka” czy arcyciekawy program wielowymiarowej aktywizacji osób w wieku 50+, realizowany pod nazwą „Biblioteka trzeciego wieku” w Ozimku to tylko dwa spośród setek ciekawych działań prowadzonych w bibliotekach. Co więcej, w takt powstawania nowych usług cyfrowych środowisko bibliotek poszerzało oferowane wsparcie. Przykładem może tu być chociażby program „O finansach w bibliotece”, prowadzony przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. Całą gamę różnych programów edukacyjnych realizowanych w bibliotekach łączy właśnie relacyjne postrzeganie kompetencji cyfrowych oraz roli nowych mediów w życiu każdego z nas. Jest to szczególnie ciekawe, tym bardziej że działania tego rodzaju można traktować jako realizację konceptu teoretycznego jeszcze przed jego stworzeniem.

Dynamicznie środowisko technologii cyfrowych oraz szereg wyzwań z tym związanych powinny być dla bibliotek motywatorem, a nie „demotywatorem”. Coraz

wyraźniej podnoszona kwestia potrzeby budowania i wzmacniania lokalnych społeczności może się realizować właśnie przez biblioteki.

Niejednokrotnie podnoszona sprawa funkcjonowania biblioteki jako tzw. trzeciego miejsca – doskonale realizowana szczególnie w małych miejscowościach i na wsiach – ma również swoją rolę w życiu mieszkańców wielkich miast i aglomeracji. Wydaje się bowiem, że to właśnie w tych społecznościach potrzeba *community building* (budowanie wspólnoty) jest wyraźniejsza niż w małych, często mocno zżytych społecznościach miasteczek lub wsi. Widoczny od niedawna w Polsce trend lokowania bibliotek publicznych w centrach handlowych wielkich miast może tu być szczególnie pomocy – centra handlowe siłą rzeczy często ogniskują życie okolicznych mieszkańców, ale nigdy nie będą w stanie odgrywać roli „zwornika społeczności lokalnej”, jak to nazwał Paweł Braun, dyrektor Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej w Gdańsku. Aby spełnić tę funkcję, potrzebne jest bowiem nie tylko miejsce, ale również szeroka oferta usług wspartych wiedzą i osobowością bibliotekarzy.

Wydaje się więc, że biblioteki w kontekście edukacji cyfrowej zrobiły już bardzo wiele, ale nadal mają przed sobą zawiązanie węzła, w którym łączyć się będzie technologia, edukacja ze społecznym wymiarem lokalnego funkcjonowania oraz indywidualnie określanymi korzyściami. Może, by to zrealizować, warto sięgnąć po chociaż część środków POPC. Car schyli się i po kopiejkę...

Anna Mierzecka **Komentarz**

W obecnym świecie, gdzie z literaturą odbiorcy coraz częściej zapoznają się w świecie cyfrowym, biblioteki muszą na nowo redefiniować swoją misję i wynikające z niej zadania. Proces ten, by został zwieńczony sukcesem, musi przebiegać w odniesieniu do potrzeb lokalnej społeczności. Coraz więcej bibliotek w Polsce i na świecie widzi swoje nowe zadania w aktywnym uczestniczeniu w edukacji medialnej, skierowanej zwłaszcza do osób doświadczających wykluczenia cyfrowego, między innymi osób starszych czy bezrobotnych. Wielki potencjał tych placówek można dostrzec w możliwości ich oddziaływania na lokalne środowiska, gdzie zasięg akcji aktywizacji cyfrowej organizowanych przez większe ośrodki kształcenia jest znikomy.

Poradnik III

Narzędzia edukacji medialnej

Prowadząc edukację medialną, warto porządnie przemyśleć kwestię stosowania narzędzi. Każdy wybór ma konsekwencje, związane choćby ze specyfiką narzędzi i sposobami ich obsługi, użytych interfejsów itp. Dlatego najpierw należy określić cel, jaki zamierzamy osiągnąć, zwrócić uwagę na treści, które chcemy wypracować lub opracować, a dopiero później podjąć decyzję o narzędziach. W pierwszej kolejności warto się zastanowić nad tym, co dokładnie chce się przekazać, a dopiero potem dobrać narzędzie, które musi być adekwatne do wykorzystywanych przez nas metod, grupy odbiorców i realizowanego zadania. Nie da się określić jednego, stałego zestawu narzędzi do wykorzystania w określonym celu. Narzędzia ulegają zmianie, do dyspozycji mamy różne opcje. Szacuje się, że w ciągu 10 lat zestaw obecnie wykorzystywanych przez nas narzędzi (cyfrowych) ulegnie całkowitej wymianie.

Poniżej prezentujemy wykaz, który jest tylko zbiorem sugestii. Ma na celu inspirować i być źródłem, z którego możecie wybierać potrzebny w danej chwili zestaw, uzupełniając go o własne pomysły. Pamiętajcie również, że nikt nie wie lepiej niż wy sami, jakie narzędzia są najlepsze, ponieważ to wy dostosowujecie wybory do własnych potrzeb i do potrzeb osób, z którymi pracujecie.

Sprzęt

#stacjonarny

- Tradycyjny: komputer, rzutnik, ekran, urządzenia do odtwarzania muzyki i filmów (różne formaty) – sprawdź, co posiadasz i co może się przydać!
- Urządzenia peryferyjne: tablica interaktywna, skaner, aparat fotograficzny, kamera (może być telefon z aparatem), drukarka, także 3D.

Sprzęt

#mobilny

- Urządzenia mobilne: smartfon, tablet.
- Czytnik e-booków.
- *Wearable computing*, czyli urządzenia do noszenia na sobie, na przykład okulary Google Glass lub Oculus czy zegarek Apple Watch.

