

02
B51

POES

ISSN 1811-900X

Hasdeu

Bib



Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” Vol. 55 (2014) Nr. 5

Biblio Polis

Revistă de biblioteconomie,
științe ale informării și de cultură,
editată de Biblioteca Municipală
„B.P. Hasdeu” din Chișinău

Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”
BiblioPolis

Apare din anul 2002

Vol. 55 (2014) Nr. 5 (ediție specială)

Director fondator:

conf. univ. dr. Lidia KULIKOVSKI

Director:

dr. Mariana HARJEVSCHI

Redactor-șef:

Vlad POHILĂ

Colegiul de redacție:

Leons BRIEDIS, membru de onoare al Academiei Letone (Riga);

Elena BUTUCEL (*Activități rețea, Manifestări culturale*);

acad. Mihai CIMPOI;

Iurie COLESNIC (*Bibliologi, bibliofili și colecționari*);

Tatiana COȘERIU (*Dezvoltare și servicii*);

Nicolae DABIJA, membru de onoare al Academiei Române;

Elena DRAGALIN (Raleigh, NC, SUA);

dr. Iulian FILIP;

conf. univ. dr. Natalia GOIAN (*Cartea de specialitate*);

dr. Mariana HARJEVSCHI (*Legislație, Politici*);

Valeriu HERȚA (*Design*);

Tatiana ISCHIMJI (*Biblioteci ale minorităților etnoculturale*);

conf. univ. dr. Lidia KULIKOVSKI (*Studii și cercetări*);

conf. univ. dr. George LATEȘ (Galați);

prof. univ. dr. Zamfira MIHAIL (București);

Ludmila PÂNZARU (*Tehnologii, Resurse, Traduceri*);

Vlad POHILĂ (*Editorial, Cultură și spiritualitate*);

dr. Vitalie RĂILEANU (*Procesul literar contemporan*);

Genoveva SCOBIOALĂ (*Imagine, Relații publice*);

prof. univ. dr. Ion STOICA (București);

conf. univ. dr. Vasile ȘOIMARU;

conf. univ. dr. hab. Nelly ȚURCAN (*Teorie și practică*);

prof. univ. dr. Dumitru URSU (Odesa, Ucraina)

Secretariat:

Tatiana BORODATÎI;

Valeriu RAȚĂ

Coperta:

Valeriu HERȚA

Machetare:

Valeriu RUSNAC

Bd. Ștefan cel Mare și Sfânt 148, MD-2012, Chișinău, Republica Moldova

Tel. redacției: 022 210 812; e-mail: bibliopolis@hasdeu.md;

www.hasdeu.md; <http://bibliopolis.hasdeu.md>

Editura „NOTOGRAF”

CUPRINS / СОДЕРЖАНИЕ / CONTENTS

EDITORIAL / ПЕРЕДОВАЯ СТАТЬЯ / EDITORIAL

Vlad POHILĂ

Viitorul bibliotecii, viitorul comunității
Будущее библиотек, будущее
сообщества
The future of libraries, the future of
community 6

POLITICI PRIVIND SERVICIILE DE BIBLIOTECĂ DESTINATE COPIILOR ȘI TINERILOR / ПОЛИТИКИ БИБЛИОТЕЧНЫХ УСЛУГ ДЛЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ / POLICIES OF LIBRARY SERVICES FOR CHILDREN AND YOUTH

Ghid pentru servicii de bibliotecă
destinate tinerilor
Руководство по библиотечному
обслуживанию юношества
Guidelines for library services
for young adults..... 10

Metode creative folosite în activitățile de
tineret: suport de curs
Креативные методы, использованные
в обслуживании юношества
Creative methods in activities for youth:
handouts 22

Linii directoare privind spațiul național
al adolescenților (*Traducere de Cristina
ROGALNICOV*)
Руководство по организации в
библиотеках зон для юношества
National teens space guidelines..... 74

SUSȚINEREA EDUCAȚIEI COPIILOR ȘI TINERILOR PRIN INTERMEDIUL BIBLIOTECILOR / ВОСПИТАНИЕ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ ПОСРЕДСТВОМ БИБЛИОТЕК / EDUCATION SUPPORT OF CHILDREN AND YOUTH THROUGH THE LIBRARIES

Sorina STANCA

Adolescenții și tinerii la Biblioteca
Județeană „Octavian Goga” Cluj

Подростки и молодежь в Библиотеке
им. Октавиана Гоги, Клуж, Румыния
Teens and young people at the
„Octavian Goga” County library Cluj.... 84

Ioana CRIHANĂ

Metamorfoza bibliotecilor din România:
servicii și paradigme noi de interacțiune
cu utilizatorii
Метаморфозы библиотек Румынии:
услуги и новые парадигмы
взаимоотношений с пользователями
The metamorphoses of the libraries in
Romania: services and paradigms of
interactions with users 94

Margareta TĂTĂRUȘ

Secretul (re)inventării bibliotecii și a
serviciilor ei
Секреты переосмысления
деятельности библиотек и ее услуг
The secret of reinventing the library
and its services 95

Gabriela TOMA

Tinerete fără bătrânețe și drumul la
bibliotecă
Молодёжь и её дорога в библиотеку
Youth and the way to the library 103

Claudia ȘERBĂNUȚĂ

Noi programe adresate celor mici în
spațiile Bibliotecii Naționale a României
Новые услуги для детей в
Национальной Библиотеки Румынии
New programs for children at the
National Library of Romania..... 106

Anca POP

Biblioteca publică – locul ideal pentru
inițiativă și voluntariat
Публичная библиотека – идеальное
место для инициатив и волонтерства
Public library is the ideal place for
initiative and volunteer work..... 110

EXPERIENȚE DE FORTIFICARE A ABILITĂȚILOR BIBLIOTECARILOR PRIVIND EDUCAREA COPILOR ȘI TINERILOR / ОПЫТ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ РАБОТЫ БИБЛИОТЕКАРЕЙ В ОБЛАСТИ ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ / EXPERIENCES OF DEVELOPMENT SKILLS FOR YOUTH AND TEENS LIBRARIANS

Marjukka PELTONEN, Mikaela WICKSTRÖM

Imprimantele 3D și roboții joacă un rol în istoria mea. Acțiuni de învățare participativă și crearea conținutului într-un spațiu de producție și creativitate
(*Traducere de Cristina MOCANU*)
3D принтеры и роботы – актеры в моей истории. Совместное обучение и создание контента в библиотеке
3D-prints and robots play a part in my story. Participatory learning action and content creation in a library maker space 115

Jackie PARKER, Rachel McDONALD

Istoriile sînt mult mai mult decît o foaie de hîrtie: folosirea transmediei împreună cu tinerii adulți
(*Traducere de Adrian VLADÎCA*)
Истории больше чем лист бумаги: использование трансмедийных средств в работе с молодежью
Stories are more than paper: using transmedia with young adults..... 121

Ilkka MARJANEN, Heli ROISKO

Dați-i bibliotecii libertate: adolescenții și tinerii adulți ca producători de conținut în Biblioteca Publică din Hatulla
(*Traducere de Valeria ȚURCANU*)
Свободу библиотеке: подростки и молодежь – создатели контента в Публичной библиотеке Хаттула
Let library loose: teens and young adults as content creators at Hattula public library 129

David V. LOERTSCHER, Blanche WOOLLS

Transmedia Storytelling ca instrument al educației
(*Traducere de Cristina ROGALNICOV*)
Трансмедийный рассказ как инструмент воспитания
Transmedia storytelling as an education tool..... 133

Deanna M. DAY

Biblioteca „James B. Hunt Jr.” – o bibliotecă pentru viitor: chiar astăzi
(*Traducere de Valeria ȚURCANU*)
Библиотека им. Джеймса Ханта – библиотека будущего, уже сегодня
The James B. Hunt, Jr. Library. A library for the future: today 143

Cîmpeie despre educație prin lectură, cu implicarea părinților
(*Traducere de Tatiana CAZACU*)

О воспитании посредством совместного с родителями чтения
About the education through reading with parents 147

Далия ХАМАДА, Сильвия СТАВРИДИ /

Dalia HAMADA, Sylvia STAVRIDU
Навыки, необходимые для библиотекарей, работающих с детьми и молодежью, в эпоху цифровых технологий
Competențe necesare bibliotecarilor, care lucrează cu copiii și adolescenții în era digitală
Required skills for children and youth librarians in the digital age 152

Дарья ЕФРЕМОВА / Daria EFREMOVA

Даешь молодежь
Să vină tinerii în bibliotecă
Expecting youth in library..... 165

Скользить по волнам или попасть в водоворот? (Навигация в эволюционирующей информационной среде)
Pe vîrful valurilor sau înghițiți de ele?
Navigarea în mediul informațional în schimbare

- Riding the waves or caught in the tide?
 Navigating the evolving information
 environment 167
- EXPERIENȚE ȘI ISTORII DE SUCCES
 ÎN CADRUL BIBLIOTECII MUNICIPALE / ОПЫТ И ИСТОРИИ УСПЕХОВ
 МУНИЦИПАЛЬНОЙ БИБЛИОТЕКИ /
 EXPERIENCIES AND SUCCESS STORIES
 AT THE MUNICIPAL LIBRARY**
- Vitalie RĂILEANU*
 Program literar-artistic și didactico-
 educativ pentru copii – *Ora poezilor
 celești*
 Новая литературно-художественная и
 воспитательная программа для детей
 в Библиотеке им. О. Гибу
 A new literary and education
 program for children at the O. Ghibu
 Library..... 181
- Margareta CEBOTARI*
JuniorBildungs: program informațional /
 formativ pentru adolescenți organizat la
 Biblioteca „Onisifor Ghibu”
 Информационно-обучающая
 программа для подростков в
 Библиотеке им. О. Гибу
- Ana OSTAȘEVȘCHI*
JuniorBildungs: an information program
 for teens at the O. Ghibu Library..... 189
- Larisa UNGUREANU*
 Tinerii la bibliotecă: provocări și
 așteptări
 Молодежь в библиотеке: проблемы и
 ожидания
 Youth at the library: challenges and
 expectations..... 196
- Ludmila CAPIȚA*
 Biblioteca – loc sigur pentru odihnă,
 informare și pregătire pentru viață
 Библиотека – безопасное место
 для отдыха, информирования и
 подготовки к жизни
 The library – a safe place for resting,
 information and preparing for life 199

VIITORUL BIBLIOTECII, VIITORUL COMUNITĂȚII

Vlad POHILĂ

Codul profesional recomandă, într-un anumit sens chiar și cere, bibliotecarilor, să nu-și manifeste simpatia sau reticențele față de o categorie anumită de utilizatori – toți trebuie tratați la fel; nevoile, preferințele, pretențiile tuturor trebuie să se afle în prim-planul atenției angajaților bibliotecii. Oricum, există grupe de cititori față de care mulți bibliotecari nu pot să nu-și acutizeze atenția. Astfel, categoria numită metaforic „de vîrsta a treia” implică o atitudine mai grijulie, mai călduroasă, ca să nu zic mai duioasă, și această abordare vine cumva de la sine, din educația de acasă și din școală, datorită căreia avem implantată în suflete un sentiment ce depășește stima față de omul în etate, față de persoana cu o bogată experiență de viață, cu abilitatea și cumpătarea specifice anilor adunați. Altă categorie favorizată într-un fel de atenția bibliotecarilor o formează copiii, cei care, în afara casei părintești – la școală, în stradă, la magazin sau la bibliotecă – consideră că trebuie să li se acorde căldura cu care îi obișnuiesc, de obicei, părinții și bunicii, frații și surorile mai mari, alte rude apropiate. Urmează adolescenții și tinerii, din prima subcategorie făcînd parte, de obicei, liceenii, iar din cea de a doua – studenții, precum și proaspeții absolvenți de școli profesionale, colegii și universități, cei care fac primii pași în cariera profesională, de fapt, își încep viața de sine stătător. Copiii, adolescenții și tinerii sînt și la noi, și în lumea largă, cei mai energici utilizatori ai bibliotecilor. În acest sens, nu

contează prea mult motivațiile, care pot fi cele mai diverse: de la curiozitatea infantilă, la interesul adolescentin, la pasiunea juvenilă pentru universul literaturii și miracolul cunoașterii, pînă la necesitatea de a face față cerințelor programei școlare / universitare, dar de multe ori și pentru a răspunde dorinței părinților de a-și vedea odraslele instruite, culte, puternice prin cunoștințe, sensibile la discreta chemare a frumosului de lîngă noi, a sublimului din literatură și arte. Reprezentînd, viitorul comunității, tînăra generație este, în mod firesc, și viitorul bibliotecii. De altfel, ordinea poate fi inversată, și ecuația va rămîne, în fond, neschimbată: viitorul bibliotecilor este și viitorul comunității. De aici și importanța de a păstra și a perpetua rîndurile acestui contingent de utilizatori. Prezența respectivei clase de cititori în filialele BM este atît de impunătoare, încît face să se șteargă, tot mai mult, linia de demarcare (și așa destul de fragilă, mai mult simbolică), între contingentul de cititori ai bibliotecilor pentru copii și din celelalte categorii de biblioteci publice (poate cu excepția celor academice și a unor biblioteci de îngustă specializare).

După cum ne poate confirma majoritatea bibliotecarilor, copiii, adolescenții, tinerii cititori, nu trebuie „aduși cu arcanul” la bibliotecă, ei trec cel mai des pragul acestei instituții, inclusiv din motivele enunțate ceva mai sus, cărora le pot adăuga încă o sută, dacă nu chiar o mie și unu de alte pretexte. Așadar, nu există o problemă sau, cel puțin, nu există stringența

unei probleme a atragerii la bibliotecă a categoriei date de utilizatori. Or, aceasta, încă nu înseamnă că nu ar exista necesitatea de schimbare, diversificare, ameliorare, modernizare a anumitor aspecte din munca bibliotecarilor cu cititorii pe care îi vom numi, convențional, „de la șapte la 25 de ani”. Este, la mijloc, după cum am menționat deja, nu atât o problemă, cât, mai ales, un scop, o sarcină, o opțiune, o aspirație, de vreți, care consună cu tendința dintotdeauna a instituției bibliotecare de a merge în pas cu necesitățile și doleanțele abonaților ei, de a răspunde cât mai adecvat la provocările epocii în care trăim. Or, aceste, provocări vizează în egală măsură – deși, în chip diferit – și prestatorul, și beneficiarul de servicii, de informații, de programe etc.

Acest număr suplimentar al revistei *BiblioPolis* care este, de altfel, a treia ediție specială, tematică, în scurta istorie a apariției revistei noastre, își propune scopul de a întinde o mână de ajutor bibliotecarilor întru a-și perfecționa și a moderniza relația cu utilizatorii din numeroasa, agitata, de multe ori, și surprinzătoarea, dar cu certitudine și valoroasa categorie de cititori „de la șapte la 25 de ani”. Lansînd ideea elaborării acestui nr. 5 pentru anul 2014, Direcția BM și Departamentul studii și cercetări, au pornit de la axioma că o culegere tematică de texte (în cazul nostru, un număr special al *BiblioPolis*-ului), poate substitui, cu indiscutabilă certitudine, dar și reală eficiență, cele mai insistente recomandări cu trimiteri la cele mai solide volume de specialitate. La fel, este indiscutabil avantajul unei antologii tematice de texte tipărite în raport cu serii întregi de comunicări la conferințe, colocvii, seminare, mese rotunde etc. – oricît de multe și oricît de iscusite ar fi acestea. Așadar, s-a plănuțit, s-a muncit și s-a realizat un instru-

ment comod și util pentru a repera activitatea de acum și, foarte posibil, de viitor, a bibliotecilor în domeniul comunicării creatoare și cât mai eficiente cu copiii, adolescenții și tinerii.

Prezentul număr tematic de *BiblioPolis* – întru totul comparabil cu o carte de specialitate – este structurat în patru compartimente, după cum urmează: (1) **Politici privind serviciile de bibliotecă destinate copiilor și tinerilor**; (2) **Susținerea educației copiilor prin intermediul bibliotecilor**; (3) **Experiențe de fortificare a abilităților bibliotecarilor privind educarea copiilor și tinerilor**; (4) **Experiențe și istorii de succes în cadrul Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu”**.

Compartimentul deschizător al ediției speciale a *BiblioPolis*-ului include un curios Ghid pentru servicii de bibliotecă destinate tinerilor, apoi un suport de curs cu subiectul *Metode creative folosite în activitățile de tineret*; în fine, cuprinde și niște *Linii directoare privind spațiul național al adolescenților*. Sînt lucrări elaborate de specialiști de la foruri de talie internațională în domeniul biblioteconomic, documente cu caracter mai mult de recomandare decît de obligativitate, dar care, prin demersul lor, vor incita, cu siguranță, interesul destinatarilor.

La configurarea conținutului din cel de-al doilea compartiment și-au adus contribuția mai mulți autori – exclusiv doamne – specialiști cu un bun nume și / sau cu vechime apreciabilă de muncă în domeniu, din faimoase biblioteci românești, de la București, Cluj-Napoca, Focșani etc., precum și cu implicarea Asociației Naționale a Bibliotecarilor și Bibliotecilor Publice din România. Subiectul abordat în cercetările dnelor Sorina Stanca, Ioana Crihană, Margareta Tătăruș, Gabriela Toma, Claudia Șerbănuță, Anca Pop, din acest subcapitol,

poate fi rezumat și astfel: **Biblioteca, în calitate de mijlocitor, susținător și furnizor de surse pentru educația copiilor și tinerilor.** Vor reține atenția cititorilor acestui număr de revistă **nuanțări** precum: *Servicii și paradigme noi de interacțiune cu utilizatorii* (la nivel național); *Noi programe destinate copiilor în spațiile Bibliotecii Naționale a României*; *Construirea relației bibliotecă – utilizatori din rîndul adolescenților și tinerilor la BJ „O. Goga” Cluj*; *Destăinuiri vizînd (re)inventarea bibliotecii și a serviciilor ei* (pentru aceeași clasă de utilizatori); *Inițiativă și voluntariat într-un loc ideal* (care nu e altul decît biblioteca); *Cum să găsești mai lesne și mai sigur și cum să ții drept drumul spre bibliotecă* etc.

Ocupă un loc de vază și un spațiu amplu **studiile ce pun în evidență experiențe de fortificare a abilităților deținute de către bibliotecari în vederea educării copiilor și tinerilor.** În acest compartiment au fost plasate lucrări de bibliologi din SUA, Marea Britanie, Finlanda, Rusia, Danemarca etc. Ni se par edificatoare chiar și titlurile unor cercetări și / sau analize de aici: *Imprimantele 3D și roboții joacă un rol în istoria mea. Acțiuni de învățare participativă și crearea conținutului într-un spațiu de producție și creativitate* de M. Peltonen și M. Wickström; *Competențe necesare bibliotecarilor, care lucrează cu copii și adolescenții în era digitală* (autori: D. Hamada, S. Stavridi); *Istoriile sînt mult mai mult decît o foaie de hîrtie: folosirea transmediei împreună cu tinerii adulți* (de J. Parker, R. McDonald); *Dați-i bibliotecii libertate: adolescenții și tinerii ca producători de conținut...* (autori: I. Marjanen, H. Roisko); *Transmedia Storytelling ca instrument al educației* (de D.V. Loertscher și B. Woolls); *Biblioteca „James B. Hunt Jr.” – o bibliotecă pentru viitor: chiar astăzi* (autor: D.M. Day); *Pe vîrfurile valurilor sau înghițiți de ele? Navigarea în*

mediul informațional în schimbare, studiu elaborat după rapoartele IFLA; ș.a.

Cel din urmă compartiment din numărul curent al *BiblioPolis*-ului conferă nu numai originalitate, culoare și aromă locală, dar și o temerară inițiativă de conformare la experiențe testate în lumea civilizată, în vestul Europei sau în America de Nord. Ne referim la cinci articole scrise de colegii noștri de la BM „B.P. Hasdeu”, lucrări axate pe tematica generală a ediției speciale a revistei, iar numele autorilor merită a fi enunțate: Vitalie Răileanu, Margareta Cebotari, Ana Ostașevschi, Larisa Ungureanu, Ludmila Capița. Nu ar trebui să ne neliniștească faptul că studiile din acest compartiment „local” sau „național” (în sensul de „la rang național / la scară / de valoare națională”) parvin de la doar trei filiale: „O. Ghibu” (două articole), „Ovidius”, „Tîrgoviște” și „Transilvania”. Avem în față un debut, un început care cu certitudine va fi de bun augur, căci, recurgînd la o metaforă de marele Lucian Blaga, „orice început se vrea fecund...” Și dacă tot am amintit de o nouă inițiativă în activitatea de cercetare și publicistică a colegilor de breaslă, ar fi nedrept să neglijăm încă o manifestare a lor cu titlu de premieră, și anume, traducerea studiilor de autori străini, din engleză în română. Au trudit la tîlmăcirea mesajelor din Occident: Cristina Mocanu, Adrian Vlădică, Valeria Țurcanu, Cristina Rogalnicov, Tatiana Cazacu, unora dintre acești tineri revenindu-le sarcina de a transpune cîte două și chiar trei studii. „Dînd Cezarului ce-i a Cezarului...”, adică, apreciind și elogiind eforturile traducătorilor, nu putem să nu menționăm că roadele muncii lor au putut căpăta un aspect final, mai adecvat, în urma „filtrării” făcute de dna conf. univ. dr. Lidia Kulikovski și dr. Mariana Harjevschi care s-au îngrijit de precizia redării sensului, dar și de corecti-

tudinea utilizării termenilor de specialitate în întreg cuprinsul revistei.

Avînd la îndemînă această avanpremieră a numărului 5 / 2014 (ediție specială, tematică), al revistei *BiblioPolis*, nu ne rămîne decît să îndemnăm destinatarii să țină mereu în preajmă un exemplar al publicației, ca să-l poată răsfoi din cînd în cînd și citi atent, la compartimentele de interes sporit, în orele de (auto)instruire profesională. Firește, ne referim, în primul rînd, la angajații BM: din cele mai diferite departamente și filiale, cu cel mai diferit grad de implicare în munca de promovare a cărții, lecturii, cunoștințelor, bunei creșteri a copiilor etc. De altă parte, avînd în vedere noutatea conținutului și demersului textelor, succint analizate aici, de noi,

ne exprimăm părerea că volumul în care-s adunate ele ar prezenta interes, ba ar fi și de un real folos, pentru colegii de breaslă din întreaga Republică Moldova. Posibil și în mai multe segmente ale spațiului biblioteconomic românesc, cu eventuale „tregeri ale frontierei”, spre cele vreo 30 de state în care sînt risipiți acum conaționali noștri vorbitori de limba română, pentru care s-au deschis și biblioteci speciale. În cazul în care ecourile, reacțiile („feed-back”-ul, în limbajul zilei) la apariția acestui număr special de *BiblioPolis* ne vor confirma pozițiile că revista își va găsi destinatarii, și la noi, și în alte părți, vom reveni neapărat, cu plăcere, la subiect, căci, cu adevărat, merită toată atenția – și astăzi, și mîine, și în zilele ce vin.

POLITICI PRIVIND SERVICIILE DE BIBLIOTECĂ DESTINATE COPIILOR ȘI TINERILOR

GHID PENTRU SERVICII DE BIBLIOTECĂ DESTINATE TINERILOR

(Federația Internațională a Asociațiilor și Instituțiilor Biblioteconomice (IFLA):
Raport profesional)

Abstract

The document provides a framework for improving and developing services to young adults in libraries. It provides the intellectual building block for a country, for its service through its librarians. The Guidelines contain both theoretical and practical ideas that can improve a library's response to meeting the educational, informational, cultural, and leisure needs of young adults, in ways that are developmentally appropriate.

Keywords: *services to young adults, libraries.*

* * *

Introducere

Scopul ghidului

Prezenta publicație, *Ghid pentru servicii de bibliotecă destinate tinerilor*, oferă un cadru pentru dezvoltarea serviciilor de bibliotecă, în general, și a celor destinate tinerilor, în special, în întreaga lume. El oferă fiecărei țări un eșafodaj intelectual ce va ajuta punerea în practică a acestor servicii, prin intermediul bibliotecarilor.

Ghidul conține atât idei filosofice, cât și practice, care pot îmbunătăți reacția bibliotecii la necesitățile educaționale, informaționale, culturale și de divertisment ale tinerilor.

El este un document destinat bibliotecarilor, factorilor de decizie, factorilor politici, studenților din învățământul bibliologic și părților interesate de dezvoltarea serviciilor pentru tineri.

Ghidul se adresează:

- bibliotecarilor din toate tipurile de biblioteci, comunități urbane sau rurale

din întreaga lume, profesioniști, asistenți sau voluntari;

- directorilor de biblioteci și factorilor de decizie;

- cadrelor didactice și studenților din învățământul bibliologic.

Fiecare bibliotecă publică servește o comunitate diferită și, în consecință, cu priorități și nevoi diferite. Deși serviciile de bibliotecă, destinate în mod special tinerilor, nu sunt foarte bine implementate în toate țările, acest ghid a fost conceput cu convingerea că trecerea la maturitate este o etapă foarte importantă a vieții.

Tinerii au dreptul la servicii de bibliotecă de aceeași calitate ca și cele adresate altor segmente de vârstă. Oriunde acest lucru este posibil, serviciile de bibliotecă ar trebui dezvoltate în parteneriat chiar cu tinerii.

Capitolul 1

Misiunea și scopurile serviciilor de bibliotecă destinate tinerilor

„Biblioteca publică, poarta locală spre cunoaștere, oferă condițiile de bază pentru învățarea pe tot parcursul vieții, independența deciziilor și dezvoltarea culturală a individului sau grupurilor sociale” (*Manifestul IFLA al bibliotecii publice*, 1995).

Manifestul UNESCO proclamă încrederea în biblioteca publică, drept forță viabilă în sprijinul educației, culturii și informării.

„Tinerii necesită o atenție specială, întrucât mulți abandonează cititul în această etapă a vieții. Oferirea unei game cât mai largi de cărți, compatibilă cu interesul lor,

aflat în permanentă schimbare, ar trebui încurajată atât de bibliotecari, cât și de cei conștienți de transformarea lor psihologică și emoțională” (*Charta pentru cititor*, Comitetul Internațional al Cărții și Asociația Internațională a Editorilor, 1992).

Misiunea bibliotecii este de a sprijini individul în traversarea, cu succes, a perioadei de tranziție de la copilărie la maturitate, prin punerea la dispoziție, atât a resurselor, cât și a unui mediu care să vină în întâmpinarea nevoilor sale specifice, legate de dezvoltarea intelectuală, emoțională și socială.

Scopurile serviciilor de bibliotecă destinate tinerilor:

- Serviciile de bibliotecă destinate tinerilor ar trebui să ofere o variantă de tranziție de la cele destinate copiilor, la cele pentru adulți, bazându-se pe nevoile specifice ale tinerilor.

- Tinerii au dreptul la servicii care să se adreseze nevoilor lor educaționale, informaționale, culturale și de petrecere a timpului liber.

- Serviciile de bibliotecă trebuie să promoveze alfabetizarea, învățarea pe tot parcursul vieții, cultura informației și lectura din plăcere.

Cele 10 scopuri de mai jos oferă bibliotecilor un cadru ce ar trebui respectat în procesul de dezvoltare a serviciilor pentru tineri:

1. Biblioteca și-a stabilit politici clare cu privire la dreptul tinerilor de a avea acces liber la resursele sale, de a-și selecta materialele potrivite nevoilor lor, fără cenzură.
2. Programul bibliotecii pentru tineret este conceput în mod eficient, în conformitate cu cele mai bune practici.
3. Există o distribuție echitabilă a resurselor, în sprijinul programelor și serviciilor destinate tinerilor.
4. Personalul bibliotecii cunoaște dezvoltarea adolescenților și a resurselor

potrivite acestei vârste, inclusiv a tinerilor cu nevoi speciale.

5. Biblioteca pune la dispoziție un spectru larg de materiale actuale, de interes pentru tineri, în scopul încurajării învățării pe tot parcursul vieții, a alfabetizării, a motivării lecturii și a creșterii interesului pentru lectură.
6. Biblioteca oferă resurse ce vin în întâmpinarea nevoilor educaționale ale tinerilor.
7. Biblioteca îi sprijină pe cei tineri în formarea abilităților necesare accesării eficiente a tuturor resurselor bibliotecii și pentru a se iniția în căutarea de informații și folosirea calculatorului.
8. Biblioteca favorizează dezvoltarea tinerilor, oferindu-le acestora posibilitatea de a participa la planificarea și implementarea activităților și serviciilor ce le sunt destinate și de a desfășura activități de voluntariat.
9. Biblioteca pune la dispoziția tinerilor un spațiu ce le este exclusiv destinat, atrăgător și care să le reflecte stilul de viață.
10. Biblioteca lucrează în parteneriat cu alte instituții și organizații comunitare pentru a sprijini toate aspectele legate de o dezvoltare sănătoasă și plină de succes a tinerilor.

Capitolul 2

Definiția grupului-țintă

Grupul-țintă (tinerii) poate fi definit ca un grup alcătuit din persoane aflate între vârsta copilăriei și cea a maturității. Fiecare bibliotecă poate stabili intervalul de vârstă pentru utilizatorii secției de tineret, care poate varia, fie în funcție de tradițiile culturale, fie de la țară la țară. În general, serviciile secțiilor pentru tineret se adresează segmentului de vârstă cuprins între 12 și 18 ani. Acesta poate fi extins peste vârsta de 18 ani, în funcție de țară sau de tradițiile culturale. Grupul-țintă include toți membrii, indiferent de rasă, religie, tradiții culturale, abilități fizice sau intelectuale.

Nevoile grupului-țintă

Nevoi culturale

Biblioteca trebuie să fie deschisă tuturor și, ca urmare, trebuie să soluționeze nevoi culturale diverse. Nevoile culturale își au sorgintea atât în tradițiile orale, cât și în schimbarea societății și a statutului social, în diversitatea culturală și în viziunea fiecărui individ despre viitor.

Dezvoltarea personală

Serviciile destinate tinerilor ar trebui concepute în colaborare cu reprezentanți ai grupului-țintă. Tinerii ar trebui implicați activ în planificarea, implementarea și evaluarea resurselor, a serviciilor și a activităților. Aceștia trebuie tratați cu respect și bunăvoință, iar biblioteca trebuie să-și arate dorința de a le valida alegerile, chiar dacă acestea diferă de cele pe care ea le oferă în mod tradițional.

Bibliotecile care își structurează activitățile și serviciile în contextul unor modele de dezvoltare a tinerilor pot oferi soluția unei tranziții de succes de la adolescență la maturitate.

Materiale

Tinerii reprezintă un grup divers, iar interesele, nivelul de maturizare, dorințele și abilitățile acestora diferă foarte mult. Drept urmare, bibliotecile trebuie să ofere o gamă cât mai variată de resurse care să le reflecte aceste dorințe. O atenție specială trebuie acordată tinerilor cu dizabilități și celor proveniți din rândul minorităților sociale sau lingvistice.

În colecțiile bibliotecii trebuie incluse materiale în limbi străine, alături de cele care reflectă diversitatea culturală a comunității respective.

Implicarea tinerilor în procesul de selecție și expunere a materialelor destinate vârstei lor poate aduce beneficii în promovarea colecțiilor și a serviciilor de bibliotecă, ajutând și la creșterea nivelului de utilizare a bibliotecii.

Este recomandată o gamă cât mai variată de publicații, care să includă: cărți

de benzi desenate, genuri foarte populare, cum sunt romanele de science fiction, romanele de dragoste, romanele de aventuri, ca să enumerăm doar câteva, precum și muzică modernă.

Materialele tipărite pot include:

- cărți;
- reviste;
- broșuri;
- afișe;
- cărți de benzi desenate;
- romane ilustrate;
- publicații în alte limbi, inclusiv Braille și limbajul semnelor.

Materialele pe suport electronic pot include:

- cărți audio;
- muzică;
- multimedia, de ex., CD-ROM-uri, CD-uri;
- softuri pentru calculatoare;
- casete video și DVD-uri;
- jocuri pe tabletă sau electronice;
- rețele electronice și baze de date.

Aceste formate trebuie verificate regulat și înnoite, în funcție de schimbările apărute în noile tehnologii.

Echipamentul cu care este dotată biblioteca trebuie să poată permite accesul utilizatorilor la materialele pe suport electronic (de ex., console de jocuri).

Servicii

Serviciile oferite de către bibliotecă trebuie să vină în întâmpinarea nevoilor tinerilor, așa cum s-a arătat anterior. Lista următoare, cuprinzând serviciile recomandate, nu este exhaustivă, dar servește ca îndrumar pentru tipurile de servicii pe care bibliotecile ar trebui să le aibă în vedere când vizează acest grup-țintă. Atunci când se planifică serviciile, trebuie să se acorde o atenție specială activităților fizice și celor ce implică anumite competențe digitale.

Servicii recomandabile:

- acces liber la internet;
- informații de referință, în sprijinul progresului educativ și al dezvoltării personale;

- tururi ale bibliotecii, în vederea unei bune orientări și a ridicării nivelului de confort în utilizarea bibliotecii;

- sprijin și îndrumare în folosirea calculatorului și a metodelor de găsimă a informației dorite, folosind atât resurse tipărite, cât și electronice;

- servicii de consultanță pentru cititori, individual sau în grup;

- încurajarea folosirii colecțiilor bibliotecii, în toate formatele;

- sprijin în căutarea informației și punerea la dispoziția publicului a unor materiale care să îi vină în ajutor;

- facilitarea accesului la resursele din afara colecțiilor bibliotecii, prin intermediul informării sau a împrumutului interbibliotecar;

- promovarea, în cadrul comunității, a serviciilor destinate tinerilor;

- colaborarea cu alte instituții din cadrul comunității, care activează în domeniul informării sau al serviciilor;

- servicii pentru grupuri, ca, de ex., tineri cu dizabilități, părinți cu copii adolescenți, tineri aflați în penitenciare sau care nu se pot deplasa, din diverse motive, la bibliotecă.

Proiectele și participarea tinerilor

Bibliotecile care doresc să le ofere tinerilor programe eficiente și semnificative trebuie să se asigure de participarea lor la toate etapele planificării acestora.

Se recomandă implicarea tinerilor în luarea deciziilor, planificarea și implementarea activităților ce le sunt destinate, ca o bună practică ce contribuie la dezvoltarea pozitivă a acestora.

Tinerii ar trebui să fie primii recunoscuți drept experți în ceea ce consideră atrăgător sau util pentru ei. De aceea, este recomandabil ca biblioteca să aleagă un grup de tineri cu care să se consulte asupra diverselor facilități, programe sau servicii pe care dorește să le ofere, cum ar fi, de pildă, Comitetul consultativ al tinerilor sau programul *Ambasadorii tinerilor*. De

asemenea, este necesar ca bibliotecile să perceapă tinerii drept o resursă ce poate fi folosită pentru prezentarea activităților bibliotecii celorlalți membri ai comunității.

Sugestii de activități (lista ce urmează servește doar ca îndrumar pentru tipurile de activități pe care o bibliotecă le-ar putea avea în vedere, dar factorii decisivi în planificarea activităților trebuie să fie interesele și influența tinerilor din comunitate):

- cluburi de tipul „Prietenii cărții”;

- grupuri de dezbateri;

- programe de informare pe subiecte de interes (sănătate, carieră, probleme de actualitate);

- întâlniri cu autori, sportivi sau alte celebrități locale;

- activități culturale (muzicale, teatrale, de arte plastice);

- proiecte de parteneriat cu alte instituții sau grupuri din cadrul comunității;

- producții ale tinerilor (piese de teatru, publicații în presă, realizări TV);

- ateliere de creativitate;

- cursuri de inițiere;

- dezbateri literare;

- lansări de carte.

Personalul

Personalul care lucrează în secțiile pentru tineret ar trebui să posede următoarele competențe:

- să înțeleagă nevoile particulare de dezvoltare ale tinerilor;

- să manifeste respect pentru tineri, ca indivizi;

- să cunoască interesele și cultura tinerilor;

- să poată realiza parteneriate cu alte grupuri din cadrul comunității, care se adresează tot nevoilor tinerilor;

- să manifeste flexibilitate față de nevoile și interesele tinerilor, aflate în permanentă schimbare;

- să susțină cauza tinerilor, atât în cadrul bibliotecii, cât și în cel mai larg, al comunității;

- să știe să lucreze alături de tineri;
- să cunoască toate noile tehnologii, colecțiile de cărți și alte resurse, în toate tipurile de formate;

- să dețină o gândire creativă.

Capitolul 3

Colaborarea cu alte instituții

Rețeaua instituțiilor de învățământ

Școlile sunt unele dintre cele mai importante parteneri ale unei bibliotecii publice cu secție pentru tineret. În multe țări sau regiuni există o singură bibliotecă școlară, o singură bibliotecă publică sau o combinație între cele două, care să servească această categorie de public. Colaborarea dintre biblioteca școlară și cea publică poate susține efortul local de a veni în întâmpinarea nevoilor tinerilor. Este recomandabil un acord scris, care să asigure implementarea planului de colaborare.

O calitate ridicată a serviciilor destinate tinerilor reclamă o rețea eficientă, care să cuprindă și alte instituții sau asociații nonprofit din cadrul comunității. Activitățile tinerilor, în domeniul culturii, al educației sau al vieții sociale, trebuie coordonate astfel încât instituțiile locale să nu se afle în competiție, ci să coopereze unele cu altele, în beneficiul tinerilor. Multe dintre biblioteci au resursele și cunosc metodele de lucru pentru a deveni coordonatorii unor astfel de programe de parteneriat, în beneficiul tinerilor.

Rețeaua instituțiilor de cultură

Rețeaua culturală este un instrument eficient pentru păstrarea identității într-o societate multiculturală, venind și în întâmpinarea nevoilor tinerilor. Biblioteca publică, alături de alte instituții culturale, și cu ajutorul tinerilor, poate organiza programe culturale de tipul:

- festivaluri de muzică, literatură sau film;
- expoziții de artă;

- carnavaluri;
- spectacole artistice, inclusiv de artă stradală.

Rețeaua profesională

Personalul bibliotecii trebuie să colaboreze și cu celelalte instituții ce activează în cadrul comunității și care oferă servicii destinate tinerilor. Un dialog permanent cu instituțiile de asistență socială, cu cele pentru ocuparea forței de muncă, cele sanitare sau cele de asistență juridică, ca și cu diversele asociații de tineri, pot ajuta bibliotecile să fie la curent cu noile tendințe, să afle despre eventuale apariții a unor probleme sociale anume sau a unor probleme de interes local, dar și să intre în contact cu tineri care, în mod obișnuit, nu intră niciodată într-o bibliotecă. Soluțiile comune pot fi ulterior dezvoltate și implementate în vederea îmbunătățirii vieții tinerilor.

Capitolul 4

Planificare și evaluare

O planificare eficientă presupune ca biblioteca să demareze, în prealabil, activități de culegere de date și să-și stabilească, cu precizie, obiectivele.

Culegerea de date este o etapă importantă a procesului de planificare și evaluare. Datele demografice, relevante pentru serviciile bibliotecii, trebuie culese din surse oficiale, puse la dispoziție de instituțiile guvernamentale, ca, de ex., rezultatele recensămintelor, indicatorii progresului școlar, indicatorii economici sau sociali. Culegerea acestor date, din surse cât mai diverse, îi va permite bibliotecii să schițeze un profil al populației tinere și să ia decizii cu privire la programele și serviciile sale, în deplină cunoștință de cauză.

O planificare eficientă a serviciilor destinate tinerilor ar trebui să se compună, la modul ideal, din trei până la șase obiective pe termen lung.

Apoi, bibliotecile trebuie să-și stabilească un obiectiv strategic pentru îmbunătățirea serviciilor destinate tinerilor. De asemenea, trebuie stabilit bugetul, în funcție de toate obiectivele prioritare.

Accentul ar trebui să se pună, cu prioritate, pe atingerea obiectivelor propuse. Acest lucru îi va permite bibliotecii să se concentreze, mai degrabă, pe câteva obiective anume, dar unde să înregistreze un progres susținut, decât să irosească resurse în multiple direcții, fără un succes cuantificabil. Spre exemplu, o bibliotecă și-ar dori să conceapă o colecție de documente pentru tineri și să ofere un spațiu atractiv pentru aceștia. O altă bibliotecă, poate, s-ar concentra, mai degrabă, pe suportul educativ oferit sau pe îmbunătățirea ratei de alfabetizare a tinerilor. Obiectivele ar trebui selectate atât în funcție de nevoile utilizatorilor, cât și de resursele disponibile pentru satisfacerea acestor nevoi.

Biblioteca ar trebui să solicite date și de la tinerii care nu-i folosesc serviciile.

Evaluarea calității serviciilor

Pentru determinarea succesului activităților și serviciilor destinate celor tineri trebuie utilizați atât parametri calitativi, cât și cantitativi. Pentru bibliotecile care doresc să evalueze eficiența serviciilor pe care le oferă tinerilor, se sugerează utilizarea următorilor parametri.

Cinci parametri de bază în evaluarea calității serviciilor:

- circulația, per capita, a documentelor de bibliotecă destinate tinerilor;
- cheltuielile, per capita, din bugetul bibliotecii, pentru achiziționarea de materiale destinate tinerilor;
- suprafața, per capita, în care sunt expuse materiale destinate tinerilor;
- indicii de circulație – se împarte numărul de documente difuzate la numărul total de documente din colecție;

- numărul de vizite la bibliotecă, per capita.

Alți parametri:

- procentul vizitelor la bibliotecă, în raport cu totalul populației tinere;
- vizitarea sediilor bibliotecii de către tineri;
- numărul tinerilor înscriși la bibliotecă, raportat la întreaga populație;
- indicii de circulație a materialelor destinate tinerilor, consultate în regim de sală de lectură;
- serviciile de referință, raportate la totalul populației tinere;
- numărul solicitărilor de informații care au putut fi onorate;
- numărul de grupuri de vizitatori și numărul solicitărilor pentru turul bibliotecii;
- numărul de vizite ale bibliotecarilor din alte biblioteci;
- evidența „neoficială” a succesului activităților și serviciilor oferite;
- sondaje și interviuri, care să stabilească eventuale schimbări sau îmbunătățiri, în ceea ce privește atitudinea, cunoștințele, abilitățile sau beneficiile tinerilor, întrebându-i, direct, dacă acțiunile întreprinse de bibliotecă au avut o contribuție la acestea;
- utilizatorii ar trebui să contribuie la evaluări;
- utilizarea standardelor naționale (dacă există).

Capitolul 5

Marketing și promovare

O activitate importantă este promovarea bibliotecii, direcționată către tineri. Mulți tineri nu cunosc gama și valoarea resurselor care există, la dispoziția lor, în bibliotecă.

Campania publicitară ar trebui să cuprindă metode cât mai variate de a ajunge la publicul tânăr.

Sugestii pentru campaniile de marketing ale bibliotecii și serviciilor sale:

- afișarea de materiale publicitare în locurile frecventate de tineri: cinematografe, cafenele, magazine;
- creșterea credibilității, prin consultarea adolescenților în conceperea campaniei și a materialelor publicitare, și folosirea sugestiilor acestora;
- promovarea serviciilor destinate tinerilor, pe o pagină de internet a bibliotecii, special dedicată lor;
- sponsorizarea unor evenimente care să implice biblioteca într-o cauză umanitară, susținută de tineri;
- organizarea de concursuri, care să le ofere tinerilor șansa de a-și etala cunoștințele și abilitățile;
- conceperea unor materiale promoționale care să demonstreze înțelegerea culturii tinere (de exemplu, cu subiecte din sport, lumea vedetelor, dragoste, noile tendințe sau muzică);
- conducerea campaniei publicitare prin intermediul partenerilor din comunitate (școli sau alte organizații).

Capitolul 6**Bune practici**

Manualul de bune practici de mai jos este conceput pentru a oferi soluții suplimentare și a orienta bibliotecile asupra modului în care poate fi el folosit. Fiecare bibliotecă își va alege acele proiecte și servicii care ar aduce cel mai ridicat beneficiu tinerilor din comunitatea în care funcționează. Răspunsul primit, din partea tinerilor, de către fiecare bibliotecă, diferă substanțial, întrucât el se bazează pe așteptările și caracteristicile specifice populației tinere dintr-o anumită comunitate, precum și de resursele bibliotecii și ale comunității respective.