Aplikacje na urządzenia mobilne i aplikacje webowe

#wsieci #mobilnie

Aby w pełni wykorzystywać możliwości urządzeń mobilnych, takich jak tablety i smartfony, należy zaopatrzyć je w atrakcyjne i przede wszystkim przydatne aplikacje. Wybór jest ogromny. Skąd je pobrać?

- Jeżeli nasze urządzenie pracuje na systemie operacyjnym Android (na przykład marki Samsung czy Nexus), korzystamy ze Sklepu Play, czyli Google Play.
- Jeżeli posiadamy iPhone'a lub iPada, aplikacje pobieramy z App Store.
- Jeżeli nasze urządzenie działa na Windowsie, w aplikacje zaopatrujemy się w Windows Store.
- Nie trzeba bać się nazwy „sklep”. Bardzo wiele aplikacji jest darmowych, a te płatne są wyraźnie opisane. Wystarczy czytać ze zrozumieniem komunikaty wyświetlane przez telefon czy tablet, a na pewno nie pobierzemy przypadkiem aplikacji płatnej.
- Aplikacje, które można wykorzystywać do szeroko rozumianych celów edukacyjnych (poniżej w nawiasach podano tylko pojedyncze, wybrane przykłady):
- Aplikacje edukacyjne – z zakresu geografii, astronomii (Sky Map), biologii (Anatomy 4d), chemii (Elements 4d), językowe (Duo Lingo).
- Bajki interaktywne (w Fundacji Festina Lente: „Stół, który uciekł do lasu” i inne).
- Aplikacje do działań twórczych: rysowania, obróbki zdjęć (PicsArt), tworzenia filmów (Magisto) lub komiksów (Pstryk Komiks).
- Gry edukacyjne – warto wykorzystywać potencjał gier, podsuwając zainteresowanym te, które doskonałą umiejętności matematyczne. Można do nich zaliczyć między innymi Sudoku lub grę 2048.

Część wymienionych aplikacji istnieje także w postaci aplikacji webowych, tj. dostępnych bezpośrednio przez strony WWW na tradycyjnych komputerach czy tabletach i można z nich korzystać bez pobierania (Magisto). Zdarza się również, że aplikacje mają swoje odpowiedniki w formie programów do pobrania na kompu-

ter (PicsArt). Często też aplikacje mają swoje odpowiedniki w postaci dedykowanych stron – tak jest na przykład z Wirtualną Wystawą Wynalazków Leonarda da Vinci <http://leonardo.ctadventure.pl/> (znajdziemy tam nie tylko znaczniki do wydrukowania, ale i dwuwymiarowe wersje obiektów, które dzięki aplikacji stają się trójwymiarowe). Warto o tym pamiętać, gdy pracujemy z grupą, w której nie każdy posiada urządzenie mobilne, a my możemy skorzystać z pracowni komputerowej.

Cloud computing, czyli rozwiązania chmurowe

#wsieci #mobilnie

Chmura (ang. *cloud*) umożliwia przeniesienie tego, nad czym pracujemy (dokumentów, tabel, ankiet itd.), z naszego dysku komputera czy pamięci urządzeń przenośnych (laptopa, tabletu) w przestrzeń wirtualną. Jedyne, czego nam potrzeba, by z tego korzystać, to dowolne urządzenie z dostępem do Internetu. Chmura często oferuje nam nie tylko przestrzeń do zamieszczania w niej gotowych plików, ale także narzędzia do edycji ich i do tworzenia nowych.

Najprostszą formą chmury są dyski wirtualne, na przykład Dropbox, w których możemy przechowywać różne pliki, chociażby jako kopie zapasowe na wypadek awarii naszego „twardego” sprzętu.

Są też chmury oferujące o wiele więcej niż tylko przestrzeń – narzędzia do tworzenia danych w niej samej, z pominięciem dysku i pamięci naszego urządzenia. Taką chmurą jest Google. Jedną z najważniejszych zalet chmury stanowi możliwość współpracy online nad wspólnymi dokumentami, projektami itd.

Publikacje online

#wsieci #mobilnie

Można tworzyć własne książki za pomocą dedykowanych aplikacji, na przykład iBook Author lub Book Creator. Można także wykorzystać narzędzia sieciowe do publikowania gotowych już tekstów.

Przykłady prostych narzędzi online:

- Slideshare (<http://www.slideshare.net/>) jest wykorzystywany do umieszczania prezentacji zarówno w postaci slajdów, jak i plików PDF.
- ISSUU (<http://issuu.com/>) przemienia nasze dokumenty z edytorów tekstowych i PDF w książeczki – często z tej platformy korzystają czasopisma.

- Scribd (<https://pl.scribd.com/>) służy do publikowaniu książek i dokumentów. W wersji podstawowej wszystkie one są całkowicie darmowe. Można oczywiście wykupić opcję premium, by skorzystać z dodatkowych możliwości. Mają formę portali społecznościowych, ukierunkowanych na publikowanie własnych treści różnego rodzaju. Wystarczy utworzyć na nich konto lub zalogować się za pośrednictwem konta z innego serwisu społecznościowego.

Wszystkie trzy portale dają możliwość obserwowania ulubionych profili, oceniania publikacji i komentowania ich (w ISSUU tylko w wersji płatnej), a także udostępniania ich innym za pomocą umieszczonych bezpośrednio przy publikacjach odpowiednich przycisków, odsyłających do na przykład Facebooka czy Twittera.

Jeżeli chcemy wspólnie pracować nad większym projektem, warto rozważyć wykorzystanie narzędzi typu wiki, bazujących na mechanizmach powszechnie znanej Wikipedii i umożliwiających tworzenie baz wiedzy na różne tematy.