Îndrumare pentru rezolvarea temelor de casă

Bibliotecile din Danemarca au semnat un acord, cu Ministerul Culturii și Ministerul pentru Emigrație, în vederea creșterii capacității bibliotecilor de a veni în întâmpinarea nevoilor tinerilor proveniți din rândul minorităților, nevorbitori nativi de limba daneză. Au fost, astfel, finanțate programe de ajutorare a elevilor la rezolvarea temelor de casă, cunoscute sub denumirea de *Cafenelele temelor pentru acasă*, programe adresate elevilor bilingvi. Mulți dintre tutorii voluntari sunt persoane în vârstă sau studenți. Printre beneficiile obținute se numără îmbunătățirea abilității lingvistice, rezultate școlare mai bune sau șansa întâlnirii altor elevi, aflați în aceeași situație și având aceleași nevoi.

Cluburile din cadrul bibliotecii

Biblioteca Publică din Aalborg (Danemarca), a organizat câteva tipuri de cluburi destinate tinerilor, cu scopul de a-i atrage la bibliotecă și de a-i angrena în activități sociale constructive. În fiecare zi a săptămânii, se întâlnesc, pe rând, membrii fiecărui club. Luni este clubul jucătorilor de *Wii*; marți, cel al fanilor Manga (benzi desenate japoneze); miercuri, cel pentru rezolvarea temelor pentru acasă; iar joi, cel de lectură, care supune dezbaterii diverse tipuri de cărți de proză sau de poezie. Bibliotecarii dezvoltă relații strânse cu tinerii, legături din care se nasc proiecte noi, valoroase și utile serviciilor de bibliotecă.

Biblioteca multimedia pentru tineri

Biblioteca din Hamburg (Germania) a deschis o secție pentru tineret, cu scopul de a le oferi, celor care locuiesc în apropiere, o modernă bibliotecă multimedia și un spațiu primitiv, unde să își poată petrece timpul liber.

Jumătate din colecție este pe suport tradițional, iar jumătate, pe suport audi-

ovideo, respectiv CD-uri, DVD-uri, cărți audio, table de joc, reviste, jocuri pentru calculator sau pentru console *Xbox*, *Playstation*, *Nintendo DS* sau *Wii*. Printre cele mai căutate resurse din colecția secției se numără romanele de aventuri și cele polițiste, benzile desenate, jocurile, cărțile sau revistele despre dragoste și sex, despre stres, despre dependență etc.

Biblioteca pentru tineret caută să promoveze lectura și abilitățile multimedia prin punerea la dispoziția publicului a cât mai multor resurse de acest tip.

Clădirea care adăpostește biblioteca pentru tineret este o fostă fabrică de elice, renovată, unde, alături de bibliotecă, funcționează o cantină și un cinematograful.

Cultura și stilul de viață adolescente sunt împărtășite și sărbătorite și în Viroflay, o suburbie a Parisului. O nouă bibliotecă multimedia pentru adolescenți se umple de zgomotul walkmanurilor, telefoanelor mobile și a MP3-urilor, în incinta bibliotecii fiind permisă utilizarea tuturor acestor aparate. Poate fi descărcată, legal, muzică de pe internet și încărcată, apoi, în aparatul personal. Între tineri și personalul bibliotecii s-a format o relație bazată pe o deplină încredere, fapt ce conduce la creșterea nivelului de autocontrol a tinerilor. Secția a sponsorizat un atelier de benzi desenate și filme de scurt metraj, iar creațiile tinerilor au rulat pe ecranele din bibliotecă.

O noapte întreagă, petrecută în bibliotecă

În Troyes (Franța), tineri, cu vârste cuprinse între 15 și 20 de ani, sub supravegherea adulților, s-au închis o noapte întreagă, de bună voie, în bibliotecă, pentru a experimenta o așa-numită „educare, peste noapte”.

Subiectul propus a fost *Cărțile și cinematograful*. Întreaga noapte, tinerii au vizionat filme de scurt metraj, au avut întâl-

niri cu scriitori, regizori și scenariști, iar la sfârșit, au servit micul dejun împreună cu aceștia. Astfel, de evenimente cresc sentimentul de independență, impulsionează creativitatea, și generează o atitudine pozitivă față de serviciile bibliotecii.

Dezvoltarea serviciilor destinate tinerilor cu deficiențe de vedere

Începând cu anul 2007, Biblioteca „Lucien Herr” din Saint Jacques de la Lande (Bretania, Franța) a lărgit accesul la concursul anual de literatură pentru tineri, dându-le, astfel, posibilitatea și tinerilor cu deficiențe de vedere să participe la acesta. Biblioteca multimedia a pus la dispoziție transpunerea audio a 10 titluri, aflate în concurs. Din anul 2008, creațiile literare participante la concurs sunt prezentate în lectura unor actori profesioniști. Adolescenții care locuiesc în Saint Jacques de la Lande au primit câteva copii ale cărților audio, precum și aparatele la care pot fi ascultate. În acest fel, tinerii cu deficiențe, nu numai că nu sunt marginalizați, ci, dimpotrivă, le este recunoscută valoarea și li se oferă mijloace prin care să poată participa la activitățile organizate de bibliotecă.

Tineri în sprijinul tinerilor

Cafeneaua devoratorilor de carte, din Rijeka (Croatia), este cel mai vechi club pentru tineri din oraș, renumit pentru proiectul *Adolescenți pentru adolescenți / Tineri în sprijinul tinerilor*. Proiectul a fost demarat în anul 2001, sub forma unei serii de ateliere, organizate de tinerii utilizatori ai bibliotecii pentru colegii lor, de aceeași vârstă. Membrii clubului se întrunesc o dată pe lună, iar activitățile sale atrag tineri cu vârste cuprinse între 14 și 19 ani, uniți de interesul lor comun pentru carte și lectură. Tot lunar, membrii grupului decid cartea ce urmează a fi citită și supusă dezbaterii. Clubul are și un panou informativ, amplasat în bibliotecă, pentru anunțuri legate de întâlniri, teme

sau recomandări de lectură. Ei fac recomandări pe site-ul bibliotecii și, ocazional, realizează recenzii de carte la postul local de radio. Clubul este un excelent exemplu de implicare activă a tinerilor.

Artă creativă

În cadrul unui proiect, intitulat *Svastarnica*, derulat de tinerii din orașul Zadar (Croatia), li se oferă posibilitatea adolescenților să-și pună în lumină talentul creativ. Activitățile au caracter lunar și se bazează pe conceptul concursului de muzică live, tinerii fiind încurajați să-și prezinte producțiile artistice, în fața colegilor lor. *Svastarnica* este un proiect deschis tuturor tinerilor, invitați să își pună în lumină talentul artistic, în cele mai diverse domenii: muzică, dans, artă teatrală, pictură, modă și scriere creativă.

Noile generații de tineri au alte metode de petrecere a timpului liber: testele de cultură generală, pantomima, rezolvarea șaradelor sau alte tipuri de concursuri. Deși scopul este cel de a le crește tinerilor încrederea în ei înșiși și de a le asigura o distracție de calitate, bibliotecarii care coordonează acest program folosesc prilejul și pentru a propune subiecte din literatura pentru tineri, promovând, astfel, lectura, într-un mod relaxant și prietenos.

Bibliotecari în rol de adolescenți

Acomodarea personalului bibliotecii cu stilul de viață și cultura tinerilor este un pas esențial în conceperea ofertei de servicii destinate acestora.

O bibliotecă din Richmond, Virginia (SUA), a găzduit recent o seară specială, în care bibliotecarii au intrat în rolul de adolescenți. S-au strâns într-o vineri seara, după orele de program, să mănânce împreună pizza și să joace, pe calculator, cele mai cunoscute jocuri pentru adolescenți: *Guitar Hero*, *Wii* și *Dance, Dance Revolution*. Au constatat că le place să joa-

ce astfel de jocuri și să-și creeze, on-line, profiluri pentru jocurile *Wii*. Bibliotecarii au apreciat, dintr-o perspectivă nouă, și această componentă a culturii tinerilor, simțindu-se mai aproape de tinerii din comunitate.

Săptămâna tehnicii pentru adolescenți

Pe întreg parcursul Săptămânii tehnicii pentru adolescenți, Biblioteca La Puente, din Los Angeles Country (SUA), va găzdui activități on-line destinate tinerilor.

Săptămâna tehnicii pentru adolescenți este un eveniment organizat, anual, în SUA, cu scopul de a atrage atenția asupra rolului jucat de tehnologie în viața tinerilor.

Programul *La Puente* se va concentra asupra alfabetizării informatice, prin oferirea de carduri-cadou pentru răspunsurile corecte la întrebările legate de bazele de date sau de resursele on-line. De asemenea, tinerii vor fi informați și despre caracterul privat și siguranța comerțului on-line de cărți destinate Secției pentru tineret.

Ziua de vineri va fi destinată tehnicii distractive, tinerii având ocazia să se întrecă la jocuri *Wii*, *Guitar Hero* și *Dance, Dance Revolution*.

Biblioteca Queens, din Forest Hills, New York (SUA), va lansa un program, intitulat *Amicii tehnicii*, care va aduce la un loc tineri și vârstnici, cei din urmă, dornici să se inițieze în noile tehnologii, dobândind, în același timp, noțiuni legate de siguranța și caracterul privat al mediului on-line.

Proiectul se va axa pe cele mai distractive și amuzante aspecte ale noilor tehnologii: podcasturile, clipurile video și jocurile pe calculator.

Pe parcursul Săptămânii tehnicii pentru adolescenți, tinerii selectați vor juca, alături de vârstnici, jocuri pe console *Wii*, continuând să se întâlnească, în următoarele 10 săptămâni, și pentru alte activități tehnice.

Anexă**Formular de autoevaluare**

Pentru obținerea unor rezultate cât mai exacte și folosind tabelul de mai jos ca pe un model de evaluare, se vor introduce, în fiecare rubrică, luna și anul corespunzător progresului bibliotecii (de exemplu: dacă instituția dvs. urmează să ia în considerare introducerea serviciilor destinate tinerilor, introduceți în tabel luna și anul în care acest lucru ar urma să se întâmple).

Pentru a veni în întâmpinarea nevoilor tinerilor, fiecare bibliotecă publică:

1. Va opta să ofere tinerilor servicii de înaltă calitate, considerând aceste servicii ca fiind la fel de importante ca și cele destinate adulților.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

2. Va include serviciile destinate tinerilor printre misiunile sale de bază.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

3. Va oferi soluții simple pentru obținerea permisului de bibliotecă și posibilitatea accesului la unele servicii de bibliotecă cu regim privilegiat.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

4. Va utiliza o semnalizare vizibilă, realizată atât în cuvinte, cât și în imagini, oferindu-le astfel utilizatorilor posibilitatea de a se putea orienta singuri în bibliotecă.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

5. Va oferi colecțiilor destinate tinerilor, un spațiu special delimitat, în toate locațiile bibliotecii, colecții ce vor fi accesibile inclusiv prin servicii mobile și de livrare.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

6. Va selecta și va achiziționa colecții pentru acest segment de vârstă, menite să susțină inițierea în lectură a „tinerilor cititori”.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

7. Va oferi un mediu primitiv, confortabil și sigur, potrivit primelor etape de dezvoltare și învățare ale copiilor.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

8. Va oferi colecții generoase de resurse, potrivite vârstei, în formate variate, inclusiv jocuri pentru calculator, resurse tipărite, resurse multimedia și diverse echipamente și dispozitive.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

9. Va oferi materiale și servicii tuturor utilizatorilor tineri, indiferent de statutul acestora.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

10. Va oferi personal calificat, capabil să ofere servicii de referință, sugestii de lectură sau să prezinte activități culturale.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

11. Va fi responsabilă de promovarea celor mai noi oferte educaționale și cursuri de calificare.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

12. Va veni în întâmpinarea diverselor nevoi culturale și lingvistice ale utilizatorilor săi, prin achiziționarea de resurse sau servicii.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

13. Va oferi programe și activități adaptate segmentului de vârstă vizat, la diverse ore ale zilei, în zile diferite din săptămână, pentru a se adapta astfel programului foarte divers al utilizatorilor.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

14. Va distribui, în cadrul comunității, pliante cu informații legate de serviciile sale, menite să atragă atenția potențialilor utilizatori.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

15. Va încheia parteneriate cu diverse instituții și organizații pentru a oferi celor mai tineri membri ai comunității cele mai bune facilități, servicii și oportunități.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

16. Va organiza activități cu invitați, care să abordeze o varietate cât mai mare de subiecți, cum ar fi: educația parentală, utilizarea internetului, consumul de droguri etc.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

17. Va face publicitate valorii bibliotecii publice, prezentând-o drept o bogată și primitoare resursă a comunității, prin intermediul site-ului bibliotecii și al altor mijloace media, inclusiv radio și TV, adresându-se și în limbile minorităților.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

18. Va organiza întâlniri și discuții informale pentru a construi și întări încrederea tinerilor și capacitatea lor de a rezolva probleme.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

19. Se va preocupa să aibă un personal cât mai competent, sensibil, reflectând o cât mai mare diversitate culturală (minoritățile din comunitate), pentru a putea astfel veni în întâmpinarea nevoilor multiculturale ale utilizatorilor.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

20. Va implementa instrumente și criterii de evaluare pentru a responsabiliza personalul și a-i oferi oportunități de dezvoltare profesională, cu scopul de a asigura servicii de înaltă calitate pentru toate segmentele sociale.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

21. Va lupta pentru obținerea unui buget adecvat în vederea oferirii de servicii gratuite.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

22. Va selecta cele mai bune practici, provenite în întreaga lume, va adapta și va aplica idei noi ce sunt în beneficiul bibliotecii, în calea sa spre excelență.

de luat în considerare	etape în curs	deja implementate	realizare și evaluare

Prezentul ghid este o ediție revizuită a celui publicat în 1996 de către Biroul Permanent al Comisiei pentru Biblioteci de copii și tineret. Adresăm mulțumiri membrilor grupului de lucru: *Viviana Quinones* (Franța), *Ivan Chew* (Singapore) și *Ingrid Bon* (Olanda), dar, în mod special, doamnei *Pat Muller* (Richmond, SUA), pentru munca excelentă depusă în coordonarea întregii activități de realizare a ghidului.

METODE CREATIVE FOLOSITE ÎN ACTIVITĂȚILE DE TINERET: SUPPORT DE CURS

Realizare de Fundația Life –
Centrul de resurse și informații pentru organizații

Abstract

The purpose of this article is to provide user-friendly resources and tools to community members and library professionals who want to promote positive youth development in their communities. The material can be used to educate community groups and service providers about positive youth development with the ultimate goal of facilitating organizational and community change. The article includes information on training activities, handouts, brief power point presentations and references to other resources.

Keywords: public library, library professionals, community change, teenagers.

* * *

1. Educația formală versus educația nonformală

„Nu poți învăța un om, îl poți doar ajuta să învețe.” (Galileo Galilei)

Educația formală

Educația formală este acel tip de educație care operează într-o instituție reglementată de reguli și norme, numită școală.

Caracteristici:

- instituționalizată, ierarhizată;
- supraveghează cadrul în care se desfășoară procesul de educație;
- impune reguli și norme;
- gradată cronologic (de la educația primară până la educația universitară);
- organizată și condusă de la centru (Ministerul Educației);
- evaluarea în cadrul educației formale este realizată de către profesor;
- procesul învățării este orientat spre profesor;
- folosește metode puțin participative;

- autoritatea și disciplina sunt impuse prin constrângere;

- relația profesor-elev este formală.

Educația nonformală

Educația nonformală nu se traduce ca o activitate lipsită de un efect formativ, ci trebuie înțeleasă ca o realitate educațională mai puțin formalizată.

Forumul European de Tineret definește educația nonformală ca o activitate educațională organizată sau semiorganizată ce operează în afara structurilor și rutinelor sistemului educațional formal.

Caracteristici:

- maximizează procesul de învățare minimalizând constrângerea specifică școlii;
- oferă o utilitate practică imediată cunoștințelor învățate;
- se desfășoară în contexte diverse;
- are cadru de învățare și conținut lejer;
- folosește metode care stimulează implicarea și participarea tinerilor;
- are o structură și o planificare flexibilă;
- procesul învățării este opțional / facultativ și este orientat spre participant;
- se bazează pe experiența participantului;
- evaluarea în cadrul educației nonformale este realizată de cel care învață;
- autoritatea este aleasă de către membrii grupului, nu este impusă;
- stimulează formarea relațiilor interumane informale (relația lucrători de tineret – participant nu este formalizată).

Cea mai mare diferență între educația formală și nonformală este metoda folosită.

Metoda este un mijloc prin care sunt îndeplinite obiectivele unei activități. Ea răspunde, de obicei, la întrebarea „Cum?”.

Atunci când alegem o metoda trebuie să ținem cont de conținutul informațional

și de măsura în care dorim să implicăm auditoriul. Metoda nu se folosește de dragul ei, ci pentru a facilita procesul de înțelegere a participanților.

Diferența între profesor și instructor din perspectiva educației nonformale

	Profesor	Lucrător de tineret
Proces	Mai puțin important	Foarte important
Conținut	Rol central	Important
Metode educaționale	Preponderent frontale	Metode diverse
Stil de comunicare	Transmiterea conținutului	Divers, interactiv
Putere	Absolută	Absolută, împărtășită
Orientarea spre participant	Puțin importantă	Foarte importantă

Afirmatii adevărate și false despre educația nonformală

1. Ministerul Educației este autoritatea de control în domeniul educației în general, deci și a educației nonformale.

– **Fals.**

2. Prelegerea este o metodă folosită doar în școli, nu și în cadrul educației nonformale.

– **Fals.**

3. Educația nonformală nu are un caracter formativ, în cadrul ei nu se transmit informații participanților.

– **Fals.**

4. Unele elemente ale educației nonformale sunt folosite și în școli.

– **Adevărat.**

5. În educația nonformală nu ne interesează cum învață participantul, ci doar cât de mult a reținut.

– **Fals.**

6. Învățarea nonformală nu presupune evaluarea celor învățate, la sfârșitul procesului.

– **Fals.**

7. Educația nonformală are loc într-un cadru organizat.

– **Adevărat.**

8. În timpul unui proces de învățare nonformală, participantul poate opri ori-

când instructorul pentru a-și clarifica aspecte pe care nu le-a înțeles.

– **Adevărat.**

9. În educația nonformală vom aștepta până când toți participanții și-au îndeplinit sarcina trasată, după care trecem mai departe.

– **Adevărat.**

10. Educația nonformală poate avea loc într-o sală de clasă, într-o sală de seminar sau în aer liber.

– **Adevărat.**

11. În procesul de învățare nonformală unor participanți le este permis să stea pe jos.

– **Adevărat.**

12. Într-un cadru de educație nonformală participantul poate face glume ori când pe seama instructorului fără ca acesta să îl atenționeze.

– **Fals.**

13. Participanții trebuie să se adrese instructorului cu „Dumneavoastră”.

– **Fals.**

14. Participanții pot bea și mânca în procesul de educație nonformală.

– **Adevărat.**

15. Între participanți și instructor trebuie să existe o relație de subordonare ierarhică.

– **Fals.**

16. Planul inițial al cursului se poate modifica pe parcurs, în funcție de reacția participanților.

– **Adevărat.**

17. Educația nonformală se bazează pe experiența participantului.

– Adevărat.

18. În cadrul educației nonformale tinerii se joacă, nu învață nimic.

– **Fals.**

19. Cadrul educației nonformale îți oferă posibilitatea să spui ceea ce gândești.

– **Adevărat.**

20. O greșeală este pedepsită într-un cadru nonformal.

– **Fals.**

21. Implicarea participantului este esențială într-un proces de educație nonformală.

– **Adevărat.**

2. Îndrumătorul de tineret

Ce face îndrumătorul de tineret?

Îndrumătorul de tineret sprijină tinerii pentru ca aceștia să învețe lucruri noi despre ei înșiși, despre alții și despre societate în general prin activități de educație nonformală în care se îmbină distracția cu provocarea și cu învățarea.

Un îndrumător de tineret trebuie să trateze tânărul cu atașamentul unui bun prieten și cu profesionalismul unui consilier.

Lucrătorul de tineret lucrează cu tineri având vârsta între 11 și 25 de ani, dar mai ales cu cei între 13 și 19 ani.

Ce este lucrul cu tinerii?

Elemente distinctive ale lucrului cu tinerii:

- tinerii hotărăsc că doresc să fie implicați, se implica voluntar – poate pentru că vor să se relaxeze, să stabilească prietenii, să se distreze etc.;

- lucrul începe acolo unde se află tinerii – de la percepția lor asupra societății, de la sferele lor de interes, de la locația fizică în care se află;

- duc tinerii dincolo de punctul în care se află – îi încurajează să fie critici și creativi în reacțiile lor față de experiențele pe care le-au trăit și față de societatea care îi înconjoară;

- are loc pentru că tinerii sunt tineri, nu pentru că fac parte dintr-o altă categorie socială – drogați, săraci, timizi etc.;

- se concentrează asupra tânărului ca tot unitar cu experiențele, interesele și perspectivele lui individuale complexe;

- recunoaște, respectă și tratează egal diferitele categorii de tineri;

- ajută la găsirea identităților comune ale tinerilor de diferite tipuri – femei, tineri cu dizabilități, emigranți, minorități sexuale etc.;

- se bazează pe ceea ce simt și cred tinerii nu doar de ceea ce știu și pot face;

- conlucrează cu alte sectoare care sprijină tinerii – educațional, social, medical etc.;

- completează educația formală oferind oportunități de valorificare maximă a potențialului lor.

Câteva componente-cheie ale lucrului cu tinerii:

- oferă tinerilor sprijin profesionist pentru a-i ajuta să facă progrese în diverse planuri;

- dă tinerilor posibilitatea de a-și face auzita vocea și de a influența luarea deciziilor la diferite nivele;

- oferă o gamă diversă de oportunități de dezvoltare socială și personală;

- ajută la prevenirea blazării și a excluderii sociale.

Activitățile de tineret le oferă acestora posibilitatea de a-și dezvolta abilitățile de care au nevoie pentru a face din viețile lor o poveste de succes.

Scopul activităților de tineret este de a conlucra cu tinerii pentru a le facilita dezvoltarea personală, socială și educațională, de a le oferi posibilitatea să își spună părerile și să își exercite influența în socie-

tate, în perioada lor de tranziție de la dependență (copil) la independență (adult).

Aspecte principale ale lucrului cu tinerii:

- construiește relații cu tinerii care le permit acestora să își exploreze și să își folosească propriile experiențe, să își planifice acțiunile și să acționeze;

- facilitează procesul de învățare a tinerilor, dezvoltarea lor socială și personală;

- oferă tinerilor posibilitatea de a organiza activități și proiecte, asumându-și astfel responsabilități și luând decizii;

- lucrează în concordanță cu valorile de bază ale lucrătorului de tineret;

- planifică, desfășoară și dezvoltă activități de tineret;

- sprijină și dezvoltă practica eficientă și etică în activitățile de tineret.

Rolul îndrumătorului de tineret este de a lucra cu tinerii în diversele lor sfere de interes într-un mod educativ și participativ care să le ofere siguranță în propriile forțe, promovând, în același timp, egalitatea șanselor și incluziunea socială.

Activitățile de tineret se desfășoară în diferite situații și locații, folosind diferite abordări:

- centre sau cluburi de tineret;
- lucrători detașați;
- localuri mobile;
- școli;
- programe guvernamentale;
- proiecte de informare, consiliere și consultanță;

- proiecte orientate spre grupuri specifice de tineri;

- proiecte orientate spre activități de un anumit specific;

- medii extracomunitare și internaționale.

Prin intermediul activităților de tineret, tinerii...

- câștigă încredere și respect de sine în timp ce se distrează și se socializează cu egalii lor;

- își dezvoltă noi aptitudini și interese prin activități de grup;

- învață lucruri noi și ajung să înțeleagă unele fenomene care le afectează viața;

- dobândesc abilități de planificare, organizare și lucru în echipă prin intermediul participării active;

- învață să folosească serviciile și informațiile disponibile pentru a lua decizii optime cu privire la viața lor;

- câștigă un control sporit asupra propriilor destine alegând acele opțiuni educaționale de care au cea mai mare nevoie;

- exersează luarea deciziilor și asumarea responsabilităților, câștigând experiență de viață.

De ce este nevoie pentru a deveni îndrumător de tineret de succes?

În primul rând, de trei ingrediente:

- ascultare activă;
- simț al umorului;
- răbdare continuă.

Mai apoi, de câteva aptitudini de bază:

• comunicare:

- citirea și înțelegerea – a selecta informația, a evalua conținutul;
- scrierea – a compune un text;
- vorbirea – a discuta, a prezenta, a răspunde la întrebări;

• aptitudini matematice:

- măsurare – a citi un grafic;
- înțelegerea tabelelor și graficelor – a extrage și a interpreta informația dintr-un grafic;
- realizare de tabele și grafice – a transmite informații pe bază de grafice;
- folosirea matematicii – a utiliza elemente și operații matematice și statistice;

• tehnologia informației:

- lucrul cu calculatorul – a folosi calculatorul pentru operații de bază;
- folosirea programelor – procesare și producerea de date cu ajutorul mai multor tipuri de programe;

– găsirea informației – a căuta, a extrage și a prezenta informația din surse informatice locale sau aflate la distanță;

• **rezolvarea problemelor:**

– investigarea – a cerceta și a analiza o problemă familiară sau nefamiliară, cauzele ei multiple, prin acțiuni complexe;

– planificare și rezolvare – a planifica, a organiza și a desfășura activități care să rezolve o problemă specifică;

– verificare și evaluare – a verifica dacă activitatea propusă e practică și eficientă;

• **lucrul în echipa:**

– analiză și pregătire – a sintetiza idei, a construi un scop comun, un plan comun de acțiune;

– planificare și negociere – a planifica desfășurarea unei activități complexe în grup;

– lucru în echipă – a desfășura activități în / de grup;

– verificare și evaluare – a verifica dacă activitatea în / de grup a dat rezultatele așteptate;

• **îmbunătățirea performanțelor și învățarea continuă:**

– evaluarea – autoevaluarea și solicitarea de feed-back;

– specializarea – aprofundarea cunoștințelor existente;

– deschiderea – învățarea continuă a unor elemente noi.

3. Stiluri de învățare

Kolb a popularizat un lucru observat de instructori de mult – că oamenii au stiluri diferite de a învăța.

Doi specialiști în domeniul managementului dezvoltării și învățării, Peter Honey și Alan Mumford, cercetând studiile lui Kolb, au dezvoltat o teorie a stilurilor de învățare. Ei au clasificat cele patru stiluri de învățare astfel:

Stilul activ

Persoanele active se implica în experiențe noi, fără prejudecăți. Ei se bucură de prezent și au o gândire deschisă, care îi face să fie entuziași ai orice este nou. Emit judecăți mai mult bazate pe sentimente și intuiție, decât pe teorie, pe care o caracterizează ca fiind „prea abstractă”.

Filozofia lor este: „Voi încerca totul o dată!”

Zilele lor sunt pline de activități. Le place să se ocupe de situațiile de criză, le place provocarea noului, dar se plictisesc de detalii. Sunt prietenoși și deschiși și le place să facă parte din grupuri ce fac diverse activități.

Persoanele active învață mai bine din cursurile unde:

- există noi experiențe, oportunități din care să învețe;

- se desfășoară scurte exerciții, activități de grup;

- există o serie de lucruri ce pot fi testate;

- există ceva de făcut pentru ei special;
- li se permite conceperea unor idei, fără restricții.

Stilul reflexiv

Persoanele reflexive stau deoparte și judecă experiențele, observându-le din diferite perspective. Ei colectează date atât personal, cât și prin alții, și preferă să le analizeze atent înainte de a ajunge la o concluzie. Ceea ce contează pentru ei este acest proces de colectare și analizare a datelor și tind să amâne concluzia finală cât mai mult.

Filozofia lor este: „Nu fi prea grăbit!”

Sunt persoane meditative, care îi ascultă pe ceilalți și încearcă să aibă imaginea completă înainte de a-și spune părerea.

Persoanele reflexive învață cel mai bine din cursuri unde:

- au posibilitatea să observe / să reflecteze asupra activității lor;

- au posibilitatea să stea deoparte, ascultând și privind la ceilalți;

- au la dispoziție timp de gândire și pregătire înainte de a face un exercițiu sau comentariu;

- au posibilitatea să recapituleze evenimentele;

- au materiale scrise și demonstrații riguroase.

Stilul teoretician

Teoreticienii își adaptează și integrează observațiile în teorii ce sună logic. Ei analizează o problemă în mod logic, pas cu pas, și asamblează toate împrejurările într-o teorie coerentă. Au tendința de a fi perfecționiști, sunt preocupați de principii, teorii, modele.

Filozofia lor este: „Dacă este logic, trebuie să fie corect!”

Întrebările pe care le pun cel mai des sunt: „Are sens? Care sunt ipotezele de bază?” Au tendința de a fi detașați și analitici, mai degrabă obiectivi decât subiectivi. Preferă certitudinea, ambiguității. Învăță mai ușor de la persoanele cu autoritate, într-un mediu impersonal.

Teoreticienii învață mai bine din cursurile unde:

- ceea ce este prezentat face parte dintr-un sistem;

- au posibilitatea să chestioneze ipotezele de bază sau metodologia;

- iau parte la activități structurate, cu scop precis;

- pot asculta cauzele succesului / eșecului;

- au la dispoziție material scris, diagrame.

Stilul pragmatic

Pragmaticii sunt oameni dornici să încerce idei, teorii, tehnici, pentru a vedea dacă funcționează în practica. Ei caută mereu noi idei și profită de prima ocazie pentru a le experimenta. Ei se întorc de la cursuri cu idei pe care le pun în practică.

Filozofia lor este: „Nu este de folos, dacă nu funcționează!”

Nu au răbdare la discuții vagi și fără scop. Sunt persoane practice care iau de-

cizii practice. Le place să găsească modalități prin care să facă lucrurile să meargă.

Pragmaticii învață cel mai bine din cursurile unde:

- există o legătura evidentă între subiectul discutat și activități;

- sunt prezentate idei cu aplicabilitate evidentă;

- li se dă posibilitatea să exerseze, beneficiind de comentariile / asistența unui expert;

- li se prezintă un model util, pe care îl pot replica;

- li se oferă tehnici și aptitudini care se aplică în mod curent activității pe care o desfășoară.

Ar trebui subliniat că este puțin probabil ca un individ să se încadreze exact în caracteristicile unei categorii. Acest lucru nu se întâmplă, pentru că fiecare învață folosind o combinație de metode, ce derivă din cele patru modele. Totuși, oamenii au un stil de învățare preferat, cu ajutorul căruia învață mai eficient.

Ce înseamnă o învățare eficientă?

Învățarea este mai eficientă, când noi, fiind cei care învață:

- știm ce avem de făcut;

- înțelegem de ce o facem;

- avem acces la resurse pe care le putem înțelege;

- avem timp să ne dezvoltăm capacitățile necesare;

- lucrăm într-un ritm ce ne convine;

- avem sprijinul necesar;

- suntem interesați de ceea ce facem;

- facem activități variate;

- putem trece în revistă propriile noastre progrese;

- avem proprietate pe ceea ce facem.

Stiluri de învățare

Parcurgeți chestionarul stilurilor de învățare și punctați conform instrucțiunilor. Transferați punctajul pentru fiecare poziție a ciclului de învățare, în diagramă și uniți punctele obținute. Cea mai lungă

axă din figura obținută indică felul dumneavoastră preferat de învățare. Completarea chestionarului nu are limită de timp. Corectitudinea rezultatelor depinde de cât de sincer veți fi. Nu există răspunsuri bune sau proaste. Dacă sunteți de acord cu o afirmație, puneți semnul „O”. Dacă nu sunteți de acord, puneți semnul „X”.

- Am opinii foarte ferme despre ceea ce este bine sau rău, corect sau incorect.
- Acționez adesea fără să țin cont de consecințele posibile.
- Tind să soluționez problemele pas cu pas.
- Consider că procedurile formale limitează libertatea de acțiune a oamenilor.
- Am reputația că spun cu voce tare, simplu și direct, ceea ce gândesc.
- Constat că acțiunile bazate pe intuiție sunt la fel de valabile ca și cele bazate pe o gândire și o analiză atentă.
- Îmi plac tipurile de activități care îmi permit să le pregătesc și să le implementez minuțios.
- Îi chestionez tot timpul pe oameni în privința premiselor lor fundamentale.
- Ce contează cel mai mult este dacă un lucru are aplicabilitate practică.
- Caut în mod activ experiențe noi.
- Când aud despre o idee sau o abordare nouă, încep să mă gândesc la felul cum pot fi aplicate în practică.
- Țin foarte mult la autodisciplină; de exemplu, îmi supraveghez regimul alimentar, fac exerciții fizice zilnice, respect un program strict.
- Mă mândresc când realizez o lucrare fără cusur.
- Mă împac mult mai bine cu persoanele logice, analitice, decât cu cele spontane, „iraționale”.
- Mă preocupă foarte mult interpretarea datelor, la care am acces, și evit să trag concluzii pripite.
- Îmi place să iau o decizie după ce mă gândesc cu atenție și cântăresc cu grijă toate alternativele.
- Mă atrag mai mult ideile noi, neobișnuite, decât cele cu aplicabilitate practică.
- Prefer să încadrez lucrurile în tipare cunoscute.
- Accept și mă supun procedurilor și politicilor atâta timp cât consider că eficientizează munca.
- Îmi place să leg acțiunile mele de un principiu general.
- În discuții îmi place să fiu exact la subiect.
- Tind să am relații mai degrabă distante decât informale cu colegii.
- Îmi place provocarea lucrurilor noi sau diferite.
- Îmi plac oamenii spontani, amuzanți.
- Acord o atenție mare detaliilor, înainte de a trage o concluzie.
- Mi se pare dificil să vin cu idei trăsnite.
- Nu cred în pierderea timpului datorită „învârtitului în jurul cozii”.
- Am grijă să nu trag prea ușor concluzii.
- Prefer să am cât mai multe surse de informații posibile.
- Oamenii neserioși, care nu iau lucrurile în serios, mă irită.
- Ascult punctul de vedere al altora înainte să mi-l spun pe al meu.
- Tind să spun deschis ce sentimente am.
- În discuții, îmi place să mă uit la alții cum vorbesc.
- Prefer să răspund la evenimente spontan, flexibil, decât să planific minuțios înainte.
- Tind să fiu atras / atrasă de tehnici cum ar fi: planuri de contingență, grafice, analize.
- Mă îngrijorează dacă trebuie să mă grăbesc cu o lucrare, dacă am un termen limită prea strâns.
- Tind să judec ideile oamenilor după aplicabilitatea lor practică.
- Oamenii liniștiți, tăcuți, mă fac să nu mă simt în largul meu.
- Mă simt iritat de oamenii care grăbesc lucrurile.

- Este mult mai important să savurezi prezentul, decât să te gândești la trecut sau la viitor.
- Cred că deciziile bazate pe o analiza atentă a tuturor informațiilor sunt mai bune decât cele bazate pe intuiție.
- Tind să fiu un perfecționist.
- În discuții culeg, de obicei, o mulțime de idei scoase la un moment.
- În întâlniri evidențiez ideile practice, realiste.
- Foarte des regulile sunt pentru a fi încălcate.
- Prefer să stau retras și să iau în considerare toate considerațiile.
- Văd adesea inconsistența și slăbiciuni în ideile altora.
- Vorbesc mai mult decât ascult.
- Pot, de regulă, să găsesc modalități mai bune și mai practice de a rezolva o problemă.
- Cred că rapoartele scrise trebuie să fie concise și la obiect.
- Cred că trebuie să primeze o gândire rațională, logică.
- Tind ca în relațiile cu oamenii să ating mai degrabă problemele concrete, decât să mă angajez în discuții cu caracter social.
- Îmi plac cei care abordează o problemă în mod realist, și nu teoretic.
- În cadrul unei discuții îmi pierd răbdarea, dacă apar digresiuni sau chestiuni irelevante.
- Dacă am întocmit un raport, fac, de regulă, foarte multe ciorne, până când scriu versiunea finală.
- Mă entuziasmează să încerc un lucru, ca să văd dacă merge în practica.
- Țin foarte mult să ajung la o soluție printr-o abordare logică.
- Îmi place să fiu eu cel care vorbește cel mai mult.
- În cadrul unei discuții, constat adesea că eu sunt cel realist, aducându-i pe oameni la obiect și evitând speculațiile fanteziste.
- Înainte de a lua o decizie, îmi place să cântăresc mai multe alternative.
- În discuțiile cu oamenii, constat adesea că eu sunt cel mai rațional și mai obiectiv dintre toți.
- Prefer, de regulă, să nu ies în față, să nu-mi asum controlul, să nu vorbesc mult.
- Îmi place când sunt în stare să-mi încădrez acțiunile curente în tabloul general al activității pe termen lung.
- Când ceva merge rău, mă mulțumesc să ridic din umeri și să pun totul în contul experienței.
- Am tendința să resping ideile spontane, fanteziste, pe motiv ca sunt inaplicabile.
- Este cel mai bine să gândești cu atenție înainte să treci la acțiune.
- În general, obișnuiesc mai mult să ascult decât să vorbesc.
- Am tendința să fiu dur cu cei cărora le este dificil să adopte o abordare logică.
- De cele mai multe ori, consider că scopul justifică mijloacele.
- Nu mă deranjează să-i lovesc pe oameni în sentimentele lor, atâta timp, cât reușesc să fac să meargă treaba.
- Mi se pare sufocant să lucrez după planuri formale și obiective specifice.
- Fac parte, de regulă, dintre cei care sunt sufletul unei petreceri.
- Fac orice este necesar pentru a-mi realiza lucrarea.
- Mă plictisesc repede de munca metodică, detaliată.
- Țin foarte mult să analizez premisele fundamentale, principiile și teoriile pe care se bazează diferitele lucruri și evenimente.
- Mă interesează întotdeauna ce gândesc oamenii.
- Îmi plac ședințele conduse metodic și cu respectarea agendei.
- Mă feresc de aspectele subiective, echi-voce.
- Îmi plac situațiile de criză cu agitația și dramatismul lor.

- Oamenii mă considera adesea insensibil la sentimentele lor.

Punctajul

Acordați câte un punct fiecărei afirmații pe care ați notat-o cu semnul „O”. Cele care au primit semnul „X” nu obțin nici un punct. Indicați pe lista de mai jos afirmațiile la care ați pus semnul „O”.

2	7	1	5
4	13	3	9
6	15	8	11
10	16	12	19
17	25	14	21
23	28	18	27
24	29	20	35
32	31	22	37
34	33	26	44
38	36	30	49
40	39	42	50
43	41	47	53
45	46	51	54
48	52	57	56
58	55	61	59
64	60	63	65
71	62	68	69
72	66	75	70
74	67	77	73
79	76	78	80
Activ	Reflexiv	Teoretician	Pragmatic

Sursa: P. Honey, A. Mumford (1929) – *The Manual of Learning Styles*.

4. Metodologia învățării experiențiale

Metodologia învățării experiențiale prezintă o abordare inovatoare a instruirii și include o structură flexibilă a activităților de învățare în grup și exerciții similare experiențelor „din viață”. Insușirea de către participanți a cunoștințelor și calităților legate de activitatea acestora sunt facilitate

de formatori. Principala funcție a formatorului este aceea de a crea medii propice învățării, stimulative, relevante și eficiente. Această abordare experiențială a învățării, care are în centru adultul, permite participanților să-și conducă și să-și asume responsabilitatea învățării în mod individual.

Învățarea experiențială, după cum o arată și numele, este învățarea din experiențe și intervine atunci când o persoană se angrenează într-o activitate, revizuieste această activitate în mod critic, trage concluzii utile și aplică rezultatele într-o situație practică. Procesul experiențial urmează următorul ciclu teoretic, modelul lui Kolb.

Experiența

Aceasta constituie atât activitatea inițială, cât și faza producerii de date a ciclului învățării experiențiale. Experiența este, de fapt, un element inerent al vieții. Totuși, în învățarea experiențială aceasta activitate este legată de procesul care include interpretarea experienței, generalizarea și stabilirea modului în care va fi folosită învățătura. Procesul învățării experiențiale ajută indivizii să diminueze reacțiile subiective și pune în evidență elementele obiective ale experienței lor.

Există o serie întregă de activități de învățare care pun la dispoziția participanților experiențele din care aceștia pot extrage informații pe care să le prelucreze, să le generalizeze și să le aplice în viitor. Activitățile individuale sau de grup folosite pentru a facilita etapa experimentală include:

- atribuirea de roluri;
- studii de caz;
- filme și diapozitive;
- discutarea descrierilor experiențelor în situații actuale în care să reacționeze și / sau să participe;
- participanții se instruiesc unii pe alții.

Prelucrarea

Este o etapă crucială în ciclul învățării experiențiale unde indivizii discută cu ceilalți experiențele specifice pe care le-au avut în cadrul primei faze. Aceasta poate

avea loc individual, în grupuri mici de lucru sau cu întregul grup.

Indivizii fac un schimb de reacții cognitive și afective referitoare la activitățile în care au fost angajați și încearcă să lege aceste gânduri și sentimente pentru a trage învățăminte din respectivele experiențe. Inițial, experiența poate să pară sau nu plină de sens pentru participanți, totuși, această fază le permite să aprofundeze experiența și să concentreze motivele pentru care au ajuns la concluziile respective.

Rolul formatorului ca facilitator este foarte important în decursul acestei faze a învățării experiențiale. Acesta trebuie să fie pregătit să ajute participanții să judece critic experiența lor. Formatorul are, de asemenea, rolul de a ajuta participanții să-și exprime sentimentele și percepțiile și de a atrage atenția asupra oricăror teme sau tipare ce apar în reacțiile participanților față de experiență. Pe scurt, rolul formatorului este și acela de a ajuta participanții să conceptualizeze experiențele astfel încât aceștia să aibă date concrete pe baza cărora să atragă concluzii și să generalizeze.

Prelucrarea stabilește contextul pentru faza următoare a ciclului experimental, „generalizarea”. Deci, orice experiență acumulată în decursul formării, fie că este vorba de filme, fie de jocuri, experiențe pe teren etc. trebuie prelucrată. Aceasta înseamnă că participanții trebuie să aibă timp să reflecteze asupra acestor experiențe pentru a-și da seama dacă acestea îi ajută în procesul de învățare.

Tehnicile folosite în facilitarea fazei de prelucrare a datelor sunt:

- discuții în grup pe marginea tiparelor și temelor recurente care apar ca rezultat al experienței individuale;
- identificarea și analizarea datelor;
- raportarea;
- feedbackul;
- interviuri;
- participanții sunt puși în situația de a supraveghea procesul și a descrie cele observate.

Generalizarea

În aceasta fază se trag concluzii din tiparele și temele identificate. Participanții determină modul în care aceste tipare, ce au evoluat în timpul experiențelor structurate din cadrul sesiunii de formare, sunt legate de experiențe nestructurate din viața de zi cu zi. Participanților li se oferă șansa de a descoperi relațiile dintre formare, scopurile lor personale și stilul de viață ulterior.

Activitățile folosite pentru a facilita procesul de generalizare:

- rezumarea celor învățate în propoziții concise sau generalizări;
- grupul va discuta și va cădea de acord asupra definițiilor, conceptelor, termenilor și propozițiilor-cheie;
- reacții individuale și în grup la probleme de genul: „Cum credeți că se raportează la activitățile dvs. din afara grupului ceea ce ați făcut și învățat în această ședință?”

Aplicarea

Dacă învățarea este definită ca o schimbare relativ stabilă în comportament, etapa aplicării este aceea care facilitează modificarea comportamentelor viitoare ale participanților. Studiind concluziile la care au ajuns în procesul învățării, participanții integrează această învățare în viața de zi cu zi prin dezvoltarea unor planuri individuale pentru un comportament mai eficient.

Tehnici și activități folosite pentru a facilita etapa aplicării:

- reacții individuale și de grup la întrebarea: „Cum ați putea folosi cele învățate pentru a fi mai eficient în funcția pe care o aveți?”;
- revizuirea listelor generate în decursul sesiunilor de formare și concluzii care să reflecte noi perspective, planuri și comportamente;
- modificarea și / sau dezvoltarea planurilor de acțiune, a scopurilor personale

și a strategiilor de modificare a comportamentului personal.