Dopasowanie naszej oferty do potrzeb osób z niepełnosprawnościami #stacjonarnie

Pamiętajmy, aby wkluczać, a nie wykluczać. Zadbajmy o to, by to, co publikujemy w sieci, było przystosowane do potrzeb osób z niepełnosprawnościami, oraz o to, by sprzęt, który udostępniamy, był wyposażony w ułatwienia w stylu czytacza ekranu czy syntezy mowy. Jeżeli edukacja obejmuje edukację filmową, warto pamiętać o audiodeskrypcji. Stosujmy się też do zasad kształtowania przestrzeni uwzględniającej potrzeby osób niepełnosprawnych.

Media społecznościowe #wsieci #mobilnie

- Facebook – wbrew pozorom Facebook to nie tylko śmieszne filmiki z kotami. Portale społecznościowe mają ogromny potencjał edukacyjny. Potencjał ten kryje się nie tylko w profilach odpowiednio dobranych instytucji i osób, ale przede wszystkim w grupach. Grupy na FB są odpowiednikiem grup dyskusyjnych z czasów sprzed Internetu 2.0. Zbierają osoby skupione wokół jednego tematu i wykorzystują mądrość zbiorową – w takiej grupie zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie znał odpowiedź na nurtujące nas pytanie. Grupy są tematyczne, dotyczą między innymi miejscowości, ale są to również grupy rodziców, znajomych, specjalistów czy grupy zawodowe.

- Twitter – siłą tego, wciąż jeszcze mało popularnego w Polsce serwisu są hashtagi, czyli znaczniki, segregujące treści tematycznie. Możemy przeszukiwać wpisy nie tylko pod kątem autorstwa, ale też interesującej nas tematyki. Ma to największe znaczenie przy informacjach bieżących – czy to politycznych, czy społecznych, czy związanych z najnowszym odcinkiem ulubionego serialu. Mają także potencjał edukacyjny – za pośrednictwem hashtagów możemy śledzić relacje z konferencji różnego rodzaju. Co więcej, pojawiają się „konferencje twitterowe”, polegające na tym, że grupa ludzi umawia się na konkretną godzinę oraz konkretny hashtag i dyskutuje na interesujący ich temat. Czemu nie poprowadzić zajęć z edukacji medialnej w taki sposób?
- LinkedIn – zawodowa sieć społecznościowa. Umożliwia tworzenie sieci kontaktów zawodowych, dołączanie do grup zainteresowań oraz dzielenie się z siecią ciekawymi artykułami.
- YouTube – ten serwis z filmami przeżywa w tej chwili renesans. Potencjał edukacyjny tkwiący w wykorzystaniu filmów zamieszczanych w Internecie ogranicza tylko nasza wyobraźnia. Jeżeli nie mamy pomysłu na własne filmy, zawsze możemy skorzystać z gotowych. A na YouTube znajdziemy wszystko, począwszy od ognistych mów motywacyjnych Tedx, poprzez edukacyjną Khan Academy, aż po amatorskie filmy instruktażowe DIY (ang. *do it yourself*, czyli *zrób to sam*). Na YouTube możliwe jest też transmitowanie relacji na żywo, na bieżąco z naszej kamery internetowej.
- Newsletter – jest doskonałym narzędziem do zebrania naszej grupy docelowej i informowania jej na bieżąco o działaniach edukacyjnych.

Narzędzia do zdalnej edukacji: platformy e-learningowe

#wsieci #mobilnie

E-learning, czyli zdalna edukacja wykorzystująca Internet, staje się coraz popularniejsza. Najbardziej rozpowszechnioną platformą do kursów internetowych jest Moodle. Umożliwia ona przeprowadzanie całych modułów lekcji, udostępnianie materiałów oraz przeprowadzenie na bieżąco ewaluacji i testów końcowych. Jej niewątpliwą zaletą stanowi to, że jest rozwiązaniem otwartym i darmowym. Platforma Moodle ma dedykowaną aplikację mobilną; naukę za jej pośrednictwem nazywamy m(obile)-learningiem.

Platformą płatną, ale o wiele bardziej rozbudowaną, jest na przykład ePrimus. Z jej rozwiązań mogą korzystać zarówno szkoły, jak i biblioteki czy przedsiębiorstwa

prywatne i państwowe. Jest platformą wykorzystującą rozwiązania znane z Moodle, ale rozszerza je o możliwość większej integracji i multimedialności oraz zarządzanie społecznością edukacyjną.

Narzędzia do zdalnej edukacji: konferencje internetowe

#wsieci #stacjonarnie #mobilnie

Konferencje internetowe mogą przybierać różne formy:

- Webinarium #wsieci #mobilnie

Seminarium w sieci (ang. *web*), czyli webinarium, umożliwia spotkanie online w czasie rzeczywistym większym i mniejszym grupom ludzi. Wykorzystuje przeznaczone do tego programy, na przykład Clickmeeting, a dostęp do wirtualnej sali konferencyjnej jest możliwy za pośrednictwem przeglądarki internetowej lub aplikacji mobilnej. Może przybrać formę wykładu czy pogadanki, ale także postaci bardziej interaktywne i angażujące słuchaczy. Ogromną zaletą webinarium jest możliwość jego nagrania i umieszczenia w Internecie, co uniezależnia tę formę od czasu – można obejrzeć nagranie w każdym dogodnym terminie.

- Webcast #wsieci #stacjonarnie #mobilnie

To inaczej transmisja dźwięku, obrazu i tekstu za pośrednictwem sieci. Jej niewątpliwymi zaletami są: możliwość multICASTÓW (czyli dotarcia do dowolnej liczby odbiorców) oraz, co za tym idzie, nieograniczony zasięg. Organizatorzy, którzy zdecydują się na tę formę transmisji podczas swego wydarzenia, informują o możliwości oglądania na żywo czy też dostępnego nagrania już po fakcie.