Procesul de învățare experiențială prezintă numeroase avantaje. Această abordare permite o participare activă a tuturor indivizilor implicați, în consecință, facilitează dobândirea diverselor competențe ce se învață cel mai ușor prin experiențe practice.

Stilul de învățare prin experimentare al lui Kolb

Modele de învățare

Exista patru poziții pe două dimensiuni care descriu un model sau proces de învățare în patru pași. Dacă luăm în considerație o singură dimensiune, am avea unul dintre cele patru tipuri de învățare:

Simțind (experiența concretă) – perceperea informației. Această dimensiune reprezintă o învățare care se axează pe judecări bazate pe experiența proprie. Persoanele care prefera acest stil de învățare găsesc că metodele teoretice nu le ajută și preferă să trateze fiecare caz ca pe un caz unic. Ei învață cel mai bine din exemple specifice în care se pot implica. Aceste persoane tind să creeze relații cu colegii, nu cu autoritatea (sunt orientați către persoane, vor să se împace cu toată lumea, nu le place să fie conduși). Lecturile teoretice nu îi ajută foarte mult, pe când munca în echipă și feedbackul din partea colegilor îi ajută să atingă succesul. Activitățile planificate ar trebui să aplice aptitudinile învățate. Instructorul va trebui să lucreze cu acest individ cu învățare autoredirecționată și autonomă ca un ajutor / antrenor.

Privind (observare reflectivă) – reflectă cum va avea impact asupra unor aspecte ale vieții noastre. Acești indivizi se bazează foarte mult pe o atentă observare pentru a putea emite judecări. Ei preferă situațiile de învățare de genul prelegerilor care le permit rolul de observatori obiectivi și imparțiali. Acești indivizi tind să fie introvertiți. Prelegerile sunt de ajutor pen-

tru acești indivizi (folosesc auzul și văzul). Acest gen de învățare vrea ca instructorul să asigure o interpretare din partea unui expert. Ei caută un instructor care să fie atât ghid, cât și coordonator al sarcinii. Acești indivizi vor ca performanțele lor să fie măsurate prin criterii externe.

Gândind (generalizare abstractizată sau conceptualizare) – compară cum se potrivește experiențelor proprii. Acești indivizi tind să fie orientați către lucruri și simboluri, și mai puțin către alți oameni. Ei învață cel mai bine într-un mediu direcționat de către o autoritate, într-un mediu de învățare impersonal, în care prevalează teoria și analiza sistematică. Sunt frustrați și obțin foarte puține din „învățarea prin descoperire” nestructurată, de genul exercițiilor sau simulărilor. Studiile de caz, lecturile teoretice îi ajută pe acești indivizi, însă nu multe altele.

Făcând (testarea în noi situații sau experimentarea activă) – gândire a modului în care noile informații pot arăta noi moduri de acțiune. Acești indivizi învață cel mai bine atunci când se pot implica în proiecte, teme de casă sau discuții în grup. Nu le plac situațiile de învățare pasivă, de genul prelegerilor. Acești indivizi tind să fie extrovertiți. Acest tip de indivizi vor să atingă totul (la figurat sau chiar la propriu). Rezolvarea problemelor, discuții pe grupuri mici sau jocuri, feedback din partea colegilor și munca pe cont propriu îi pot ajuta foarte mult să învețe. Acești indivizi vor să vadă totul și să determine propriile lor criterii de relevanță a materialelor.

Dimensiuni de învățare

Aceste două linii se intersectează și formează patru cadrante (reprezentate de cercurile din diagramă). Aceste cadrante formează cele patru stiluri de învățare personale (aceste patru cadrante reprezintă un mod mai complex al stilurilor de învățare, deoarece sunt bazate pe două dimensiuni):

Teoreticianul (sau asimilatorul) – îi place să învețe folosind conceptualizarea abstractă și observarea reflectivă (prelegeri, lucrări, analogii) și îi place să pună întrebări de genul „Cum se relaționează asta cu cealaltă?”. Modalitatea de instruire: studii de caz, studii de teorii și gândirea de unul singur. Au tendința să fie mai puțin interesați de oameni și mai puțin interesați de latura practică a aplicării cunoștințelor. Sunt mai des concentrați asupra conceptelor abstracte. Teoreticienii sunt foarte des întâlniți în cercetare și în departamentele de planificare. Acest stil de învățare este mai caracteristic științelor de bază și matematicii decât științelor aplicate.

Pragmatistul (sau combinatorul) – îi place să folosească conceptualizarea abstractă și experimentarea activă (laboratoare, munca pe teren, observări). Ei întreabă: „Cum pot eu să aplic asta în practică?” Modalitatea de instruire – feedback din partea colegilor; activități în care să își pună în aplicare aptitudinile; instructorul este ajutorul / mentorul, este cea mai bună metodă pentru cineva al cărui stil de învățare este autonom, autodirecționat. Cel mai puternic punct al pragmatistului este în aplicarea practică a ideii. Ei tind să fie relativ ne-emotionali. Preferă să aibă a face cu lucruri și nu cu oameni. Tind să aibă un interes tehnic foarte specific și de foarte dese ori aleg știința fizicii.

Activistul (sau cameleonul) – îi place să învețe folosind experiențe concrete și experimentarea activă (simulări, studii de caz, teme de casă). Ei își spun: „Orice este un joc.” Modalitatea de instruire – practicarea aptitudinilor, rezolvarea problemelor, discuții în grupuri mici, feedback din partea colegilor; instructorul ar trebui să fie un model de profesionist, lăsând pe seama studentului să determine propriile criterii pentru relevanța materialelor. Puterea lor constă în faptul că fac și se implică în experiențe noi. Sunt denumiți cameleoni

pentru că excelează în adaptarea imediată la circumstanțe specifice. Tind să rezolve problemele intuitiv, bazându-se pe alții pentru informații. Cameleonii sunt foarte des întâlniți în departamentele de marketing și vânzări. Cameleonii sunt în largul lor cu alți oameni, însă pot fi văzuți câteodată fiind nerăbdători sau insistenți. Fundalul educațional al acestui tip de indivizi este adesea în câmpuri de muncă tehnice sau practice ca, de exemplu, afacerile.

Reflexivii (sau diversioniștii) – le place să învețe folosind observarea reflectivă sau experiența concretă (jurnale, înregistrări sau brainstorming). Le place să aibă timp să se gândească asupra unui subiect. Metoda de instruire: prelegeri cu foarte mult timp de reflexie; performanțele lor fi evaluate pe baza unor criterii externe. Puterea lor constă în imaginație. Tind să fie interesați de oameni și elementele emotive. Cei cu acest stil de învățare tind să devină consilieri, specialiști în dezvoltarea organizațională și manageri de personal. Au un larg interes cultural și tind să se specializeze în arte. Acest stil caracterizează indivizi ce provin din educații umaniste sau arte liberale.

Este bine să ținem minte de faptul că învățăm cu toții din fiecare dintre cele patru tipuri de experiențe (cuadrante), însă numai unul dintre cele patru este favorit. Mediul de instruire ideal ar trebui să includă pe fiecare din cele patru procese. De exemplu, ciclul ar putea să înceapă cu implicarea personală a instructorului prin experiențe concrete; apoi, studentul reflectează asupra acestei experiențe, căutând un înțeles; pe urmă studentul aplică acest înțeles pentru a forma o concluzie logică; în final, studentul experimentează cu probleme similare, ce rezultă în noi experiențe concrete. Ciclul de învățare ar putea începe din nou, cauzat de aceste noi și diferite experiențe.

Activitățile de instruire ar trebui să fie flexibile în așa fel încât fiecare individ să

poată petrece timp în plus, în cadrul stilului propriu de învățare. De asemenea, puteți să începeți procesul de învățare cu oricare dintre cele patru procese:

Exemplu:

Învățarea mersului pe bicicletă:

Reflexivii: se gândesc la mersul pe bicicletă și privesc o altă persoană cum merge pe bicicletă.

Teoreticienii: înțelegere a teoriei și a conceptului de bicicletă.

Pragmatistii: primesc sfaturi practice și tehnici din partea unui expert în biciclete.

Activiștii – se suie pe bicicletă și o încercă.

5. Condiții pentru un proces de învățare de succes la adulți

1. Trebuie să fie motivat să învețe

Facilitatorul care are aptitudinile de a ajuta participanții să realizeze care sunt nevoile lor este cel mai potrivit să îi ajute pentru a-și satisface aceste nevoi și să inspire o voință de a învăța.

2. Trebuie să fie de acord cu obiectivele cursului

Facilitatorul trebuie să prezinte obiectivele cursului, să facă ca participanții să își exprime așteptările lor, să le potrivească cu cele ale cursului și să clarifice discrepanțele.

3. Trebuie să știe ce urmează să se întâmple

Liderul cursului trebuie să prezinte sumarul cursului, metodele de lucru și propriile așteptări în privința participării. Totodată, trebuie să le reîmprospăteze în memoria participanților periodic.

4. Învăță prin participare activă și aducându-și experiența proprie în acea participare

Liderul ar trebui să favorizeze jocurile de rol și activitățile de grup în care indivizii provoacă experiențele dorite. Cu cât mai mult un adult investește în ideile proprii, în valorile și în personalitatea lui, cu atât mai

mult învață. De aceea, un lider ar trebui să favorizeze practica în defavoarea teoriei.

5. Este mai în largul lui în cadrul unor relații de egalitate

Liderul nu ar trebui să pozeze în expert, ci mai curând ca facilitator și ghid.

6. Îi place să aibă a face cu situații concrete

Din nou, facilitatorul va favoriza participarea și activitățile.

7. Are nevoie să cunoască opinia celorlalți

Activitățile de grup permit schimbul de opinii și ar trebui favorizate. Facilitatorii ar trebui, de asemenea, să asigure un feedback pozitiv, în mod frecvent.

8. Are nevoie să fie ascultat, înțeles și suportat

Cum învățăm?

10% din ceea ce citim. 20% din ceea ce auzim. 30% din ceea ce vedem. 50% din ceea ce vedem și auzim. 70% din ceea ce spunem când vorbim. 90% din ceea ce spunem în timp ce facem.

Învățarea

Atunci când oamenii învață ceva, există o schimbare în comportament:

- ar putea să înțeleagă ceva ce nu au înțeles înainte... **mai multe cunoștințe;**
- ar putea să se apuce de ceva nou... **un nou obicei;**
- ar putea să se oprească din a face ceva... **încetarea unui obicei;**
- ar putea deveni mai buni la a face ceva... **aptitudini mai bune.**

Nimeni nu știe în mod precis cum se desfășoară intern procesul de învățare, însă știm că putem să favorizăm apariția învățării prin elaborarea și îndeplinirea unor condiții și a unui mediu favorabil. Condițiile proaste stau în calea învățării și ar putea chiar să o facă imposibilă.

Ce trebuie să facem pentru a crea o situație de învățare:

- **locul potrivit:** calm, plăcut, confortabil, neîntrerupt;

- **oamenii doresc** să învețe;
- **oamenii știu** de ce învățarea este importantă;
- **mesajul** trebuie făcut interesant, excitant și variat;
- **livrarea nivelului** potrivit de informație către participanți.

Dezvoltarea unui program care să creeze oportunități pentru învățare

Primul pas și cel mai necesar în crearea unui program care să conțină un proces de învățare este acela de a stabili care este abordarea pedagogică. Cum veți disemina conținutul? Care vor fi metodele pe care le veți folosi și care sunt acele metode, care sunt cele mai folositoare, care vă vor ajuta să vă atingeți obiectivele propuse în cursul vostru? Cum vă place să lucrați?

Metodologia și metodele pe care le veți alege trebuie, în mod imperativ, să creeze cadrul de învățare pentru participanți. Un mod de a vedea care sunt metodele cele mai potrivite este de a ne uita la **zonele** în care participanții vor intra, pe perioada cursului, în diverse momente. Imaginea de mai jos vă arată zonele în care vor fi provocați personal de către curs.

În **zona de confort** nu există niciun fel de schimbări care pot fi întâlnite. Poate apărea ca o experiență nouă, dar credințele, convingerile și percepțiile personale rămân aproximativ neatrinse. Învățarea este un proces confortabil.

Un participant intra în **zona de tatonare** când începe să reflecteze asupra percepțiilor, atitudinilor și comportamentelor celorlalți. În această perioadă participanții sunt nesiguri și vulnerabili.

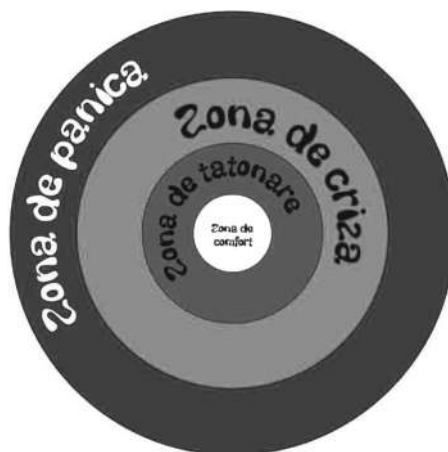
Dacă tatonarea merge mai departe, participanții pot intra în **zona de criză**. E foarte posibil că acum au fost atinse puncte extrem de sensibile, convingerile și percepțiile inițiale au fost slăbite, iar participantul este foarte ambiguu. În această zonă, participanții sunt foarte vulnerabili. Dar acum, dacă energia este canalizată în

mod constructiv, ea poate să ne ajute să învățăm din starea de criză și de anxietate.

De la zona de criză la **zona de panică** este doar un pas foarte mic. Când oamenii sunt panicați, ei se blochează și intră înapoi în starea de confort, când învățarea devine imposibilă. Dacă se ajunge la acest stadiu, participanții pot intra într-un proces emoțional care nu se poate gestiona în timpul cursului.

Acest model sugerează că în cadrul unui program, participanții învață mai bine în zona de tatonare și posibil și în zona de criză, în diferite momente ale cursului. Dar trebuie să avem în minte că, chiar dacă învățarea experiențială trebuie să provoace participanții, crizele trebuie să rămână excepții și participanții nu trebuie să intre în zona de panică.

Echipa de instructori are datoria să ofere ajutor și suport participanților în momentele de provocare personală. Atenție: nu deschideți ceea ce nu puteți închide!



Ce transmitem, asupra căror elemente acționăm ca îndrumător de tineret...

Cunoștințe:

- despre ei înșiși – tinerii, despre alții, despre societate în general;
- concepte noi, informații noi despre concepte deja cunoscute într-o oarecare măsură;

- sisteme care îi afectează viața, principii universale acceptate, schimbările apărute într-un domeniu, diferitele opinii și situații existente într-un domeniu, în diferite locuri, momente, medii etc.

Cunoașterea – reflectarea în conștiință a realității existente, independent de subiectul cunoscător.

Aptitudinile:

- lucruri practice de aplicabilitate imediată;

- cooperarea, lucrul în echipă, evaluarea, comunicarea, luarea deciziilor, rezolvarea conflictelor etc.

Atitudine:

- despre ei înșiși – tinerii, despre alții, despre societate în general;

- fel de a fi sau de a se comporta, a-și afirma punctul de vedere;

- judecată critică, dorință de a cunoaște și de a acționa, respectul de sine și față de alții etc.

6. Alegerea metodelor potrivite

Alegerea metodelor potrivite pentru un grup și o sesiune anume este o deprindere care se învață cel mai mult din experiență. Există câteva reguli de luat în considerare.

Există un număr mare de metode care pot fi folosite. Constituie un avantaj pentru instructor / lucrător de tineret dacă a experimentat cât mai multe dintre metodele pe care le va folosi. Acest lucru îi ajută să aplice metoda în modul cel mai potrivit. Un bun exercițiu pentru instructor este să își noteze efectele fiecărei metode asupra propriei persoane și asupra celorlalți în grup.

Alegerea unei metode este adesea legată de stilul de învățare preferat al fiecăruia. Unele metode sunt foarte active, în timp ce altele sunt pasive. Există metode care stimulează interacțiunea între participanți, în timp ce alte metode cer efortul individual al fiecărui participant.

Procesul învățării experiențiale

Momentele în care am învățat cel mai mult astăzi au fost: (conținut, atitudini, aptitudini noi)	Momentul zilei cel mai important pentru mine a fost:	De ce au fost importante pentru mine acele momente? (Coloana 1 + 2)	Ce am învățat? Cum pot aplica ce am învățat? Cum voi folosi pe viitor?

Numele:

Ca instructori trebuie să fim conștienți de importanța de a folosi o cât mai mare varietate de metode, astfel încât participanții să se implice în procesul de învățare. Să nu uităm că așa cum instructorii au preferințe pentru un anumit stil de învățare și participanții pot avea propriile preferințe pentru stilurile de învățare.

Atunci când planificăm un program de training, trebuie să avem în vedere toate aspectele pe care le implică. Sunt patru categorii de luat în considerare:

1. Tema cursului

- Care metoda(e) sunt cele mai potrivite pentru subiect?
- Cât timp avem la dispoziție?
- Se dorește îmbunătățirea unor deprinderi, împărtășirea de cunoștințe sau influențarea unor atitudini?
- Ce echipamente avem la dispoziție?
- Cât de profund dorim să abordăm subiectul?

2. Propriul tău stil ca instructor

- Care este stilul tău preferat de instructaj?
- Ce experiențe ai?
- Ești pregătit să îți asumi riscuri?
- Care sunt aptitudinile și punctele tale tari?

3. Participanții

- Ești conștient de stilul lor de învățare?
- Din câte persoane este format grupul?
- Care este media de vârstă a grupului?
- Care este raportul între sexe în grup?
- Există posibilitatea pentru fiecare participant să participe?
- Care este cadrul cultural al participanților?
- Ce abilități au participanții?
- Au nevoi speciale cei care vor avea posibilitatea de a folosi o metodă?
- Vor putea să se concentreze suficient de mult timp?

- Țineți cont de feedbackul anterior al participanților (dacă există)?

4. Cadrul

- Cât de mare este sala?
- Ce formă are sala?
- Ce fel de lumină există în sala?
- Temperatura va afecta aplicarea unei anumite metode (este prea cald pentru o metodă activă sau prea rece pentru a sta prea mult pe scaun)?
- Câte slide-uri de PowerPoint sunt prezentat și unde este fișierul?
- Este un spațiu intim sau este public?
- Aveți suficiente camere dacă este nevoie să lucrați pe grupuri mici?
- Cu ce este acoperită podeaua? Influențează aceasta desfășurarea unei metode?
- Aveți nevoie să curățați după ce se va desfășura o metodă?

Indiferent ce metodă alegeți, nu puteți sări peste partea de pregătire. Dacă alegeți aplicarea unei metode în drum spre curs, nu vă așteptați să funcționeze bine. Poate funcționa dacă aveți noroc doar. Chiar dacă ați desfășurat aceeași activitate de sute de ori înainte, nu uitați că fiecare grup cu care lucrați este format din alți participanți care au nevoi și aptitudini diferite. O metodă care se potrivește unui grup nu se potrivește în mod obligatoriu altui grup.

Amintiți-vă să trasați instrucțiuni clare grupului. Asigurați-vă că au înțeles ceea ce au de făcut. Întrebați dacă au nelămuriri înainte de a începe. Pregătiți toate materialele și echipamentele de care aveți nevoie.

La sfârșitul unei sesiuni, indiferent de metoda folosită, participanții trebuie să înțeleagă care a fost scopul metodei. De aceea, reveniți împreună cu ei asupra metodei, discutând toate aspectele. În procesul de învățare trebuie identificate punctele-cheie. În funcție de metodă, acest proces poate dura mai mult sau mai puțin. Este

important ca după întoarcerea lor acasă participanții să poată povesti mai departe ceea ce au învățat din aceste metode. De exemplu, jocurile nu sunt jucate doar de dragul distracției, ele trebuie să fie legate de subiectul care urmează. Partea finală a unei metode este foarte importantă, altfel riscați ca participanții să nu învețe nimic.

Adevărat sau fals (prelegere interactivă)

Descriere

Prezentatorul expune o serie de afirmații despre subiectul în discuție și le cere participanților să decidă dacă o afirmație sau alta este adevărată sau falsă. Apoi prezentatorul argumentează fiecare afirmație cu informații în plus.

Utilizare

La acest mod de prelegere se recurge atunci când participanții cunosc parțial informații despre acel subiect. Exemple de subiecte de discuție: diversitate culturală, internetul, comunicarea, infecții cu transmitere sexuală etc.

Avantaje:

- permite evidențierea concepțiilor greșite pe care participanții și le-au format anterior despre subiectul discutat;
- oferă posibilitatea argumentării pro sau contra asupra valorii de adevăr a unei afirmații;
- corectează concepțiile greșite despre un subiect.

Dezavantaj: dacă argumentarea nu este susținută de informații relevante, metoda poate induce în eroare participantul.

Procesul

- Pregătiți o listă cu afirmații legate de subiectul prelegerii.
- Formulați jumătate din afirmații în forma adevărată, iar cealaltă jumătate în forma falsă.
- Fiecare afirmație va fi scrisă pe o bucată separată de hârtie / de carton.
- Pe o coală de flipchart desenați un tabel cu două coloane. Pe o coloană se vor

lipi afirmațiile adevărate, iar pe cealaltă afirmațiile false.

- Introduceți pe scurt tema și explicați importanța ei.
- Distribuți apoi câte o afirmație fiecărui participant rugându-i să decidă individual asupra valorii de adevăr sau fals al afirmației.
- Vor posta apoi afirmația în tabel sub valoarea atribuită afirmației. Dacă au decis că afirmația este adevărată, vor posta afirmația în coloana cu adevărat, iar dacă este falsă în cealaltă coloană.
- Când au terminat această sarcină, citiți cu voce tare fiecare afirmație din fiecare coloană. Argumentați dacă afirmația este adevărată sau falsă și furnizați informații relevante în susținerea ideii. Repetați procedura pentru fiecare afirmație.

Jocurile de construire a echipei – Teambuilding

Descrierea metodei

Jocurile de construire a echipei sunt gândite pentru a ajuta liderii echipei să transforme un grup de persoane cu legături între ele într-o echipă dinamică și productivă – un proces care rareori apare natural. Aceste jocuri îndepărtează pliciseala, ridică moralul echipei și reenergizează membrii echipei. Asigură o pauză scurtă în cadrul unei sarcini intensive, pe care echipa trebuie să o îndeplinească și care poate servi ca o adăugire sau suplimentare importantă a unei întâlniri de echipă. Ele pot ajuta indivizii să se integreze în procesul de dezvoltare a echipei și, simultan, asigură importante răspunsuri pentru o varietate de întrebări critice cu care se confruntă echipa. Jocurile pot face întâlnirile de echipă mai distractive și aceasta este în sine un obiectiv important.

Chiar și liderii de echipă cu mai puțină experiență pot folosi jocuri de construire a echipei după o pregătire minimă. Cel mai probabil, membrii echipei se vor implica foarte tare și vor răspunde fiecărui joc cu

entuziasm și apreciere. Vor învăța să identifice punctele-cheie în cadrul care trebuie învățate, își vor întări reciproc contribuțiile și vor fi stimulați să caute modalități de a transla noile idei și aptitudini în interacțiuni legate de sarcinile lor normale.

Utilizarea metodei

Construirea echipei. Crearea de echipe performante poate fi o sarcină dificilă și nu se întâmplă peste noapte. De obicei, liderii echipei trebuie să se bazeze pe procesul de construire de echipă pentru a integra aptitudinile individuale și resursele într-un efort unificat. Construirea echipei implică încurajarea membrilor echipei să examineze îndeaproape cum lucrează ei împreună, portretizând modul ideal de colaborare, explorând diferențele și slăbiciunile de care suferă și stabilind planuri pentru implementarea unor moduri eficiente de cooperare.

Construirea echipei nu se întâmplă de la sine; este cel mai bine să fie ajutată de cineva care va facilita procesul. Un lider de echipă sau un facilitator ajută echipa să învețe despre sine, observă întâlnirile echipei, contribuie cu observații echipei și câteodată confruntă indivizii cerându-le să își examineze propriul comportament și consecințele (sau să exploreze noi alternative). Facilitatorul încearcă, pune întrebări, ascultă, observă limbajul nonverbal și stimulează rezolvarea problemelor. Rezultatele intenționate includ o echipă care este deschisă unor noi alternative, conștientă de propria-i diversitate în resurse, capabilă să gândească și să acționeze independent, dornică să exploreze consecințele acțiunilor curente sau propuse.

Avantajele jocurilor de construire a echipei

Munca în echipă este grea. Poate fi frustrantă pentru membri atunci când discuțiile se îndepărtează de la subiect, când nu există o agendă sau aceasta nu a fost urmată, sau când întâlnirile se lungesc

interminabil. Eforturile se irosesc, energiile slăbesc și apare plictiseala. Cum puteți injecta întâlnirilor de echipă un entuziasm reînnoit, să ridicați spiritul echipei și să construiți moralul membrilor echipei?

Noi (și alte sute de mii de utilizatori) am aflat că jocurile pot fi un antidot magic contra plictiselii. Jocurile includ o varietate de activități, exerciții și jocuri de spargere a gheții care fac întâlnirile echipei mai distractive, generează sentimente și emoții și ridică spiritul echipei. Au fost folosite pentru a suplimenta și a îmbunătăți sesiunile de construire a echipei de când s-a descoperit că oamenii au o capacitate de atenție prelungită foarte scăzută. Participanții răspund mai bine atunci când întâlnirile au viață, varietate și surprize. Forța de muncă a zilelor de astăzi se așteaptă ca întâlnirile echipei să fie active, de un ritm rapid, inovative, participative și să aibă imaginație. Jocurile pot să ajute la realizarea materială a acestor obiective prin focusarea atenției asupra nevoilor celor care participă.

În mod specific, jocurile de construire a echipei pot ajuta la atingerea următoarelor obiective:

- jocurile ajută liderii echipei să demonstreze un punct – unul care este clar, memorabil și relevant sarcinii curente. Sunt, ca efect, unelte educative puternice pentru a atinge o idee esențială;
- jocurile ajută la construirea unei stări de spirit a echipei. Ele asigură un contrast puternic între „treaba de zi cu zi” prin injectarea unui element de competiție, cooperare și / sau distracție în cadrul întâlnirilor echipei;
- jocurile ajută membrii echipei să aibă încredere unul în celalalt. Ele asigură oportunitatea de a împărtăși idei, sentimente și experiențe pe măsură ce echipa găsește soluții comune. O înțelegere mai mare și apreciere a contribuției celui alt sunt produse secundare foarte prețioase ale jocurilor de construire a echipei;

- jocurile ajută membrii să devină mai flexibili și mai adaptivi. Membrii vor înțelege repede și vor aprecia faptul că există mai mult de o cale de rezolvare a problemelor;

- jocurile asigură oportunitatea liderilor echipei de a întări comportamente potrivite ale membrilor echipei. Când există cooperare, când se demonstrează creativitate sau când barierele interpersonale încep să cadă, un lider poate arăta apreciere pentru răspunsurile dorite provocate din partea unui membru al echipei.

Trăsăturile unice ale jocurilor le fac utilizabile și potrivite pentru folosire în cadrul întâlnirilor echipei și a sesiunilor de construire a echipei. De exemplu, de obicei, jocurile:

- **Sunt ușor de folosit.** Pot să varieze între activități de un minut până la un exercițiu care stimulează o discuție de o oră asupra implicațiilor acestuia. Totuși, deoarece activitatea ar trebui folosită pentru a adăuga sau a suplimenta scopul sau conținutul principal, timpul devotat jocului trebuie atent controlat.

- **Sunt ieftine.** În general, nu trebuie cumpărat nimic, nici nu e nevoie de un facilitator sau consultant extern.

- **Sunt participative.** Pentru a fi folosite eficient, jocurile ar trebui să implice fizic membrii echipei (prin mișcare) sau psihologic (prin activitate mentală sau vizuală). Jocurile, de obicei, ajută oamenii să își concentreze atenția și să se gândească, să reacționeze, să vorbească și, cel mai important, să se distreze în timp ce învață cum pot fi mai buni membri ai echipei.

- **Folosesc recuzita.** Câteva jocuri implică folosirea unui obiect de recuzită care să adauge realism și varietate unei activități. Aceste obiecte pot fi o imagine, o persoană, un obiect static sau o foaie ce conține text.

- **Au un risc scăzut.** În general, jocurile de construire a echipei nu implică ac-

tivități cu riscuri majore, pentru că scopul lor este construirea echipei, și nu pierderea membrilor ei. Atunci când sunt grupate conținutul potrivit, contextul potrivit, persoanele potrivite și climatul potrivit și folosite într-o manieră pozitivă, vor funcționa întotdeauna. Sunt prietenoase cu participanții și, de obicei, aceștia răspund în mod pozitiv.

- **Sunt adaptabile.** Cele mai bune activități, la fel ca și cele mai amuzante povești, pot fi potrivite aproape oricărei situații, și totuși, să își îndeplinească scopul pentru care au fost introduse în sesiunea de construire a echipei. Aceste jocuri pot fi modificate ușor pentru a fi ajustate propriilor gusturi și își vor reține caracterul original. De fapt, este recomandabil ca să modificați jocurile pe care le cunoașteți și să le adaptați cât mai mult pentru a se potrivi scopurilor, grupului sau organizației.

- **Sunt concentrate pe un singur punct.** De obicei, jocurile de construire a echipei demonstrează sau ilustrează un punct major sau încearcă să atingă un scop major. De aceea, sunt orientate către microsubiecte mai degrabă decât către subiecte majore. Păstrați-le simple și concentrate și își vor îndeplini sarcina.

Dezbateră

Descriere:

Schimb de argumente verbale între grupe având păreri diferite asupra aceluiași subiect, cu scopul de a ajunge la o concluzie.

Utilizarea:

- ascultare activă;
- aptitudini de prezentare;
- comunicare verbală și nonverbală.

Avantaje:

- aduce vitalitate prin implicarea tuturor membrilor grupului;
- este o metodă interactivă;
- dimensiunea grupului poate fi variată.

Dezavantaje:

• învățarea depinde de cunoștințele pe care membrii grupului le au în domeniul dezbătut;

- este o metodă care consumă foarte mult timp;
- deseori nu conduce la o concluzie unitară.

Procesul

• Se alege o temă care urmează să fie dezbătută.

• Se realizează două-trei-patru enunțuri aparent contradictorii din sfera temei alese și se afișează în locuri diferite ale sălii.

• Participanții sunt rugați să aleagă acel enunț cu care sunt de acord în cea mai mare măsură și să își așeze scaunul în apropierea enunțului respectiv.

• Echipelor astfel formate în jurul enunțurilor li se acordă un timp fix, în funcție de dificultatea subiectului, pentru a compune un discurs de susținere a punctului lor de vedere prin care să încerce să atragă membrii celorlalte echipe de partea lor.

• Discursurile vor fi susținute pe rând de câte un reprezentant al fiecărei echipe, toți având la dispoziție același număr de minute. În timpul discursurilor celorlalte echipe nu li se permite să aducă niciun fel de contraargument sau să facă niciun fel de comentariu.

• Atunci când cineva este convins de justetea celor afirmate de membrii altei echipe, se alătură grupului lor.

• După susținerea discursurilor se oferă posibilitatea de a discuta liber, cu ajutorul unui moderator, asupra celor exprimate în discursuri.

• Procesul ia sfârșit după o perioadă anterior fixată de timp sau în momentul în care toți participanții formează o singură echipă, grupată în jurul unui singur enunț.

ICL-games – jocuri de educație interculturală

Joaca te eliberează

Fiecare confruntare, precum și, în mod sigur, confruntarea cu alte culturi, provoacă

oamenii să înceapă un proces creativ. La fel cum entuziasmul unui pictor este provocat de ceea ce vede, înainte de a începe să lucreze cu pensulele și vopselele pentru a crea imagini care nu au existat înainte. Însă dacă vedem ceva nefamiliar, de multe ori ne uităm uimiți și nici nu ne mai mișcăm.

Mai mult decât orice altă metodă, joaca oferă o cale de scăpare. Este cea mai potrivită metodă de a provoca un proces creativ. Prin joacă, oamenii sunt confrunțați cu propriile valori și standarde și cele ale celorlalți. Acea confruntare poate să fie dificilă, însă jocurile le mai îndulcesc. Ceea ce oamenii joacă este de multe ori o imitație a vieții reale, însă nu este real. Asta îi face să se simtă liberi. Oamenii pot să dea frâu liber imaginației și să își elibereze creativitatea. Joaca înseamnă a pune lucrurile în perspectivă, a nu te lua foarte în serios, a lăsa grijile zilei de mâine în spatele tău pentru un moment. Când oamenii se joacă se pare ca regulile sunt puse deoparte și un fel de unitate temporară se creează. De aceea, jocurile sunt modul ideal de a provoca procese de învățare interculturală sau de a le pregăti, a testa și a digera. Pentru că joaca este o cale sigură, însă activă de a imita evenimente. Joaca stimulează imaginația și abilitatea de a explora situațiile incerte, de a practica între timp. Depășirea barierelor în siguranță, așa ca în viața reală.

Discutarea jocurilor

Unele jocuri trebuie jucate, pur și simplu, puterea jocului va avea grijă că să apară situații interesante. Însă alte jocuri – în mod sigur, jocurile de simulare – ar trebui evaluate după, împreună cu participanții. O astfel de discuție ar trebui pregătită foarte bine. Aveți foarte mare atenție asupra pregătirii întrebărilor. Le puteți discuta în grupuri mici sau cu întreg grupul. Întrebări importante pot fi:

- Care a fost prima reacție la joc?
- Ce ați simțit în timpul jocului?
- Ce s-a întâmplat?

- De ce s-a întâmplat?
- Despre ce este vorba în acest joc, la ce vă face să vă gândiți?
- Ce ați învățat despre voi și despre alții?
- (Cum) ați reacționa diferit la o situație similară în viitor?

Aceste întrebări sunt numai un ghid. Ce este mai important este că participanții pot avea șansa să exprime experiența și opiniile lor în cuvinte. Într-adevăr, câteva jocuri pot fi foarte confrunționale. De aceea, discuția nu trebuie să dea informație în plus, ci să rezume jocul. Vă puteți gândi la tot felul de modalități creative de a purta această discuție.

Jocul de rol

Repetiția este mama învățăturii.

Descriere

Jocul de rol este o bună metodă prin care participanții pot fi puși în situația de a pune în practică elemente teoretice în situații cât mai apropiate de cele reale.

Participanții sunt implicați direct în rezolvarea unei situații fiind puși în postura de a-și asuma rolurile personajelor implicate. Situația descrisă trebuie să stimuleze interacțiunea dintre participanți / grupuri. Este o extensie a tehnicii, este aceea a „schimbului de rol” în cadrul căreia, participanții trec succesiv prin mai multe roluri, familiarizându-se astfel cu diversele perspective prin care situația poate fi abordată.

Avantaje

Jocul de rol oferă ocazia participanților să analizeze comportamente și să primească feedback specific.

Dezavantaj: riscurile sunt legate de neasumarea rolurilor sau, dimpotrivă, de asumarea lor exagerată.

Procesul

Atmosfera sau tonul unui joc de rol este stabilită de instructor. Este responsabilitatea instructorului să ofere instrucțiuni clare atunci când implică un grup

într-un joc de rol. Acesta stabilește regulile de bază și limitele. Instructorul este cel care poate opri jocul de rol atunci când observă că se pierde realismul jocului, caracterul și valoarea educativă.

Prin intermediul jocului de rol participanții învață din experiență. Jocul le permite:

- să experimenteze modul în care ei ar face față unei anumite situații. Reacția spontană poate produce sentimente și atitudini care s-ar putea să nu iasă la suprafață în timpul unei discuții. Actorii și observatorii dezvoltă anumite abilități de a înțelege și a prevedea propriile comportamente și a celorlalți;

- să spună un punct de vedere sau o decizie este un pas înainte spre o acțiune concretă. Din informațiile transmise participanții ar putea deduce, de exemplu, că doamna A ar trebui să îi ceară scuze domnului B. Într-un joc de rol, doamna A trebuie să meargă la domnul B să îi ceară scuze. Cu alte cuvinte, jocul de rol arată diferența dintre a face un lucru și doar a te gândi la el;

- să obțină schimbarea unei atitudini. Punând persoane cu temperamente diferite în același rol, se poate observa cum comportamentul unei persoane nu este important doar pentru personalitatea sa, ci și pentru situație;

- să exercite control asupra sentimentelor și emoțiilor. De exemplu, jucând rolul unui client iritat, un participant ar putea învăța să devină mai puțin iritat în viața reală.

Cei mai mulți oameni au un sentiment de disconfort când experimentează pentru prima dată jocul de rol, însă ei se obișnuiesc pe parcursul jocului. Alți oameni sunt incapabili să joace un joc de rol. Cel mai bun lucru pe care îl pot face este să vorbească despre ce ar putea să spună sau să facă o persoană într-un rol. Când întâlniți astfel de persoane în grup, instructorii nu trebuie să îi forțeze să participe.

Exista multe modalități de a prezenta și a conduce un joc de rol. De obicei, se desfășoară după cum urmează:

- instructorul descrie rolurile și persoanele care vor juca diferitele roluri;
- participanții se simt în siguranță să joace roluri diferite. Instructorul îi instruiește până când e sigur că participanții înțeleg fiecare rol. Participanții pot fi rugați să își aleagă voluntar un rol sau pot fi aleși direct de către instructor pentru rolurile jocului;
- participanții care joacă roluri sunt rugați să spună ce au învățat din ceea ce au experimentat;
- alți participanți vor da feedback celor care au jucat roluri.

Câteodată jocul de rol se poate folosi după ce s-a folosit metoda studiului de caz. Astfel, jucând diferitele roluri din studiul de caz, participanții pot schimba situația prin comportamentele și atitudinile lor.

Jocul de rol poate fi planificat de instructor sau introdus spontan pentru a crește valoarea de învățare a unei situații. O situație conflictuală poate fi o ocazie perfectă pentru a juca jocul de rol cu acele persoane care sunt în conflict, însă având rolurile inversate. Astfel, se poate calma un conflict.

Jocuri

Felul jocurilor: de „spart gheața”, de „încălzire”, de „energizare”, de „integrare”.

Descriere

Exista momente în timpul unui curs de instruire când este nevoie de activități de energizare, de încălzire, de concentrare a atenției etc. Aceste jocuri energizează trainerii și participanții la un curs de instruire care încep să se plictisească, oferă un cadru de cunoaștere a participanților într-un mod interesant, stimulează interacțiunea și gândirea pozitivă între participanți, generează interes și entuziasm asupra subiectului cursului, îmbunătățesc comunicarea și încrederea între participanți etc.

Utilizare

Alegeți jocurile în funcție de:

- mărimea grupului;
- cât de bine se cunosc între ei membrii grupului;
- durata activității;
- relația dintre „încălzire” și scopul cursului de instruire sau agendă.

Avantaje:

- încurajează implicarea și participarea activă;
- stimulează cunoașterea participanților între ei;
- stimulează gânduri legate de temeri și așteptări;
- interacțiune;
- încurajarea lucrului în echipă, cooperarea.

Dezavantaje:

- grupurile mari pot restricționa alegerea unor jocuri;
- dacă jocurile nu sunt relaționate cu activitățile care urmează, pot părea ca fiind pierdere de timp.

Procesul

Pregătiți instrucțiunile și materialele necesare.

Sarcina trebuie trasată clar participanților înainte de a începe jocul.

Metoda vizuală

„O imagine valorează cât o mie de cuvinte.” (Confucius)

Participanții la un training învață mai rapid și mai bine atunci când prelegerea este sprijinită de metode vizuale. Studiile din diverse universități au demonstrat că timpul necesar pentru prezentarea unui concept se poate reduce cu până la 40 la sută și că eficiența prezentării crește atunci când argumentele verbale sunt dublate de suportul vizual. Valoarea suportului vizual ca stimulent al învățării este subliniată de autori de renume în domeniul eficienței comunicării. Se arată, de exemplu, că o imagine este de trei ori mai eficientă decât simpla prezentare verbală, iar prezentarea

verbală și imaginea împreună sunt de sase ori mai eficiente decât o simplă prelegere. Persoanele obțin 75% din ceea ce știu pe căi vizuale, 13% pe căi auditive și 12% prin combinația senzațiilor tactile cu cele olfactive și gustative.

Suportul vizual apare în două variații – proiectate și neproiectate. Dintre cele proiectate fac parte filmele, casetele video, diapozitivele, graficele computerizate, transparentele. Suporturile vizuale neproiectate includ obiectele fizice, imaginile, posterele, benzile audio, afișele etc.

Sunt mai multe motive pentru care un trainer ar trebui să folosească în mod curent materialele vizuale în cadrul prelegerilor. Acestea sunt folosite și importante pentru că:

- atrag și mențin atenția participanților;
- subliniază ideile importante;
- reîntăresc ideile exprimate verbal;
- măresc gradul de retenție al informațiilor;
- reduc posibilitatea neînțelegerilor;
- adaugă realism;
- asigură repetarea punctelor-cheie.

Flipchartul

Flipchartul este unul dintre cele mai răspândite metode folosite în domeniul trainingului pentru transmiterea informațiilor și idelor vizuale. Poate fi folosit pentru a crea ilustrarea prelegerii în timp ce aceasta are loc sau poate fi pregătită dinainte. Cea mai mare parte din informațiile scrise pe flipchart nu pot fi văzute de la distanță. Eficiența lui scade pe măsură ce dimensiunea grupului crește. Este ideal a fi folosit pentru grupuri între 15 și 30 de participanți.

Mai multe tehnici pot îmbunătăți eficiența unei prezentări cu ajutorul flipchartului:

- Pregătește flipcharturile înainte de prezentare și acoperă punctele-cheie cu foi de hârtie care vor putea fi înlăturate la momentul potrivit al prelegerii.

- Scrie enunțurile-cheie pe flipchart înainte de prezentare și lasă spații libere pentru cuvinte sau set de cuvinte pe care le vei cere și primi de la participanți.

- Scrie ideile-cheie pe cartonașe de aproximativ 13x20 cm și așază-le pe flipchart pe măsură ce prezinți oral ideile respective.

- Folosește o varietate de culori dincolo de negru, incluzând culorile vii cu care participanții nu sunt obișnuiți.

- Treimea superioară a flipchartului trebuie lăsată liberă pentru a permite participanților să observe întreaga suprafață a acestuia. De asemenea, lasă spațiu liber în treimea inferioară a flipchartului pentru a putea adăuga informații ulterioare, în timpul prelegerii.

- Subliniați sau încercuiți cuvintele-cheie pentru a le evidenția importanța.

- Folosiți flipchartul pentru a nota informațiile care vin de la participanți. Folosiți numere pentru a numerota ideile și adăugați un nou număr după notarea fiecărei idei pentru a încuraja generarea unor noi idei.

- Pentru a înlătura un flipchart, prindeți foaia în partea inferioară de ambele colțuri și trageți de ea în jos, în direcția (stângă-dreaptă) în care vreți să înceapă ruperea ei în partea superioară.

Sumar

Metodele vizuale îmbunătățesc și accelerează învățarea. Acestea pot fi folosite de un trainer împreună cu prelegerea sau cu alte metode de training. Metodele vizuale cel mai des folosite sunt flipchartul, videoproiectarea și filmele. Cel mai bun rezultat cu ajutorul metodelor vizuale se poate obține atunci când materialul ce urmează a fi folosit este de calitate profesională, echipamentul se află în bună stare de funcționare și trainerul să îl folosească precum să și faciliteze procesul de învățare.

Procedee și metode pentru discuțiile de grup

Metode de discuții:

Masă rotundă. Într-o discuție la masa rotundă, un grup mic de indivizi (de la trei la cinci), care au cunoștințe despre un anumit subiect îl dezbat între ei în fața unei audiențe. Participanții la masa rotundă nu fac o prezentare formală, ei fac doar schimb de idei într-o conversație.

Dialog. Această metodă este similară celei de mai sus, însă doar doi indivizi iau parte la discutarea subiectului în fața unei audiențe.

Simpozion. Într-un simpozion, un număr redus de vorbitori, care cunosc un anumit subiect, fac scurte prezentări succesive. Aceste prezentări țin, de obicei, câte 5-15 minute fiecare.

Forum. Această formă de discuție permite participarea audienței. Există mai multe tipuri de forumuri. Cele mai cunoscute sunt:

- **forum deschis:** membrilor audienței le este permis să intervină la orice moment al întâlnirii;
- **forum-masă rotundă:** membrii audienței aud discuțiile de la masa rotundă și le este permis să pună întrebări sau să comenteze subiectele în discuție;
- **forum-simpozion:** membrii audienței aud prezentarea făcută de vorbitorii invitați și le este permis să pună întrebări, să discute sau să comenteze;
- **forum-dialog:** membrilor audienței le este permis să pună întrebări, să discute sau să comenteze după dialog;
- **forum-prelegere:** după o prezentare formală din partea unui vorbitor, bun cunoscător al unui subiect, membrilor audienței li se dă oportunitatea să pună întrebări, să comenteze sau să ceară lămuriri, să discute.

Colocviu. Această metoda îmbină discuțiile la masa rotundă și forum. În timpul discuțiilor la masă, membrii audienței sunt invitați să comenteze sau să pună întrebări, mai ales dacă membrii mesei de discuții sau președintele cred că e nevoie de a clarifica anumite puncte, sau aceștia evită discutarea anumitor subiecte sau a apărut o neînțelegere. Orice întrerupere a discuțiilor de la masă trebuie să se concentreze asupra subiectului din acel moment. Când problema a fost rezolvată, discuțiile organizate la masa rotundă pot continua.

Sesiune pe grupuri. Audiența este divizată în grupuri de la șase până la opt persoane, ce vor discuta întrebările puse de lider. Câte o persoană din fiecare grup ar putea rezuma discuțiile grupului și să le rezume pentru întreaga audiență.

Reacția audienței. Trei până la cinci membri ai audienței sunt preselecți pentru a asculta o prezentare și vor răspunde mai departe, oferind un sumar și o interpretare a informației care le-a fost prezentată. Această metodă poate fi folosită în mod efektiv atunci când există un grup foarte mare și când timpul este limitat.

Perioada de întrebări. Membrii audienței au posibilitatea de a pune întrebări după ce prezentarea formală s-a încheiat. De obicei, o limită de timp este pusă fiecărei întrebări și pe întregul ciclu întrebare-răspuns.

Brainstorming. Membrii audienței sunt încurajați să participe prin împărtășirea ideilor sau prin sugestii pentru rezolvarea unei probleme. Nu trebuie discutat niciun punct până când toată lumea și-a spus părerea. Deoarece scopul acestei metode de discuții este de a genera o gamă de idei, niciunui participant nu îi este permis să își apere informația prezentată. Atmosfera e bine să fie deschisă și încurajatoare.

Grupuri de discuții. Un grup de persoane se întâlnește în mod informal pentru a discuta subiecte de interes comun.

Atelier. Un grup mic de persoane (25 de persoane sau mai puțin) cu un interes comun se întâlnesc pentru a studia și pentru a discuta un subiect specific sau pentru a-și îmbogăți cunoștințele și abilitățile.

Seminar. Un grup de persoane care studiază un subiect specific și se întâlnesc pentru a purta discuții conduse de o autoritate recunoscută.

Conferință. Grupuri mici sau mari de persoane cu un interes similar se întâlnesc pentru a asculta prezentări formale pentru întregul grup; ei se întâlnesc, de asemenea, pe grupuri mici pentru a discuta diferite aspecte specifice subiectului general al conferinței.

Metode de implementare a unui program

Una din trăsăturile unice ale educației nonformale este gama largă de metode ce pot fi folosite în programele de educație.

Selectarea metodelor de implementare a activităților pentru un grup de programe ar trebui bazat pe nevoile, preferințele grupului-țintă și pe specificul scopului educațional. De exemplu, dacă obiectivul este acela de a face populația conștientă de o anume inovație, sistemul de implementare ar putea include câteva elemente mass-media: radio, TV, ziare și reviste sau alte forme ce ating un procent cât mai mare din populație. Pe de altă parte, dacă obiectivul este acela de a asigura informație unei clientele specifice, care este pregătită să testeze inovația, atunci sistemul de implementare ar trebui să sublinieze metodele empirice de transmitere a informației. Dintre aceste metode / forme empirice se numără atelierelor, demonstrațiile, casetele video, tururile și testele.

Unele dintre aceste metode de transmitere au folosințe multiple și, astfel, pot fi

utilizate în mod efectiv în mai multe etape dintr-un proces educațional. Deși unele dintre aceste metode pot fi mai utile decât altele, ar trebui să fie recunoscut faptul că în cele mai multe cazuri va fi nevoie de mai multe metode pentru a atinge un rezultat satisfăcător. De aceea, atunci când metode individuale sunt selectate ca și componente ale unui sistem de implementare a programului, fiecare metodă ar trebui să atingă un scop specific, pentru ca acestea să ducă mai departe la îndeplinirea scopului general al programului de educație. De exemplu, o adunare publică s-ar putea deschide cu un simpozion în care câteva persoane specialiste să aducă informații în câteva prezentări scurte, consecutive. Apoi, dacă exista suficient timp, aceste persoane ar putea discuta și explica informația prezentată. O alternativă ar fi să asigurați o sesiune de discuții libere sau un forum, ca o concluzie a simpozionului. Această sesiune de discuții permite membrilor audienței să participe și să își exprime opiniile sau să pună întrebări specialiștilor sau unul altuia.

În plus, informație ajutătoare sau clarificatoare ar putea fi asigurată printr-un dosar cu scurtă prezentare sau alte publicații, analize de date și rezultate ar putea fi asigurate pentru a asigura un mai bun proces de învățare. Astfel, o planificare adecvată, combinată cu creativitate în selectarea metodei de transmitere, asigură un model sistematic pentru a produce oportunități de educație eficiente pentru grupul-țintă. În alegerea metodei de transmitere a informațiilor într-un program de educație, fiți siguri că includeți suficiente metode pentru a transmite conținutul dorit și pentru a atinge astfel obiectivele planificate.

Un program de educație eficient ar trebui să includă, pe cât posibil, metode care (1) asigură oportunități empirice (de a experimenta fizic) pentru cel care învață, (2) să îl ajute pe cel care învață și (3) să

îl asigure pe cel care învață să integreze noua informație în cunoștințele și abilitățile deja existente.

În procesul de educație, metodele considerate **empirice** sunt acelea care îi permit celui care învață să câștige experiență sau îi permit să „simtă” informația prezentată. Această experiență ar putea apărea în urma unei activități fizice sau ar putea implica simțuri, emoții sau interacțiuni sociale, depinzând de conținutul programului educațional.

Metode de întărire asigură suport informațional, emoțional și social pentru cel care învață, pentru a facilita procesul de învățare și care să îi mențină motivația de a continua procesul de învățare.

Metode de implementare a unui program de educație care îl asigură pe cel ce învață cu oportunitatea de a discuta, de a clarifica sau de a obține o înțelegere mai bună a noii informații sunt clasificate

drept metode integrative. Aceste metode asigură, în general, oportunitatea ca cel ce învață să poată integra noile informații în cadrul cunoștințelor deja existente.

Acest tabel ilustrează metodele de transmitere, divizate pe patru categorii: empirice, de întărire, integrative și altele. Primele trei categorii indică stagiul în care diversele metode de transmitere pot fi folosite cu cel mai mare efect într-un program de educație. Categoria „altele” indică acele metode care sunt aplicabile într-o varietate mare de sisteme sau care sunt limitate la situații speciale. De exemplu, o casetă audio poate fi concepută pentru a asigura oportunități empirice și, de asemenea, să întărească cunoștințele celui care învață. De aceea, categoriile din tabel ilustrează numai cea mai bună folosință.

Pentru a rezuma, câțiva factori ar trebui luați în considerare când se selectează

Metode de implementare a unui program de educație

Metode empirice	Metode de întărire	Metode integrative	Alte metode
Caseta audio	Dosar de prezentare	Conferință	Televiziunea publică
Caseta video	Agendă	Convenție	Televiziunea prin cablu
Video interactiv	Pliant sau fluturaș	Seminar	Radio
CD audio	Broșură	Discuții la masa rotundă	Ziar
Demonstrarea metodelor	Articol într-o revistă	Întâlnire	Film
Demonstrarea rezultatului	Afiș	Simpozion	Prezentare tip slideshow
Tur	Carte	Colocviu	Fotografie
Scenetă	Mesaj fax	Dialog	Tabel de afisaj
Atelier	Program de calculator	Grup de discuții	Spectacol
Joc	Newsletter	Brainstorming	Târg
Jocuri de rol	Scrisoare	Echipă de ascultare	Expoziție
Studiu de caz	Kit pentru studierea la domiciliu	Interviu	Prelegere
Colaborare		Teleconferință	Discurs
		Conversație la telefon	Benzi desenate
		Rețea de calculatoare	Suvenire
		Conferință prin satelit	
		Vizite personale	
		Vizite la birou	

metode de implementare a unui program de educație. Acești factori sunt:

- grupul-țintă;
- obiectivele educaționale;
- tipul și conținutul mesajului ce trebuie transmis;
- caracteristica metodei de transmitere a informației;
- utilitatea metodei pentru ilustrarea informației.

În cele din urmă, dumneavoastră ar trebui să alegeți acele metode care par cele mai bune și cele mai logice pentru a îndeplini cerințele unui program de educație pentru grupul-țintă și ar trebui să faceți ajustările potrivite acestor metode, în funcție de nevoi.

Glosar cu metodele de implementare a unui program de educație

Metode empirice:

• **caseta audio** – mesajul înregistrat va putea fi ascultat mai târziu, în funcție de dorința celui care învață;

• **caseta video** – o înregistrare pe caseta video poate asigura atât informație audio, cât și vizuală;

• **video interactiv** – un sistem electronic cu care cel care învață poate interacționa pentru a obține atât informație audio, cât și video;

• **VCD** – video compact disk – un mediu de înregistrare a informației;

• **demonstrarea metodei** – o explicație a modului în care trebuie implementată o sarcină prin demonstrarea practică sau prin ghidarea celui care învață a îndeplini sarcina;

• **demonstrarea rezultatelor** – o prezentare care arată efectele practicii, ce implică informație vizuală, empirică sau audio; de obicei, include și o comparație înainte și după;

• **tur** – deplasarea unui grup de persoane către locuri cu interes definit pentru a studia inovații, sisteme, obiecte, demonstrații, programe aplicate sau alte elemente ce ar putea fi nefamiliare participanților;

• **zi pe teren** – o activitate planificată pe durata unei zile într-un cadru exterior pentru demonstrații, observarea de programe, practici, activități sau obiecte, prezentări sau experiențe practice;

• **atelier** – o întâlnire în care un grup mic de persoane, cu interese comune, se întâlnesc să studieze sau să discute un subiect specific sau să practice o abilitate specifică pentru a-și îmbunătăți cunoștințele și abilitățile proprii;

• **joc** – o simulare realistă și fantastică în care cei care învață explorează sau experimentează un anumit subiect, oportunitate sau implicații;

• **scenetă** – o prezentare dramatică scurtă, planificată și repetată dinainte, ce implică două sau mai multe persoane, cu scopul de a prezenta informație sau pentru a ilustra o situație;

• **colaborare** – împărtășirea sau schimbul de informație prin acțiuni deliberate din partea unuia sau mai multor indivizi prin legături de colaborare cu alți indivizi, grupuri sau organizații;

• **jocuri de rol** – un exercițiu în care unii membrii ai unui grup sunt desemnați să interpreteze roluri specifice în situații ipotetice sau simulate, urmate de discuții între toți membrii grupului;

• **studiu de caz** – descrierea detaliată a unui eveniment, a unor situații sau circumstanțe specifice care sunt prezentate unei audiențe pentru studiu și analiză.

Metode de întărire:

• **foaie de date** – o publicație de câteva pagini care se concentrează asupra unui subiect sau pe o componentă a unui

subiect mai larg, ce prezintă instrucțiuni sau alte informații specifice;

- **agendă** – o compilație de foi cu date sau alte informații tipărite ce țin de un subiect specific;

- **pliant sau fluturaș** – informații scurte și concise ce se concentrează asupra unui program, obiectiv sau subiect și sunt concepute pentru a mări conștientizarea grupului;

- **pamflet sau broșură** – o publicație tipărită care asigură informație mai cuprinzătoare despre un subiect decât o foaie de date, pliant sau fluturaș;

- **articol de revistă** – o metodă de prezentare a informației către audiența selectată prin intermediul unui mediu tipărit. Este conceput pentru a îmbunătăți înțelegerea unui subiect; de multe ori este însoțit de imagini, desene și grafice, pentru claritate;

- **afiș** – o foaie mare, tipărită, concepută pentru a fi afișată și care conține cuvinte, ilustrații sau amândouă pentru a asigura informație generală sau specifică către o audiență mai largă sau specifică;

- **carte** – o publicație comprehensivă care, de obicei, asigură o tratare temeinică a unui subiect sau a unei povestiri;

- **mesaj prin fax** – informație tipărită prin mijloace electronice transmisă între două sau mai multe puncte printr-o mașină de fax;

- **programe de calculator** – un set de instrucțiuni sau un program ce permite calculatorului să fie folosit în asigurarea de informații educaționale, pentru a comunica sau de a ajuta în luarea deciziilor;

- **scrisoare** – un mesaj scris intenționat unui individ, de obicei, transmis personal sau printr-un serviciu de poștă fizică sau electronică;

- **kit pentru studiul acasă** – o colecție de materiale educaționale create și asamblate pentru studiul independent al unui subiect specific.

Metode integrative:

- **conferință** – o întâlnire a unui grup mai mare sau mai mic de persoane ce au un interes similar pentru o prezentare formală pentru întregul grup și pentru sesiuni pe grupuri mici, ce se concentrează pe componente specifice ale unui subiect general;

- **convenție** – un ansamblu mai mare de persoane ce au un interes similar și care reprezintă părți ale unei organizații mai mari. Întâlniri multiple, planificate ale subgrupurilor pot apărea simultan în cel puțin una din părțile acestui eveniment;

- **seminar** – o întâlnire în care un grup de persoane care studiază un subiect specific sunt implicate în discuții conduse de către o autoritate recunoscută;

- **discuții la masă** – discuții purtate de un grup mic de persoane ce cunosc un anumit subiect, în fața unei audiențe. Participanții la discuții nu fac prezentări formale, ci schimbă idei prin intermediul conversației;

- **forum** – o formă de discuții de grup care permite audienței să participe. Perioadele de discuții pot fi complet deschise sau restricționate la o parte a programului;

- **întâlnire** – un grup de oameni cărora li se prezintă un subiect de interes comun;

- **simpozion** – un grup în care scurte prezentări sunt făcute de către un număr redus de vorbitori, cunoscători ai unui anumit subiect. Aceste prezentări pot ține de la cinci la 20 de minute fiecare;

- **colocviu** – aceasta metodă combină discuțiile la masa rotundă și forum. În timpul discuțiilor la masă, membrii audienței sunt invitați să comenteze sau să

pună întrebări, mai ales, dacă membrii mesei de discuții sau președintele cred că e nevoie de a clarifica anumite puncte sau aceștia evită discutarea anumitor subiecte, ori s-a iscat o neînțelegere. Orice întrerupere a discuțiilor de la masă trebuie să se concentreze asupra subiectului din acel moment. Când problema a fost rezolvată, discuțiile organizate la masa rotundă pot continua;

- **dialog** – o discuție între două persoane condusă în fața unei audiențe;

- **grup de discuții** – un grup de persoane care discută un subiect de interes comun;

- **brainstorming** – un proces în care membrii audienței sunt încurajați să participe prin împărtășirea ideilor sau a sugestiilor în legătură cu un anumit subiect. Nu sunt permise discuții până când toată lumea și-a exprimat ideile;

- **interviu** – o întâlnire față în față în care se dezvăluie fapte și gânduri;

- **teleconferință** – procesul prin care trei sau mai mulți indivizi aflați la distanță sunt conectați prin semnale bidirecționale audio și video, cu scopul de a schimba informații;

- **conversație telefonică** – o metodă electronică pentru transmiterea directă de informație între două persoane aflate la distanță, prin intermediul vocii;

- **rețea de calculatoare** – legătură dintre două sau mai multe calculatoare cu scopul de a împărți și a schimba informații. Legătura poate fi restricționată la rețeaua locală sau se poate extinde la alte surse de informație, de pe o arie mai mare;

- **conferință prin satelit** – o metodă de teleconferință care folosește atât semnal audio, cât și video, transmis prin cablu sau satelit, cu scopul de a conferența, a instrui sau a disemina informații între persoane aflate la distanță;

- **vizite personale** – un schimb de informație față în față între două sau mai multe persoane, de obicei, la locația persoanei care primește informația;

- **vizite la birou** – un schimb de informație față în față între două sau mai multe persoane, de obicei, la locația celui care asigură informația.

Alte metode:

- **televiziunea publică** – o metodă de a asigura mesaje audio-video către o audiență generală;

- **televiziunea prin cablu** – un sistem în care semnalele de televiziune sunt distribuite printr-un cablu electronic celor care au subscris la acest serviciu, de obicei, restricționat la o suprafață geografică redusă;

- **radio** – o metodă de transmitere a informației către o audiență generală via mesaje audio;

- **ziar** – o publicație tipărită periodic, de obicei, zilnic sau săptămânal, care asigură informații unei audiențe generale în cadrul unei zone geografice specifice;

- **film** – un sistem de prezentare a imaginilor structurate într-o ordine specifică pentru a fi proiectate unui grup;

- **prezentare de diapozitive** – un sistem în care imagini în format de 35 mm sunt proiectate simultan cu o caseta audio pentru a asigura informație audio și vizuală;

- **fotografie** – o imagine tipărită care asigură informație vizuală;

- **tabel de afisaj** – un mediu fizic pe care pot fi atașate mesaje pentru a asigura informație vizuală tuturor celor care le observă;

- **spectacol** – un eveniment în care experiența și informațiile sunt transferate unei audiențe specifice sau către publicul general prin expoziții, competiții, demonstrații sau alte activități;

- **târg** – un eveniment planificat cu o largă audiență cu scopul de a expune,

a observa, a cumpăra, a vinde, a distra, a educa și a informa;

- **expoziție** – expunerea de materiale sau obiecte pentru a informa;

- **prelegere** – o prezentare orală, de obicei, formală, unui grup, de către un individ cu un grad înalt de cunoaștere a unui subiect;

- **discurs** – o prezentare formală de informații sau opinii ale unui individ către un grup; nu necesită în mod explicit interacționarea ulterioară dintre vorbitor și audiență;

- **păpușă** – prezentarea informației cu ajutorul unui caracter fictiv neanimat;

- **benzi desenate** – folosirea benzilor desenate poate atrage atenția, genera interes sau asigura informație. Această metodă are efect, în special, în cazul unei audiențe mai speciale sau handicapate;

- **suvenire** – prezentarea unui mesaj sumar, tipărit pe obiecte de genul brelocurilor, pixurilor, cânilor sau altor obiecte similare.

Metode și tehnici pentru schimburile de tineret

Stabilirea metodologiei pentru programele de schimb intercultural este o parte critică a pregătirilor pentru derularea în bune condiții a unui schimb intercultural de tineret. Aceasta include deciderea metodelor de învățare și conținutul programului, pentru a crea oportunități de explorare a unor noi zone de cunoaștere și potențial, într-un mod care să dezvăluie capacitățile naturale și interesele tinerilor. Programul ar trebui să ofere tinerilor participanți șansa de a fi socotiți cetățeni activi, să se dezvolte și să crească într-un mod ce este sensibil față de contextual din care provin, nevoile și abilitățile proprii. O integrare maximă a proiectului în comunitatea ce îl găzduieș-

te ar putea duce chiar la o cooperare mai largă. Programe de succes pot să includă următoarele elemente:

Animație generală (de către echipa de lideri și participanți):

- încurajează un climat de încredere reciprocă, ce facilitează cooperarea și schimbul între toți participanții;

- comunicarea poate fi promovată prin oferirea de timp pentru contacte personale de-a lungul programului;

- oportunitățile maxime pentru exprimare și discuții pentru toți participanții sunt esențiale și pot implica diferite metode.

Sesiuni plenare (întregul grup):

- permite folosirea în comun a informațiilor;

- promovează învățarea formală;

- asigură oportunitatea unui feedback în urma discuțiilor pe grupuri restrânse;

- asigură discuțiile „la masa rotundă” și dezbaterile formale.

Lucrul pe grupuri (grupuri mici):

- promovează discuții informale și apropierea participanților;

- permite tuturor participanților să se exprime și să asculte;

- facilitează învățarea mai detaliată a unor aspecte;

- atelierelor pot să încurajeze procese de învățare practice și participative, potrivite pentru simulări și studii de caz.

Vizite în exterior:

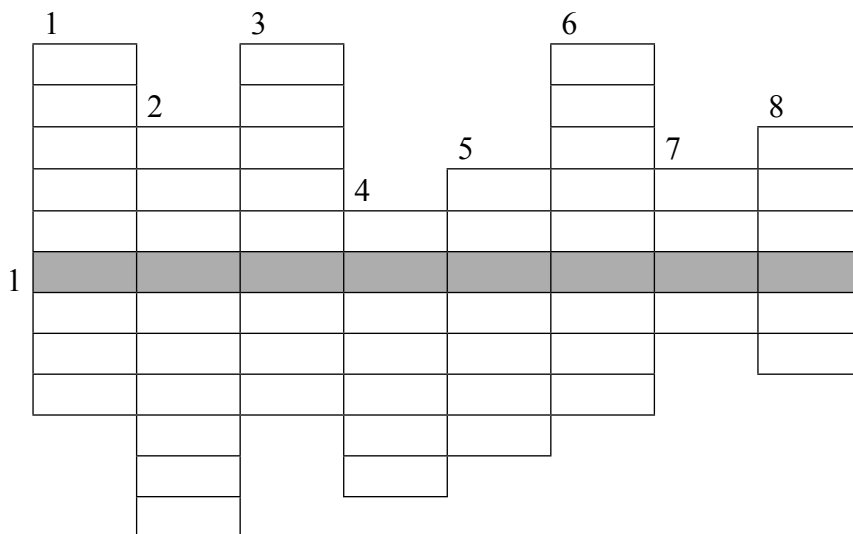
- asigură oportunitatea de a întâlni medii noi și diverse;

- promovează contactul personal cu comunitatea locală;

- pot fi realizate și în grupuri mici sau cu toți participanții.

În ce măsură sau în ce stadiu al schimbului vor fi folosite aceste elemente va depinde de profilul participanților și de natura programului.

Rebus



Orizontal

1. Îndrumător de tineret.

Vertical

1. Îndrumătorul de tineret tratează tânărul cu profesionalismul unui...
2. Aptitudine de bază a unui îndrumător de tineret de succes.
3. Alături de distracție și învățare acest element se îmbină în activitățile de educație nonformală.
4. Îndrumătorul de tineret tratează tânărul cu atașamentul unui bun...
5. Lucrul cu tinerii previne formarea acestui sentiment.
6. Metodă folosită astăzi.
7. Calitate care nu trebuie să lipsească unui îndrumător de tineret de succes.
8. Răbdarea unui îndrumător de tineret trebuie să fie...

Simularea

**„Aud și uit. Văd și îmi amintesc.
Acționez și înțeleg.” (Confucius)**

Descriere

Simularea este un model simplificat sau abstract al unui model particular de proces care trebuie învățat de un grup de participanți la un curs de instruire. Ea îmbină studiul de caz cu jocul de rol în scopul de a reproduce cât mai fidel posibil o situație reală. Scopul este facilitarea transferului în practică a cunoștințelor teoretice.

Simularea este una dintre cele mai eficiente metode pe care un instructor o poate folosi să dramatizeze situații din via-

ța reală. Lucrând prin simulare, participanții pot învăța despre proces și despre ei înșiși ca actori ai procesului, fără a-și asuma riscurile unei experiențe din viața reală.

Utilizare:

- permite participanților să experimenteze luarea unei decizii în situații „reale”, fără a fi îngrijorat de consecințele deciziilor lor;
- este o modalitate de a aplica cunoștințe, de a dezvolta deprinderi și de a analiza atitudini într-un context asemănător cu o situație reală.

Avantaje:

- caracter practic;

- participanții sunt responsabili de propriile reacții;

- implicare pleneră a participantului;
- feedback imediat.

Dezavantaje

- consumă mult timp;
- facilitatorul trebuie să fie foarte bine pregătit, în mod special asupra logisticii;
- o simulare este adesea o viziune simplă a realității;
- necesită o pregătire riguroasă a situației simulate și a materialelor necesare.

Procesul

- Pregătiți participanții să-și asume roluri specifice în timpul simulării.
- Prezentați obiectivele, regulile și timpul disponibil pentru simulare.
- Facilitați simularea.
- Întrebați participanții ce reacții au avut în timpul simulării.
- Întrebați participanții ce au învățat în urma simulării, după care dezvoltați un principiu.
- Întrebați participanții de legătura între simulare și viața lor.
- Concluzionați.

Există modele simple de simulări care se folosesc în educația copiilor de vârstă mici. De exemplu, pentru a educa un copil asupra modului în care se cumpără dintr-un magazin, se folosește un joc de simulare a activității de cumpărare într-un magazin.

„Storyboard”

Descriere

Această metodă folosește un proces asemănător brainstormingului, având două avantaje. Participanții gândesc înainte să răspundă. Primul pas este să le spui la ce să se gândească. De exemplu, ai putea să îi ceri unui director de școală să se gândească la diverse moduri de a crea un mediu sigur și stimulat în care procesul de învățare să se desfășoare. Sau: dacă ești interesat să știi punctele tari ale unei comunități, cere locuitorilor acelei comu-

nități să se gândească la lucrurile din comunitate care le-ar lipsi cel mai mult dacă n-ar mai exista.

Dacă temele sunt scrise pe bucăți de hârtie, participanții se pot grupa și combina foarte ușor – le acordați participanților satisfacția de a-ți organiza ideile într-un mod rapid.

Utilizare

Storyboard este util în dezvoltarea unei viziuni de viitor. De exemplu, dacă ar fi să găzduiești un vizitator care are de gând să se mute la tine în localitate în viitorul apropiat, ce ai vrea să vadă acea persoană? Sau: dacă banii n-ar fi o problemă, descrie cum va fi organizația peste 20 de ani.

Avantaj: folosirea acestei metode stimulează creativitatea, mintea deschisă a participanților.

Dezavantaj: poate fi o metodă inutilă atunci când se folosește inadecvat, când se prevăd niște rezultate dinainte.

Procesul

Dacă ideile se învârt într-un spațiu limitat, facilitatorul ar trebui să gândească toate categoriile dinainte și să le posteze pe acele care ar ajuta la sortarea informațiilor.

Pasul 1. Adresați întrebarea.

Pasul 2. Acordați participanților între cinci și zece minute să răspundă în scris. Folosiți hârtii de aceeași dimensiune standard pentru fiecare item.

Pasul 3. Fiecare participant își postează ideile proprii.

Pasul 4. Participanții au posibilitatea să se plimbe prin sală pentru a vedea toate ideile și pentru a-și forma o imagine de ansamblu asupra a ceea ce ei urmează să creeze.

Continuarea: Informația poate fi folosită ca bază pentru un raport sau un plan.

Gândesc, simt, dau cu piciorul

Scopul: evaluarea activităților din cursul zilei din trei perspective diferite.

Avantaje:

- se obține părerea tuturor participanților;
- părerile nu sunt doar exprimate, ci și discutate;
- participanții află ce gândesc și ceilalți despre activitățile din cursul zilei.

Dezavantaj: părerile exprimate de unii participanți ar putea fi afectate de faptul că nu se asigură decât în mică măsură, anonimatul.

Procesul

• Participanții sunt împărțiți pe grupe a câte cinci-șapte persoane. Fiecare grupă primește o foaie de flipchart pe care e desenat conturul unui omuleț. Nu i se văd decât mâinile, picioarele, corpul și inima. Celelalte elemente lipsesc.

• Participanții sunt îndemnați să scrie simultan pe foaia de flipchart:

- ceea ce gândesc despre ceea ce s-a întâmplat în ziua respectivă (în zona capului, centrul gândirii);
- ceea ce au simțit în ziua respectivă (în zona inimii, zona sentimentelor pozitive);
- ceea ce ar fi scos din ziua respectivă (în zona piciorului, adică lucrurile cărora le-ar fi dat cu piciorul).

• Mai apoi se pornește o discuție liberă despre cele scrise pe cele trei părți ale corpului individului din desen.

Evaluare

Descrierea

Evaluarea este o metodă care se folosește în general la finalul desfășurării unei activități pentru a măsura dacă obiectivele au fost atinse.

Utilizare

- pentru a determina cum se desfășoară o activitate (verificare a procesului) și pentru a face orice modificare necesară;
- pentru a determina la sfârșitul activității calitatea ei și dacă participanții au fost satisfăcuți;

• pentru a afla ce activitate, ce program sau ce lucru practic a determinat o diferență în comportamentul participantului.

Avantaje:

- pe baza rezultatelor evaluării pot realiza modificări în programul pentru ziua / sesiunea următoare;
- identifică punctele slabe care necesită îmbunătățiri, dar și punctele tari.

Dezavantaje:

- dacă evaluarea nu se formulează în funcție de obiectivele stabilite, rezultatele pot fi inutile;
- folosirea unor instrumente neadecvate pot face evaluarea un eșec;
- trasarea incompletă a instrucțiunilor de evaluare pot afecta rezultatele.

Procesul

Evaluarea poate fi realizată în mai multe forme în funcție de obiective, structura și mărimea grupului, conținutul informațional etc. Este important să se stabilească de la început obiectivul evaluării și instrumentul.

Tipuri de evaluări:

- individuală și / sau pe întrebări în grup;
- întrebări orale și / sau scrise;
- concluzionări verbale la sfârșitul sesiunii sau a cursului de instruire;
- pe parcursul unei activități;
- la sfârșitul unei activități;
- la câteva luni după curs;
- folosiți formulare standard sau creați propriile formulare, adaptate la conținutul și nevoile proprii;
- interviuri pe grupuri mici de participanți.

Răvaș

Obiectiv

Evaluarea într-un mod distractiv și provocator a cunoștințelor, aptitudinilor sau atitudinilor acumulate sau experimentate în timpul zilei. De asemenea, jocul provoacă imaginația participanților.

Un posibil text introductiv

Ați văzut vreodată pe cineva primind un răvaș, într-o prăjitură chinezească, în pachetul unei gume de mestecat sau în alt mod la fel de neobișnuit și să îl citească încântat tuturor prietenilor de parcă ar fi un mesaj de la divinitate? Vi s-a întâmplat vreodată acest lucru? [Dacă cineva ridică mâna, spuneți-i: „Și mie mi s-a întâmplat. E ciudat. Oare ce e în capul nostru?”] Serios vorbind, știm cu toții că aceste răvașe sunt compuse probabil chiar la brutărie sau în fabrica de gumă de mestecat – poate în timpul unei pauze de cafea a lucrătorilor de acolo. Iar noi cumpărăm produsul, căutăm cu nerăbdare bilețelul și mergem repede să ne lăudăm prietenilor cu mesajul trimis parcă numai și numai nouă.

Oricum, acum fiecare dintre noi își va primi propriul mesaj din partea Divinității sau a fabricii de îmbuteliat suc, cine știe?!

Flux logic

După discursul introductiv, fiecare participant primește o sticlă de suc care conține un răvaș (sau orice altceva care conține un bilețel).

Fiecare participant va citi mesajul din sticlă după care, având la dispoziție trei-patru minute, trebuie să compună în câteva fraze ceea ce a reținut în ziua respectivă folosindu-se de mesajul de pe răvaș.

Pe rând, participanții vor împărtăși ceea ce au compus ei, pornind de la mesajul răvașului.

Copacul cu mica fantomă

Scopul

Prin semnificația desenului, participanții își pot exprima sentimentele față de o anumită situație sau un joc pe care l-au jucat. Această metodă este foarte utilă pentru multe activități sau un schimb de tineret.

Descrierea

Participanții au la dispoziție câteva minute pentru a reflecta asupra sentimentelor pe care le-au avut de-a lungul zilei. Apoi vor identifica mica fantomă din co-

pac cu care se identifică cel mai bine și vor spune / vor motiva de ce. Dacă se repetă acest exercițiu, se obține o evoluție asupra dezvoltării participanților.

Variații

Această metodă mai poate fi folosită la sfârșitul unei activități. Participanții indică unde erau la începutul activității și unde se regăsesc la sfârșitul acesteia. Această metodă poate fi discutată în grupuri mici.

Timpul necesar

Pregătirea și introducerea: 5 minute.

Realizarea metodei: 30-60 de minute.

Materiale necesare: fotocopii ale copacului cu mica fantomă pentru toți participanții.

Numărul participanților: maximum 12.

Vârsta: începând cu 12 ani.

10 moduri de a încheia o sesiune

Aruncarea mingii cunoașterii

Fiecare membru al grupului împărtășește un lucru pe care l-a învățat în timpul cursului de instruire. Utilizați o minge, astfel încât fiecare persoană împărtășește ceea ce a învățat atunci când primește mingea.

Planuri de viitor

Fiecare participant împărtășește un lucru pe care l-a învățat în timpul cursului de instruire și pe care dorește să îl aplice în săptămâna ce urmează după acest curs. De exemplu, dacă sunt la un curs de instruire despre managementul proiectului, fiecare participant va spune primul lucru pe care îl vor aplica într-un proiect.

Întrebă experții

La începutul cursului de instruire cereți fiecărui participant să scrie o întrebare la care doresc răspuns în timpul sesiunii. La sfârșitul cursului, amestecați întrebările și cereți participanților să își răspundă unul altuia la întrebări.

Cântă un cântec

Participanții sunt grupați în grupuri de câte trei persoane. Ei trebuie să com-

pună și să cânte un cântec despre ceva ce au învățat în timpul cursului de instruire. De exemplu, la un curs despre securitatea mersului cu motocicleta o echipa cântă: „Vâslește, vâslește, vâslește barca ta” cu ajutorul cuvintelor care descriu cum să ia curba în siguranță.

Concurs de cuvinte încrucișate

Creați un puzzle de cuvinte încrucișate (sunt accesibile programe la adresa www.crosswordkit.com) cu idei care descriu concepte-cheie din timpul cursului de instruire. Formați un poster din acest puzzle de cuvinte încrucișate și acordați echipelor cinci minute pentru a-l completa. Acordați premii echipelor care găsesc toate răspunsurile corecte în timpul acordat.

Aș dori să se întâmple

Dați fiecărui participant o carte poștală. Solicitați participanților să își scrie propria adresă poștală pe o parte și o dorință care vor să o îndeplinească peste o lună pe cealaltă parte. Colectați cărțile poștale și trimiteți-le participanților peste o lună, cerându-le să va spună în ce măsură și-au îndeplinit dorința.

Pictura murală de grup

Lipiți pe un perete o bucată mare de hârtie (suficient de lungă, astfel încât toți participanții să poată scrie pe ea în același timp). Fiecare participant trebuie să deseneze o imagine care să reprezinte ceea ce au învățat ei în timpul cursului de instruire. Apoi cereți-le să ghicească ce reprezintă fiecare imagine.

Momente de stea

La finalul unei sesiuni de consolidare a echipei, cereți fiecărui participant să identifice un moment în care o persoană din grup s-a evidențiat în mod impresionant cu ceva.

Un astfel de moment se întâmplă atunci când o aptitudine a unui participant a ieșit în evidență. În timp ce identifică aceste momente, participanții trebuie să lipească o steluță persoanei căreia i-a

identificat acel moment de sclipire. Asigurați-vă că fiecare participant va primi o steluță pentru un moment în care a ieșit în evidență. Dacă e necesar, menționați și dumneavoastră câteva astfel de metode pe care le-ați observat la participanți.

Pași în acțiune

Așezați etichete în forma unei urme de picior (de mărime reală) pe podea, sub forma unui șir sau a unei potcoave de cal. Așezați grupul în fața primei urme din șir. Pentru a face un pas înainte cereți participanților să împărtășească un lucru pe care îl vor face în următoarea săptămână. Apoi spuneți-le că acesta a fost primul pas spre acțiune, adică au promis că vor face ceva.

Mulțumesc

Pentru a sublinia modul în care participanții au învățat unii de la alții în timpul cursului de instruire, cereți-le să mulțumească unuia dintre participanți (în afară de instructor) care l-a ajutat să învețe ceva sau i-a clarificat un aspect pe care nu l-a înțeles în timpul cursului de instruire. Spuneți participanților că, atunci când vor primi un „Mulțumesc”, să spună simplu: „Cu plăcere.” Acest lucru îi ajută pe participanți atât să dea, cât să și primească complimente.

7. Jocurile

Fugi de bombă, ascunde-te după zid

Toți participanții se ridică de pe scaune și se plimbă prin cameră. În același timp facilitatorul va ruga participanții să aleagă, în minte (fără a spune o persoană care este bomba de care ei trebuie să fugă și o altă persoană care va fi zidul după care se vor ascunde de bombă).

În blocul nostru

„Exista un bloc în apropiere. Unul dintre apartamente e închiriat unui grup care are deseori musafiri de acasă și organizează frecvent petreceri. Câțiva vecini, în special, cei care locuiesc în apartamente apropiate de cel al studenților sunt deran-

jați și se plâng că studenții și prietenii lor fac zgomot, nu-i lasă să doarmă și nu au grija de clădire. Vecinii au organizat o ședință pentru a încerca să rezolve această problemă.”

Voluntarii vor juca rolul vecinilor. E nevoie de minimum șase și maximum nouă participanți.

Restul participanților sunt observatori. Împărțiți cărțile de joc între voluntari și dați observatorilor copii ale notițelor observatorilor. Câteva minute sunt necesare pentru ca persoanele să știe ce trebuie să facă. Reamintiți voluntarilor că scopul e să descopere o soluție pentru probleme apoi să înceapă jocul.

Discuția trebuie să dureze 10 minute și apoi fără întrerupere fiecare participant va primi o copie a indicilor pentru găsirea unor soluții. Jocul va continua în medie încă 10 minute. Totuși, jocul se poate întrerupe sau prelungi după necesitate.

Evaluare și chestionare

Toți participanții se vor strânge într-un grup pentru discuții care ar trebui împărțit în două părți:

Exercițiul / jocul

Discutați ce s-a întâmplat în joc folosind în calitate de ghid următoarele întrebări:

- Ce au înregistrat observatorii și care au fost impresiile lor față de joc / exercițiu? Care a fost părerea actorilor?

- Le-a fost dificil să-și intre în rol, ce li s-a părut că a fost mai greu și ce a fost mai simplu? Participanții au perceput vreo diferență dintre faza I și faza a II-a, adică după ce actorii au primit indiciile pentru găsirea soluției?

- Ce argumente au fost aduse și au fost bazate pe fapte, motive sau emoții?

- A fost ușor să-și găsească argumente pentru sau împotriva studenților?

- De unde au adus argumente?

- S-a rezolvat problema și toată lumea a fost mulțumită de rezultat?

- A fost o soluție corectă sau o parte a trebuit să cedeze mai mult decât cealaltă?

- Care au fost soluțiile alternative?

Situația în viața reală

Odată ce toată lumea a vorbit, grupul ar trebui ajutat la analiza și reflectarea problemelor.

Poți lansa dezbateră prin a pune întrebări precum:

- Jocul a reflectat vreo realitate?

- Care au fost similaritățile și care diferențele?

- A fost ceva exagerat?

- Care dintre personaje a reflectat cel mai bine atitudinile din societatea noastră?

- Când facem față unui conflict care implică persoane din medii culturale diferite, căutăm o soluție care e bună pentru toți sau încercăm să ne impunem punctul de vedere și să neglijăm pe cei care gândesc altfel?

- Cât de mult e legat conflictul de neînțelegerile din cultură și cât de alte lucruri precum interese personale și economice?

- A trecut cineva printr-o asemenea experiență?

- Care au fost circumstanțele?

Rolurile

Student străin

Vorbești și înțelegi limba țării gazdă foarte bine, dar nu înțelegi de ce vecinii sunt nervoși. În opinia ta, te-ai comportat perfect normal și la fel au făcut și colegii tăi de apartament. Nu veți părăsi apartamentul pentru nimic în lume.

Șeful de bloc

Apartamentul tău se află departe de cel al studenților străini. Personal pe tine, nu te-au deranjat cu nimic. În schimb nu îți plac străinii și nu vrei ca ei să stea în bloc cu tine.

Femeie tânără (25-30 de ani)

Trăiești singură și ți-e frică de studenți pentru că arată ciudat, sunt diferiți de tine obișnuiți.

Persoană tânără

Și tu ești student(ă). Nu ai o opinie clară asupra problemei discutate, dar ai vrea să te muți în apartamentul în care stau studenții străini.

Refugiat

Și tu ești străin, dar vii din altă țară decât studenții despre care e vorba. Tu și familia ta nu prea aveți a face cu vecinii de bloc. Nu ai avut niciodată niciun conflict cu vecinii de bloc, deși te simți destul de izolat de ei.

Cuplu în vârstă (un bătrânel și o bătrânică)

Sunteți amândoi la curent cu probleme care îi forțează pe mulți să își părăsească țările de origine și să înceapă o viață nouă în altă parte. Susțineți o organizație care desfășoară programe de sprijinire a țărilor în curs de dezvoltare.

Șomer

Ești total împotriva legilor care permit străinilor să vină, să trăiască și să muncească în țara aceasta. Părerea ta este că străinii ar trebui să fie lăsați în țară doar ca turiști.

Proprietarul clădirii

Studenții străini și-au plătit întotdeauna chiria la timp și nu vrei să pierzi această sursă sigură de venit. Nu îți plac prea mult străinii și vezi în această ceartă o bună ocazie pentru a mări chiria studenților. Pe de altă parte, mai ai un apartament la periferia orașului pe care l-ai putea închiria studenților străini.

Observator

Treaba ta ca observator este să fii atent la ceea ce se întâmplă și să îți notezi aspectele relevante pentru a putea interveni în discuția de după încheierea scenei.

Lucrurile pe care trebuie să le notezi:

- Participanții vorbesc pe rând, unii dintre ei vorbesc peste ceilalți sau toți încearcă să vorbească în același timp; unul-doi participanți încearcă să își impună punctul de vedere?

- Încearcă cineva să ia inițiativa și să modereze ședința?

- Ce fel de argumente folosesc participanții întru susținerea părerilor lor?

- Ai observat vreo schimbare în atitudinea sau în comportamentul participanților după ce au primit noile instrucțiuni?

Idei pentru găsirea unei soluții

Liderul

Ai fost ales în mod democratic pentru a prezida aceasta ședință. Urmează instrucțiunile de mai jos.

Șeful de bloc

Nimeni nu a fost ales până acum să prezideze ședința. Sugerează că ar trebui aleasă în mod democratic o persoană care să aibă acest rol. Propune ca acea persoană să fie chiar tu pentru că tu ești șeful de bloc. Dacă ceilalți vor fi de acord, păstrează această foaie și urmează instrucțiunile de mai jos. Dacă altcineva va fi ales, dă-i această foaie și ia-o pe a lui / a ei în schimb.

Moderarea ședinței

Treaba ta este să păstrezi ordinea și să moderezi ședința. Va trebui să te asiguri că:

- toată lumea are ocazia să vorbească;
- oamenii își respectă ordinea la luarea de cuvânt;

- dacă este necesar, stabilește o limită pentru fiecare intervenție și nu lăsa participanții să treacă de această limită;

- nu permite folosirea unui limbaj agresiv și nu lăsa oamenii să devieze de la subiect;

- încearcă să menții discuția pe o notă pozitivă;

- scopul este găsirea unei soluții la problema ridicată, amintește-le asta din când în când.

Găsirea unei soluții

Gândește-te ce poți face, fără a ieși din rolul tău, pentru a găsi o soluție:

- ascultă activ și respectă dreptul fiecăruia la cuvânt;

- încercă să faci legătura între ceea ce vrei să spui și ceea ce s-a spus anterior;

- când primești cuvântul încercă să faci un rezumat a ceea ce a spus persoana care a vorbit înaintea ta;

- încercă să faci diferență între fapte întâmplătoare și opiniile tale;

- nu devia de la subiect, concentrează-te asupra problemei studenților străini și a necesității de a găsi o soluție, nu adu în discuție alte fapte, opinii sau idei pe care le-ai putea avea.

Întâlnire întâmplătoare

Ideea jocului

Oamenii care sunt considerați creativi vin adesea cu idei noi. Cel mai adesea își dau seama că acestea sunt rezultatul conexiunilor între idei mai vechi.

Cum reușesc ei să realizeze acest lucru dacă nici nu încercă să fie originali? Secretul stă în cuvântul *încercare*. Oamenii considerați creativi nu se chinuiesc să vină cu idei inovative. Ei doar își deschid ochii și mintea în lumea din jurul lor și așteaptă ca dintr-odată să le vină ideea. Iar surpriza surprizelor este că lumea din jur contribuie la acest lucru.