- Podcast #wsieci #mobilnie

To również transmisja dźwięku i obrazu online, jednakże przebiegająca najczęściej cyklicznie, na przykład na blogach, i istniejąca tylko w sieci (w przeciwieństwie do webcastu, który jest transmisją na żywo wystąpienia pozainternetowego).

- Screencast #wsieci #mobilnie

Odmiana podcastu, w którym również przesyłany jest dźwięk i obraz, ale w roli obrazu występuje to, co jest widoczne w danym momencie na ekranie komputera prowadzącego. Doskonałe narzędzie do filmów instruktażowych pokazujących, jak krok po kroku wykonać coś na komputerze.

- Komunikatory #wsieci #mobilnie

Na przykład Skype czy Google Hangouts – świetnie się sprawdzają w małych grupach szkoleniowych czy dyskusyjnych.

Narzędzia online do zapisów na szkolenia

#wsieci #mobilnie

Organizując szkolenia i prowadząc nabór na nie, warto korzystać ze służących temu narzędzi. Doodle (<http://doodle.com/pl/>) to proste narzędzie do ustalania wspólnie dogodnego terminu spotkania. Evenea (<http://evenea.pl/>) to narzędzie do rejestracji na spotkanie z już ustaloną datą. Wydaje wirtualne bilety, które można również wydrukować. Ma też opcję biletów płatnych, jeżeli wydarzenie nie jest darmowe. Formularz Google to także prosta metoda rejestracji, a przy okazji zebrania danych kontaktowych do uczestników spotkania. Narzędzia do zapisu są bardzo wygodne i przydatne, mobilizują też ludzi do tego, by rzeczywiście przybyć, czego nie gwarantuje zapisanie się na wydarzenie na Facebooku. Przy czym warto przygotować stronę wydarzenia również na Facebooku – jest to bardzo dobre narzędzie do angażowania uczestników jeszcze przed spotkaniem, dostarczenia materiałów dodatkowych, przypomnienia o wydarzeniu i motywowania, by jednak się na nie wybrać. Ma też duże znaczenie promocyjne.

Jak konstruować narzędziownik

Każdy z nas może stworzyć własny zasób narzędzi, pozwalający na elastyczne tworzenie potrzebnych zestawów. Zastanawiając się nad doбором narzędzi, pamiętaj o wieku uczestników, ich umiejętnościach, możliwościach i ograniczeniach, o dostępności sprzętu, a także dostępności do stabilnej sieci internetowej (ważne na przykład w wypadku aplikacji mobilnych, ponieważ niektóre działają w trybie offline, a inne potrzebują stałego dostępu do Internetu, najlepiej za pośrednictwem wi-fi).

Źródła informacji o narzędziach

Kilka stron, które warto odwiedzić w ramach poszukiwań:

- http://www.biblioteki.org/nowe_tehnologie_w_bibliotece,
- technologie.ngo.pl,
- labib.pl,
- iTunes U,
- https://www.youtube.com/playlist?list=PL0ayEUSXzNH9_6-SiuOnyNrOQA-HEtF_81 (seria poradników wideo na temat pierwszych kroków z systemami Android i Windows 8).

Pomocne instytucje

Przykłady instytucji, do których można się zgłosić w celu współpracy w zakresie edukacji informacyjnej, medialnej i cyfrowej:

- Koalicja Edukacji Medialnej i Cyfrowej,
- Fundacja Nowoczesna Polska,
- Koduj dla Polski,
- ePaństwo,
- Fundacja Nowe Media,
- Panoptykon,
- Centrum Cyfrowe,
- Koalicja Otwartej Edukacji,
- Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku,
- Pracownia Edukacji Medialnej w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego,
- Fundacja 5 Medium,
- Komisja Edukacji Informacyjnej SBP.

Anna Krawczyk **Komentarz**

Tak naprawdę biblioteki zajmowały się edukacją medialną od zawsze – na przestrzeni wieków zmieniało się tylko medium. Dziś, podobnie jak ci, którzy mierzyli się ze zmianami kulturowymi po odkryciu druku, musimy zmierzyć się z zupełnie innym sposobem przekazywania i odbierania informacji, jakim jest Internet i cyfrowa narracja. Istota edukacji medialnej pozostaje jednak taka sama jak kiedyś – jest nią pomoc w poszukiwaniu i precyzyjnym nadawaniu znaczenia treściom, które stworzymy i które do nas docierają.

Noemi Gryczko

Rozmowa z dżinem

Edukator w świecie nowych technologii

Technologie stały się częścią naszego codziennego doświadczenia, zmieniły sposób, w jaki się komunikujemy, uczymy i pracujemy. W ciągu zaledwie kilku lat przyzwyczailiśmy się do rzeczywistości, której pojawienie się przeczuwali tacy geniusze wyobraźni jak Stanisław Lem czy Nikola Tesla.

Dziś wracam pamięcią do raportu *Bookends scenarios*¹ autorstwa australijskich bibliotekarzy. Ich ambicją było przygotowanie się do nadchodzących zmian społecznych i technologicznych po to, aby biblioteki mogły adekwatnie odpowiadać na nowe potrzeby społeczności, którym służą. Australijczycy oddali się systematycznej refleksji, jak przyszłość może wyglądać i co to może oznaczać dla bibliotek. Raport, opierający się na metodzie foresightu, czytałam z wypiekami na twarzy. Był 2008 rok, przygotowywałam się do realizacji Programu Rozwoju Bibliotek. Nie miałam pojęcia, że dwa lata później powstaną pierwsze iPady, a siedem lat później technologie mobilne znajdą swoje miejsce w polskich bibliotekach w małych miejscowościach, ku zadowoleniu mieszkańców i samych bibliotekarzy.