Acest joc va oferi participanților o tehnică puternică, inteligentă și captivantă de a scoate cele mai bune idei din ei.

Timpul necesar

Jocul poate dura de la 15 minute, pentru un exercițiu simplu care generează multe idei, până la 45 de minute, dacă jocul se folosește pentru rezolvarea unei probleme în grup.

Materiale necesare

- un ziar, o revistă, o carte sau un dicționar;

- o coală de flipchart.

O sugestie de introducere haioasă

Prima întrebare: „Câți dintre voi v-ați pus problema că nu sunteți o persoană creativă și ați identificat alte talente în schimb ca: grădinar, cântat, un bun părinte, bucătar etc. Dar creativ? Nu, eu nu!...

A doua întrebare: Câți dintre voi ați trecut prin etapa copilăriei? Cineva dintre voi?

Ei bine, dacă ați trecut prin perioada copilăriei înseamnă că din start sunteți o persoană creativă. O să va dovedesc. Dacă atunci când erați copii vă dădea cineva un furtun pentru a uda grădina ați fi început să udați grădina? Nu, zău! Ce ar fi putut să devină acel furtun? Un șarpe sau o nua / un bici? (acordați participanților șansa să intre în joc). Le va face plăcere să intervină cu alte idei, ca de exemplu: o coardă de sărit, hamuri pentru un cal, o literă, o frânghie de legat, o linie care să delimiteze zona în care se joacă un joc etc.

Exact! Ultimul lucru pe care un copil care se respectă l-ar face ar fi să folosească furtunul pentru scopul inițial (udatul grădinii). Aceasta înseamnă joacă. Iar joaca este creativitate. Joaca și creativitatea sunt același lucru deoarece ambele presupun stabilirea unor legături neașteptate între lucruri.

Și, bineînțeles, că dacă ai fost copil, te-ai născut cu jocul în brațe. Aceasta înseamnă că ești capabil să stabilești conexiuni între lucruri – ești un spirit creativ din naștere! Acum ce ați spune dacă ne-am întoarce la acea creativitate din copilărie? Super!

Cum se joacă jocul

- Lăsați grupul să decidă asupra unui obiectiv. Exemple: „atragerea de noi clienți”, „creșterea productivității”. Scrieți obiectivul pe coala de flipchart.

- Acum deschideți cartea sau revista, închideți ochii și puneți degetul pe o pagină. Orice cuvânt ați atins este cuvântul pe care grupul îl va folosi în acest exercițiu. (Observație: dacă ați pus degetul pe o conjuncție sau un cuvânt de legătură, atunci alegeți un cuvânt alăturat.) Scrieți cuvântul pe coala de flipchart.

- Informați grupul că scopul lor este să găsească cât mai multe legături posibile

între cuvântul ales din revistă și obiectivul grupului.

- Începeți printr-un exemplu dat de dumneavoastră. Să zicem că obiectivul grupului este „**atragera de noi clienți**”, iar cuvântul ales a fost „**iepurăș**”. Începeți prin a realiza, cu voce tare, o legătură între aceste cuvinte.

- Dacă după cel puțin un minut de eforturi grupul nu vine cu idei noi, lăsați deoparte cuvântul și alegeți altul. Continuați până când grupul creează câteva idei serioase (care mai necesită dezvoltare).

Întrebări pentru analiza jocului

- Ce a fost diferit în acest exercițiu față de modul obișnuit în care încercăm să creăm idei noi?

- Cum a fost să creezi noi idei într-un mod neobișnuit – să lucrez cu idei care nu au nicio legătură între ele la prima vedere? A fost incomod?

- V-ați obișnuit cu această stare pe parcursul jocului?

Punctul-cheie: poți să vii cu o idee nouă dacă folosești o metodă tradițională, logică? Acest joc se poate folosi și cu alte scopuri: formarea echipei, cum să faci față unei schimbări.

Vacile și primăria

Un exercițiu despre negocieri și interdependență.

Materialele necesare

Pentru fiecare grup de participanți (în număr de patru-cinci) va fi necesar de 12 hârtiuțe tip post-it pentru a nota numărul de vaci care vor fi trimise pe pășune. Markere pentru fiecare grup și un flipchart + hârtie flipchart pentru primar. O cameră suficient de mare pentru ca grupurile mai mici să poată avea un mic spațiu pentru a discuta în taină.

Mărimea grupului: cel puțin 12 și cel mult 40 de participanți, recomandabil.

Timpul. În jur de 1,30 – 2,0 h: 15 minute pentru introducerea exercițiului, o oră

pentru a îndeplini sarcina, 40 de minute – dezbateri.

Pas cu pas

Facilitatorul va prezenta situația în care se află fiecare grup, dar NU va spune că acest joc este unul de cooperare: „Sunteți văcari și trebuie să trimiteți vacile pe pășunea primăriei. Puteți trimite una sau două vaci. Asta depinde de modul în care se va negocia în grup. Fiecare vacă trimisă reprezintă un număr de puncte. Scopul jocului este acela de a aduna un număr de 7500 de puncte într-un an pentru a putea trimite vacile și cel de-al doilea an pe pășune. Jocul va avea 12 runde, atâtea câte sunt și lunile în an. Vor avea negocieri între liderii grupurilor după runda a treia, a șaptea și a zecea, când se vor dezbate numărul de vaci pe care fiecare grup îl va trimite ulterior. La finalul fiecărei runde facilitatorul va anunța câte puncte valorează o vacă, dar atenție: nu va spune câte puncte are fiecare echipă în parte decât înainte de fiecare lună de negocieri și înaintea negocierilor.” Apoi facilitatorul va anunța modul de efectuare a punctajului și va afișa tabelul.

Grupurile sunt nevoite să lucreze împreună ca o echipă, să ia decizii și strategii de grup și tehnici înainte de a face orice.

Reflectarea și evaluarea

La finalul anului se prezintă punctajul și se analizează situația. Cum ar fi arătat punctajul, dacă ar fi cooperat? Care sunt avantajele cooperării? Cum putem lucra împreună? Etc.

Punctaje pentru vaci

Punctaj	GR I	GR. II	GR. III	GR. IV
1000 pct. / vacă	1	1	1	1
800 pct. / vacă	2	1	1	1
500 pct. / vacă	2	2	1	1
200 pct. / vacă	2	2	2	1

Jocul simulării celor fără adăpost

Durata: 1 oră și 10 minute. Creat de Glenn Stein.

Prin crearea unei microsocietăți economice, acest joc de simulare dă participanților oportunitatea de a înțelege câteva dintre cauzele pentru care oamenii ajung să stea în stradă. Deși acest joc este gândit pentru elevi din anii terminali de liceu, a fost jucat și cu participanți mai în vârstă (nu există o limită de sus a vârstei). Jocul nu este atât de eficient când este jucat cu elevi din clasele mai mici de liceu. Jocul implică nouă zile de câte opt minute. În fiecare zi, fiecare participant trebuie să încerce să mănânce și să câștige suficienți bani pentru a-și cumpăra mâncare și pentru a plăti chiria. De asemenea, în unele cazuri, există suport social, însă limitat, pentru acele persoane ce nu pot plăti pentru mâncare și chirie. În plus, în timpul programului pot apărea situații care le pot face mai dificilă sarcina de a-și plăti hrana și costul de locuit.

Scopuri

- Să arate cum problemele medicale și mentale pot contribui la situația de a locui în stradă.
- Să arate că până și cei care lucrează sunt vulnerabili la situația de a locui în stradă. Orice problemă economică poate fi o cauză.
- Să sugereze că asigurarea de servicii medicale trebuie să fie parte a soluțiilor de eliminare a situațiilor în care ajung persoanele fără adăpost.

În esență jocul constă în faptul că întregul grup este divizat în patru categorii economice. Pe baza situației economice a categoriei de care aparțin, participanții au dificultăți de natură variabilă în a-și putea asigura hrana și adăpostul în fiecare zi (în acest joc, o zi durează opt minute). Unii participanți vor rămâne fără adăpost, alții ar putea muri.

Pentru primele trei perioade situația participanților va fi dictată de descrierea caracterului pe care îl primește fiecare la începutul jocului precum și de abilitatea lor de a produce venit prin fabricile pe care conducătorii jocului le dețin. La începutul celei de-a treia perioade unii dintre participanți vor primi cartonașe cu diverse situații, care îi vor informa că au probleme de natură economică și vor trebui să câștige și mai mulți bani. Probabil ca unii dintre aceștia vor rămâne fără adăpost.

Aceia care sunt fără adăpost vor afla că viața este foarte dificilă. Deși ar putea să câștige, să împrumute, să fure destui bani pentru a putea trăi măcar minimalist, nu vor putea mânca regulat și nu vor putea să își plătească chiria în fiecare zi. Pentru primele șapte perioade nu va fi nevoie de foarte mare asistență socială.

Începând cu perioada a șaptea, asistența medicală va fi disponibilă tuturor celor care vor avea nevoie. Probabil că această modificare îi va ajuta pe mulți să depășească statutul de persoană fără adăpost.

Metoda jocului de a ține cont de toți participanții este de a pune o hârtie de identificare pe piepturile (sau stomacurile) participanților (probabil că cea mai bună metodă este de a face găuri în foile de hârtie și de a le atârna cu o sfoară în jurul gâtului participanților). Pe această foaie de hârtie personalul jocului va înregistra activitatea și situația fiecărui participant. De fiecare dată când un participant plătește pentru mâncare sau chirie, căsuța respectivă de pe foaia lui va fi marcată. Se pot folosi, de exemplu, buline sau markere groase pentru bingo, ce poate aplica un punct dintr-o singură atingere. Multe dintre acțiunile participanților pot fi înregistrate pe fișa de identificare – acestea sunt descrise în instrucțiunile care urmează.

Deoarece jocul poate fi jucat cu orice număr de participanți între 40 și 200 (cu toate că poate fi modificat și jucat și cu foarte puțini – 12-15), în instrucțiunile următoare au fost folosite procente pentru a identifica numărul de persoane ce vor fi incluse într-o categorie sau într-o situație anume.

Materiale necesare (bazat pe 100 de participanți):

- un sistem de adresare publică (stație de amplificare, megafon);
- 100 de foi de identificare (vezi exemplul): 5 – clasa de mijloc de sus; 30 – clasa de mijloc lucrătoare; 50 – clasa de mijloc de jos lucrătoare; 7 – bolnavi mental cronic fără adăpost; 8 – persoane bolnave cronic fără adăpost;
- cartonașe de situație: 3 – clasa de mijloc de sus; 8 – clasa de mijloc lucrătoare; 25 – clasa de jos lucrătoare; 2 – bolnavi mental cronic fără adăpost; 2 – persoane bolnave cronic fără adăpost;
- listă de reguli;
- bani de hârtie: 600 de bancnote de 1 \$ și 300 – de 5 \$;
- 5 kilograme de macaroane;
- 600 de metri de ața de pescuit;
- casete video ale unor secvențe populare și amuzante din filme de comedie;
- video și televizor;
- semne pentru fiecare birou de primire (vezi lista birourilor de primire);
- 200 de steluțe care se pot lipi;
- fie 100 de buline ce se pot lipi, fie 8 markere groase;
- 10 magic-markere.

Personalul necesar pentru derularea jocului

17 oameni în total: un facilitator; cinci supraveghetori de fabrică; doi oameni la biroul apartamentelor; trei oameni la biroul restaurantelor; câte o persoană la fiecare dintre celelalte birouri (șase în total).

Procesul

Partea A – 9 minute. Prezențați regulile participanților.

Partea B – 16 minute. Sesiunile jocului 1-2.

Partea C – 10 minute. Închideți spitalul de boli nervoase. Sesiunea de joc 3.

Partea D – 10 minute. Distribuți cartonașele de situație.

Partea E – 25 de minute. Sesiunile de joc 4-6.

Partea F – 15 minute. Discutați ce s-a întâmplat până în acest punct. Deschideți programele sociale.

Partea G – 25 de minute. Sesiunile de joc 7-9.

Partea H – 20 de minute. Discuții generale.

Partea A

Pe măsură ce participanții intră în cameră, ar trebui ca ei să primească un pachet ce conține următoarele:

- o foaie de identificare ce menționează statutul și nivelul de expertiză cu care încep;
- o listă a regulilor;
- o descriere a caracterului lor.

După ce participanții au avut șansa să revizuiască materialele pe care le-au primit, facilitatorul ar trebui să treacă peste reguli cu grupul, să clarifice neclaritățile și să le prezinte diversele birouri de primire. Facilitatorul ar trebui să prezinte diversele categorii de populație din cadrul societății și fiecare ar trebui să își scrie numele pe fișa lor de identificare, după care să și-o lipească pe piept (sau agățată de gât).

Partea B

Cei fără adăpost permanent și cei bolnavi mintal ar trebui să fie plasați în spitalul de boli nervoase. Sesiunile de joc 1 și 2 pot să înceapă a fi jucate!

Notă: Puteți lăsa prima sesiune să dureze mai mult, pentru a permite oamenilor să câștige suficient de mulți bani pentru mâncare și chirie.

Partea C

La sfârșitul sesiunii 2 de joc, informați pe cei permanent fără adăpost și pe bolnavii mental (la amplificator, ca toată lumea să poată auzi) că spitalul de boli nervoase a fost închis din cauza lipsei de fonduri din partea guvernului. De aceea, toți bolnavii vor fi lăsați să plece. Urașile noroc în timp ce pleacă, pentru că vor avea nevoie de el.

Continuați cu sesiunea 3.

Partea D

La sfârșitul sesiunii 3, pasați cartonașele potrivite la 50% din cei din clasa de mijloc de sus, 25% din cei din clasa de mijloc, 50% din cei din clasa de jos și 25% dintre cei fără adăpost. Cel mai simplu mod de a face aceasta este de a avea numărul exact de cartonașe pregătite și să le dați primelor persoane din clasa potrivită pe care le vedeți.

În acest punct, spuneți tuturor participanților că trebuie să se înregistreze la locurile necesare de acum încolo. Organizatorii jocului de la fiecare birou de primire trebuie să fie siguri că numărul corect de oameni se înregistrează.

Înainte de a continua cu jocul, menționați peste toate noile situații în așa fel încât toată lumea să știe ce s-a întâmplat cu indivizii care sunt afectați de noile situații.

Partea E

Continuați cu sesiunile 4-6.

Partea F

La sfârșitul sesiunii 6, strângeți toți participanții împreună pentru a observa situația comunității. Cine se află în fiecare locație? Ce schimbări s-au produs la fiecare sesiune? Ce s-a întâmplat?

După o discuție destul de amănunțită, anunțați că guvernul tocmai a trimis fonduri pentru spitale și instruire pentru muncă. Toți cei interesați vor trebui să viziteze birourile de primire potrivite.

Partea G

Continuați cu sesiunile 7-9.

Partea H

Discuții. Ce s-a întâmplat după ce fondurile guvernamentale au fost făcute disponibile? Credeți că asta s-ar întâmpla dacă ar exista cu adevărat asemenea fonduri guvernamentale? Examinați cum fiecare categorie de oameni a ajuns fără adăpost și a revenit din această stare. Credeți că se întâmplă aceasta cu adevărat?

Legați ceea ce s-a întâmplat în timpul jocului cu ceea ce se întâmplă celor fără adăpost în societate.

Lista de reguli-model

- Atât timp cât respectați limitările impuse de situația caracterului tău, regulile jocului și orice instrucțiune oficială pe care o primești, poți să faci orice dorești. Cu toate acestea, vei avea mai mult de folosit în urma jocului dacă îl vei juca în mod serios.

- Trebuie să mănânci în fiecare zi ca să nu îți fie foame. Trebuie să mănânci cel puțin o dată la două zile. Dacă nu reușești, trebuie să te prezinți singur la cimitir. Ne-prezentarea la cimitir este o încălcare a regulilor jocului.

- Dacă este posibil, încearcă să dormi în blocul de apartamente în fiecare seară. Trebuie să dormi undeva (în apartamente sau în adăpost) măcar o dată la două zile. Dacă nu dormi în niciuna dintre clădiri două zile la rând, nu îți va fi permis să muncești pentru două zile.

- Purtați foaia de identificare tot timpul. Numai organizatorii jocului pot să scrie pe această foaie.

- Nu îndepărtați niciun obiect din fabrică.

Descrierea caracterelor

Va fi dată participanților pe măsură ce aceștia intră în sală la începutul jocului.

Clasa de mijloc de sus (5% dintre participanți)

Împreună cu alte persoane, dețineți blocul de apartamente și ați angajat o firmă de management al acestor aparta-

mente, care să aibă grijă de detaliile de zi cu zi ale acestora. De aceea, NU ai voie:

- să concediezi echipa de management, deoarece au un contract pe termen lung;

- să mărești chirii sau să îi dai afară pe chiriași, pentru că au contracte de închiriere pe termen lung.

Vestea bună este că clădirea produce profit în fiecare zi, pe care managerul blocului (de la biroul de închirieri) ți-l poate plăti dacă îl ceri. Fiecare partener va primi 9 \$ pe zi. Deși ai capacitățile necesare ca să primești o slujbă, nu este necesar, dacă venitul îți este suficient pentru a mânca, a plăti chiria și pentru a merge la teatru. Bucură-te de viață, ești printre privilegiați!

Clasa de mijloc lucrătoare (30% din populație)

(Organizatorii pun o steluță în prima casuța a coloanei de angajări a foii de identificare a participantului.)

Ai deja toate cunoștințele necesare pentru a intra în competiția celor mai bune slujbe din societate. De aceea, poți să depui dosarul pentru un loc de muncă la oricare din cele două fabrici. Dacă muncești din greu, probabil că îți va fi destul de bine.

Clasa de joc lucrătoare (50% din populație)

Deși ești într-o stare bună de sănătate și ești angajat, nu ai calitățile necesare pentru a te transfera la fabrica B, în care se plătește mai bine. Dacă vei reuși să beneficiezi de cursuri de instruire, vei deveni suficient de calificat pentru o slujbă mai bună, dacă vei vrea. Pentru moment, nu ești suficient de calificat decât pentru fabrica A. Muncește din greu, va fi nevoie dacă vei vrea să îți plătești cheltuielile la timp.

Bolnav mintal permanent fără adăpost (7% din populație)

(Organizatorii scriu „nebuln” în prima casuța a coloanei-statut pe fișa de identificare.)

În prezent vă aflați într-un spital finanțat de către guvern. Deși nu ești tratat pentru afecțiunea nervoasă de care suferi, ți se asigură mâncare, cazare și bilete la cinema, pentru distracție. Ce mai poți să ceri?

Nu renunța la acest tratament, pentru că, dacă ai fi pe stradă, ce te-ai face? Nu ai niciuna dintre aptitudinile necesare pentru a lucra la fabrică.

Exista tratament medical pentru boala pe care o ai, însă trebuie să îl găsești. Până atunci, fă-ți de cap, că doar ești nebun!

Permanent fără casă – bolnav (8% din populație)

(Organizatorii scriu „bolnav” în prima casuța, în coloana de statut al fișei de identificare.)

Deși ești sănătos mental, boala pe care o ai face imposibilă obținerea unei slujbe la una dintre fabricile comunității. Cu toate acestea, există un tratament pentru boala ta, cu condiția să îl găsești. Până atunci trebuie să ai noroc pentru că va trebui să găsești o modalitate de a te hrăni!

Cartonașele cu situații (vor fi date la sfârșitul perioadei 3)

Tipul A – dați aceste cartonașe la 50% din cei din clasa de mijloc de sus.

Ai fost acționat în judecată. Din fericire, ai avut asigurare, însă mai trebuie să plătești câte 4 \$ pe zi pentru următoarele trei zile. Plata va trebui să fie făcută la managerul cinematografului. Du-te și te înregistrează chiar acum.

Tipul B – dați un număr egal din următoarele trei cartonașe la 25% din clasa de mijloc lucrătoare și 50% din clasa de mijloc de jos.

Situația 1. Tocmai ai căpătat o boală mortală. Din fericire, există un tratament, însă te va costa câte 4 \$ pe zi pe următoarele trei zile. Plătește sau boala te va ucide! Plata va trebui făcută personalului de la clinica medicală. Du-te și te înregistrează acum.

Situația 2. Traumele muncii de zi cu zi îți-au cauzat o cădere nervoasă. Acum ești un pic mai bine, însă trebuie să iei medicamente speciale pentru a nu te îmbolnăvi permanent. Tratamentul te va costa 4 \$ pe zi pentru următoarele trei zile. Plata se va face la personalul clinicii medicale. Du-te și te înregistrează chiar acum.

Situația 3. Ai fost temporar suspendat din slujbă și îți va fi imposibil să lucrezi pentru următoarele două zile. Du-te și înregistrează-ți numele la șeful de fabrică chiar acum.

Tipul C. Dați acestea la 25% din populația permanent fără locuință.

Vești bune! O biserică locală s-a angajat să îți plătească costul tratamentului medical. Prezintă-te cu acest cartonaș la clinica medicală pentru un tratament gratuit.

Descrierea birourilor

Fabrici. Exista două tipuri. Fabrica A, în care muncitorii leagă 10 bucăți de macaroane pe o sfoară (ață de pescuit) și leagă capetele aței. Cei din fabrica B le desfac pentru ca materialele să fie reciclate. Lucrătorii sunt plătiți cu câte 2 \$ pe fiecare set de 10 macaroane prin care a fost introdusă ața de pescuit la fabrica A și cu 1 \$ pe fiecare set desfăcut la fabrica B. Fabricile ar trebui să fie plasate cât mai departe una de alta, în așa fel încât lucrătorii să nu poată să ia bunurile neterminate dintr-o fabrică și să le predea în cealaltă fabrică ca fiind bunuri terminate. Pentru că desfăcutul materialelor este mai ușor decât asamblarea lor, lucrătorii din fabrica B vor câștiga, probabil, mai mulți bani. De aceea, este nevoie de cursuri de instruire pentru a putea lucra la fabrica B.

Asigurați-vă că nu-i lăsați pe cei care sunt bolnavi sau nebuni să muncească în oricare dintre fabrici. Acești oameni trebuie să aibă o steluță pe foaia lor de identificare, la coloana sănătate, pentru a arăta că au fost vindecați. De asemenea, asigurați-

vă că numai cei care au primit instructaj vor lucra la fabrica B.

Să nu îi lăsați să lucreze pe cei care au un „S” (șomer), marcat în căsuța de angajări a foii lor de înregistrare.

Ați putea să încercuiți zonele fabricilor cu o sfoară și să permiteți participanților să intre și să iasă numai printr-o anumită zonă. Astfel, veți putea pune un supraveghetor la intrare, care să verifice statutul fiecărui participant care intră în fabrică.

Pentru cartonașele de situații tip B, date la sfârșitul zilei a treia, marcați un „S” în căsuțele de angajare pentru perioadele 4 și 5 ale persoanelor care au primit cartonașe de situație de șomaj. Aceste persoane nu trebuie să fie lăsate să lucreze în zilele 4 și 5.

Cel puțin două persoane dintre organizatorii jocului trebuie să aibă grijă de fiecare fabrică. O persoană în plus va fi nevoie să ducă materialele de la o fabrică la alta, pentru a fi folosite ca materie primă.

Centrul de instruire. Puteți vinde cursuri de instruire oricui poate plăti 10 \$. Pentru a arăta că acea persoană a primit instruire prin faptul că a plătit, marcați cu o steluță ziua în care a primit instruirea pe fișa de identificare a persoanei. Din acel moment, sunt instruiți pentru tot restul jocului. Atenție: clasele de sus și cea de mijloc au deja instruire și nu au nevoie de ea, încă de la începutul jocului.

Spitalul de boli nervoase. Pentru primele două zile ale jocului, bolnavii mental și fără casă vor sta aici. Va trebui să le dați mâncare și să îi trimiteti la culcare, marcând un „H” pe căsuțele lor de mâncare și cazare ale fișelor de identificare pentru ziua întâi și a doua. După aceea, sunt pe cont propriu.

În timpul perioadei 1-6, puteți vinde „sănătate mintală” oricui pentru 10 \$. După aceea, o puteți da pe gratis oricui o cere. Pentru a arăta că acea persoană a primit tratament psihiatric, plasați o steluță în acea perioadă.

Pentru cartonașele cu situația B 2, va trebui să colectați câte 4 \$ de la fiecare persoană care se înregistrează după ziua a treia. Orice persoană care nu își plătește această taxă, va fi automat trecut la statutul de „bolnav mintal” și i se va marca în foaia de identificare scriind „bolnav mintal” în coloana *Statut*.

Pentru cartonașele cu situația C 2, date la 25% dintre cei fără adăpost, aceste persoane sau drept la îngrijire medicală și psihiatrică. Marcați câte o steluță în căsuța lor și luați-le cartonașul de situație.

Clinica medicală. În timpul sesiunilor 1-6, veți vinde asistență medicală celor care au nevoie pentru 10 \$. După aceea, o acordați gratuit tuturor care au nevoie. Pentru a arăta că o persoană a primit asistență medicală, plasați o steluță în căsuța de asistență medicală a foii de identificare.

Pentru cartonașele cu situația B 1, date membrilor clasei de mijloc lucrătoare la sfârșitul perioadei 3, în timpul perioadei 4-6, va trebui să colectați 4 \$ de la acea persoană care se înregistrează la sfârșitul zilei a treia. Orice persoană care nu plătește va muri, caz în care scrieți „decedat” pe fișa de identificare, și trimiteți-l la cimitir.

Pentru cartonașele cu situația C, date la 25% din cei fără casă, acești oameni au dreptul la asistență medicală și mentală. Puneți câte o steluță pe fișa lor și luați-le cartonașul. (Aveți grijă să acordați sprijinul medical gratuit numai persoanelor cu cartonaș de tip C.)

Apartamente. Atunci când oamenii îi plătesc 5 \$ pentru cazare, marcați faptul pe fișa lor de identificare. Dacă majoritatea proprietarilor de apartamente doresc, pot să micșoreze sau să renunțe la chiria pentru persoane specifice, pe care pot să le identifice, însă nu le spuneți că pot face aceasta decât dacă întrebă. Apartamentele pot caza maxim 90% din totalul populației – așa că nu închiriați mai multe spații decât se pot, în fiecare perioadă.

Pe măsură ce fiecare persoană vine, uitați-va la fișa de identificare. Dacă observați că coloana de chirie este goală pentru două zile la rând (înseamnă că au dormit afară – sunt fără adăpost), marcați un „\$” în căsuțele de angajare pentru perioada curentă și următoarea. Scopul este de a demonstra cât de dificilă devine găsirea unei slujbe atunci când ai rămas fără adăpost. La începutul fiecărei zile, plătește 9 \$ fiecărui proprietar (de ajuns pentru a acoperi hrana, chiria și intrarea la cinema). Aceasta este partea lor din profit. În afara acestor profituri, proprietarii trebuie să plătească pentru mâncare, chirie etc.

Adăpost. În timpul perioadei 1-6, puteți acorda adăpost pentru maxim 10% din populația totală în fiecare zi. Veți face aceasta marcând cu „A” în căsuțele de mâncare și adăpost pentru ziua curentă pe foile de identificare. Totodată, aveți și mâncare (nu și adăpost) pentru încă 5% din populație. Dați-le primilor 5%, care o cer, marcându-le cu un „A” în căsuța de mâncare. După ziua a șaptea, puteți acorda ajutor tuturor celor care o cer.

Pe măsură ce fiecare persoană vine pe la birou de adăpost, uitați-vă la foaia lor de identificare. Dacă observați că coloana de chirie nu a mai fost marcată pentru ultimele două zile (înseamnă că au dormit afară și sunt fără adăpost), marcați un „\$” în căsuța lor de angajare pentru ziua curentă și următoarea. Ei nu vor mai putea să lucreze în aceste perioade. Scopul este să demonstreze că deseori a fi fără adăpost crește cu mult dificultatea obținerii unei slujbe.

Cimitir. Oricine nu mănâncă două zile la rând, va muri și va trebui să se prezinte aici. Scrieți „decedat” pe coloana de statut al fișei de identificare și trimiteți-i la cimitir pentru o zi întreagă. După aceea, se pot plimba și pot observa jocul, însă nu pot vorbi și nu pot interacționa cu nimeni – doar sunt fantome.

Teatru / cinema. Ar trebui să existe o casetă video care să ruleze încontinuu o secvență de comedie. Este posibil să faceți publicitate la stația de amplificare. Lăsați pe oricine să se uite la video pentru 2 \$ pe tură. Dacă secvența este mai mult de jumătate derulată, veți taxa numai 1 \$. În niciun caz nu îi lăsați să se uite după terminarea secvenței. Cei rămași permanent fără adăpost și bolnavi mental pot să intre și să se uite numai în primele două zile.

Pentru cartonașele cu situația A, date la 50% din cei din clasa de sus la sfârșitul zilei a treia, va trebui să colectați 4 \$ de persoană pentru zilele 4-6 de la toți cei care se înregistrează aici la sfârșitul zilei a treia.

Restaurant. Colectați 2 \$ pe zi de la oamenii și marcați-le pe ziua curentă la căsuța „mâncare” faptul că și-au plătit mâncarea.

Jonglerii

Aveți nevoie de multe mingi mici sau alte lucruri mici care pot fi ușor de prins.

Așezați participanții într-un cerc. Dacă aveți mai mult de 20 de participanți ați putea face eventual două sau trei cercuri mai mici.

Introduceți prima minge. Rugați participanții să își arunce mingea unii la alții și în același timp să se strige pe nume. Atenționați participanții să nu arunce prea departe sau prea aproape. Mingea trebuie să treacă pe la toți participanții și aceștia trebuie să își aducă aminte exact la cine au dat și primit mingea.

Participanții trebuie să repete mișcările exact după același patern încă o dată. După câteva runde introduceți cu încetul și alte mingi (în funcție de aptitudinile participanților mingea poate urma același patern sau altul prestabil). Sarcina grupului este de a reuși să facă cât mai multe runde fără a scăpa vreoa minge din mână.

Există o mulțime de variante ale jocului pentru a-l face mai complicat. Spuneți-le să încerce să lărgească sau să restrângă

cercul. Să își schimbe poziția, să bată din palme, să arunce în sens invers. Puteți adăuga muzică... Dinamica principală a jocului depinde de cât de complex este și cum poate fi adaptat la nevoile grupului.

Dacă nu este distractiv, nu va funcționa, deci, păstrați-l deschis spre variație. Invitați grupurile să prezinte modurile lor de jonglat.

Cărți cu oameni

Obiective:

- energizarea participanților;
- contactul fizic între participanți.

Fluxul logic

Se selectează dintr-un pachet de cărți un număr egal de trefle, inimi roșii, inimi negre, și romburi, în total atâtea cărți câți participanți sunt în sală.

Participanții sunt așezați pe scaune, în cerc și fiecare primește o carte de joc dintre cele selectate anterior de instructor.

Sarcina participanților este să se mute de pe un scaun pe altul în direcția acelor de ceasornic, tot timpul cu câte un scaun mai încolo.

Se vor muta doar acei participanți care dețin tipul de carte pe care instructorul o anunță.

În cazul în care scaunul pe care un participant trebuie să se mute este ocupat de alt participant / alți participanți, se va așeza peste acesta / aceștia.

Un participant nu se poate muta pe alt scaun, chiar dacă deține tipul cărții anunțate de instructor dacă în brațele lui / ei se află alt / alți participanți.

Jocul se încheie în momentul în care primul participant ajunge pe scaunul de pe care a pornit.

Șoarecele și pisica

Se aleg doi participanți voluntari din grup. Aceștia vor fi șoarecele și pisica.

Ceilalți participanți se așază pe trei linii relativ egale. În timpul jocului participanții

se prind de mâini pe lungimea liniilor formând bulevarde, iar pe lungimea coloanelor formând străzi. Pisica trebuie să prindă șoarecele care se plimbă pe bulevarde sau străzi.

Atunci când se simte în pericol, șoarecele poate să schimbe străzile în bulevarde și bulevardele în străzi, printr-o simplă comandă. Astfel, pisicii îi este îngreunată sarcina de a prinde șoarecele.

Scopul jocului este ca pisica să prindă șoarecele. Jocul se poate repeta cu o nouă pisică și un nou șoarece.

Lupul cel mare și rău

Scopul

Prejudiciile și stereotipurile apar pentru că deseori cunoaștem numai o parte a unei povești. Povestea cu lupul cel mare și rău ne arată că aceeași poveste poate fi interpretată în diverse moduri. Scopul este ca participanții să devină conștienți de acest lucru.

Descriere

Povestea lupului cel mare și rău trebuie citită cu voce tare. Încercați să evocați o discuție despre posibilele moduri de a interpreta o poveste bine cunoscută. Care sunt diferențele și analogiile dintre această versiune și cea originală? Prin ochii căruia evenimentele sunt văzute în versiunea inițială? Cine sunt victimele și cine sunt răufăcătorii în aceasta poveste?

Lupul cel mare și rău

Mi-a plăcut dintotdeauna să trăiesc în pădure. Este casa mea și întotdeauna am încercat să o păstrez curată. Într-o bună zi cu soare, eram foarte ocupat încercând să curăț mizeria pe care niște oameni au lăsat-o după picnicul lor, când am auzit deodată zgomote de pași. M-am furișat în pădure și m-am uitat cine vine. Am văzut o fetiță mergând pe cărare, cu un coș în mână. Imediat am devenit suspicios, pentru că purta niște haine foarte ciudate: erau toate roșii și avea și capul acoperit. Ca și cum nu ar fi vrut să fie recunoscută. Da, știu că nu e bine să judeci

oamenii după cum arată, însă fetița se plimba prin pădurea mea, așa că m-am gândit că am tot dreptul să aflu mai multe despre ea. Am întrebato cine e, de unde vine, știi tu, genul ăsta de lucruri.

La început mi-a spus că nu vrea să vorbească cu străini. Asta chiar m-a supărat. Eu, un străin? Mi-am crescut și copiii în pădurea asta! Apoi s-a mai calmat un pic și mi-a spus că era în drum spre bunica ei care se simte rău și are mâncare și flori pentru ea. Atunci mi s-a părut în regulă, apoi însă m-am gândit că cineva ar trebui să îi dea o lecție ca să nu mai intre prin ograda cuiva chiar așa și îmbrăcată cu niște haine atât de ciudate! Și chiar mai rău, a cules florile de care eu mă îngrijeam de ani de zile!

Așa că am lăsat-o să plece și am fugit cât am putut de tare către casa bunicii. Când am ajuns la casa doamnei alea bătrâne și bune, i-am spus ce s-a întâmplat și ea a fost de acord că ar trebui să îi dăm nepoatei ei o lecție de bună purtare. Așa că ne-am gândit la un plan: bunica se va ascunde, iar eu îi voi lua locul, până când o voi striga. Deci, bunica s-a ascuns sub pat.

Când a intrat fata aia cu gluga ciudată, am rugat-o să intre în dormitor, unde ședeam în patul bunicii ei. Imediat a făcut o remarcă obraznică cu privire la urechile mele. Nu e prima dată când am primit o remarcă urâtă cu privire la urechile ale mele, așa că m-am decis să fiu prietenos și să îi răspund că, mulțumită urechilor mele așa mari, pot să o aud mai bine. Ce am vrut eu să spun e că nu îmi displace, ci că ar face bine dacă ar avea grijă ce vorbește. Apoi a mai spus o chestie urâtă despre ochii.

Acum, vă puteți imagina cum am început eu să simt despre aceasta așa-zisă fetiță drăguță, care începuse să se transforme într-o vrăjitoare mică și rea. Însă eu sunt o persoană destul de răbdătoare, așa că i-am spus că, datorită ochilor mei cei mari, pot să o văd mai bine. Următoarea remarcă din partea ei a fost prea de tot. Toată viața mea am suferit

din cauza dinților mei mari, și această fetiță a crezut că este necesar să facă o remarcă urâtă despre dinții mei. Trebuie să recunosc că ar fi trebuit să îmi păstrez controlul, însă am sărit din pat nervos și i-am spus că ar fi mai bine să o mănânc cu dinții ăia!

Sincer, oricine știe că un lup nu ar mânca o fetiță! Însă prostuțul ăla de copil a început să strige și să alerge din cameră în cameră. Am urmărit-o, ca să încerc să o calmez. Mi-am dat jos hainele bunicii, însă asta a făcut lucrurile și mai rău. Apoi s-a deschis deodată ușa și un uriaș tăietor de lemne a apărut, cu un ditamai topor în mână. M-am uitat la el și mi-am dat seama că o să am necazuri. Așa ca am sărit pe fereastră și am fugit să îmi scap viața.

Sperăm că povestea asta să se termine aici, însă nu a fost așa. Femeia aia – bunica – nu a spus niciodată partea mea de poveste. S-au împărțiat niște zvonuri groaznice, că sunt o bestie rea și oribilă. Nu știu ce s-a întâmplat mai departe cu fetița cu haine roșii ciudate, însă „au trăit fericiți până la adânci bătrâneți” în mod sigur se spune și pentru mine!

Variațiuni

Exemplul lupului mare și rău poate fi folosit pentru a clarifica participanților posibilele unghiuri de vedere și interpretări ale unei povesti. În acest mod, ei devin conștienți de anumite prejucții. Puneți participanții să discute pe grupuri mici un eveniment sau un fapt istoric: rugați-i să se uite la poveste din diverse puncte de vedere: al victimei, al ofensatorului, al celor care au pierdut etc. Sau rugați-i să spună povestea *Cenușăresei* din punctul de vedere al soroților vitrege, sau povestea *Albei-ca-Zăpada* din punctul de vedere al mamei vitrege. În loc de a vorbi despre aceasta, puteți organiza și o piesă de teatru.

În discuțiile de după, puteți să arătați că neînțelegerile între diferite culturi apar deoarece fiecare dintre culturi crede că interpretarea lor este cea corectă. Rugați grupul

să dea exemple de astfel de neînțelegeri și să explice ambele fațete ale poveștii.

Timp. Citirea și discutarea poveștii ia aproximativ jumătate de oră. Temele grupurilor pot lua o oră. Discuția de după poate varia ca lungime.

Materiale. Povestea lupului și, eventual, diverse costume din basme, dacă sunt necesare.

Număr de participanți: 10-25.

Vârsta: de la 8 ani în sus.

Sursa. Bazat pe cartea *Ways and means: an approach to problem solving* de Kingston Friends Working Group, Surrey.

Mănuțe

Obiectiv: a demonstra că puterea minții este atât de mare încât sugestiile pot cauza mișcări fizice.

Fluxul logic

Rugați participanții să își încrucișeze degetele de la mâini cu excepția degetelor arătătoare pe care să le întindă în așa fel încât acestea să fie paralele, la o distanță de unu-doi centimetri unul față de celălalt. Spune-le să își studieze degetele arătătoare și să își imagineze că o bandă de cauciuc stă strânsă peste ele. Pe un ton adecvat spuneți mai apoi următoarele: „Simțiți cum degetele voastre sunt strânse de către banda de cauciuc din ce în ce mai tare... și mai tare... și mai tare?!” Zâmbetele și râsetele a cel puțin jumătate din participanți va fi un semn ca mesajul a fost înțeles și că degetele lor se apropie din ce în ce mai tare. Experiența arată că între jumătate și două treimi dintre participanți vor resimți mișcarea.

Întrebări ajutătoare pentru discuție

Ce a făcut ca degetele tale să se miște?

Ai observat alte incidente asemănătoare când sugestia mentală a provocat acțiune?

Pentru cei ale căror degete nu s-au mișcat, ce ați făcut pentru a contracara acțiunea benzii de cauciuc?

Labirintul

Sarcina: echipa se va mișca într-un labirint încercând să descopere și să își aducă aminte drumul corect.

Materiale

Un pătrat „desenat” pe jos, de preferat cu bandă adezivă de hârtie care să fie format din 10 x 10 pătrățele.

O imagine cu drumul exact prin labirint (pentru facilitatorul jocului).

Un ceas cu secundar.

Listă cu reguli.

Descriere

Misiunea echipei este să se deplaseze de pe o parte pe alta a labirintului creat prin găsirea drumului corect, mergând din pătrat în pătrat. Drumul corect este cunoscut doar de către instructor. Când cineva calcă incorect pe un pătrat, se folosește un sunet pentru a indica acest fapt și exploratorul trebuie să se întoarcă înapoi, la locul de unde a pornit. Dacă deja au existat persoane care au reușit să treacă labirintul, atunci și acestea trebuie să se întoarcă. Este destul de greu pentru un participant să își amintească drumul exact fără ajutorul celorlalți membri ai echipei.

Echipa va avea 15 minute pentru planificarea modului în care vor trece prin labirint și apoi va avea posibilitatea să aleagă timpul în care poate parcurge drumul: 40', 30', 25'. De asemenea, echipa poate alege și timpul de penalizare pentru greșelile făcute: 10", 15", 20".

Reguli:

- Nu este voie ca membrii echipei să vorbească după ce timpul de planificare a expirat.

- Nu se poate sări peste rânduri.

- Nu este voie să își noteze drumul pe o hârtie.

- Nu se poate marca drumul folosind „metoda” Hânsel și Gretel.

- Dacă o persoană a călcat greșit toți participanții trebuie să se întoarcă.

- Nu este voie să atingi persoana care este în labirint (excepție fac doar momentele de securitate).

- Numai un singur membru poate fi în labirint.

- Echipa trebuie să stabilească o convență astfel încât fiecare să aibă posibilitatea să încerce să descopere drumul.

- Când cineva a călcat într-un pătrat greșit va fi atenționat sonor.

Procesul de învățare

Echipa cu bune aptitudini de planificare va întreba dacă călcatul în alt pătrat înseamnă că trebuie să se întoarcă. Desigur că vor trebui să se întoarcă, dar echipele, de obicei, nu iau și alte variante în considerare (un punct care arată cum presupunerile pot pune piedici efortului echipei).

Ca și alte activități de rezolvare a problemei succesul este asigurat de membrii care știu în mod foarte clar care este planul și care este rolul lor în acest plan.

Încercarea și erorile sunt esențiale pentru a rezolva problemele. Chiar dacă echipa este conștientă de acest fapt se poate observa că greșelile generează confuzie și stres. Se poate observa că echipele în care membrii îndeplinesc sarcinile singuri și nu ajută alți membri au șanse mari să eșueze.

Adu-ți aminte să îți ascunzi planul cu drumul, pentru că au existat cazuri în care echipele au încercat să distragă instructorul pentru a găsi drumul.

Întrebări pentru evaluarea jocului

- În timpul procesului de planificare, ați creat un sistem care ajută membrii echipei să afle cine face ce?

- A existat un conflict care să împiedice determinarea drumului corect? Cum a fost rezolvat? În care alte moduri ar putea fi rezolvat?

- A fost călcatul în afara drumului o greșală sau face parte dintr-un proces de învățare (a face greșeli, a încerca)?

- Exista așa ceva – „greșală bună”?

• A fost cuiva frică de faptul de a face o greșală pentru a nu încetini procesul de învățare?

• Există vreo corelare între învățare și dorința (permisiunea) de a face greșeli?

• Cuvântul „labirint” a creat cuiva ideea că ar putea fi mai multe drumuri sau că ar putea fi drumuri care se închid, care se opresc la un moment dat?

• Care a fost atitudinea ce a condus echipa la succes? Există atitudini similare pe care le puteți identifica și în echipa din care faceți parte la voi acasă?

Noi direcții în învățare

Obiective:

• să demonstrezi grupului că atitudinile, cunoștințele și deprinderile anterioare au efect puternic și deseori negativ asupra capacității lor de a învăța lucruri noi;

• să explorezi moduri în care dezînvățarea poate avea loc.

Materiale necesare: un flipchart, videoproiector sau folii transparente care să conțină atât vechile indicații, cât și cele noi (vezi exemplul).

Procedura

Prezentați grupului handoutul cu noile și vechile indicații, explicându-le că ați vrea ca ei să le învețe pe cele noi. Dați-le câteva minute pentru a „absorbi” indicațiile. Când totul este gata, rugați să pună indicațiile deoparte și să se ridice, să se așeze toți cu fața în aceeași direcție.

Încercați pe ei noile indicații și observați câți dintre ei au reușit să le îndeplinească. Dacă doriți să încurcați și mai tare, așezați-i în două linii, dați 10 indicații precise și țineți scorul.

Cum puteți face ca participanții voștri să parcurgă procesul dezînvățării mai bine decât învățându-i ceva nou?

Sursa: John W. Newstrom, *The management of unlearning: Exploding the „Clean Slate” Fallacy*, Training Development Journal, August 1983, p. 36-39.

Direcții noi	Direcții vechi
Sus	Stânga
Jos	Sus
Dreapta	Jos
Stânga	Dreapta

Secvența baloanelor

Totul într-un singur pachet – energizer, joc de nume, primul „hello” și 20 de secunde „intro” pentru grup. Câteva exerciții, extrem de energizante cu baloanele:

• Participanții stau în cerc pe scaune, fiecare primește un balon. Se fac 10 afirmații și, dacă ești de acord cu afirmația, umfli balonul, cu cât îl umfli mai mult, cu atât ești mai mult de acord cu afirmația.

• Umflă balonul și scrie numele pe el. Apoi se introduce balonul (numele) legându-l de tine, poate fi țara de unde ești, zodia, organizația etc. (intro rapid).

• Toate baloanele sunt aruncate în aer, nu este permis ca acestea să ajungă pe jos. Ar fi bine ca în fundal să se audă și ceva muzică, recomandat misiune imposibilă (energizant).

• Se oprește muzica și fiecare prinde un balon și îl înapoiază celui al cărui nume este scris pe el. Traversând cercul și spunând numele tare (joc de nume).

• Repetați încă o dată (aruncatul baloanelor în aer).

• Muzica se oprește, prindeți foarte repede un balon și alergați spre cel al cărui balon este și îl puneți între burta voastră și spatele persoanei (în funcție de numele care e scris pe balon) (extrem de distractiv energizant).

• Luați balonul, legați-l de picior și încercați să spargeți balonul celorlalți.

Vestul sălbatic

O simulare bazată pe harta MOLE (Multicultural Organization and Leadership – Organizații, culturi multiple și conducere).

Obiectiv: să crească înțelegerea și conștiința participanților asupra diferențelor culturale dintre diverse medii (organizații, afaceri, națiuni etc.).

Cadru: harta MOLE este bazată pe două seturi de valori fundamentale ce se leagă de conducere și organizație.

Dimensiunea conducerii este măsura în care grupurile se supun unei ordini raționale. La dreapta dimensiunii oamenii sunt foarte sistematici și relațiile personale nu sunt importante. La stânga dimensiunii, relațiile personale sunt mai importante decât sistemul. Harta este divizată în patru arhetipuri culturale – Indienii, Cavaleria, Bandiții și Șerifii.

Indienii INC – companie de familie, trip, club de golf.

Cavaleria CORP – multinaționali, regiment, echipă de fotbal.

Șerifii SA – parteneriat, regiment, club de bridge.

Bandiții & CO – asociere, bandă, petrecere de cocktail.

Simularea:

- Divizați grupul în patru companii: Cavaleria CORP, Bandiții & CO, Indienii INC și Șerifii SA. Cavaleria CORP trebuie să aibă șase membri. Nu există o limită maximă.

- Fiecare companie primește un set de insigne cu numerotare: 1... n.

- Companiile au un proiect simplu: să proiecteze și să construiască un pod lung de 2 m. Materialele: bastoane de 60 de cm, sfoară și bandă izolatoare (sau oricare alt proiect potrivit).

- Prima etapă este ca fiecare companie, separat, să proiecteze un pod. În a doua etapă, companiile trebuie să formeze un consortium pentru a construi un singur pod.

- Fiecare companie are un set diferit de reguli organizaționale.

Reguli generale:

- Regulile sunt confidențiale. Nu le poți explica membrilor altor companii.

- Trebuie să urmezi regulile în fiecare moment, chiar și atunci când negociezi cu celelalte companii.

Indienii INC

Puterea, luarea deciziilor, răspunderea, statutul și recunoașterea sunt concentrate asupra Marelui Șef.

- Numărul cel mai mare este al președintelui Companiei. Totdeauna vă veți adresa cu formula „Șeful”. Numai Șeful poate da instrucțiuni. Orice altă instrucțiune sau sugestie va fi ignorată.

- Trebuie să vă adresați orice număr mai mare (seniorii) cu „Domnul / Doamna”, urmat de nume. Nu trebuie să vă oferiți cu idei sau sugestii unui număr mai mare.

- Trebuie să vă adresați numerelor mai mici (juniorii) cu numele lor mic. Trebuie să refuzați să ascultați orice sfat sau sugestie care a venit din partea unui număr mai mic și pe care nu l-ați cerut.

- Nu mai mult de trei persoane se pot întâlni la un moment dat. Numai cel mai mare număr poate vorbi. Toți ceilalți vor da din cap în semn de aprobare.

- Dacă puneți o întrebare sau dacă rugați pe cineva să facă ceva, oricât de neînsemnat ar fi, trebuie să începeți cu „Poți să îmi faci o favoare?” și trebuie să vă aflați în contact fizic. Orice cerere sau instrucțiune care nu îndeplinește cele două condiții trebuie imediat ignorată.

- Numai Șeful poate comunica cu celelalte companii – și numai cu alți șefi. Nu veți comunica deloc cu oameni care nu au numere.

- Dacă se oferă pauze de cafea sau suc, Șeful va lua pauza separat.

Cavaleria CORP

Puterea, luarea deciziilor, răspunderea, statutul și recompensele sunt acumulate de către Ofițerul-șef, printr-o ierarhie sistematică.

- Cel mai mare număr este Ofițerul-șef. El poate să se întâlnească sau să comunice numai cu Managementul – cele

două numere mai mici. (Dacă OES este 6, nu poate comunica decât cu 4 și 5. El trebuie să facă toate eforturile pentru a nu fi auzit de alte numere.)

- Numerele pare nu au voie să comunice cu numerele impare și viceversa.

- Numai cele mai mici două numere au voie să atingă materialele.

- Trebuie să va adresați unui număr mai mare cu „Domnul / Doamna”, urmat de numele lor. Nu trebuie să va oferiți cu idei sau sugestii către un număr mai mare. Dacă există o întâlnire numai numărul cel mai mare poate să vorbească, toți ceilalți vor da din cap aprobator.

- Trebuie să vă adresați oricărui număr mai mic pe numele mic. Trebuie să refuzați să ascultați orice sugestie sau sfat făcut de un număr mai mic dacă nu i-ați cerut.

- Toate proiectele și pașii de construcție trebuie aprobate și semnate de către Ofițerul-șef.

- Numai Ofițerul-șef sau managerii pot să comunice cu membri ai altor companii – însă numai cu acei de același număr sau mai mare. Nu veți putea comunica cu oameni care nu au numere.

- Dacă se oferă băuturi și cafea, numerele pare se vor separa de numerele impare, iar Ofițerul-șef va sta singur.

Șerifi SA

Puterea, luarea deciziilor, răspunderea, statutul și recompensele sunt egal împărțite și de comun acord.

- Vă adresați unul altuia numai după număr. Valoarea numărului nu contează.

- Nu sunt permise conversațiile private. Toate discuțiile trebuie să aibă loc la întâlniri în care toată lumea participă.

- Toate întâlnirile trebuie să aibă o agendă scrisă, semnată în prealabil de toți

participanții și trebuie să concluzioneze cu un plan scris, semnat, de asemenea, de toată lumea.

- Toate proiectele și pașii de construcție trebuie aprobați în scris și cu semnătura tuturor.

- Toate răcoritoarele trebuie luate împreună.

Bandiții & CO

Un consortium format din indivizi liber-profesioniști. Puterea, luarea deciziilor, răspunderea, statutul și recompensele sunt acumulate de cei care sunt cei mai competenți și mai convingători.

- Numerele nu au sens și nu este obligatoriu să fie purtate.

- Dacă pui o întrebare sau dacă rogi pe cineva să facă ceva, oricât de simplu, urmează să începi prin a spune „Vrei să îmi faci o favoare?” și trebuie să te afli în contact fizic. Orice rugămintă sau instrucțiune fără aceste două condiții va fi ignorată.

- Poți să faci ceva – formulezi o procedură, aprobi un plan, aloca sarcini etc. – doar după ce a fost aprobat într-o ședință completă. Fiecare trebuie să își dea pe deplin acordul.

- Ești liber să părăsești Bandiții dacă vrei și să îți începi propria ta companie.

*Acest suport de curs a fost creat în speranța că prin el vor fi încurajate ONG-urile să dezvolte programe, mai creative și mai profesioniste, dedicate tinerilor. Doresc să mulțumesc colegilor Camelia Nistor și Cristian Seidler, care m-au ajutat la conceperea și implementarea acestui curs. Exprim mulțumiri și finanțatorului – Primăria Oradea. Ghidul poate fi găsit și în varianta electronică, pe internet, la adresa: www.life.org.
Janina Pasaniuc*

LINII DIRECTOARE PRIVIND SPAȚIUL NAȚIONAL AL ADOLESCENȚILOR

*Aprobate de Consiliul de administrație YALSA,
24 mai 2012*

Abstract

This is a tool for evaluating a public library's overall level of success in providing physical and virtual space dedicated to teens, aged 12-18. Potential users of these national guidelines include library administrators, library trustees, teen services librarians, community members and job-seekers hoping to assess a library's commitment to teen services. Not every element of the guidelines may apply to every public library situation, but the guidelines can serve as a place to begin the conversation about what constitutes excellent public library space for teens.

Keywords: *public library, library space, library users, teen services, community members*

* * *

Prefață

Aceste recomandări au fost elaborate în 2011-2012 de către un grup de lucru al Asociației Serviciilor de Bibliotecă pentru Tineri (YALSA) cu feedbackul obținut de la comunitatea bibliotecilor, realizat într-o perioadă de comentarii publice din toamna anului 2011. Membrii grupului de lucru au fost Katherine Trouern-Trend (președinte), Audrey Sumser, Kathy Mahoney, Caroline Aversano, Samantha Marker și Kimberly Bolan Cullin. Consiliul de administrație YALSA a adoptat aceste linii directoare la 24 mai 2012.

Procesul de analiză

Pentru a finaliza recomandările, grupul operativ a prezentat în iunie 2011 Consiliului de administrație YALSA un proiect de document. În cadrul acestei reuniuni, grupul operativ a solicitat feedbackul cu privire la proiect.

Documentul a fost analizat cu atenție de către grupul de lucru; ca urmare au fost făcute completări și revizuirii. Acest proiect de document a fost aprobat pentru propagare pe 14 octombrie 2011, care urma să se realizeze în perioada unui apel pentru comentarii publice. După închiderea perioadei de comentarii publice, grupul operativ a realizat feedbackul colectat și a perfecționat, după caz, proiectul de orientări. Grupul operativ al Liniilor directoare naționale privind spațiul adolescenților ține să mulțumească comunitatea bibliotecilor pentru contribuția adusă la realizarea acestui document. Se intenționează ca Liniile directoare naționale privind spațiul pentru adolescenți să fie verificat pentru revizuirii la fiecare cinci ani.

Introducere

Acesta este un instrument pentru evaluarea nivelului general de succes al unei biblioteci publice în furnizarea spațiului fizic și virtual dedicat adolescenților cu vârsta cuprinsă între 12 și 18 ani. Printre destinatarii potențiali ai acestor directive naționale se numără managerii de bibliotecă, administratorii de bibliotecă, bibliotecarii care prestează servicii pentru adolescenți, membrii comunității și persoanele în căutarea unui loc de muncă, în speranța realizării unei evaluări a angajamentului pe care îl are biblioteca față de serviciile dedicate adolescenților. Nu fiecare element al recomandărilor poate fi aplicat pentru toate situațiile dintr-o bibliotecă publică, dar aceste linii directoare pot servi ca impuls pentru a începe conversația cu privire la ceea ce înseamnă un spațiu excelent pentru adolescenți, într-o bibliotecă publică.

Adolescenții trec prin transformări fizice, emoționale și sociale rapide în cursul dezvoltării capacităților intelectuale și valorilor personale, înțelegerii și acceptării propriei sexualități, precum și identificării opțiunilor educaționale și profesionale. Bibliotecile sunt vitale pentru adolescenții de astăzi, pentru ca aceștia să realizeze o tranziție de succes de la copilărie la maturitate. Acestea oferă resursele și mediul potrivit pentru stimularea dezvoltării pozitive intelectuale, emoționale și sociale a adulților de mâine. Toți acești factori contribuie la nevoia de spații distincte pentru adolescenți atât în bibliotecă, cât și în afara ei. Liniile de orientare națională care urmează sunt destinate pentru tot personalul bibliotecii care lucrează cu și pentru adolescenți, astfel încât să poată înțelege pe deplin misiunea serviciului de bibliotecă pentru acest grup de vârstă ce beneficiază frecvent de un grad mai redus al serviciilor, importanța spațiilor fizice și virtuale special dedicate pentru adolescenți, pentru angajamentul lor continuu, creștere și realizări.

Misiunea Asociației Serviciilor de Bibliotecă pentru Tineri (YALSA) este de a extinde și a consolida serviciile de bibliotecă pentru adolescenți. Prin advocacy exercitat de membrii lui, prin cercetare, precum și prin inițiative de dezvoltare profesională, YALSA consolidează capacitatea bibliotecilor și a bibliotecarilor de a implica, a servi și a împuternici adolescenții și tinerii adulți. YALSA este o subdiviziune a Asociației Bibliotecilor Americane, cea mai mare și cea mai veche organizație din lume referitoare la biblioteci și stabilă financiar 501 (c) 3 nonprofit.

Pentru a afla mai multe despre YALSA sau pentru a accesa alte directive naționale cu privire la serviciile de bibliotecă pentru adolescenți, mergeți la: www.ala.org/yalsa.

Linii directe pentru spațiul fizic

1.0. A solicita feedbackul și implicarea adolescentului în proiectarea și crearea spațiului pentru adolescenți

Piatra de temelie a serviciilor de bibliotecă pentru adolescenți este principiul conform căruia adolescenții trebuie să fie implicați activ în deciziile privind colecțiile, serviciile și programele destinate lor. Participarea lor activă asigură ca nevoile și interesele adolescenților, ce sunt în permanentă evoluție, să fie luate în considerare, aceștia jucând un rol-cheie în atragerea semenilor lor la bibliotecă. Adolescenții devin utilizatori și susținători ai bibliotecii pentru tot parcursul vieții, atunci când sunt antrenați cu entuziasm în planificarea și luarea deciziilor, iar sentimentul lor de proprietate va îmbunătăți calitatea experienței lor în bibliotecă.

1.1. Creează un spațiu care să răspundă nevoilor adolescenților din comunitate prin invitarea adolescentului să joace un rol în procesul de planificare.

1.2. Solicită feedbackul adolescentului în proiectarea spațiului și în ceea ce privește utilizarea acestuia pentru a permite adolescenților să dezvolte un sentiment de proprietate.

1.3. Solicită feedback adolescentului în dezvoltarea politicilor pentru a asigura ca spațiul să răspundă nevoilor adolescentului.

2.0. A asigura un mediu în bibliotecă ce încurajează dezvoltarea emoțională, socială și intelectuală a adolescenților

Adolescenții secolului XXI au o putere și un entuziasm fără precedent în formarea mediilor lor sociale și de învățare prin extinderea comunicării digitale. Aceste instrumente au creat noi norme sociale și așteptări pentru adolescenții care provin din medii diverse. Bibliotecile publice trebuie să depună efort pentru a recrea această experiență online prin găzduire și invitare într-un spațiu fizic de mare interes și multifuncțional pentru adolescenți. Făcând asta, biblioteca susține valorile și identitatea adolescenților, precum și noile abilități necesare pentru dezvoltare și prosperare.

Mediul trebuie:

2.1. Să transmită senzația că este deținut și menținut de adolescent.

2.2. Să fie confortabil, primitiv, deschis, să aibă aspectul și să dea senzația de a fi vibrant, adolescentin-prietenesc.

2.3. Să fie comod pentru utilizarea individuală și de grup în scopul socializării și învățării.

2.4. Să includă accesorii colorate și distractive selectate de adolescenți. Să includă un decor actual, adolescentin-prietenesc.

2.5. Să permită expunerea imprimărilor, creațiilor artistice și digitale ale adolescenților.

2.6. Să permită alimente și băuturi.

2.7. Să contribuie la sentimentul de apartenență al adolescentului, implicarea în comunitate, și apreciere față de bibliotecă.

2.8. Să fie atrăgător atât pentru utilizatori, cât și pentru nonutilizatori și să ofere resurse pentru clienții din diverse grupuri sociale, care provin din diverse medii și cu diverse interese.

2.9. Să fie ușor de orientat cu semne clare și zone distincte pentru socializare, divertisment, studierea colecțiilor imprimare sau digitale și zone liniștite.

2.10. Să fie ușor de orientat pentru adolescenții cu scaune cu rotile și alte dispozitive de ajutor.

3.0. A asigura un spațiu pentru adolescenți în bibliotecă care reflectă comunitatea în care trăiesc

Adolescenții secolului XXI au capacitatea de a selecta și a se angaja în comunități după propria alegere, bazată pe interese și identificarea cu grupurile culturale, sociale și de cunoștințe. O bibliotecă publică trebuie să asigure un spațiu pentru adolescenți care se bazează pe cultura și mărimea comunității adolescentului, și facilitează un angajament prietenesc de utilizator în spațiul bibliotecii.

Spațiul trebuie:

3.1. Să reflecte comunitățile în care bibliotecă operează.

3.2. Să fie proporțional în mărime cu procentul populației de adolescenți ai comunității.

3.3. Să integreze designul creativ și signajul pentru a evidenția că zona este destinată adolescenților.

3.4. Să fie proiectat și amplasat în așa fel ca să mențină zgomotul activităților departe de zonele liniștite ale bibliotecii și de zona pentru copii.

3.5. Să asigure accesul facil la materialele de cercetare și asistență a personalului.

3.6. Să furnizeze camere separate pentru programare și spații de studiu liniștite.

3.7. Să încurajeze vizibilitatea pentru o supraveghere discretă de către personal.

3.8. Să permită o varietate de întrebări, precum lectura, petrecerea timpului liber, socializarea, activitatea individuală și de grup.

3.9. Să asigure spațiu de lucru pentru bibliotecarul care servește adolescentul.

3.10. Să conțină rafturi potrivite și corespunzătoare pentru diverse colecții, display-uri și spații de expoziție.

3.11. Să fie proiectat pentru a fi accesibil persoanelor cu handicap, în conformitate cu *Actul american cu privire la persoanele cu handicap (ADA)*.

4.0. A furniza și a promova materiale ce susțin necesitățile educaționale și de agrement ale adolescenților

Potrivit lui Lee Rainie, director al Pew Internet and American Life Project, revoluția mobilă a schimbat percepția timpului, locului și prezenței și a condus la o nouă ecologie media. Aceasta stabilește un nou standard pentru presupusa iminență și disponibilitate a informațiilor dorite, în toate formatele. Bibliotecile au un rol important în furnizarea de materiale necesare pentru a ajuta adolescenții în a naviga, a consuma

și a crea informații pentru divertisment și pentru dezvoltarea competențelor proprii pe tot parcursul vieții.

4.1. A se asigura că politica de dezvoltare a colecției pentru adolescenți este în concordanță cu misiunea și obiectivele bibliotecii și cu politica de dezvoltare a colecției bibliotecii.

4.2. A găzdui în interiorul spațiului materiale ce abordează în special maturizarea emoțională, intelectuală, precum și socială a adolescenților de vârsta școlară și liceală.

4.3. A întreține colecții pentru adolescenți care sprijină și se referă la interesele și nevoile adolescenților în comunitate.

4.4. A întreține materiale ce sunt evaluate și revăzute la timp în ceea ce privește starea și relevanța.

4.5 A întreține colecții pentru adolescenții care includ o mare varietate de forme, inclusiv, dar fără a se limita la:

4.5.a. Ficțiune și nonficțiune tipărită.

4.5.b. Muzică, inclusiv, dar nu limitat la CD, MP3 și alte tehnologii emergente.

4.5.c. Resurse video, inclusiv, dar fără a se limita la DVD, Blu-Ray și alte tehnologii emergente.

4.5.d. Cărți descărcabile.

4.5.e. Stații pentru descărcare utilizabile în bibliotecă.

4.5.f. Hardware-uri circulante, inclusiv, dar fără a se limita la laptopuri, eReaders, MP3 playere și alte tehnologii emergente.

4.5.g. Audiobookuri și alte tehnologii emergente.

4.5.h. Romane grafice, manga, cărți de benzi desenate și anime.

4.5.i. Jocuri video și sisteme de jocuri.

4.5.j. Reviste atât recreative, cât și educaționale.

4.5.k. Baze de date electronice și alte materiale digitale de cercetare.

4.5.l. Materiale de cercetare tipărite.

5.0. A se asigura că spațiul pentru adolescenți are o utilizare acceptabilă

și corespunzătoare, precum și politici ce încurajează adolescenții să se simtă bine-veniți și în siguranță

Spațiul pentru adolescenți este destinat utilizatorilor de vârstă cuprinsă între 12-18 ani, iar scopul său este de a centraliza resursele informaționale și de recreere pentru această grupă de vârstă în timp ce este oferit adolescenților un spațiu al lor aparte, sigur, de susținere și pozitiv.

5.1. A căuta în mod activ admiterea adolescenților în crearea orientărilor cu privire la spațiul pentru adolescenți, împunându-i să servească drept o resursă valoroasă.

5.2. A enunța și a afișa clar gândul după ce au fost discutate și stabilite liniile directoare.

5.3. A se asigura că atât personalul, cât și publicul sunt conștienți de regulile și așteptările pentru utilizarea spațiului.

5.3. A aborda în cadrul liniilor directoare punctele și comportamentele comune inclusiv, dar fără a se limita la:

5.3.a. Censul de vârstă.

5.3.b. Utilizarea unui limbaj și comportament adecvat, fără certuri, fără afișarea publică a afecțiunii și fără bârfe.

5.4. A solicita ca adolescenții să se respecte între ei, să respecte spațiul și a reda clar această cerere în liniile directoare.

5.5. A lua în considerare adoptarea unei politici de utilizare a spațiului destinat exclusiv adolescenților, pentru ei aparte.

Un spațiu destinat exclusiv adolescenților poate:

5.5.a. Să indice adolescenților că bibliotecii îi pasă de nevoile lor unice de dezvoltare, recreative, educative și sociale.

5.5.b. Să permită adolescenților să fie ei înșiși într-un mediu prietenos.

5.5.c. Să ajute adolescenții să se simtă mai în largul lor în bibliotecă.

5.5.d. Să permită reținerea zgomotului ce poate distra atenția altor utilizatori.

5.5.e. Să contribuie la siguranța și bunăstarea adolescenților în timp ce se află în bibliotecă.

5.6. Să limiteze utilizarea de către adulți a spațiului destinat pentru adolescenți, la o perioadă de timp care să nu depășească 15 minute de consultare a materialelor, la tutorii care lucrează cu elevii adolescenți, la adulții însoțiți de un adolescent și la personalul bibliotecii.

Acest spațiu poate:

5.6.a. Să permită adolescenților să se simtă confortabil într-o zonă ocupată în cea mai mare parte de alți adolescenți.

5.6.b. Să încurajeze adolescenții să se simtă protejați de interacțiunile riscante inițiate de adulți.

6.0. A furniza un mobilier și tehnică funcționale și adaptabile

Spațiul este destinat pentru a găzdui o varietate de activități și este amenajat în mod flexibil astfel încât aceste activități să poată avea loc cu ușurință. Mobilierul, dispozitivele fixate și tehnica trebuie să fie multifuncționale și flexibile, astfel încât, pe măsură ce nevoile și activitățile își schimbă zona, să poată fi adaptate corespunzător. Mobilierul selectat și dispozitivele fixate trebuie să stimuleze descoperirea și utilizarea. Explorarea zonei de materiale trebuie să încurajeze adolescenții să se implice în spațiul bibliotecii la propriul lor nivel de ritm și confort.

6.1. A asigura disponibilitatea rafturilor pentru materiale în diverse formate.

6.2. A pune la dispoziție scaune și mese confortabile și durabile pentru adolescenți de toate dimensiunile și abilitățile. A include mobilier care permite accesul scaunelor cu roțile.

6.3. A amplasa mobilier care este ușor de deplasat în interiorul spațiului pentru a permite desfășurarea activităților de grup, individuale, precum și programatice.

6.4. A amplasa echipament de afișare, cum ar fi panourile de afișaj și vitrine.

6.5. A se asigura că sunt disponibile ample recipiente de gunoi.

6.6. A asigura disponibilitatea unui birou de servicii de referință sau de informare, ceas și telefon, precum și un amplu spațiu pentru depozitarea lucrurilor.

6.7. A oferi echipament de ascultare, vizualizare și descărcare pentru gama completă de abilități / nevoi ale utilizatorului. A se asigura că hardware-urile și tehnologiile software de asistență sunt disponibile pentru adolescenții cu handicap vizual și auditiv.

6.8. A dispune atât de tehnică staționară, cât și de cea portabilă, ușor accesibilă, ce ar pune la dispoziție adolescenților o diversitate de hardware și software atât pentru divertisment, cât și pentru învățare.

6.9. A oferi acces la platformele și instrumentele actuale și emergente, inclusiv, dar nu limitându-se la rețelele sociale și site-urile de partajare a fotografiilor, la instrumentele de comunicare pentru etichetare și verificarea partajărilor, la tehnologiile de producție audio și video, precum și la serviciile web interactive.

6.10. A asigura iluminarea corespunzătoare, ventilația, controalele de temperatură și acustică.

6.11. A include puncte ample de vânzare care ar ține seamă de tehnica deținută de bibliotecă, precum și de tehnica deținută și adusă aici de adolescenți.

6.12. A asigura o infrastructură de rețele adecvată.

6.13. A asigura capacitatea fără fir (Wi-Fi).

Linii directe pentru spații virtuale **7.0. A asigura flexibilitatea și adaptivitatea conținutului, accesului și utilizării**

Comunicările și ocupațiile online sunt esențiale pentru ritmul vieții adolescenților. Mulți adolescenți au identități și medii sociale online autoconstruite și trăiesc într-o lume virtuală și fizică rapid conver-

gente. Conform cercetărilor lui Pew, trei sferturi din adolescenți contribuie la conținutul informațional online și sunt actricele în revoluția informațională digitală. În mod tradițional bibliotecile au căutat să transmită informația utilizatorilor prin conținutul gestionat de bibliotecar, dar este vital în lumea de astăzi a recunoaște și a se adapta la așteptările informaționale diverse ale utilizatorilor noștri adolescenți. Adolescenții trebuie să fie participanți activi la crearea și menținerea prezenței online a bibliotecii. Un spațiu virtual atractiv și funcțional trebuie să fie proiectat prin contribuția adolescentului, evaluat periodic de adolescenți, să aibă caracteristici interactive și să fie utilizabil de pe un dispozitiv mobil.

Spațiul virtual trebuie:

7.1. Să sprijine și să folosească social media ca un mijloc vital de comunicare.

7.2. Să permită adolescenților să-și partajeze munca, să primească feedback și să-și construiască comunitatea.

7.3. Să modeleze utilizarea sigură și adecvată a instrumentelor de social media pentru adolescenți.

7.4. Să sprijine colaborarea cu adulții și colegii.

7.5. Să permită drepturi administrative și contribuția la conținut atât a personalului bibliotecii, cât și a adolescenților.

7.6. Să fie interactiv.

7.7. Să sprijine și să acorde un rol important mecanismelor care fac posibil ca adolescenții să facă legătură virtual, în timp real cu personalul bibliotecii care le-ar acorda asistență în căutări prin chat, mesaje-text, Skype etc.

7.8. Să susțină și să acorde un rol important mecanismelor care fac posibil ca adolescenții să facă legătură unul cu altul prin site-ul bibliotecii, pentru a discuta despre cărți, teme pentru acasă și cercetări.

7.9. Să sprijine și să ofere posibilități de a lua parte virtual la programe.

7.10. Să ofere lecții, sesiuni cu acces liber și instantaneu și / sau instrucțiuni virtuale pentru a învăța utilizarea instrumentelor Web 2.0 și alte tehnologii emergente.

7.11. Să furnizeze interacțiuni online pozitive gestionate de către personalul bibliotecii.

7.12. Să includă conținut, fotografii și clipuri video realizate de adolescenți, în conformitate cu politica bibliotecii de elaborare a fotografiilor.

7.13. Să fie proiectat în așa fel ca să asigure accesibilitatea celor cu handicap vizual, auditiv, și motoriu. Vedeți lista de verificare cu privire la accesibilitatea conținutului din internet și web (internetwebguidelines: www.ala.org/ascla/asclaprotools/thinkaccessible/) furnizată de Asociația pentru Agențiile Specializate și de Cooperare de Bibliotecă.

8.0. A se asigura că spațiul virtual reflectă standardele de învățare ale secolului XXI

Prin interacțiune și participare la mediul digital, adolescenții dezvoltă abilități sociale și tehnice importante care îi ajută să construiască un set de aptitudini necesare pentru a învăța și a prospera în lumea interconectată de astăzi. Pentru că lumea virtuală și cea fizică continuă să se suprapună, adolescenții au nevoie de instrumente, de sprijin și resurse pentru a utiliza informația într-un mod relevant pentru nevoile lor specifice și ca participanți la multiple și diverse medii sociale și de învățare.

8.1. A ajuta adolescenții să prospere într-un mediu complex de informații.

8.2. A călăuzi adolescenții în a colecta și a folosi etic informațiile, a folosi instrumentele sociale responsabil și în condiții de siguranță.

8.3. A sprijini dezvoltarea mai multor tipuri de instruire în domeniul digital, inclusiv navigarea și folosirea informației vizuale, textuale și tehnice.

8.4. A consolida competențele în domeniul informațiilor ale adolescenților prin oportunități de a învăța și a împărtăși cunoștințele cu alții, atât fizic, cât și virtual.

8.5. A îndruma adolescenții să respecte drepturile de autor și drepturile de proprietate intelectuală ale creatorilor și producătorilor.

8.6. A conecta priceperile acumulate la lumea reală.

8.7. A ajuta adolescenții să ia în considerație diverse perspective, inclusiv cele globale.

8.8. A implica adolescenții în rețelele sociale și intelectuale de învățare, colectare și schimb de informații.

8.9. A utiliza tehnologiile și alte instrumente de informare pentru a organiza și a expune cunoștințele și priceperile astfel ca alții să le poată vizualiza, utiliza și evalua.

8.10. A ajuta adolescenții să facă legătură între învățare și problemele comunității.

8.11. A contribui la schimbul de idei în interiorul și în afara comunității de învățare.

8.12. A respecta principiile libertății intelectuale.

8.13. A folosi formate creative și artistice pentru a exprima învățarea personală.

9.0. A asigura resursele digitale pentru adolescenți care răspund nevoilor lor unice și specifice

Adolescenții secolului XXI interacționează cu o serie de materiale în mai multe formate, în mediile lor școlare și de agrement. Conform Fundației „MacArthur”, suntem în mijlocul unei revoluții a cunoștințelor care schimbă modul în care abordăm resursele de învățare și de agrement pentru tineret. Bibliotecile trebuie să se adapteze la această nouă paradigmă și să ofere resurse și sprijin pentru atracția naturală a adolescenților către platformele media digitale.

9.1. A furniza informații generale de contact pentru bibliotecă și informații de contact specifice pentru bibliotecarii care lucrează cu adolescenții și pentru adolescenții creatori de conținut.

9.2. A scoate în relief informația despre programele și activitățile pentru adolescenți ale bibliotecii.

9.3. A formula o politică de dezvoltare a colecției pentru conținuturile de pe web site-uri și linkuri, care să includă proceduri pentru abordarea provocărilor legate de site-uri controversate și proceduri prin care utilizatorii ar sugera resurse electronice suplimentare.

9.4. A prezenta liste de cărți adnotate și recenzii de carte, și / sau linkuri către site-uri cu literatură pentru adolescenți ce oferă servicii de consultanță cititorului.

9.5. A promova colecțiile și resursele pentru adolescenți.

9.6. A prezenta linkuri de informare și de recreere, incluzând catalogul bibliotecii, baze de date, precum și linkuri de agrement sugerate de adolescenți.

9.7. A scoate în relief informații interactive de interes și necesitate a adolescenților, inclusiv, dar fără a se limita la ajutor pentru teme de acasă; sănătate și sexualitate; consultanță financiară; consiliere în relații; sfaturi de gestionare a timpului; cultura pop; pregătire pentru universitate.

9.8. A oferi oportunități pentru adolescenți de a posta recenzii de materiale.

9.9. A furniza linkuri către blogul Consiliului consultativ pentru adolescenți al bibliotecii, Wiki, Twitter sau către alte mijloace de comunicare online.

9.10. A prezenta un conținut interactiv ce ar ajuta adolescenții să învețe cum să utilizeze resursele bibliotecii.

9.11. A prezenta un conținut modificat și actualizat frecvent.

Modele de spațiu fizic & virtual pentru adolescenți

Biblioteca: Frankfort Community Public Library

Amplasarea: Frankfort, IN

Denumirea spațiului pentru adolescenți: The Edge

Spațiul virtual: <http://fcpl.accs.net/teen.htm>

Contacte: Tom Smith, Assistant Director and Kirsten Weaver, Teen and Outreach Librarian

Biblioteca: Waupaca Area Public Library

Amplasarea: Waupaca, WI

Denumirea spațiului pentru adolescenți: Best Cellar

Spațiul virtual: www.waupacalibrary.org/teens

Contacte: Peg Burington, director

Biblioteca: Newark Public Library

Amplasarea: Newark, NY

Denumirea spațiului pentru adolescenți: The Teen Spot

Spațiul virtual: <http://newarklibrary-teenspot.blogspot.com/>

Contacte: Elly Dawson, Director

Biblioteca: Plymouth District Library

Amplasarea: Plymouth, MI

Denumirea spațiului pentru adolescenți: Teen Zone

Spațiul virtual: <http://plymouthlibrary.org/index.php/teen>

Contacte: Cathy Lichtman, Teen Service Librarian

Biblioteca: Farmington Public Library

Amplasarea: Farmington, New Mexico

Denumirea spațiului pentru adolescenți: Teen Zone

Spațiul virtual: www.infoway.org/TeenZone/index.asp

Contacte: Barbara Savage Huff, Youth Services Librarian

Biblioteca: Chicago Public Library, Harold Washington Library Center

Amplasarea: Chicago, IL

Denumirea spațiului pentru adolescenți: YouMedia

Spațiul virtual: <http://youmediachicago.org/2-about-us/pages/2-about-us>

Contacte: Mike Hawkins, YouMedia Coordinator/Lead Mentor

Biblioteca: Tacoma Public Library

Amplasarea: Tacoma, WA

Denumirea spațiului pentru adolescenți: Story Lab

Spațiul virtual: www.storylabtacoma.org/

Contacte: Sara Sunshine Holloway, Librarian

Biblioteca: Queens Library

Amplasarea nr. 1: Queens Library for Teens, Far Rockaway, NY

Spațiul virtual nr. 1: www.facebook.com/queenslibraryforteens

Amplasarea nr. 2: Flushing Branch, Flushing, NY

Spațiul virtual nr. 2: http://queenslibrary.org/index.aspx?page_id=44&branch_id=F

Contacte: Vikki Terrile, Coordinator of Young Adult Services

Biblioteca: Detroit Public Library

Amplasarea: Detroit, MI

Denumirea spațiului pentru adolescenți: H.Y.P.E. (Helping Young People Excel)

Spațiul virtual: <http://dplhype.org/>

Contacte: Lurine Carter, Children's and Youth Services Coordinator

Biblioteca: Orange County Library System

Amplasarea: Orlando, FL

Denumirea spațiului pentru adolescenți: Club Central

Spațiul virtual: www.ocls.info/Children/Teen/doiit/club_central_do_it.asp

Contacte: Vera Gubnitskaia, Youth Services Manager

Biblioteca: Gail Borden Public Library District

Amplasarea: Elgin, IL

Denumirea spațiului pentru adolescenți: Studio 270

Spațiul virtual: www.gailborden.info/m/content/view/1302/905/

Contacte: Billie Jo Moffett and Melissa Lane, Studio 270 Co-Managers

Pentru informații suplimentare privind serviciile de bibliotecă pentru adolescenți:

- vizitați orientările YALSA, inclusiv orientări de referință, competențe pentru deservirea adolescenților, un instrument de evaluare pentru bibliotecile publice, iar mai mult la www.ala.org/guidelines
- descărcați *Agenda națională de cercetare YALSA*, la www.ala.org/yalsa/researchagenda
- citiți despre cele mai recente probleme de biblioteconomie YA în *Serviciile de bibliotecă pentru tineri* (<http://yalsa.ala.org/yals>) sau *Jurnalul de cercetare privind bibliotecile și tinerii* (<http://yalsa.ala.org/jrly>);
- rămâneți la curent cu noile evoluții ce țin de serviciile YA pentru tineret, prin YALSABlog (<http://yalsa.ala.org/blog>) sau The Hub, blogul de literatură al YALSA (<http://yalsa.ala.org/thehub>);
- găsiți oportunități de dezvoltare profesională, inclusiv webinarii și lecții prin portalul YALSA de învățare on-line (www.ala.org/yalsa/onlinelearning);
- formați personalul din biblioteca dvs., consorțiul sau agenție cu tinerii adulți merită ce-i mai bun (www.ala.org/yalsa/young-adultsdeserve-best). Aceste kituri pentru învățare individuală oferă instruire personalizată în ceea ce privește înțelegerea comportamentului adolescentin și consolidarea serviciilor pentru adolescenți prin intermediul tehnologiei;

- rămâneți conectat la social media prin intermediul YALSA Twitter (www.twitter.com/yalsa) sau paginile YALSA de Facebook (www.facebook.com/yalsa sau www.facebook.com/booksforteens).

Referințe bibliografice

Chiar dacă au fost depuse toate eforturile pentru a asigura acuratețea URL-urilor în acest document, vă rugăm să țineți minte că site-urile se schimbă frecvent.

American Association of School Librarians. 2007. "Standards for the 21st Century Learner." Accesat: 31 mai 2012. www.ala.org/aasl/sites/ala.org/aasl/files/content/guidelinesandstandards/learningstandards/AASL_LearningStandards.pdf.

Apple in Education. "Useful to Everyone, Right from the Start". Accesat: 31 mai 2012. www.apple.com/education/special-education/

Association of Specialized and Cooperative Library Agencies. 2010. "Assistive Technology: What You Need to Know". www.ala.org/ascla/sites/ala.org/ascla/files/content/asclaprotocols/accessibilitytipsheets/tipsheets/11-Assistive_Technol.pdf

Bernier, Anthony. 2010. "Spacing Out with Young Adults: Translating YA Space Concepts Back into Practice". In: *The Information Needs and Behaviors of Urban Teens: Research and Practice*, edited by Denise E. Agosto and Sandra Hughes-Hassell, 113-126. Chicago: ALA Editions.

Bernier, Anthony. 2010. "Ten Years of 'YA Spaces of Your Dreams': What Have We Learned?" *Voice of Youth Advocates Online*. Accesat: 31 mai 2012. www.voya.com/2010/05/13/ten-years-of-yaspaces-of-your-dreams-what-have-we-learned.

Bernier, Anthony. 2009. "A Space for Myself to Go: Early Patterns in Small YA Spaces". *Public Libraries* 48(5): 33-47.

Bernier, Anthony and Nicole Branch. 2009. "A TeenZone: Humming Its Own New Tune". *Voice of Youth Advocates* 32(3): 204-206.

Bernier, Anthony, ed. 2012. *YA Spaces of Your Dreams Collection*. Bowie, Md.: VOYA Press.

Bolan, Kimberly. 2011. "Best Practice in Teen Space Design Webinar". Accesat: 31 mai 2012. www.ala.org/yalsa/onlinelearning/webinars/webinarsondemand

Bolan, Kimberly. 2008. "YALSA White Paper: The Need for Teen Spaces in Public Libraries". Accesat: 31 mai 2012. www.ala.org/yalsa/guidelines/whitepapers/teenspaces.

Bolan (Taney), Kimberly. 2008. *Teen Spaces: The Step-by-Step Library Makeover*. Chicago: ALA Editions.

Braun, Linda. 2010. "The Big App : New York Libraries Take Homework Help Mobile – with a Little Help from Their Friends". *School Library*

Journal. Accesat: 31 mai 2012. www.school-libraryjournal.com/slj/home/887747-312/the_big_app_new_yorks.html.csp

Braun, Linda. 2006. "Instant Messages". YALSA Blog. Accesat: 31 mai 2012. <http://yalsa.ala.org/blog/2006/03/12/instant-messages>

Braun, Linda. 2010. "Whose Space Is It?" YALSA Blog. Accesat: 31 mai 2012. <http://yalsa.ala.org/blog/2010/03/05/whose-space-is-it>

Daly, Erin. 2012. "30 Days of Innovation: Incorporate Art Into Your Teen Space". YALSA Blog. Accesat: 31 mai 2012. <http://yalsa.ala.org/blog/2012/04/11/30-days-of-innovation-11-incorporate-teenart-into-your-space>

Duffy, Mairead. 2012. "30 Days of Innovation #5: Changing Your Point of Reference". YALSA Blog. Accesat: 31 mai 2012. <http://yalsa.ala.org/blog/2012/04/05/30-days-of-innovation-5-changing-your-point-of-reference/>

Farrelly, Michael Garrett. 2012. Make Room for Teens: A Guide to Developing Teen Spaces in Libraries. Santa Barbara, Calif.: Libraries Unlimited.

Feinberg, Sandra and James R Keller. 2010. Designing Space for Children and Teens in Public Spaces and Libraries. Chicago: ALA Editions.

Fialkoff, Francine. 2010. "Third Place or Thinking Space". Library Journal. Accesat: 31 mai 2012. www.libraryjournal.com/article/CA6716262.html

Flowers, Sarah. 2010. Young Adults Deserve the Best: YALSA's Competencies in Action. Chicago: ALA Editions, 2010.

Ito, Mizuko, et al. 2009. Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009.

Ito, Mizuko, et al. 2008. "Living and Learning with New Media : Summary of Findings from the Digital Youth Project. Accesat: 31 mai 2012. <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouthWhitePaper.pdf>

Jones, Patrick, Mary K. Chelton and Joel Shoemaker. 2001. Do It Right: Best Practices for Serving Teens in School and Public Libraries. New York: Neal-Schuman.

King, David Lee. 2011. "Content Creation, Media Labs, and Hackerspaces." David Lee King Blog. Accesat: 31 mai 2012. www.davidleeking.com/2011/12/15/content-creation-media-labs-andhackerspaces/#.T8lwbZlYt2k

Lenhart, Amanda, et al. 2011. "Teen Kindness and Cruelty on Social Network Sites". Pew Internet And American Life Project. Accesat: 31 mai 2012. <http://pewinternet.org/Reports/2011/Teens-and-social-media.aspx>

Library Journal and School Library Journal. The Digital Shift: Libraries and New Media. Accesat: 31 mai 2012. www.thedigitalshift.com.

Library Roadshow. 2012. "Michelle Shows Us ImaginOn's Teen Space". Video. Accesat: 31 mai 2012. <http://youtu.be/5cubsGMSInA>.

McGrath, Renee. 2011. "Creating a Mobile Booklist 'App'". Young Adult Library Services 10 (2): 35-37.

McCue, T.J. 2011. "First Public Library To Create a Maker Space". Forbes. Accesat: 31 mai 2012. www.forbes.com/sites/tjmccue/2011/11/15/first-public-library-to-create-a-maker-space

Microsoft. "Microsoft Accessibility: Technology for Everyone". Accesat: 31 mai 2012. www.microsoft.com/enable

KQED. Mind/Shift: How We Will Learn. Accesat: 31 mai 2012. <http://blogs.kqed.org/mindshift>

Peoski, Laura. "Where Are All the Teens? Engaging and Empowering them Online". Young Adult Library Services 8(2): 26-28.