Wróćmy do raportu. Sporo uwagi poświęcono w nim trendom związanym z nowymi technologiami – na pierwszym miejscu uplasował się Internet, który miał być szybszy, mobilny, szeroko dostępny i który miał pozwalać na przeszukiwanie zasobów zarówno za pomocą głosu, jak i obrazów. W tym kontekście naturalne okazało się pytanie, czy wszystkie biblioteki staną się wirtualne. Pojawiła się sugestia, że być może Internet zintegruje zmysł dotyku i węchu.

Drugim czynnikiem wymienionym w raporcie był trend Web 2.0, czyli sposób myślenia o wykorzystywaniu Internetu. Web 2.0 dotyczy współpracy i interakcji, a Internet staje się wielką przestrzenią konwersacji i kooperacji. W opinii autorów

¹ *The Bookends Scenarios*, Library Council of New South Wales in association with the Neville Freeman Agency, 2009.

raportu na dalszy rozwój współpracy online i interakcji za pomocą narzędzi dostępnych w sieci wskazywały wówczas wczesne stadia rozwiązań chmurowych.

Na liście trendów pojawiły się e-booki i sposób ich użytkowania. Bibliotekarze nie mieli wątpliwości, że ludzie będą korzystać z e-booków, zastanawiali się, w jakiej formie będą mieli dostęp do treści elektronicznych.

Prawa autorskie i sposób korzystania z zasobów cyfrowych w przestrzeni bibliotek publicznych stanowiły kolejny wielki znak zapytania. Jak zrównoważyć fundamentalne założenie, że biblioteki bezpłatnie udostępniają treści, z obostrzeniami prawa autorskiego?

Przeglądając się rosnącym wynikiem sprzedaży telefonów komórkowych, australijscy bibliotekarze zastanawiali się, w jakim stopniu ich instytucje powinny wykorzystywać urządzenia mobilne (telefony komórkowe z dostępem do Internetu), aby angażować mieszkańców?

Ponadto wśród trendów dotyczących technologii w raporcie wymieniono biotechnologię, nanotechnologię oraz robotykę.

Dodam coś, co jeszcze w 2008 roku wywołało pobłażliwy uśmiech na mojej twarzy (a dziś już nie jest mi do śmiechu). Australijczycy, starając się lepiej wyobrazić sobie przyszłość, stworzyli nie tylko scenariusze obrazujące wydarzenia w ich najbliższym otoczeniu, ale też foldery reklamujące przykładowe usługi bibliotek. W jednym z nich zobaczyłam ogłoszenie: „Jak odzwyczaić się od telefonu komórkowego – spotkanie z ekspertem (liczba miejsc ograniczona), 22 listopada 2030”. Sądzę, że tego typu kursy mogą już dziś budzić spore zainteresowanie...

Artykuł piszę w górach, korzystając z mobilnego Internetu udostępnionego za pomocą smartfona. Wcześniej odbyłam telekonferencję ze współpracownikami, analizowaliśmy zapisy dokumentu udostępnionego w sieci przez Dysk Google. Poprawki wprowadzaliśmy na bieżąco, a rozmowa toczyła się za pośrednictwem Skype'a. Na moim czytniku e-booków pojawiły się nowe tytuły, które ściągnęłam w podróży, korzystając z wi-fi dostępnego w pociągu. Wyszukiwanie przez obrazy pozwoliło mi znaleźć pozycję, której tytułu nie pamiętałam (ale okładkę tak). Telefon podpowiada, że dziś będzie padać, dlatego postanowiłam dokończyć darmowy kurs o oszczędzaniu pieniędzy, oglądając kolejny odcinek za pomocą aplikacji MOOC w telefonie. Widzę też powiadomienia – znajome biblioteki umieszczają na Facebooku filmiki stworzone przez czytelników za pomocą tabletów. Filmiki reklamują lektury na wakacje. Jest też wpis bibliotekarki, którzy od 2015 roku organizują kursy z programowania dla dzieci w języku Scratch dzięki zwinnym robotom Finch.

Powrót do przyszłości?

Ponowna lektura *Bookends Scenarios* jest pouczająca, perspektywa siedmiu lat pokazała, jak bezszelestnie i nieubłaganie nowe technologie wkradają się we wszystkie dziedziny naszego życia. Często zastanawiam się, jaki użytek czynić z dobrodziejstw nowych technologii, a jednocześnie nie dać się im zniewolić. Biblioteki, podobnie jak inne przestrzenie edukacji nieformalnej, mogą czerpać garściami z innowacji zaklętych w tabletach, aplikacjach, w sieci, tak aby użytkownicy mogli uczyć się z przyjemnością, rozwijając wyobraźnię i osiągać lepsze rezultaty. Umiejętność wykorzystywania nowych technologii w działaniach edukacyjnych staje się niezbędna dla wszystkich, którzy chcą iść z duchem czasu. Bibliotekarze i bibliotekarki z pewnością należą do tej grupy. Jest tylko jedno „ale”: jak to zrobić?

*

– Kim Pan jest?

– Jestem dżinem.

Dżin faktycznie unosił się za moim tabletem, uśmiechając się łagodnie. Mogłam mu się dokładnie przyjrzeć, z przodu, z boku, z ukosa. Rozsuwając palec wskazujący i kciuk na ekranie dotykowym iPada, mogłam podziwiać jego jedwabne wdzianko.