Rainie, Lee and Susannah Fox. 2012. "Just in Time Information through Mobile Connections". Pew Internet and American Life Project. Accesat: 31 mai 2012. www.pewinternet.org/Reports/2012/Just-in-time.aspx

Rainie, Lee. 2011. "Libraries and the New Community Information Ecology". Video presentation. Accesat: 31 mai 2012. www.pewinternet.org/Presentations/2011/Apr/Beyond-Books.aspx

Reeder, Jessica. 2011. "Are Maker Spaces the Future of Libraries". Shareable: Science & Tech. Accesat: 31 mai 2012. www.shareable.net/blog/the-future-of-public-libraries-maker-spaces

Search Institute. "Developmental Assets Lists". Accesat: 31 mai 2012. www.search-institute.org/developmental-assets/lists

Toppo, Greg. 2010. "Digital Library Aims to Expand Kids' Media Literacy". USA Today. Accesat: 31 mai 2012. www.usatoday.com/news/education/story/2011-10-09/chicago-teens-build-media-literacy-in-digital-library/50714312/1

Watters, Audrey. 2011. "Libraries and Museums Become Hands-On Learning Labs". KQED Mind/Shift. Accesat: 31 mai 2012. <http://blogs.kqed.org/mindshift/2011/11/libraries-and-museums-set-to-become-hands-on-learning-labs>

YOUmedia. YOUmedia Web site. Accesat: 31 mai 2012. www.youmedia.org.

Ypulse. 2010. "Ypulse Interview: Kim Bolan Cullin: 'Teen Spaces'". Accesat: 31 mai 2012. www.ypulse.com/post/view/ypulse-interview-kim-bolan-cullin-teen-spaces

*Asociația Serviciilor de Bibliotecă
pentru Tinerii Adulți,
yalsa@ala.org www.ala.org/yalsa,
Chicago, Huron Street 50 E; IL 60611*

(Traducere de Cristina ROGALNICOV)

SUSȚINEREA EDUCAȚIEI COPIILOR ȘI TINERILOR PRIN ÎNTERMEDIUL BIBLIOTECILOR

ADOLESCENȚII ȘI TINERII LA BIBLIOTECA JUDEȚEANĂ „OCTAVIAN GOGA” CLUJ

Sorina STANCA,
director, Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj

Abstract

The article aims to share experiences of the “Octavian Goga” County Library from Cluj. It describes the AdolescenTEEN service that was opened as the first special section dedicated to teenagers and young adults in public libraries in Romania. The author mentions that the project was funded by IREX Foundation, Cluj County Library as a Centre of Excellence for providing services to adolescents and young adults, aged 14-25 years, with a focus on non-formal and informal education activities. The article outlines the need for community assessment in order to open a library service, explores the steps for implementation arguing for new tasks and roles for the public library.

Keywords: “Octavian Goga” County Library, AdolescenTEEN service, non-formal activities, informal education activities.

* * *

Competiția actuală a bibliotecilor publice cu noile media, internetul și televiziunea pentru fidelizarea, dar și câștigarea de noi utilizatori trebuie să le determine pe acestea să gândească noi servicii pentru fiecare categorie de utilizatori în parte. Dacă ne referim la adolescenți, subiectul prezentului articol, oferta bibliotecilor trebuie astfel croită încât să asigure tranziția de la serviciile pentru copii la cele pentru adulți și să răspundă intereselor și nevoilor acestei grupe de vârstă.

În bibliotecile publice din România, adolescenții și tinerii beneficiază de toate tipurile de servicii tradiționale, ca și celelalte categorii de utilizatori ai bibliotecii, și anu-

me: împrumut de documente la domiciliu, consultare pe loc a documentelor, acces la cataloagele bibliotecii (tradițional și electronic), acces gratuit la internet, oferirea de informații și referințe (pe loc, prin telefon sau e-mail) bibliografii la cerere, vizite ghidate la bibliotecă pentru familiarizarea cu serviciile oferite, instruire în vederea dezvoltării abilităților de căutare a informațiilor.

În realizarea unor servicii noi dedicate acestei categorii de vârstă fiecare bibliotecă trebuie să își contureze un profil al populației tinere din comunitatea deservită. Dacă această etapă este ignorată, ne putem găsi în situația de a oferi servicii nedorite sau neatractive pentru tineri. În acest sens, cea mai bună metodă ar fi o cercetare sociologică, pe un eșantion reprezentativ de utilizatori și nonutilizatori, din grupa de vârstă aleasă, care să permită luarea unei decizii cât mai apropiate realității din comunitatea căreia bibliotecă i se adresează.

Următoarea etapă ar fi punerea în relație a nevoilor comunității cu resursele de care dispune bibliotecă. Mă refer aici atât la resursele umane, care sunt cele mai importante, la spațiul dedicat, dar și la resursele financiare, care joacă un rol major pentru susținerea activităților.

Trebuie ținut cont, în repartizarea resurselor materiale, de echilibrul între asigurarea unei colecții care să reflecte nevoile și interesele de informare ale adolescenților și satisfacerea nevoilor de petrecere a timpului liber al acestora. Pentru a asigu-

ra participarea tinerilor la programele și serviciile concepute pentru ei, trebuie să ne asigurăm că informația despre acestea ajunge la ei. Este foarte bine știut faptul că tinerii sunt familiarizați cu noile tehnologii și cu mijloacele de informare online, astfel că biblioteca trebuie să fie prezentă activ în acest mediu, prin pagina web, baze de date, bloguri specializate și/sau rețele de socializare accesate de aceștia.

În anul 2013 Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj deschidea prima secție special dedicată adolescenților și tinerilor adulți din bibliotecile publice din România, într-un spațiu nou și generos la sediul central al bibliotecii. Acest lucru a fost posibil datorită proiectului finanțat de Fundația IREX – *Biblioteci Județene – Centre de excelență*, biblioteca noastră câștigând competiția la categoria *Centru de excelență care oferă servicii pentru adolescenți și tineri adulți, cu vârsta cuprinsă între 14-25 de ani, cu accent pe activități de educație nonformală și informală*, un grant de aproximativ 30 000 de dolari.

La scrierea grantului am folosit informațiile adunate pe parcursul anului 2012, când biblioteca a pregătit și a lansat în mediul online o secțiune dedicată exclusiv adolescenților – AdolescenTEEN. Pagina adolescenților, serviciu unic la nivelul bibliotecilor publice din România, dedicată exclusiv acestora se găsește la adresa: <http://www.bjc.ro/paginaadolescentilor/index.php/ro>. Pentru pregătirea aceluși proiect am aplicat un set de chestionare pe un eșantion reprezentativ din utilizatorii bibliotecii din grupa de vârstă 14-25 de ani. După aplicarea chestionarului s-a constatat că o secțiune consacrată adolescenților este considerată foarte importantă de 48,78% dintre respondenți și importantă de 51,22% de respondenți, aceștia preferând ca activități: vizionările de filme (60,98%), întâlnirile de socializare (56,10%), audițiile muzicale (26,83%), discuțiile tematice (24,39%) și alte activități (9,76%).

S-a făcut o evaluare a secțiunii AdolescenTEEN de pe pagina web a bibliotecii, care s-a dovedit a fi un serviciu de succes. Într-un interval de opt luni pagina



Echipa proiectului Centrul de excelență pentru adolescenți și tineri adulți

a fost accesată de peste 52 000 de ori (la 12 septembrie 2012), ceea ce înseamnă o medie de 6500 de vizite/lună și peste 200 de vizite/zi. În urma aplicării unui chestionar online pe pagina web a adolescenților referitor la aspectul și structura acesteia, 67,6% dintre respondenți s-au declarat foarte mulțumiți.

În perioada 1-31 martie 2013 la chestionarul care urmărea identificarea celei mai utile secțiuni a paginii adolescenților, 33,3% dintre respondenți au apreciat *Biblioteca Ta și Bine de știut* ca fiind cele mai utile, 22,2% dintre adolescenții respondenți au apreciat secțiunea *Pentru voi*, iar 11,1% – *Calendarul evenimentelor*. Opt adolescenți și-au manifestat interesul să se implice în administrarea paginii lor.

În articolul de față voi încerca să descriu mai în detaliu provocările cărora echipa Bibliotecii Județene „Octavian Goga” le-a făcut față în implementarea proiectului *Centrul de excelență pentru adolescenți și tineri adulți* și să adaug câteva concluzii la care noi am ajuns în acești doi ani de când organizăm activități cu și pentru această grupă de vârstă.

Activitățile principale din cadrul proiectului *Centrul de excelență* au fost: analiza stării curente din bibliotecile publice din România în ceea ce privește serviciile și programele destinate adolescenților și tinerilor adulți; formularea unor recomandări pentru îmbunătățirea serviciilor și programelor destinate adolescenților și tinerilor adulți; oferirea unor exemple de programe de succes, care pot fi implementate în bibliotecile publice (prin realizarea Ghidului *Cum se face?*); realizarea unui nou serviciu pentru adolescenți Tech Lab; diseminarea bunelor practici în rândul bibliotecarilor din județ și din țară.

Studiul *Servicii și programe oferite adolescenților și tinerilor adulți cu vârsta între 14 și 25 de ani* a fost realizat de un colectiv for-

mat din: Georgeta Topan, coordonator proiect, Tatiana Costiuc, Simona Floruțău, Anca Docolin, Ghizela Cosma și Sorina Stanca.

Realizarea lui ne-a permis să cunoaștem datele statistice la nivel național, programele pe care bibliotecile publice românești le oferă, precum și formularea unor concluzii și recomandări practice pentru îmbunătățirea activității cu adolescenții și tinerii adulți.

Trebuie să remarc faptul că unul din marile neajunsuri cu care ne-am confruntat în cercetarea efectuată a fost absența unui instrument de evaluare a serviciilor și programelor pentru adolescenți și tineri. Pe plan internațional am găsit *Instrumentul de evaluare a serviciilor pentru tineri* întocmit de YALSA (YALSA Teen Services Evaluation Tool) pe care l-am folosit pentru a putea evalua serviciile oferite de bibliotecile publice din România, deși nu toate elementele de evaluare se aplică tuturor bibliotecilor.

Recomand lectura studiului realizat de echipa de la Cluj, mai ales că are la final său și un capitol dedicat resurselor de informare utile bibliotecarului din serviciu pentru tineri, resurse ce sunt disponibile online.

Studiul a fost realizat în baza informațiilor primite de la colegii din unele biblioteci publice din țară, prin intermediul un chestionar trimis celor 40 de biblioteci județene din România și Bibliotecii Metropolitane București, cărora li s-a solicitat ajutorul în aplicarea chestionarului și la cel puțin cinci biblioteci orășenești și comunale subordonate metodic.

Efortul echipei a fost unul foarte important în colectarea răspunsurilor pentru că au răspuns doar 28 de biblioteci județene (adică 70%), opt biblioteci municipale și orășenești din județele Bacău, Brașov, Caraș-Severin, Mureș, Suceava și 15 comunale din județele Iași, Maramureș, Mureș,

Satu Mare și Sălaj. Astfel, din aproximativ 240 de chestionare așteptate, s-au primit și inclus în ghid doar 51 de chestionare.

Fiind primul studiu de acest fel pentru serviciile oferite adolescenților și tinerilor adulți așteptările noastre au fost foarte mari, la fel și dezamăgirile. Depășind aceste provocări, am decis să elaborăm studiul bazându-ne pe răspunsurile bibliotecilor județene urmând ca, în cadrul capitolului despre programele destinate adolescenților și tinerilor adulți, să folosim informațiile din chestionarele primite de la bibliotecile orașenești și comunale.

Odată depășite aceste obstacole, s-a trecut la organizarea materialelor adunate și la redactarea studiului. În dorința de a oferi bibliotecarilor un instrument de informare util am inclus în capitolul *Programe oferite adolescenților și tinerilor adulți în bibliotecile publice din România. Exemple de bune practici* cele mai bune experiențe, organizate pe teme mari astfel: progra-

me educaționale, programe de informare, programe recreative, programe culturale și programe de voluntariat. Veți găsi în capitol exemple foarte bune, care pot fi replicate în orice bibliotecă, precum și informații despre coordonatorul fiecărui program, astfel încât să puteți lua direct legătura cu acesta și să aflați mai multe informații despre programul care vă interesează.

Deoarece experiența românească în domeniul serviciilor pentru adolescenți și tineri adulți a fost și este încă destul de săracă, am considerat util să includem și un capitol denumit *Programe oferite adolescenților și tinerilor adulți (14-25 de ani) în bibliotecile străine. Exemple de bune practici*. Trebuie să amintesc aici, că am găsit pe internet o multitudine de exemple din bibliotecile din străinătate, dar pentru includerea în studiu au fost selectate doar câteva programe, care, considerăm noi, ar putea constitui o sursă de inspirație pentru bibliotecarii din România, acestea putând fi



Atelierul de creație „MovieLab”

adaptate și restructurate la realitățile din bibliotecile noastre.

În finalul studiului au fost trase câteva concluzii generale și au fost formulate recomandări practice pentru lucrul eficient cu adolescenții și tinerii adulți. Așa cum am menționat mai sus în cadrul acestui articol, studiul se încheie cu un capitol dedicat altor resurse utile ce pot fi folosite, în documentare, de către bibliotecarii ce organizează activități pentru adolescenți și tinerii adulți.

Acest document este disponibil integral, comunității profesionale, pe internet la adresa: <http://www.bjc.ro/new/index.php?biblioteca-de-specialitate>.

Următoarea mare provocare a fost documentarea și elaborarea ghidului *Cum se face?*, material ce cuprinde exemple de bune practici care pot fi preluate și de celelalte biblioteci, precum și recomandări concrete care să ducă la îmbunătățirea serviciilor și programelor dedicate adolescenților și tinerilor (14-25 de ani).

Ghidul mai cuprinde și o sinteză a rezultatelor obținute în urma cercetării sociologice asupra consumului cultural, educației și lecturii la tinerii din învățământul public din Cluj-Napoca, cercetare realizată de Marius Lazăr, dr. conf. univ. la Facultatea de Sociologie și Asistență Socială a Universității „Babeș-Bolyai” din Cluj-Napoca. Documentul este de asemenea disponibil online la adresa menționată mai sus.

O altă componentă a proiectului *Centrului de excelență* a fost pregătirea spațiului și derularea unui nou serviciu pentru adolescenți și tineri. Astfel, au fost achiziționate, din bugetul bibliotecii, mobilierul și routerul wireless necesar accesului la internet Wi-Fi și s-a realizat extinderea rețelei de date și voce în spațiul nou-createi Secții pentru adolescenți. Pentru completarea mobilierului s-au făcut demersuri și s-a primit și o donație de canapele de la o firmă privată.

O parte din echipamentul necesar derulării activităților pentru adolescenți a fost asigurat de bibliotecă, partea cea mai în-



Atelierul „ITLab – tehnologie și loisir”

semnată fiind nou achiziționată din grantul primit. Astfel, s-au cumpărat următoarele echipamente: cinci tablete Samsung Galaxy Note, cinci tablete Apple Retina Ipad, trei console Sony PlayStation, un volan cu pedale Logitech Racing Wheel, o consolă Microsoft Xbox 360, o consolă Nintendo Wii, trei televizoare LED 3D Samsung, zece căști Panasonic, un sistem Home Cinema Akai, boxe și amplificator, un recorder digital Boss și un keyboard Yamaha.

Noile servicii propuse grupei de vârstă de 14-25 de ani au fost grupate sub genericul *TechLab – Laborator pentru dobândirea de abilități în utilizarea noilor tehnologii digitale*, fiind organizate trei tipuri de activități: Atelierul de creație „MovieLab”, „ITLab – tehnologie și loisir”, precum și Atelierul de creație „MusicLab”. Noul serviciu se adresează tinerilor interesați să se instruiască în folosirea noilor tehnologii, să socializeze și să-și petreacă timpul liber într-un mod constructiv și plăcut.

Înainte de demararea efectivă a activităților cu adolescenții a fost necesară pregătirea unor documente, pentru a fi folosite în

cadrul atelierelor. Astfel, a fost redactat un *Regulament de funcționare pentru noul serviciu*, a fost întocmit un *Formular de înscriere* pentru fiecare atelier, a fost elaborat *Ches-tionarul de feedback* și *Ghidul de interviu* pentru adolescenții participanți la ateliere. Apoi au fost contractați instructorii care să realizeze atelierelor cu adolescenții, au fost stabilite syllabus-urile pentru acestea și s-a făcut un necesar al echipamentelor. Împreună cu specialiștii s-a stabilit calendarul și orarul activităților, s-au pregătit documentele necesare pentru desfășurarea în bune condiții a atelierelor: registrul de evidență a activităților, tabel de prezență, formular pentru voluntari și s-au constituit grupele conform fișelor de înscriere.

La buna desfășurare a activităților cu adolescenții au contribuit membrii din echipa proiectului, doi bibliotecari care își desfășoară activitatea în Secția pentru adolescenți și cei doi instructori contractați pentru atelierul de muzică, respectiv pentru cel de film. Pe lângă membrii din echipa proiectului, au mai fost implicați și alți bibliotecari, în diferitele faze de orga-



Atelierul de creație „MusicLab”

nizare a noului serviciu. Acestora li s-a alăturat și un voluntar la atelierul „MovieLab”, din rândul adolescenților participanți la atelier. Atelierele „ITLab” s-au desfășurat sub îndrumarea bibliotecarilor din Secția pentru adolescenți, cu colaborarea unui voluntar adolescent.

Atelierul de creație „MovieLab” a fost organizat sub forma unor sesiuni de instruire, de două ori pe săptămână, câte două ore, coordonate de un specialist angajat de bibliotecă, timp de patru săptămâni, și au avut ca scop deprinderea de către participanți a unor abilități pentru realizarea unor materiale video.

Atelierul „ITLab – tehnologie și loisir”. Activitățile desfășurate sub acest generic au fost organizate tot sub formă de sesiuni de instruire coordonate de bibliotecarii secției, precum și de voluntari și au avut ca scop dobândirea de noi abilități IT pentru utilizarea diferitelor gadgeturi.

Atelierul de creație „MusicLab” s-a derulat mai întâi ca o experiență teoretică pentru cei care îndrăgesc muzica, dar care nu a avut priză la adolescenți, iar mai apoi

sub forma unor ateliere practice cu scopul de a valorifica potențialul creator al participanților și de a deprinde câteva abilități de realizare a unor piese muzicale.

Informații în detaliu despre cum am organizat aceste ateliere găsiți în ghidul *Cum se face?* denumit *Ghid de bune practici pentru servicii și programe dedicate adolescenților și tinerilor adulți cu vârsta cuprinsă între 14 și 25 de ani*.

Trebuie menționat faptul că toate activitățile descrise mai sus, elaborarea studiului, elaborarea ghidului *Cum se face?*, pregătirea și oferirea unor noi servicii pentru adolescenți și tineri, precum și activitățile de diseminare a informației, prin organizarea unor ateliere cu bibliotecarii din țară, s-au făcut în paralel, pe durata anului 2013. Mai adaug aici că, în baza acordului de parteneriat dintre biblioteca noastră și Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”, două colege bibliotecare din Chișinău au participat la atelierele profesionale organizate în cadrul acestui proiect. Pentru a facilita diseminarea informației și a bunelor practici, Biblioteca Județeană „Octavian Goga” a organizat



Proiectul „Totul despre... sex”

un atelier județean, cu participarea colegilor din bibliotecile publice din județul Cluj, precum și două ateliere naționale.

Cele trei ateliere de diseminare au permis o informare a participanților despre proiect, prezentarea unor metode didactico-pedagogice eficiente de lucru cu adolescenții și tinerii adulți și aflarea unor procedee de aplicare eficientă a acestor metode în cadrul programelor și activităților. Alte teme abordate au fost: identificarea de metode de atragere a acestei grupe de vârstă spre bibliotecă, identificarea nevoilor, implicarea activă, comunicarea eficientă și evaluarea activităților desfășurate cu adolescenții și tinerii adulți.

La atelierul național au fost invitați să desfășoare activități cu participanții un psiholog și un expert educațional. Psihologul a discutat cu cei prezenți despre particularitățile de dezvoltare ale adolescenților, pentru o mai bună înțelegere a acestei categorii de utilizatori din bibliotecile publice. Expertul educațional a prezentat câteva metode eficiente de lucru cu adolescenții și tinerii, care pot fi folosite de bibliotecari în cadrul programelor și activităților desfășurate cu aceștia.

Ultima parte a atelierului a fost dedicată muncii în echipă și s-a organizat sub forma unei cafenele culturale. Participanții au fost împărțiți în cinci grupe și li s-a cerut să identifice metode: de atragere, de

identificare a nevoilor, de implicare activă, de comunicare eficientă și de evaluare a cunoștințelor și competențelor adolescenților și tinerilor adulți, utilizatori ai bibliotecii publice. După timpul alocat discuțiilor în grup, fiecare coordonator-gazdă a prezentat în fața celorlalți participanți rezultatele discuțiilor de la masa respectivă. Aceste prezentări au fost urmate de discuții și concluzii, dar mai multe amănunte în legătură cu opiniile participanților vor fi cuprinse într-un alt material publicat.

Toate atelierele s-au desfășurat pe parcursul unei zile și au fost urmate în a doua zi de sesiuni demonstrative. Obiectivul de învățare al sesiunilor demonstrative a fost dobândirea de către bibliotecarii participanți de competențe și abilități care să îi ajute în activitatea profesională ulterioară. La sfârșitul sesiunilor demonstrative participanții au învățat cum pot fi folosite noile tehnologii în activitățile cu adolescenții și câteva modele de activități pe care le pot prelua și adapta.

Un nou proiect demarat în octombrie 2013 a fost *Totul despre... sex* ce a avut la bază platforma online de educație sexuală *Sexul vs barza*, al cărui partener a fost programul *Biblionet*. Discuțiile cu liceenii au fost susținute de specialiști în planificare familială, doctor Cristiana Birlădeanu și doctor Cristina Fornă, care au participat în mod voluntar la toate activitățile orga-



Finala Bătăliei cărților

nizate la bibliotecă. Mediul nonformal, în care au fost organizate activitățile din acest proiect, au permis discuții interesante și deschise cu cele două specialiste, medici, știut fiind că subiectul este unul foarte sensibil. Activitățile de educație sexuală au avut parte de interes din partea participanților și sunt solicitate în continuare, atât de profesorii diriginți, cât și de adolescenți.

Anul 2014 a adus pentru noua secție dedicată adolescenților mai multe schimbări, printre care adăugarea unui membru nou, stabil, echipei, creșterea portofoliului de activități și implicarea într-un nou proiect cu finanțare externă. Au fost continuate și s-au îmbunătățit, ca urmare a experienței dobândite pe parcursul anului 2013, atelierelor în cadrul „Tech Lab”, bibliotecarii având ajutorul trainerilor angajați special.

Câteva dintre cele mai importante activități desfășurate la Secția pentru adolescenți în anul 2014 le voi insera în rândurile de mai jos. Proiectele tematice ocupă primul loc în preocupările colegelor bibliotecare, iar printre acestea se numără cursul de inițiere în fotografia digitală *FotoJunior*. Cursul a fost susținut de doi fotografi profesioniști de la Asociația „ArtImage”, care i-au implicat pe cei 12 tineri participanți în 13 activități, atât de instruire, cât și practice – de teren sau de studio. La activități



a participat și unul din voluntarii Secției, care a realizat fotografiile pe durata derulării cursului.

Un proiect de mare anvergură în 2014 a fost *Bătălia cărților* – concurs național de lectură cu premii. Pentru buna desfășurare a concursului s-au întocmit formulare de înscriere, fișe de lectură și materialele promoționale. De asemenea, bibliotecarii au făcut o selecție de cărți pentru adolescenți, după o analiză prealabilă a topurilor cărților preferate de aceștia.

Tinerii participanți care doreau să se califice în finala concursului trebuiau să citească toate cele zece cărți, să întocmească fișe de lectură pentru fiecare carte din concurs și să puncteze cărțile (de la una la cinci steluțe, cu cinci steluțe fiind punctată cartea care le-a plăcut cel mai mult).

La Secția pentru adolescenți s-au înscris 25 de tineri, din care doi au ajuns în finală, unul dintre ei, Matei Bolog, a fost desemnat de juriul finalei drept *Cititorul anului 2014* la categoria adolescenți. Finala concursului de lectură a avut loc în luna noiembrie 2014 și s-a bucurat de prezența a 115 participanți: nouă finaliștii și susținătorii lor. Deoarece concursul s-a bucurat de un real succes, va fi derulat și în anul 2015, fiind chiar extins și la alte categorii de vârstă, în afară de copii și adolescenți.

Alte ateliere, care se organizează periodic la Secția pentru adolescenți, sunt



Aspecte de la atelierelor de quilting și de la cercul ecologic

cele de quilling sau cele de confecționare a unor obiecte din materiale reciclabile, unde adolescenții petrec împreună puținul timp liber pe care îl au la dispoziție, îmbinând utilul cu plăcutul.

Campania umanitară *ShoeBox – Cădo-ul din cutia de pantofi*, ediția 2014, la care biblioteca a participat pentru al doilea an consecutiv. Campania s-a derulat în perioada 1-15 decembrie 2014 și a înregistrat un număr de 531 de cutii de cadou colectate și sortate cu ajutorul a șapte voluntari. Acest eveniment are caracter educativ și își propune să promoveze voluntariatul și implicarea adolescenților în acțiuni caritabile.

În perioada sărbătorilor de iarnă s-au perindat prin secție „cete de colindători”, tineri bucuroși că acum au și ei un loc al lor la bibliotecă.

Întreaga muncă, în cadrul proiectului *Centrului de excelență* a permis formarea unei echipe, a perfecționat bibliotecarii noi pentru munca cu această categorie de vârstă, dar cel mai important prin intermediul proiectului am oferit comunității clu-

jene o secție nouă dedicată adolescenților și tinerilor adulți, ca un preambul la anul 2015, an ce marchează obținerea titlului *Clujul – capitală europeană a tineretului*.

În încheiere vreau să aduc mulțumiri echipei care a realizat proiectul *Centrul de excelență pentru adolescenți și tineri adulți*, fără de care proiectul nu ar fi putut realizat, dar și inimoasei echipe a Secției pentru adolescenți, formată din bibliotecarele Georgeta Topan și Anca Pop, care continuă munca începută în proiect.

Referințe bibliografice

1. *IFLA Professional Report. Guidelines for Library Services For Young Adults*. Disponibil: <http://www.ifla.org/files/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/ya-guidelines2-en.pdf>
2. *IFLA Library Building Guideline: Developments & Reflections*. 2007. Disponibil: <http://www.ifla.org/files/assets/library-buildings-and-equipment/Publications/key-issues-in-building-design-en.pdf>
3. *Monitorizarea și evaluarea activităților cu tinerii*. Disponibil: http://childrights.md/files/publications/GHID_profesionisti.pdf



METAMORFOZA BIBLIOTECILOR DIN ROMÂNIA: SERVICII ȘI PARADIGME NOI DE INTERACȚIUNE CU UTILIZATORII

Ioana CRIHANĂ,
director executiv, ANBPR, România

Abstract

The article illustrates the developments of public libraries in Romania in advancing modern services through the Biblionet program. The author describes how reading campaigns can stimulate reading, how financial educational programs can impact citizen life, how healthy lifestyle workshops in libraries can lead to a better life and others. It also reveals the impact that the Library Association on Public Librarians and Libraries from Romania supported library community to mentor to career guidance of trainers, initiated multiple actions that to facilitate lifelong learning been reinforced by technology.

Keywords: *Biblionet, Library Association on Public Librarians and Libraries from Romania, modern library services, reading campaigns, information technologies.*

* * *

În peisajul actual al bibliotecilor publice din România, preocuparea pentru dezvoltarea de servicii moderne este o constantă și un indicator extrem de fidel al performanțelor în acest domeniu. Odată cu infuzia de capital în tehnologizarea bibliotecilor în contextul programului *Biblionet*, bibliotecile publice au devenit spațiul de petrecere a timpului liber cel mai frecventat de copii și adolescenți, în special, ca urmare a liberalizării accesului la internet și a deschiderii centrelor *Biblionet* din întreaga țară.

Paradoxul ultimilor ani a constatat în faptul că, deși tehnologia a fost cea care a atras noi categorii de public în bibliotecă, tot tehnologia a fost aceea care a dat un impuls hotărâtor dezvoltării serviciilor de

bibliotecă tradițională, în înțelesul complex și profund social al termenului.

Indiferent că vorbim de programe și proiecte tradiționale ale bibliotecilor sau de inițiative punctuale de atragere de finanțări, serviciile de bibliotecă se află în centrul paradigmei bibliotecilor de stil nou. De la animație de bibliotecă, campanii de stimulare a lecturii, programe de educație financiară, ateliere pentru stil de viață sănătos, mentorat și orientare în carieră cu participarea bibliotecarilor formatori, până la inițiative multiple de învățare pe tot parcursul vieții, cu suportul tehnologiei, formele pe care le îmbracă serviciile actuale de bibliotecă sunt pe cât de diverse, pe atât de ofertante.

În noua abordare a serviciilor pentru utilizatori, se încearcă o rafinare și o reinterpretare modernă a utilității bibliotecii din perspectivă comunitară. Biblioteca este pe un trend ascendent în ceea ce privește rolul său formativ și civilizator în sens larg, chiar dacă, din rațiuni de democratizare a serviciilor, se dezvoltă și servicii adiționale, ce țin mai degrabă de trendurile momentului și mai puțin de misiunea și funcțiile fundamentale ale bibliotecii, ca instituție de cultură și educație alternativă.

Flexibilizarea politicilor de bibliotecă și creșterea interesului bibliotecilor pentru întărirea unei poziții dominante în peisajul cultural, pe baza rezultatelor bune înregistrate în ultimii ani, au crescut popularitatea ofertelor de bibliotecă în rândul generației tinere. Dacă prezența tehnologiei în bibliotecă a reprezentat declinul pentru inițierea de servicii bazate pe web

și pe multitudinea de oportunități favorizate de online, tot tehnologia este responsabilă și de creșterea numărului de utilizatori ai serviciilor de bibliotecă tradiționale.

Serviciile unei biblioteci sunt definite tot mai des prin prisma nevoilor sociale pe care o astfel de instituție trebuie să le satisfacă și anume: nevoia reînnoirii constante a utilizatorului prin autoînțelegere și dezvoltarea personalității, nevoia de cunoștințe, ca acces la informație și posibilitate de a înțelege corect un anumit subiect; nevoi culturale și de comunicare ce înseamnă dezvoltarea de abilități indispensabile societății în care trăim: literatură de specialitate, literatură de ficțiune, rețele sociale care să conducă la creșterea capacității de a acumula noi informații, dar și de a stabili relații de comunicare și socializare în mediul virtual.

În România, biblioteca publică se sprijină pe două categorii majore de servicii – servicii tradiționale și servicii moderne, cele din urmă derivate din accesul la tehnologie și bazate eminent pe aceasta. Este general acceptat că serviciile eficiente de bibliotecă sunt condiționate de cooperarea în rețea. Dacă la început serviciile moderne de bibliotecă puteau fi abordate numai de un număr redus de biblioteci publice, recent clivajul dintre

bibliotecile de rang județean și restul bibliotecilor a început să fie depășit grație accesului public la internet și a colaborării interbibliotecii. Prin eforturile ANBPR, ca organizația cea mai reprezentativă a bibliotecarilor și bibliotecilor publice la nivel național, sperăm să obținem în următorii ani o echilibrare a resurselor și accesului la tehnologie între urban și rural.

În termeni de servicii pentru copii și tineri, noutatea ultimilor ani constă în combinarea serviciilor tradiționale cu cele online. În România de astăzi, asistăm la introducerea unor noi concepte de servicii, inclusiv bazate pe gaming și programare, care atrag noi audiențe în spațiile de bibliotecă. Tot mai des, tinerii sunt aceia care se adresează bibliotecilor și personalului acestora cu cereri de instruire sau cu idei de programe special destinate lor, cel mai adesea inspirate de mari biblioteci europene.

Viteza cu care actualele cunoștințe sunt înlocuite de unele noi, concomitent cu explozia volumului de informații cu care suntem cu toții bombardați în acest asalt al tehnologiei, ne obligă să fim mobili, să explorăm domenii și interferențe noi ale biblioteconomiei cu alte discipline, să configurăm și să testăm servicii de bibliotecă inovatoare, adecvate dinamismului și efervescenței lumii moderne.

SECRETUL (RE)INVENTĂRII BIBLIOTECII ȘI A SERVICIILOR EI

Margareta TĂTĂRUȘ,

bibliotecar formator, Biblioteca Județeană „Duiliu Zamfirescu” Vrancea

Abstract

The article explores the idea that attention to reinventing the library services supports lifelong learning. The author exemplifies experience of the „Duiliu Zamfirescu” County Library from Vrancea that covers 2013 and 2014 years and includes services for children and young people supporting basic concepts

of volunteering. The article describes how voluntary programs were developed that involved Vrancea community members aged between 16 and 68 years, how library services created that were addressed to children and adolescents with different themes.

Keywords: *„Duiliu Zamfirescu” County Library, voluntary services, innovation services.*



* * *

Sufletul unei biblioteci este chemat în slujba propriei deveniri, spre a fi de folos ei însăși și celorlalți oameni. Cu atât mai mult, trăind în era noilor tehnologii, a generațiilor născute cu i-Phone-ul în mână și computerul ca prim joc al copilăriei, a generației adolescente care utilizează masiv internetul prin rețelele de socializare sau folosesc e-readerele ca suport pentru a citi, **biblioteca publică** trebuie să-și dorească a fi acordată cu acea comunitate în care ea există. Biblioteca și bibliotecarul fac împreună un întreg care este îndemnat de propriul spirit să iasă din anonim, să se dezvolte continuu, emoțional și profesional, pentru a veni, mai apoi, în întâmpinarea așteptărilor și nevoilor reale ale oamenilor din comunitatea sa.

Poți trăi viața ca simplu martor al curgerii sau îi poți veni în ajutor prin propria devenire interioară. Biblioteca Județeană „Duiliu Zamfirescu” Vrancea a ales să devină, să pășească în ritmul vieții, ca martor activ al existenței sale și al vieții celorlalți.

Serviciile pentru copii și tineret din biblioteca noastră au fost în continuă schimbare și adaptare, în ultimii cinci ani. Programul *Biblionet*, finanțat de Fundația „Bill și Melinda Gates” și implementat în România de Fundația IREX, a atins cu bagheta sa magică și existența comunității românești și vrâncene. A pornit un „motor” ce trage după sine oameni, servicii, programe, proiecte și idei inovatoare pentru ca bibliotecile publice, dar și bibliotecarii români, să (se) **reinventeze**.

Pentru asta, avem datoria să fim creativi, implicați și motivați de a ne adapta realității în care trăim.

Nu poți primi dacă nu oferi și devii om cu adevărat numai prin însoțirea cu alți oameni. Una din definițiile inovației, conform *Dicționarului limbii române*, înseamnă: „INOVAȚIE, inovații, s.f. Noutate, schimbare, prefacere. ♦ Rezolvare a unei probleme de tehnică sau de organizare a muncii cu scopul îmbunătățirii (productivității) muncii, perfecționării tehnice sau raționalizării soluțiilor aplicate. [Var.: (inv.) inovațiune s.f.] – Din fr. innovation,





lat. innovatio, -onis.”¹ Și în cazul bibliotecii noastre, inovația înseamnă schimbare. Însoțirea cu membrii comunității vrâncene, în (re)inventarea unor servicii dorite de aceștia și așteptate pentru că avem infrastructura necesară: computere, acces la internet, colecții noi de carte, muzică, filme și bibliotecari instruiți, pentru a aduce și în bibliotecă noastră servicii noi, moderne, proiecte și programe specifice copiilor și tinerilor, adulților și vârstnicilor. Înseamnă să adaptăm și să modificăm în comunitatea noastră, în bibliotecă noastră, ceea ce știm deja că funcționează.

În ultimii doi ani, 2013 și 2014, serviciile noastre pentru copii și tineri au avut ca esență și la bază, conceptul de voluntariat. Am dezvoltat programe de voluntariat în care s-au implicat membri ai comunității vrâncene cu vârsta cuprinsă între 16 și 68 de ani. Am creat servicii de bibliotecă, adresate

copiilor și adolescenților, cu tematică diversă și care au fost implementate de voluntari, coordonate de ei și evaluate împreună la finalul programului.

Serviciul de formare al Bibliotecii Județene „Duiliu Zamfirescu” Vrancea este cel care, prin diferitele cursuri și ateliere de educație pe tot parcursul vieții, a sesizat dorința de implicare a oamenilor în activitățile bibliotecii noastre, ca „recompensă” pentru cursurile gratuite la care au participat, învățând permanent lucruri noi, utile și oferite într-o manieră modernă și nonformală.

Biblioteca publică este a comunității, iar cei care iubesc biblioteca se apropie și mai mult de ea prin voluntariat, implicându-se în derularea unor activități și propunând noi servicii.

Programul de voluntariat *Fii voluntar activ la bibliotecă!*, derulat în vara anului 2013 la Secția pentru copii și tineret a Bibliotecii Județene „Duiliu Zamfirescu”



¹ *Dicționarul explicativ al limbii române*. Ed. a 2-a revăzută și adăugită. București : Editura Univers Enciclopedic Gold, 2009 (Academia Română. Institutul de Lingvistică din București). 1248 p.

Vrancea, a implicat 35 de voluntari vrânceni care au coordonat timp de trei luni, cluburile de vacanță ale bibliotecii. Am



creat și am livrat pentru voluntarii bibliotecii un curs de dezvoltare a aptitudinilor și competențelor pentru lucrul cu copiii și adolescenții, la cluburile de vară ale Secției pentru copii și tineret: comunicare, munca în echipă, gândire strategică, negociere, creativitate. Parte din voluntari valorifică aceste cunoștințe în continuare, în domeniul privat, lucrând cu copiii, câștigând și bani. Am creat o comunitate în jurul meu și al bibliotecii, ai cărei membri sprijină biblioteca oricând este nevoie.

Timp de trei luni s-au desfășurat 15 cluburi și ateliere gratuite, dedicate copiilor și adolescenților cu vârsta cuprinsă între doi și 18 ani. Au avut loc ateliere creative de lectură, muzică, joacă, teatru, bune maniere, desen, quilling, brățărit, make-up, cusut, dar și cursuri interactive. În fiecare zi au învățat și au descoperit lucruri noi despre ei și despre lume, despre lumea minunată a poveștilor și a cărților care ne construiesc și, alături de voluntari, s-au bucurat de vacanță, muzică, jocuri și surprize la Secția pentru copii și tineret, construindu-și propria poveste de viață. Activitățile au avut obiective precise, planuri de lecție, evaluare zilnică și finală. Deschiderea acestui program a avut loc în iunie 2013, în centrul orașului, alături de

partenerii noștri – Consiliul Județean al Elevilor și Ansamblul Folcloric „Țara Vrancei”. A avut loc un flashmob, o piesă de teatru, iar prietenii bibliotecii, voluntari, copii, părinți, bunici au arătat că **biblioteca** este a lor și a noastră, a **tuturor vrâncenilor!**

Cei 35 de voluntari cu vârsta cuprinsă între 15 și 50 de ani au desfășurat 850 de ore de voluntariat, timp de trei luni, și au învățat, timp de o vară, aproape 300 de copii și adolescenți.

Tinerii implicați ca voluntari au beneficiat în continuare, alături de adulții implicați în program, de serviciile oferite de Centrul de formare al bibliotecii noastre și s-au dezvoltat personal dobândind abilități și competențe atât de necesare pe piața muncii.

BIBLIOTECA JUDEȚEANĂ "DULIU ZAMFIRESCU" VRANCEA
SECȚIA PENTRU COPII ȘI TINERET

FII VOLUNTAR VACTIV LA BIBLIOTECĂ!

CÂND? Recrutare în perioada: 25 martie - 5 aprilie 2013

Ai nevoie de:
● CV
● SCRISOARE DE INTENȚIE

Interviu

Profilul voluntarului:
● persoană energică
● disponibilă 2 ore pe zi
● cu spirit de echipă
● cu abilități de comunicare
● motivată

SELECTĂM VOLUNTARI!
elevi de liceu, cadre didactice, psihologi sau persoane
cu experiență în comunicare și lucrul cu diverse
categorii de vârstă

Activitățile de voluntariat se vor desfășura la
Secția pentru Copii și Tineret, str. Nicolae Titulescu, nr. 12,
telefon 0237 / 626646

e-mail - sectiacopii@bvrancea.ro www.bvrancea.ro



Astfel, am dorit să oferim tinerilor și adulților șansa de a se familiariza cu limbajul „codat” al scrierii unui proiect, creând și organizând un **curs de inițiere în managementul și scrierea proiectelor** pe linia de finanțare europeană *Tineret în acțiune*. A fost o vară plină: cursul de metode de educație nonformală, workshop-uri și ateliere pe diferite teme dedicate lor, prieteni noi și experiențe de viață pe care nu le vor uita niciodată. Am petrecut și am descoperit împreună cât de ofertant este voluntariatul, cât de multe servicii noi se pot crea și cât de mulți oameni frumoși poate strânge în jurul ei o bibliotecă.

Tinerii au fost cei care au învățat în bibliotecă cum să fie mai buni, mai implicați și să ofere, la rândul lor, din ceea ce știu mai bine copiilor, dar și celor de-o vârstă cu ei.

Anul 2014 a adus în bibliotecă noastră și programul de orientare profesională *Opening Opportunities*, derulat împreună cu *Biblionet*, *TechSoup România* și cu

sprijinul „Microsoft România”. A fost un program de orientare profesională pentru elevii de liceu în care, mentorii de la „Microsoft România” au sprijinit elevii de liceu să exploreze opțiuni profesionale și să-și dezvolte propriul plan de carieră prin informații actuale. Partu dintre tinerii participanți, selectați de mentori, au participat la un workshop de o zi, organizat la sediul „Microsoft România”. Au vizitat sediul, au discutat cu oamenii care lucrează acolo și au lucrat împreună la idei de tehnologie

pentru viitor. În 2015 suntem parteneri la a doua ediție a acestui program, iar asta înseamnă noi oportunități de învățare pentru adolescenții vrânceni.

Serviciul de formare al bibliotecii a oferit în tot anul 2014 o mulțime de cursuri pentru copii și adolescenți: blogging, poezii digitale, public speaking, fotografie, dezvoltare personală, actorie, handmade, limbi străine. Sunt lucruri cunoscute care se întâmplă în multe biblioteci. Pentru Focșani a fost însă ceva nou, de interes și de actualitate. Cursuri care le oferă posibi-





litatea să învețe lucruri noi, într-o manieră diferită de școală și utilizând metode de educație nonformală. Cred că, cel mai important lucru pe care l-au învățat venind la bibliotecă, este acela că, pentru a avea succes în ceea ce faci, a fi cel mai bun în ceea ce știi pentru a avea acces la un serviciu bun, la o viață de calitate, este **pregătirea** continuă. Trebuie să citești, să exersezi și să crezi în tine pentru a face diferența.

Începând cu luna noiembrie 2014, a început – în biblioteca noastră – un nou program de voluntariat – *Bibliopovestășii* – și se desfășoară pe o perioadă de șase luni. Acest program face parte din proiectul național *Raftul cu inițiativă – dezvoltarea de programe de voluntariat în biblioteci*, implementat de „Pro Vobis” și ANBPR, fiind finanțat de Fondul ONG și granturile SEE 2009-2014.

Astfel, 16 biblioteci publice din România implementează

deja programe de voluntariat în biblioteci și creează servicii noi pentru diferite categorii de vârstă. Promovează cu succes lectura, biblioteca și creează comunități în jurul ei. Pentru că Biblioteca Județeană „Duliu Zamfirescu” Vrancea are grijă și de bibliotecarii din județ, și-a luat ca partener în acest program de voluntariat, pentru a le crește frumos, șapte biblioteci publice din județul Vrancea – cinci biblioteci orașenești și municipale și două comunale. Împreună scriem o nouă poveste despre

bibliotecă și despre voluntariat. Avem împreună 71 de voluntari cu vârsta cuprinsă între 10 și 70 de ani. Sunt elevi, studenți, cadre didactice, șomeri, traineri, pensionari.