– Czy spełnia Pan marzenia?

– Ja jestem spełnieniem marzeń.

Tak, coś w tym jest.

Testowałam aplikację Anatomii 4D. Po chwili nad moim biurkiem unosiło się *r e a l i s t y c z n e l u d z k i e s e r c e*. Serce biło, czułam to pod palcami drgającego tabletu. Aorty, tętnice, zastawki – serce miało różne odslony. Kolejne zdziwienie. Czy to, co widzę, istnieje? To tak dziś można uczyć się biologii? W swych profetycznych wizjach Australijczycy rozszerzonej rzeczywistości jednak nie przewidzieli. Rozszerzona rzeczywistość (AR, ang. *augmented reality*) to technologia łącząca świat rzeczywisty z wirtualnym. W wersji podstawowej oznacza możliwość odtworzenia filmu, animacji lub dźwięku za pomocą odpowiedniej aplikacji i urządzenia (na przykład tabletu lub smartfona) po najechnaniu na znacznik, który wyzwala multimedialną treść. Znacznik – tzw. marker – to materiał graficzny, który uruchamia multimedialną treść (film, animację, plik audio, pokaz slajdów).

Technologia rozszerzonej rzeczywistości w wersji zaawansowanej umożliwia wejście w interakcję z wygenerowanym cyfrowo obrazem lub obiektem 3D – na

przykład wirtualna postać, której dotykamy na ekranie, reaguje na nasze gesty, odpowiada na nasze pytania itp.

Dzięki technologii AR ilustrowane książki dla dzieci, podręczniki (choćby do nauki historii, fizyki, anatomii, chemii) czy albumy zyskują nowy wymiar. Poszczególne strony wydrukowanej książki to równocześnie znaczniki wyzwalające multimedialne treści, między innymi filmy, animacje, ścieżki audio. Wymagają one użycia odpowiedniego urządzenia (na przykład tabletu), które pozwoli na ich uruchomienie.

*

– Jak wakacje?

– W porządku, choć jestem zmęczona.

– ?

– Pomagałam w opiece nad bratanicą, energiczna dziewczynka. Popołudniami uciekałam do biblioteki.

– O, co ty powiesz?

– Urywałam się na trzy godziny, żeby posiedzieć nad sylabusem dla studentów. Wiesz, teraz w Chrzanowie jest super. Ta biblioteka się przeprowadziła, jest jasno, są komputery, dobra atmosfera. Jest też kącik tabletowy.

– Miło mi to słyszeć, Chrzanów brał udział w Programie Rozwoju Bibliotek, znam tam parę osób. Korzystasz z tabletów?

– Nie, jeszcze nie, ale jestem ciekawa, do czego mogą mi się przydać.

*

Niedawno odkryłam dwa modele teoretyczne, które pomagają bardziej świadomie dopasowywać technologię do pożądanego celu edukacyjnego po to, aby osiągnąć lepsze rezultaty: model SAMR i model TPCK.

Model SAMR, autorstwa Rubena Puentedury, powstał na przełomie lat 80. i 90., by odpowiedzieć na pytanie, jak różne zastosowania technologii mogą wpływać na sposób, w jaki ludzie się uczą. Model pokazuje również ścieżkę, jaką często podążają edukatorzy adaptujący w coraz większym stopniu technologie w procesie dydaktycznym. Jak podkreśla autor, najważniejsze jest rozpoznanie, w jakim stopniu poszczególne funkcje technologii wpływają na poziom zaangażowania osoby uczącej się. SAMR opiera się na czterech poziomach strategicznych:

- S (*substitution*) – zastąpienie,
- A (*augmentation*) – rozszerzenie,
- M (*modification*) – modyfikacja,
- R (*redefinition*) – redefinicja.

Jak należy rozumieć poszczególne poziomy? O zastąpieniu mówimy, gdy dana technologia wykorzystywana jest do realizacji tych samych zadań, które można wykonać bez użycia komputera. Na przykład w czasie turnieju można nastawić stoper w zegarku bądź skorzystać z aplikacji na tablecie. Nie ma istotnej różnicy.

O rozszerzeniu mówimy, gdy technologia komputerowa pozwala efektywniej wykonać konkretne zadanie. Na przykład uczestnicy zajęć, zamiast korzystać z kartek i ołówków, mogą rozwiązać quiz online, przygotowany w formularzu ankiet Google. Trasę gry miejskiej można narysować na tablecie, umieszczając w newralgicznych miejscach dodatkowe wskazówki i podpowiedzi w formie zdjęć (pliki jpg). W obu wypadkach uczestnicy zajęć będą bardziej zaangażowani, szybciej otrzymają informację zwrotną (wynik quizu) czy też podpowiedź umieszczoną bezpośrednio na mapie. Pisząc tekst, można włączyć automatyczne sprawdzanie pisowni.

Modyfikacja jest czymś więcej niż ulepszanie dotychczasowych, tradycyjnych praktyk edukacyjnych i stanowi początek przekształcania procesu uczenia się. Uczestnicy zajęć mogą przedstawić daną koncepcję (na przykład polecane lektury na wakacje czy regionalne atrakcje) w nowy sposób – tworząc film z podkładem muzycznym, komiksy, memy czy też tablicę okładek w Pinterście. Poziom zaangażowania w tworzenie czegoś nowego istotnie wpływa na efekt edukacyjny uczestników. Samodzielne tworzenie obiektów zapada w pamięć bardziej niż przeczytanie instrukcji czy wysłuchanie wykładu (ci, którzy kiedykolwiek budowali budkę dla ptaków albo tworzyli stronę WWW, znają ten dreszczyk ekscytacji).

Redefinicja, to zdaniem Puentedury najwyższy poziom stosowania technologii w edukacji. Uczestnicy uczą się zarówno danej technologii, jak i poznają treści przedmiotowe. Technologie komputerowe pozwalają realizować zadania, które wcześniej były niemożliwe (i trudne do wyobrażenia). Przykładem niech będą wspomniane już zajęcia programowania w bibliotece, w czasie których dzieci sterują robotami Finch, oraz obraz ludzkiego serca w 4D (czy możliwość zaprojektowania własnego dżina). Technologie używane na poziomie redefinicji niosą największą obietnicę rozwoju kreatywności i poczucia sprawstwa wśród uczestników.

Drugi model – TPCK, opracowany w 2006 roku przez Mishra i Koehlera – opiera się na trzech filarach: pedagogice, treściach merytorycznych oraz na technologii.

Dobrze przygotowane zadanie edukacyjne bazuje na wiedzy pedagogicznej, merytorycznej oraz na znajomości technologii przez prowadzącego. Jeśli skrzyżujemy te elementy, to okazuje się, że w sumie otrzymujemy siedem obszarów². Jeśli skrzyżujemy te elementy, tak jak na rysunku, okazuje się, że w sumie otrzymujemy siedem obszarów. Obszary te porządkują myślenie o danym zadaniu edukacyjnym. Koleżanka projektująca zajęcia dla swoich studentów z pewnością będzie analizować, jak do danego zagadnienia merytorycznego dopasować technologię, nie zapominając przy tym, o procesie uczenia się.

Najbliższe mi są technologie mobilne, a zwłaszcza tablety, które w tym roku trafiły do 318 bibliotek w całej Polsce. Aby zilustrować związek pedagogiki i technologii, posłużyć się fragmentem odcinka kursu „Tablety w Bibliotece” dostępnym na platformie iTunes U.

„Zastanówmy się, co wykorzystanie tabletów może oznaczać dla biblioteki. Po co tablety w bibliotece? Co z nimi robić, gdy już są? W pierwszym skojarzeniu to coraz bardziej popularne urządzenie mobilne zdaje się być odległe od edukacji, nie wspominając już o takich zagadnieniach jak włączanie użytkowników w życie biblioteki czy integracja społeczności lokalnej. Nic bardziej mylnego. Tym, co łączy bibliotekę, pełnione przez nią funkcje w środowisku, zaangażowanie, integrację, zdobywanie kompetencji przez użytkowników bibliotek i tablety jest eksperymentowanie i doświadczenie. Można nawet ująć to prościej, za pomocą równania:

tablet = eksperyment i doświadczenie = rozwój

Praktyka (eksperyment i doświadczenie), jako element oraz ważny warunek uczenia się i rozwoju, łączy pedagogikę i andragogikę. Zarówno dzieci, jak i młodzież uczą się i rozwijają, próbując swoich sił, coraz bardziej samodzielnie poznając świat, doświadczając. Również dorośli nie biorą wiedzy «na słowo», a nowe kompetencje zdobywają po prostu je ćwicząc.

Tablet – z jego ciekawą formą (nowoczesny i świeży), wielofunkcyjnością, możliwością oddziaływania na różne zmysły i prostotą obsługi (łatwo go poznać i jednocześnie trudno coś w nim zepsuć) – może być doskonałym narzędziem i jednocześnie tworzywem zastosowanym w edukacji opartej o eksperymentowanie i doświadczenie właśnie. Skutecznie wspomogł proces edukacji w bibliotece, który jest wyjątkowo ważny. [...]

² <http://www.matt-koehler.com/tpack/using-the-tpack-image/>

Co ważne, «tabletowa edukacja» w bibliotece wpisuje się w nowoczesne trendy w pedagogice (szkoły demokratyczne, szkoły bez ocen, uczenie się bez nauczycieli) i andragogice (kształcenie ustawiczne, refleksyjna praktyka, uczenie się w działaniu). [...] warto zapamiętać dwa nazwiska – mogą was inspirować i wesprzeć w świadomym, wspólnym z użytkownikami i użytkowniczkami, planowaniu korzystania z tabletów. W edukacji dzieci warto zwrócić uwagę na prace Sugata Mitry, natomiast w edukacji dorosłych – Davida Kolba”.

Modele SAMR i TPCK zachęcają do stawiania pytań: Czy wybrane narzędzie (aplikacja, strona internetowa, funkcjonalność) będzie najlepiej służyło mojemu celowi edukacyjnemu? Co powinienem / powinnam uwzględnić z dziedziny pedagogiki czy andragogiki, przygotowując daną aktywność? Jak uczą się ludzie? Czy dobrane przeze mnie metody przełożą się na większe zaangażowanie i efekt edukacyjny w gronie uczestników moich zajęć?

*

Praca współczesnych edukatorów bardziej przypomina pracę artystów, którzy stwarzają ludziom przestrzeń do interakcji i obcowania z różnorodnymi przekazami. Eksperymentują, testują, kierują się intuicją i ciekawością. Są odważni. Nowe technologie pojawiają się szybciej niż przewodniki tłumaczące, jak z nich korzystać w różnych obszarach życia, dlatego otwartość staje się niezbędną postawą. W 1901 roku Nikola Tesla zasugerował powstanie Globalnego Systemu Telegraficznego, który umożliwi przesłanie newsów w czasie rzeczywistym na osobiste urządzenia przenośne, a Stanisław Lem pisał o świecie iluzji. Trzeba uważać, o czym się marzy, i być otwartym na możliwość wyczarowania osobistego dżina.

Ewa Rozkosz **Komentarz**

W ideę biblioteki wpisane jest wspieranie ludzi poszukujących informacji. Wsparcie to można rozumieć wąsko: jako pomoc w odnalezieniu egzemplarza książki – lub szeroko: jako uczestnictwo w procesie uczenia się użytkownika informacji. A czego może się on uczyć – zapytacie? Może adaptować sprawdzone modele wyszukiwania i oceny informacji do własnych potrzeb, poznawać nowe sposoby zarządzania dokumentami, poznawać nowe serwisy, może też świadomie odrzucać podsuwane mu przez różne instytucje źródła informacji i usługi, stawać się ich krytycznym odbiorcą. Edukacja medialna i informacyjna ma, jak widać, różne twarze i daje spore pole do działania bibliotekarzom, którzy w zależności od przyjętych pryncypiów wcielają się w rolę nauczycieli, mentorów, trenerów czy facylitatorów.

Noemi Gryczko

Niespokojny duch. Wykorzystuję podejście *design thinking* w praktyce: tworzę przestrzeń do twórczego działania dla ludzi i organizacji. Od 2009 roku współtworzyłam Program Rozwoju Bibliotek Fundacji Billa i Melindy Gates i Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności. Wspierałam bibliotekarzy w projektowaniu nowych usług dla mieszkańców. Koordynowałam projekt „Tablety w Bibliotece”. W San Francisco przyglądałam się innowacyjnym firmom (IDEO). Co jeszcze? Ośmielałam firmy i instytucje do eksperymentowania z angażującymi formami spotkań w myśl zasady „śmierć nudnym konferencjom”. Pracuję dla firm, które promują innowacje w edukacji i biznesie. Od niedawna rysuję palcem na tablecie: <http://www.slideshare.net/mobile/NoemiGryczko/instrukcja-niekonferencji-gryczko>.

Justyna Jasiewicz

Koordynuję badania w Centrum Cyfrowym. Jako adiunkt w Instytucie Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych Uniwersytetu Warszawskiego zajmuję się problematyką kompetencji informacyjnych młodzieży, społecznymi konsekwencjami korzystania z Internetu oraz przemianami mediów masowych w perspektywie rozwoju ICT. Jestem autorką publikacji *Kompetencje informacyjne młodzieży* (Warszawa 2012) oraz współautorką pracy *Informacja zdrowotna. Oczekiwania i kompetencje polskich użytkowników* (Warszawa 2013), członkinią licznych zespołów badawczych, w tym projektów „MEDIA_STYCZNI”, „Kompetencje medialne i informacyjne Polaków” i „E-urząd-Biblioteka-Obywatel”. Wspieram biblioteki publiczne i pedagogiczne w wykorzystaniu nowych technologii w pracy z młodymi użytkownikami, ponadto jestem ekspertką Fundacji Nowoczesna Polska, Fundacji Orange i Polskiego Bractwa Kawalerów Gutenberga.

Marta Kostecka

Jestem związana z Miejską Biblioteką Publiczną w Szczecinie, siecią dla aktywnych bibliotekarzy LABiB, Komisją Edukacji Informacyjnej SBP. Byłam nauczycielką, mam zacięcie, przygotowanie i doświadczenie pedagogiczne. Interesują mnie nowe media i nowe technologie, edukacja informacyjna i medialna oraz kształcenie ustawiczne. W tych zagadnieniach stale się doskonalę, publikuję i staram się przekazywać wiedzę innym.



Anna Krawczyk

Jestem polonistką, absolwentką studiów doktoranckich Katedry Literatury Porównawczej Uniwersytetu Śląskiego. Od 2012 roku pracuję w Centrum Literatury Dziecięcej w bibliotece Galeria Książki w Oświęcimiu. W latach 2012–2015 byłam autorką i współkoordynatorką projektów Ogólnopolskiej Nagrody Literackiej im. K. Makuszyńskiego. Działam w sieciach (Labib, Superbelfrzy), jestem trenerką w projekcie Mistrzowie Kodowania oraz członkinią stowarzyszenia Hackerspace Silesia. W wolnych chwilach śpiewam w zespole Psychodelic Sexy Funk.



Grzegorz D. Stunża

Jestem adiunktem w Pracowni Edukacji Medialnej w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego, wykładowcą, badaczem, trenerem, autorem materiałów edukacyjnych. Koordynuję projekt badawczy „Dwa zero czy zero? Blogi o tematyce kulturalnej a przemiany kultury uczestnictwa” w ramach programu „Obserwatorium kultury” MKDiN, wcześniej byłem asystentem koordynatora projektów badawczych pod szyldem „Dzieci sieci” (www.dzieci-sieci.pl). Prowadzę blog www.edukatormedialny.pl. Współpracuję z Instytutem Kultury Miejskiej, Fundacją Nowoczesna Polska, Fundacją 5Medium i Muzeum Emigracji. Jestem stypendystą Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z zakresu edukacji i animacji kultury (2013).

www.bibliocamp.info



organizatorzy:



WOJEWÓDZKA I MIEJSKA
BIBLIOTEKA PUBLICZNA
IM. JOSEPHA CONRADA
KORZENIOWSKIEGO
W GDANSKU



INSTYTUCJA
KULTURY
MIASTA GDAŃSKA



INSTYTUCJA KULTURY
SAMORZĄDU
WOJEWÓDZTWA
POMORSKIEGO

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

Dofinansowano ze środków Ministra
Kultury i Dziedzictwa Narodowego

patronat:



partnerzy:

**instytut
kultury
miejskiej**



STOWARZYSZENIE
BIBLIOTEKARZY
POLSKICH
OKRĘG
POMORSKI



FRSI

FUNDACJA
ROZWOJU
SPOŁECZYSTWA
INFORMACYJNEGO

partner
merytoryczny:



EDUKATOR
MEDIALNY