Scopul acestui program, care se va încheia în iunie 2015, este promovarea lecturii și crearea de servicii noi de bibliotecă cu sprijinul voluntarilor. Avem trei direcții în care (re)inventăm servicii de bibliotecă: interpretăm povești și poezii în spații neconvenționale – autobuze, supermarketuri, case de copii, policlinici, școli, grădinițe



Cred cu tărie că, aceste servicii care implică oamenii din comunitate în activitățile noastre sunt cheia secretului **(re)inventării** bibliotecii și a serviciilor ei. A bibliotecii care este construită după chipul și asemănarea oamenilor care au nevoie de ea. Știu că asta înseamnă **inovație**. Cel puțin în sistemul de biblioteci publice. Chiar dacă asta înseamnă foarte multe ore de muncă a bibliotecarilor, a coordonatorilor de programe de voluntariat, o planificare și organizare de excepție, o cât mai bună promovare în mass-media locală și națională. Știu că înseamnă extrem de multe ore de formare a voluntarilor, de pregătire cu ei, de motivare, de supervizare și evaluare atât a voluntarilor, cât și a programelor create. Înseamnă spațiu, timp, magie. Acea magie a (re)inventării serviciilor de bibliotecă ce au o rețetă unică: un praf de știință, câțiva stropi de puțință, trei picături de voință și multă credință. Credința că ceea ce facem e bine. Că ceea ce schimbăm înseamnă evoluție: a bibliotecarilor ca profesioniști, a bibliotecii care se adaptează comunității și a oamenilor din jur care se implică și sprijină programele și proiectele în care se regăsesc. Uneori ca actori, alteori ca spectatori, dar de fiecare dată alături de

biblioteca lor, (re)inventată special pentru ei și împreună cu ei.

Referințe bibliografice

1. *Dicționarul explicativ al limbii române*. Ed. a 2-a revăzută și adăugită. București : Editura Univers Enciclopedic Gold, 2009 (Academia Română. Institutul de Lingvistică din București). 1248 p.
2. *Ghid de bune practici pentru servicii și programe dedicate adolescenților și tinerilor adulți cu vârsta cuprinsă între 14 și 25 de ani*. Disponibil: www.bjc.ro/new/index.php?biblioteca-de-specialitate/
3. *Ghid pentru servicii de bibliotecă destinate tinerilor*. Disponibil: <http://www.ifla.org/files/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/ya-guidelines2-ro.pdf>
4. *Ghid pentru servicii de bibliotecă destinate copiilor*. Disponibil: <http://www.ifla.org/files/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/guidelines-for-childrens-libraries-services-ro.pdf>
5. *Servicii ale bibliotecilor publice pentru copii*. Disponibil: <http://bibliotecibihorene.blogspot.ro/2013/02/servicii-ale-bibliotecilor-publice.html>
6. *Servicii și programe pentru copiii cu vârste între 0 și 14 ani: studiu*. Disponibil: <http://www.biblionet.ro/upload/documents/librarie/20417/pdf/142083/StudiuBrasov.pdf>



TINEREȚE FĂRĂ BĂTRÂNEȚE ȘI DRUMUL LA BIBLIOTECĂ

Gabriela TOMA,
Biblioteca Metropolitană „M. Sadoveanu”, București

Abstract

The article describes the library services developed by „M. Sadoveanu” Branch from Metropolitan Library from Bucharest. The author suggests that an important role in creating innovative services for youth and children has library design, collection development. The article holds implications for public libraries specialized in children and youth services by describing various service: Bibliolounge, Children cook healthy Program, and Mornings are fairytales Program, followed by Creative writing sessions, parenting sessions and others.

Keywords: Metropolitan Library from Bucharest, public library, children and youth services.

* * *

Dacă ar fi să naufragiez pe o insulă pustie și dacă ar fi să aleg un singur personaj, aș spune pisica Cheshire, care dispare când are chef și în urmă îi rămâne doar zâmbetul, sau poate personajul Door, din romanul *Nicăieri* al lui Neil Gaiman, care putea deschide ușile de nedeschis ale Londrei de dedesubt. Hm, mi-ar fi tare greu să decid și cred că acesta e motivul pentru care continui să citesc zilnic cu atâta bucurie.



Ceea ce simte un cititor când deschide ușa bibliotecii, atmosfera de la biblio, a fost și este prioritatea zero, pentru noi. Este cea care te primește și te primește precum aerul răcoros într-o dimineață de vară sau mirosul de pâine caldă dintr-un cuptor. Este prima impresie, primul gând cu care rămâi, imaginea care-ți rămâne pe retină și care te însoțește până la capătul călătoriei.

La Filiala „Ion Creangă” a Bibliotecii Metropolitane București, se află o mică oază nu întotdeauna liniștită, dar o oază din care se aud mereu răsetele picilor pozași sau îndemnul de a urca pe următorul nivel și de a trece de vrăjitor sau a prinde viteză, a apăsa tasta H pentru a alege gravitate 100 în jocurile pe calculator.

Atmosfera se creează în timp, cu răbdare și pricepere; se începe cu mici trucuri, cum ar fi *library design*, prin care încercăm să promovăm o anumită colecție (gastronomie, parenting, feminism, poezie etc.), vizitatorii fiind invitați să împrumute de Crăciun o carte pe ne-ve, împachetată în hârtie de cadouri, să scoată de pe umerașe volumele de poezie așezate precum hainele într-o garderobă, să scoată din bolul de salată, colecția gastronomică și să deschidă recipientul de zahăr pentru a găsi rețeta pentru prăjitura pe care Alice o mănâncă după îndemn.

Am schimbat puțin și organizarea Sălii de literatură, așezând-o pe colecții: de la colecția romanelor de dragoste *Despre dragoste și alți demoni* la *Căutarea sinelui*, *Cronicile vampirilor*, *Fantasy* – tocmai

citesc un roman din colecția *Fantasy*, *Inimă de cerneală*, scris de Cornelia Funke, despre lumea legătorului de cărți, Mo, a Capricornului și a personajului însoțit de jderul cu cornițe, Deget-de-praf. Fiica lui Mo iubește cărțile și găsește explicații la orice lucru din lumea înconjurătoare recurgând la lecturile preferate. Ai impresia că vezi viața unui bibliotecar. Este o realitate îmbibată de ficțiune și o ficțiune care se inspiră din viața pe care o trăim în mirare și în bucurie, ca orice fantasy care se respectă! – *Orașul, cetatea și tensiunile ei la Romanul istoric și La porțile percepției*.

Am renunțat și la așezarea „pe literaturi” și la vechile indicatoare și am pus în dreptul categoriilor, desenele lui Dan Perjovschi, create special pentru biblioteca noastră. Asta e o surpriză pentru părinți. Pentru copii, am creat colecții speciale: *Troli, gnomi, monștri și dragoni, Mașini, Dinozauri, Prințese și fete de împărat, Povești de adormit copiii* ș.a.

Cât despre programele pe care le-am derulat, am să enumăr câteva, începând cu *Ziua de naștere la bibliotecă*. Ne-am pus întrebarea cum ar fi dacă toți copiii și-ar petrece această zi la biblio și am lansat o propunere părinților. Rezultatul? În fiecare lună, sala Bibliolounge a fost decorată potrivit poveștii preferate a celui sărbătorit. Bucuria despachetării cadourilor, sunetul muzicii tobelor africane culminează cu suflarea în lumânări.

Emoția, pe care copilul o simte de ziua lui de naștere și pe care o asociază, totodată, cu locul petrecerii, o va simți și data viitoare când va reveni, poate, să împrumute cartea preferată.

Atelierele de gătit, din cadrul programului *Copiii gătesc sănătos*, s-au născut din ideea promovării poveștilor și legendelor ce s-au construit de-a lungul timpului în jurul... legu-

melor și fructelor. De la *Ridichea uriașă* la *Povești din grădina cu morcovi și Balul florilor*, de la *tomatli*, denumirea tomatei în *nahuatl*, limba vechilor azteci, până la drumul lung din Asia în Europa a busuiocului, cu ajutorul voluntarilor-bucătari, copiii au ascultat povești și au pregătit delicioase milk-shake-uri cu banane, salate de fructe, salate de legume și aperitive sănătoase. Legumele și fructele au fost aranjate în formă de căsuțe, gărgărițe, tractoare, avioane, despre care copiii-participanți au inventat o poveste pe care au devorat-o cu aceeași plăcere cu care le-au așezat pe tavă. Au învățat să colaboreze între ei, să fie sociabili, să se asculte unii pe alții.

Dimineți de... basm! este un program pe care l-am desfășurat în colaborare cu Magda Condurache, actriță la Teatrul pentru copii „Excelsior” din București, care s-a costumat în diferite personaje, însoțită de piratul Marian Răducu. Programul a beneficiat de sponsorizări din partea unei fabrici de lapte și a unei mărci de rechizite. Cei doi sponsori au adus, în cadrul atelierelor de lectură, mascota lor, iar la finalul poveștii citite sau povestite, după caz, lapte cu fructe și rechizite pentru școală pentru a fi împărțite copiilor.

Ce ne-am propus pentru 2015? Am demarat deja *Șezătorilor de parenting*, de la începutul lunii martie, asta pentru a încu-



raja dezbateră a unor aspecte cu adevărat importante pentru tinerii părinți care să răspundă provocărilor și dilemelor educației copiilor din ziua de azi. Abordăm și metode ale educației alternative, pornind de la Waldorf, Montessori, homeschooling până la *aware parenting*. Moderatoarea Emilia Mitroi este charismatică și știe să țină publicul în priză, iar invitații sunt specialiști în domeniul ales pentru fiecare întâlnire.

Continuăm cu un atelier de scriere de povești, *Creative writing*, pentru 9-12 ani, o pasiune mai veche de-a mea. Ne-am gândit să organizăm mai întâi un atelier de făcut hârtie de mână, pentru ca cei mici să-și creeze propriul suport pentru scrierea poveștii. Aici ne ajută voluntarii de la Moara de hârtie, care vin tocmai din Comana și care fac lucruri tare faine. După ce hârtia este gata, trecem la exerciții de scriere, imaginație și construire de personaje. Lansarea poveștilor pe hârtie de mână și expoziția making of-ului vor avea loc pe 15 iunie, pentru a încheia într-un ceas bun și într-un mod original anul școlar.

Continuăm cu un *Atelier de animație digitală* pe timpul verii. Copiii sunt foarte pasionați de mijloacele tehnologice, dedi-

când multe ore din timpul lor liber jocurilor pe calculator, iar la cursurile de informatică, nu sunt întotdeauna încurajați să-și pună în practică propriile idei de animație digitală. Coordonatorul va fi voluntara Cristina Stroea, ilustrator și animator pentru jocurile educative *Kidsopia*, absolventă a masterului de animație din cadrul UNATC. De la brainstorming pe idei de animație cu obiecte, continuăm cu o sesiune foto, învățăm să facem un montaj digital și ne proiectăm animațiile digitale în văzul lumii.

În toamnă, ne vom strânge la un *Club de science-fiction* și un ceai cald, asta pentru că avem un coleg foarte charismatic, Daniel Ciobanu, și pentru că sunt mulți iubitori de literatură SF în București, de la SF-ul apocaliptic și post-apocaliptic la steampunk, de la space opera și până la mystery fiction.

Și la a doua ninsoare zdravănă, pe la sfârșit de an, demarăm proiectul pentru cei mici *la carte cu lopata*, împrumuți o carte și pleci acasă cu un împingător colorat de zăpadă, asta pentru a încuraja un pic și spiritul civic, căci împărtășim cu toții aceeași poveste fără sfârșit într-un oraș care îi inventează mereu câte o ghicitoare, vorba ceea.



NOI PROGRAME ADRESATE CELOR MICI ÎN SPAȚIILE BIBLIOTECII NAȚIONALE A ROMÂNIEI

Claudia ȘERBĂNUȚĂ,
manager, Biblioteca Națională a României

Abstract

The article explores the experience of the National Library from Romania from the perspective to development of children and teen services. Since 2012 the National Library made available to students a new reading area for children and youth, named after „Ionel Teodoreanu”, aiming to contribute in this way to educate and train the younger generation. Claudia Șerbănuță, director of National Library, shares library experiences in delivering various services: Night of libraries, monthly workshop on rare books, One fish, two fish ... exhibition, as well the Children’s Cultural Agenda.

Keywords: National Library from Romania, reading areas, library exhibition, children services, library voluntary.

* * *

Este bine știut faptul că bibliotecile sunt instituții importante pentru copii, tineri și adulți. Definite inițial ca nuclee preponderent depozitare de documente, dar și prin statutul de păstrătoare ale memoriei culturale a unei națiuni, pe care o promovează și o valorifică sub multiple forme, acestea susțin educația pentru toate tipurile de utilizatori. Astfel, bibliotecile și-au redefinit în ultimii ani rolul și misiunea, în contextul extinderii tehnologiei informării și cunoașterii, prin prisma înlesnirii accesului la patrimoniul lor cultural și științific către categorii de utilizatori tot mai variate, de la cei mai mici utilizatori și până la personalități marcante ale comunității.

Biblioteca Națională a României (BNR) nu are o istorie îndelungată de muncă cu utilizatorii tineri și foarte tineri, însă, de când se află într-o casă nouă, a început să propună copiilor și tinerilor servicii noi în spații primordiale.

Despre utilizatori tineri la Biblioteca Națională putem vorbi începând din anul 2012

când a fost pus la dispoziția elevilor un nou spațiu de lectură, anume Sala pentru copii și tineret „Ionel Teodoreanu”, propunându-și să contribuie în acest mod la educarea și formarea tinerei generații. În sală se regăsc materiale didactice, planșe, cărți cu povești, enciclopedii, atlase și dicționare, publicații în limbi străine, cărți din bibliografia școlară și materiale auxiliare, CD-uri, DVD-uri. Documentele sunt organizate pe categorii de vârstă, rafturi tematice, precum și pe clase școlare, de la clasa I la clasa a XII-a.

În plus, în ultima perioadă instituția noastră s-a implicat în organizarea unor evenimente dedicate celor mici, cu prilejul Zilei internaționale a copiilor, al sărbătorilor pascale sau al sărbătorilor de iarnă. Dintre evenimentele care au atras, în ultimul timp, un număr semnificativ de copii și tineri menționăm activitățile desfășurate în *Nocturna bibliotecilor* când, deopotrivă copii și părinți au fost invitați la Biblioteca la „un alt fel de călătorie”. Teritoriul de explorat a fost chiar sediul Bibliotecii Naționale, cu multe destinații, cu o lume fascinantă în fiecare carte. Pe parcursul călătoriei copiii au întâlnit expoziții, au ascultat povești sau au făcut un popas la diferite ateliere de creație. Un alt eveniment care se bucură de interes este *Atelierul lunar de carte rară*, în cadrul căruia cei mici pictează letrine și ornamente de carte, discută despre ilustrația de carte, tipar, primele tipărituri din lume și de la noi.

Însă evenimentele care beneficiază în momentul de față de o atenție deosebită din partea celor mici se desfășoară în cadrul expoziției *Un pește, doi pești...* Expoziția a putut fi vizitată în Ludoteca Bibliotecii Naționale, în perioada 5 februarie – 5 martie 2015, iar în cadrul evenimentelor prilejuite de expoziție copiii au desenat,

au pictat, au cântat, au văzut piese de teatru sau au ascultat povești. Pentru copiii foarte mici (bebeluși), a fost amenajat un spațiu de joacă și mișcare chiar în cadrul expoziției. Ceea ce am făcut ca toate aceste evenimente să se desfășoare în biblioteca noastră a fost să ascultăm cu atenție o propunere venită de la utilizatori.

Loredana Niculae este coordonatoarea voluntară a unui calendar cultural pentru copii – *Agenda culturală pentru copii* și a observat lipsa de pe piața culturală bucureșteană a expozițiilor de artă pentru preșcolari. La propunerea Loredanei și prin prisma faptului că arta și poveștile merg mână în mână pentru cei mici, Biblioteca Națională a decis să își transforme Ludoteca, pentru cinci săptămâni, într-un acvariu plin cu pești și povești.

* * *

Pentru a pune în evidență anumite aspecte semnificative ale activității desfășurate, i-am pus dnei Claudia Șerbănuță câteva întrebări, la care dânsa ne-a răspuns cu o apreciazabilă amabilitate.

Știm că sunteți o utilizatoare a Bibliotecii Naționale a României, ce vă atrage la noi și ce v-a determinat să ne propuneți o astfel de expoziție?

Biblioteca Națională a României este o „casă minunată” (care are un rol social și cultural pe măsură). Am norocul să locuiesc foarte aproape și, de când s-a deschis, am venit des în vizită. Dacă te uiți atent, îți dai seama că Biblioteca poate fi folosită de utilizatori de vârste foarte mici... Eu, la început, îmi aduceam copiii ca să vadă literele de pe jos, din Atrium. Aceste vizite au fost un alt fel de lectură după imagini și de familiarizare cu literele sau de consolidare – făceam tot felul de jocuri cu aceste litere (de ex., căutam împreună literele care compuneau numele lor sau mă așezam pe o literă și încercam apoi să ghicim ce este după bucațelele care se mai vedeau etc.).

Dar să revenim la expoziție... După cum spuneți și Dvs., este nevoie în București de expoziții de artă care să se adreseze copiilor direct. Vă rugăm să ne descrieți ideea acestei expoziții.

Un pește, doi pești... este o expoziție de sculptură, ceramică, grafică și pictură, al cărei autor este sculptorul Iulian Coruț. Tema este una frumoasă și accesibilă copiilor: peștii – o imagine cu care copilul se întâlnește destul de devreme în viață. Expoziția se adresează, în primul rând, copiilor și include, pe lângă lucrările etalate, și o serie de





evenimente conectate cu tematica propusă de artistul Iulian Coruț – ateliere de arte vizuale, literatură, muzică, teatru și lectură dedicate copiilor. Ah, să nu uit: aceasta este o expoziție în care joaca ocupă același loc (important) ca și arta... Ce înseamnă asta? Înseamnă că în expoziție este amenajat un spațiu de joacă și mișcare pentru copii, dar și că, atunci când explorează expoziția, copiii o fac în joacă și nu pentru că trebuie. Fiecare școlar / preșcolar când intră în Ludotecă află că există un pește-prințesă care se teme de un pește pirat și este invitat să ajute la căutarea prințesei și apoi a părinților – peștele-regină și peștele-rege... Și apoi, după ce i-au găsit și pe aceștia, de obicei, copiii încep să întrebe: ce mai căutăm? Hai să mai căutăm! Ne mai dai un pește? Este de fapt vechiul joc al căutării de comori aplicat într-o expoziție pentru copii. Și le place. De fiecare dată.

De asemenea, a fost produsă o serie de foi de desenat după unele lucrări din

expoziție. Cine a vrut să coloreze peștele-pepene sau peștele-mumie, în culori personale, a avut această oportunitate pe tot parcursul expoziției.

Cu ce așteptări ați plecat la drum și ce ați descoperit pe parcurs legat de publicul acestei expoziții?

Am plecat la drum cu o singură așteptare: să pot face față programului. Nu am avut așteptări față de public. Cred că trebuie să accepți la un moment dat că sunt unii copii care doresc să vadă totul, iar alții își petrec tot timpul disponibil „ascultând” peștele mare și alb de marmură, care luminează unul din colțurile sălii. Cred că întrebarea de control este: am fost acolo pentru el atunci când a intrat în expoziție? m-am prezentat? Știe că poate să ceară de la mine informații sau provocări (sau o mângâiere – cum au făcut unii copii de la Centrul Social „Pinochio”)? Cred că este ideal să lăsăm copiii să fie copii, să îi invităm la o expoziție fără să ne așteptăm la ceva specific din partea lor, legat de felul în care receptează mesajul artistic.

Cum ați reușit să atrageți în acest amplu proiect parteneri atât de numeroși care au făcut voluntariat?

Nu știu. Am încercat. Nu e greșit să încerci. Unii au răspuns. Alții nu. Sunt onorată de faptul că unii au răspuns. Este ca și cum mi-ar fi așezat în brațe o comoară. Cred că toți oamenii vor, din când în când, să facă ceva benevol pentru cei din jurul lor.

Puteți să ne descrieți publicul unei astfel de expoziții?

De la bebeluși până la liceeni. Bineînțeles, provocările au fost adaptate vârstelor.

Ce feedback primiți de la ei?

Sunt unii copii (de 4-12 ani) care au venit și de șapte-opt ori la expoziție cu părinții. Aș putea interpreta că, pe categoria aceasta de vârstă, expoziția a fost bine primită. Cred însă că este prea scurt timpul de desfășurare, al expoziției, pentru a considera negativ faptul că din alte categorii de vârstă nu am avut la fel de multe reveniri.

Dacă poate fi interpretat pozitiv, aş putea da exemplul copiilor care nu vor să plece nici la momentul închiderii... dar ştiu că acolo depinde mult şi de felul în care părinţii vorbesc înainte despre expoziţie cu copilul.

Pornind de la această experienţă, puteţi să ne spuneţi ce poate Biblioteca Naţională a României, dar şi alte biblioteci să ofere în materie de expoziţii şi spaţii dedicate pentru preşcolari în scopul continuării ideii acestui proiect?

Cred că aproape orice expoziţie poate fi adaptată pentru copii atâta timp cât ne dorim acest lucru. Animarea unei expoziţii este un lucru uşor de făcut – şi poate fi făcut în colaborare cu o grupă-test de copii, înainte de deschiderea evenimentului, apoi construită pe parcurs. Cred că trebuie doar să ne dorim cu adevărat acest lucru pentru copii şi să îi provocăm...

Cred că merită să fie făcut un ghid pentru părinţi / supraveghetori de aseme-

nea. Am observat că copiii pe care părinţii îi însoţeau în căutări (chiar şi prin faptul că stăteau lângă un tablou şi îi urmăreau de acolo, aplaudându-i atunci când găseau peştele) stăteau mai mult în expoziţie decât cei ai căror părinţi plecau să dea telefoane pe hol...

Personal aş spune că acesta poate fi un început frumos. Se pot face expoziţii minunate pentru copii folosind această experienţă şi, de exemplu, adăugând materiale de promovare la ea: cum ar fi un tricou cu imprimeul unei lucrări pentru vizitatori sau o bandană, sau o şapcă... sau un ghiozdan...

Dar, să nu uităm, chiar şi fără materiale de promovare, expoziţia în sine poate fi o experienţă plăcută pentru copii.

La cât mai multe! Mulţumesc Bibliotecii Naţionale că a patronat un eveniment atât de frumos.

Consemnare: Loredana NICULAE



BIBLIOTECA PUBLICĂ – LOCUL IDEAL PENTRU INIȚIATIVĂ ȘI VOLUNTARIAT

Anca POP,
bibliotecar, Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj

Abstract

The article describes the volunteering programs in public libraries in Romania. It focuses on a national project “Shelf of initiative - developing volunteer programs in libraries”. This paper covers the approach of training librarians volunteer coordinators and volunteers of effective management of programs developed by libraries. The project was successfully implemented in 16 public libraries in Romania and currently run voluntary pilot programs with different themes, using non-formal techniques of working and supporting community needs served.

Keywords: voluntary programs, public library, volunteer coordinators, community, non-formal methods.

* * *

„Voluntariatul este cel mai bun exemplu de democrație. Votăm la alegeri, dar când te oferi voluntar, votezi în fiecare zi pentru comunitatea în care vrei să trăiești.” (Marjorie Moore)

Privit ca o activitate de petrecere a timpului liber, ca pe un mod de regăsire a sinelui, ca pe o oportunitate de dezvoltare personală, ori de socializare, voluntariatul este, înainte de orice, o alegere care înnoiește prin aceea că reprezintă dăruire: de timp, energie, cunoștințe, abilități. Într-un context mai larg, putem spune că voluntarii sunt o dovadă de existență a iubirii, a luptei pentru bine și a unui dezvoltat simț civic.

De multe ori, oamenii aleg să facă voluntariat pentru comunitatea în care trăiesc. Iar cum biblioteca publică este și ea în slujba comunității, reprezintă un

mediu ideal pentru implicare în activități diverse: culturale, sociale, educative, informaționale, de loisir, intergeneraționale. Dezvoltarea serviciilor în bibliotecile publice cuprinde și ascensiunea activităților de voluntariat ceea ce se poate face concomitent cu dezvoltarea personală a voluntarilor și cu satisfacerea nevoilor comunității.

Referitor la programele de voluntariat din bibliotecile publice dedicate tinerilor utilizatori, în străinătate acestea ocupă un loc mult mai important, constituindu-se pentru tinerii voluntari chiar forme asociative: *Consiliul Consultativ al Adolescenților (Teen Advisory Board)* de la Biblioteca Liberă din Philadelphia, SUA¹. Activitățile pentru tineri desfășurate în bibliotecile publice din străinătate se desfășoară, de cele mai multe ori, cu voluntari din rândurile acestora. La noi, bibliotecarul ocupă locul esențial în organizarea activităților. Existența voluntarului tânăr în activitățile cu și pentru tineri încă se creionează în bibliotecile din România.

Raftul cu inițiativă – Dezvoltarea de programe de voluntariat în biblioteci

Un aport deosebit în acest domeniu îl are în România proiectul național *Raftul cu inițiativă – Dezvoltarea de programe de voluntariat în biblioteci*, implementat de „Pro

¹ *Teen Services & Programs*. Disponibil: <http://coralville.org/index.aspx?NID=241>, în studiul *Servicii și programe oferite adolescenților și tinerilor adulți cu vârsta între 14 și 25 de ani*, Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj, 2013. Disponibil: http://www.bjc.ro/new/files/sectia-pentru-adolescenti/studiu_cluj_final.pdf

Vobis” – Centrul Național de Resurse pentru Voluntariat în parteneriat cu Asociația Națională a Bibliotecarilor și Bibliotecilor Publice din România (ANBPR) și finanțat prin Granturile SEE 2009-2014, în cadrul Fondului ONG în România. Proiectul se derulează în perioada mai 2014 – iunie 2015, însă activitățile astfel începute pot, și este indicat, să aibă sustenabilitate. Au fost selectate 16 biblioteci din țară care beneficiază de instruire și consultanță pe toată durata proiectului. Scopul principal este cel de facilitare a bibliotecilor publice din România în derularea serviciilor de voluntariat.

Formarea bibliotecarilor coordonatori de voluntari

Unul dintre primii pași importanți a fost instruirea bibliotecarilor pentru a fi pregătiți să lucreze cu voluntarii, să managerieze grupurile de voluntari într-un mod profesionist și corect încadrat legislativ. Formarea bibliotecarilor ca și coordonatori de voluntari s-a realizat prin cursul *Managementul programelor de voluntariat și managementul voluntarilor*, care s-a ținut în perioada 14-17 septembrie 2014 la Cluj-Napoca. Prin training, dar și prin coordonarea continuă pe tot parcursul proiectului, „Pro Vobis” sprijină bibliotecile în acțiunile lor cu voluntarii nu doar în programele implementate prin *Raftul cu inițiativă*, ci și în instituirea unui sistem de lucru cu voluntarii riguros și aproximativ uniform. Pentru o bună reușită a programelor de voluntariat, gestionarea voluntarilor se face după o schemă bine definită, în nouă pași: pregătirea instituției și a programului, recrutarea voluntarilor, selecția, orientarea și instruirea acestora, supervizarea, monitorizarea, motivarea, recunoașterea meritelor și evaluarea voluntarilor. Bibliotecile au primit un set de documente foarte ușor adaptabile pentru programul pus în aplicare de fiecare. Cu acest instrumentar

instituțiile certifică scriptic activitatea fiecărui voluntar, le oferă un statut important în cadrul instituției, îi integrează în colectiv. La definirea poziției voluntarilor contribuie și *Regulamentul de lucru cu voluntarii* (valabil pentru toate proiectele de voluntariat ale unei biblioteci), *Politicele* și *Procedurile* (specifice fiecărui proiect) – elaborate de fiecare instituție în parte.

Odată formați ca și coordonatori de voluntari, bibliotecarii au implementat în toate cele 16 biblioteci câte un program pilot de voluntariat, cu obligativitatea de a-l derula cel puțin șase luni. Programele desfășurate sunt diverse, dar au ca și puncte comune: interesul pentru comunitatea deservită, scopul de a satisface anumite nevoi ale cetățenilor, valorizarea activității de voluntariat, credința în valori de bază cum ar fi altruismul, nondiscriminarea, egalitatea în șanse între toți oamenii.

Al doilea training la care au participat bibliotecarii din proiectul *Raftul cu inițiativă* a avut loc în luna ianuarie și s-a desfășurat pe două grupe, astfel încât fiecare bibliotecă să aibă reprezentanți la ambele cursuri. Tematicile alese au fost: *Dezvoltarea creativității pentru campanii de voluntariat de succes* și *Metode de educație nonformală: Teatru Forum și Biblioteca Vie*. O componentă a *Raftului cu inițiativă* este lupta împotriva discursului instigator la ură. Întrucât biblioteca publică se adresează tuturor membrilor comunității, este, fără îndoială, un teren propice susținerii acestei mișcări. Cele două metode de educație nonformală pe care s-a pus accentul la training pot fi un punct de plecare și/sau de inspirație pentru dezvoltarea activităților susținătoare *No Hate Speech Movement*. Reprezintă modalități prin care membrii comunității și voluntarii pot interacționa prin bibliotecă, întâmpinându-și eventualele prejudecăți, satisfăcându-și curiozități despre diferite

tipuri de oameni sau chiar spulberându-și diverse tendințe discriminatorii. În același timp, persoanele care sunt dispuse a fi „cărți vii”, au oportunitatea de a-și spune punctul de vedere, de a da glas adevărului probabil neascultat sau necrezut în mod oficial, împărtășind experiențe oamenilor care vor cu adevărat să îi cunoască.

Colțul voluntariatului

În fiecare bibliotecă din *Raftul cu inițiativă* se constituie un *Colț al voluntariatului*, amenajat ca *Punct de informare* pe această temă, dar și ca punct de lucru cu voluntarii. Pentru amenajarea acestuia bibliotecile au folosit materiale primite de la „Pro Vobis”: materiale informative (fluturași, broșuri, cărți, afișe), tablă magnetică, desk pad, jocuri, diverse kit-uri pentru activități.

Prin programele lor, bibliotecile încearcă să își susțină prezența peste tot și pentru toți. Programele *Raftului cu inițiativă* întruchipează ascensiunea în diversitate a serviciilor noncarte din bibliotecile publice românești. Se pot desfășura în spații atipice (mijloace de transport în comun, centre de plasament, centre pentru vârstnici, spitale, în aer liber – de exemplu, livada unei școli sau chiar on-line) și își au geneza în nevoile și pulsul comunității deservite.

Programul de voluntariat al Bibliotecii Județene „Octavian Goga” Cluj-Implică-te și dăruiește. Fii voluntar!

Considerat un eșantion esențial al instituției, voluntariatul în Biblioteca Județeană „Octavian Goga” se ghidează după principii, valori fundamentale, care privesc nu doar programul din *Raftul cu inițiativă*, ci și orice alte programe de voluntariat desfășurate în bibliotecă, fie ca și organizator, fie ca și partener. Ideologia de la care pornește instituția este menționată în *Viziunea sa de voluntariat*: „Biblioteca Județeană «Octavian Goga», instituție publică aflată în slujba comunității clujene, își propune inițierea, implementarea și derularea programelor de voluntariat, promovând și susținând principii ca: nondiscriminarea, altruismul, egalitatea șanselor, prin facilitarea accesului liber la lectură și la alte servicii ale bibliotecii și prin îmbogățirea vieții sociale a tuturor categoriilor de membri ai comunității deservite de bibliotecă.”

În cadrul *Raftului cu inițiativă* Biblioteca Județeană „Octavian Goga” derulează programul *Implică-te și dăruiește. Fii voluntar!*, care are mai multe componente: facilitarea accesului la lectură prin deschiderea a cel puțin cinci minibiblioteci în centre

diverse, în care accesul la carte este anevoios. Până în prezent biblioteca a inaugurat mici biblioteci la:

1) Internatul Școlii Speciale Gimnaziale – Centrul de Resurse privind Educația Incluzivă / Integrată (CRDEII), Cluj-Napoca, unde beneficiarii, 39 la număr, au atât probleme sociale, cât și întârzieri în dezvoltarea intelectuală;

2) Fundația pentru Îngrijirea Vârstnicului, Cluj-Napoca, unde bene-



*Inaugurarea minibibliotecii
la Internatul Școlii Speciale Gimnaziale CRDEII*



*Inaugurarea minibibliotecii
la Fundația pentru Îngrijirea Vârstnicului, Cluj-Napoca*

ficiarii sunt în jur de 120. În timp, sperăm să lucrăm cu toți seniorii la diverse ateliere sau jocuri de societate.

3) Clubul Pensionarilor de pe strada Horea, Cluj-Napoca, centru frecventat de aproximativ 150 de seniori.

Două centre probabil le vom deschide pentru copii, în spitale sau instituții care îngrijesc copii fără locuință, centre de zi sau centre permanente:

1) realizarea de activități de creație manuală, de loisir, cu beneficiarii minibibliotecilor, în funcție de vârstă, dorințe, aptitudini: *Ora poveștilor* interactivă, cu interpretare de rol, *Atelier de ecologie creativă*, *Atelier de quilling*, *curs de igienă personală* (*Igiena mea / Sănătatea mea*);

2) împrumutul și returnarea cărților (de) la domiciliu pentru persoanele care nu se pot deplasa la bibliotecă, din motive legate de sănătate, sau chiar lecturarea la cerere, pentru utilizatorii care nu mai pot citi.

Bibliotecile din acest proiect vor organiza câte cel puțin un eveniment de anvergură în timpul *Săptămânii naționale a voluntariatului* (11-17 mai 2015). Bibli-

oteca Județeană „Octavian Goga” intenționează să constituie o *Bibliotecă vie*², sperând să ghideze oamenii înspre eliminarea etichetărilor, prejudecăților sau chiar a atitudinilor discriminatorii. *Bibliotecă vie* are ca scop și apropierea persoanelor din diferite domenii, cu diverse povești de viață, a „cărților vii” între ele, dar mai ales relaționarea „cărților” cu oamenii „citori” care se încadrează în eșantioane sociale ridicate. Aceștia din urmă, „citorii”, sunt învățați „să nu judece o carte după copertă”, cum se întâmplă, nu

de puține ori, în viața reală. *Bibliotecă vie* presupune creșterea gradului de implicare a voluntarilor în combaterea discriminării, excluderii sociale, având biblioteca drept mediator.

Resursele cu care se desfășoară aceste acțiuni

Pentru deschiderea minibibliotecilor, biblioteca a organizat o Campanie de donație carte, jocuri, materiale audio-video noi sau aproape noi. Campania are continuitate, în vederea îmbunătățirii sau completării fondului de documente din instituțiile partenere. Donațiile s-au făcut atât individual, precum și în formă organizată (Grădinița „Căsuța fermecată”, Gherla, firma „SIVÉCO”, România, care a contribuit cu peste 200 de materiale audio-video și tot atâtea cărți noi).

Cele mai importante resurse sunt cele umane, respectiv *voluntarii* recrutați în acest proiect. Fiecare bibliotecă din *Raf-tul cu inițiativă* s-a angajat să lucreze cu

² În România, metoda *Bibliotecă vie* a fost implementată de către Asociația ART Fusion, organizație autorizată de inventatorii metodei Human Library Organization.

cel puțin zece voluntari recrutați pentru aceasta. La Biblioteca Județeană „Octavian Goga” campania de recrutare este deschisă, iar oportunitățile de voluntariere sunt diverse, pornind de la selecția, ordonarea cărților primite din donații, participarea la ateliere de creație, la cluburi de jocuri de societate sau chiar posibilitatea de a aduce bucurie celor care nu mai pot să citească singuri sau nici măcar să vină la bibliotecă pentru a împrumuta documente.

Materialele folosite la ateliere și la celelalte activități din proiect sunt puse la dispoziție de către bibliotecă (materiale de papetărie, materiale reciclabile, jocuri de societate). De asemenea, biblioteca alocă acestui proiect doi bibliotecari coordonatori, spațiul necesar sesiunilor de orientare, instruire, supervizare a voluntarilor, mobilierul necesar minibibliotecilor, consumabile, materiale promoționale.

Rolul voluntarilor în bibliotecă

Aleși printr-o selecție eficientă, muncind fiecare unde i se potrivește, gestionați bine, voluntarii pot fi ambasadori foarte buni ai bibliotecii, o resursă care merită valorizată. Aduc un plus de imagine, un plus de servicii, o contribuție la îndeplinirea misiunii bibliotecii. Întrucât sunt recrutați din comunitatea pentru care biblioteca există, voluntarii pot fi considerați și o punte între instituție și potențiali utilizatori.

Un dezavantaj al programelor de voluntariat este acela că activitățile derulate au nevoie de o atenție sporită, de întocmirea multor hârtii și au un risc mai crescut de neîndeplinire a sarcinilor specificate în contract. Aceste riscuri, precum și altele (de natură conflictuală, contractuală, fizică, relațională etc.) trebuie specificate în *Regulamentul de lucru cu voluntarii* și, desigur, în modul de prevenire și contracarare a lor. Bibliotecarul pregătește din timp instrumentarul necesar manageriei voluntarilor și programelor. Trebuie să aibă formularele de înscriere, contractele, fișele

de voluntariat, de pontaj, de monitorizare, adevărurile etc. pregătite cu atenție și adaptate fiecărui proiect / program. Dificultățile în gestionarea voluntarilor pot fi previzibile, minimalizate și nu se compară cu avantajele pe care le pot oferi. Atâta timp cât persoanele răspunzătoare de voluntari știu să îmbine nevoile comunității cu cele ale instituției și cu ale voluntarilor, fără a avantaja una din aceste trei părți, voluntariatul în bibliotecă nu poate fi decât un câștig.

Există situații în care instituția se poate lovi de concepții greșite, de prejudecăți. În mod eronat, oameni din comunitate oferă mai puțină credibilitate proiectelor realizate cu voluntarii, decât celor puse în practică de către bibliotecari. Voluntari și nu bibliotecari nu înseamnă lipsa importanței. Voluntarii pot să fie cel puțin la fel de potriviți pentru un proiect anume, având abilități deosebite în ceea ce fac. Dacă nu excelează în activitățile desfășurate, ei trec prin sesiuni de instruire.

Având un punct de vedere analitic al persoanei din comunitate și nu din bibliotecă, ei pot contribui la dezvoltarea și inovarea serviciilor, identificând mai eficient, cu mai multă obiectivitate, minusurile comunității deservite și posibilitatea noastră de a interveni.

Încântător de adevărată este afirmația doamnei Corina Pinte, coordonatoarea națională a proiectului *Raftul cu inițiativă*: „Cu valoarea adăugată pe care ei o aduc în tot ceea ce fac, alături de cunoștințele profesionale ale angajaților, voluntarii vin cu entuziasm, energie, idei noi și proaspete, spirit de echipă, dinamism, cunoștințe din alte domenii.” Meritul lor este mare prin însăși ceea ce reprezintă: oameni cu simț civic, ce doresc să facă ceva pentru alții, să ofere timp, energie, abilități, fără a aștepta o răsplătă materială ori financiară. Ceea ce îi caracterizează este simțul apartenenței la o comunitate, dăruirea și acțiunea.

EXPERIENȚE DE FORTIFICARE A ABILITĂȚILOR BIBLIOTECARILOR PRIVIND EDUCAREA COPIILOR ȘI TINERILOR

IMPRIMANTELE 3D ȘI ROBOȚII JOACĂ UN ROL ÎN ISTORIA MEA. ACȚIUNI DE ÎNVĂȚARE PARTICIPATIVĂ ȘI CREAREA CONȚINUTULUI ÎNTR-UN SPAȚIU DE PRODUCȚIE ȘI CREATIVITATE

Marjukka PELTONEN,
Tapiola Library, Espoo City Library, Espoo, Finland;
Mikaela WICKSTRÖM,
Tapiola Library, Espoo City Library, Espoo, Finland

Abstract

Book trailers and short how-to-use-the-library films. Mobile storytelling. Animations and usermade materials. New literacies. The use of mobile technology in creating content with children and young people has become an integral part of our work, since the first tablets and smartphones were obtained to our library in 2011. Another big change occurred when we started building a maker space and brought 3D printers and robots to the library during the summer of 2013.

Our library has had the opportunity to adapt and introduce new ways of using technology in learning to teachers and school groups. The fact that mobile technology makes content creation easier than ever before, is both an opportunity and a challenge. When we involve children in creating materials that are not only for school and learning, but for a public library to use and publish in the library and online, it brings a real edge to the action. The big issues of media education: privacy, good and bad digital footprints and understanding copyright are well addressed when we do not only talk, but create and publish.

When it comes to technology, we are not experts, but curious amateurs and co-learners. Mobile video tips and tricks were not taught in

the university, neither was 3D printing. All this brings the old wisdom on the importance of imagination vs. knowledge to a whole new perspective. The act of introducing new, surprising technology mixes well together with introducing the world of books, fantasy, and fiction.

Keywords: mobile technology, digital literacy, creating content, maker space, children and youth.

* * *

1. Introducere : Rolul și sarcinile bibliotecilor publice din Finlanda în procesul de educare

În Finlanda bibliotecile publice joacă un rol important în învățământul primar și secundar. În școli, bibliotecari sunt puțini, de aceea, bibliotecile publice tind să colaboreze cu acestea. Scopul bibliotecilor publice, potrivit *Legii cu privire la biblioteci*, este de a promova oportunități egale pentru cetățeni în obținerea dezvoltării personale, sporirea culturii informației, avansarea abilităților personale și competențelor civice.

La Biblioteca Tapiola, Biblioteca Orășenească din Espoo, scriitorii, pot activa în calitate de bibliotecari pentru copii și tineri. În bibliotecile din Finlanda, resursele alocate școlii – permit colaborarea cu bibliotecile publice să fie destul de bună, bibliotecarii,

fiind instruiți, pot realiza sarcinile. Cooperaarea bibliotecilor publice cu instituțiile din învățământul primar și secundar este considerată ca o parte esențială în dezvoltarea și consolidarea rolului bibliotecii. Experiența de a frecventa biblioteca nu poate fi aceeași – variază foarte mult de la familie la familie, de la copil la copil.

Noună tuturor ne place să creștem cititori, dar nu fiecare copil va deveni un cititor pasionat. Accesul liber la informație în diferite formate, abilitatea de exprimare, toate acestea trebuie apreciate într-o bibliotecă. Noile tehnologii de transmitere a mesajelor, dorința de a cunoaște și imaginația sunt calitățile necesare tuturor copiilor și întregii societăți. Dezvoltarea competențelor digitale și creșterea interesului pentru acestea sunt responsabilități pe care bibliotecile trebuie să le asume în contextul unui volum imens de resurse informaționale.

Lucrarea de față acordă atenție copiilor, tinerilor și cooperării dintre bibliotecă și școală.

2. Instruire participativă, tehnologie mobilă, spațiu de producție și creativitate

Instruirea prin participarea activă corespunde principiilor bibliotecilor de a motiva explorarea și implicarea individuală, nu doar de a observa și a asculta. După orele de școală copiii sunt tentați să cunoască lucruri noi, în acest scop copiii sunt invitați să fie activi.

Inovațiile tehnice oferă, astăzi, nenumărate oportunități pentru instruirea în bibliotecă. Noile tehnologii sporesc motivația copiilor de a învăța și este foarte important ca ei să găsească aceste metode de instruire interesante. În loc de a preda unui grup de copii, cei de la Biblioteca Orășenească din Espoo încurajează copiii să participe activ la diverse ateliere.

Chiar dacă copiii sunt de vârstă preșcolară, ei toți pot și doresc să facă ceva de

sine stătător. Copii utilizează zilnic diferite dispozitive, din această cauză, credem că nu ar trebui să se facă o distincție între bibliotecă și timpul liber, dar mai cu seamă să tratăm tehnologia ca ceva firesc și ca o bună metodă de instruire în bibliotecă.

Cadrele didactice au rareori posibilitatea de a petrece timpul familiarizându-se cu noile tehnologii pentru a preda în mod eficient aceste abilități elevilor lor. Din acest motiv, cadrele didactice doresc adeseori ateliere în care elevii lor pot învăța tehnologiile.

Am fost curioși să combinăm tehnologia mobilă și practica de instruire în cadrul bibliotecilor încă de la începutul apariției noilor dispozitive – tabletelor sau a smartphone-urilor. Primele dispozitive în biblioteca noastră au fost primite în 2011. Cel mai des folosim iPad-urile, pentru cantitatea de aplicații utile și disponibile, comparativ cu alte dispozitive.

Energia cu care copiii se implică în îndeplinirea sarcinilor date atunci când primesc iPad-urile, a fost o surpriză încă de la început. Deși copiii preferă jocurile, ei au fost atenți la sarcinile propuse. Majoritatea copiilor au deja un astfel de dispozitiv acasă, iar la bibliotecă descoperă și învață și alte proprietăți ale acestuia. Diferența între a lucra cu hârtia și pixul este semnificativă, când e vorba de noi dispozitive, iar copiii sunt dornici de a participa.

Ne propunem ca sarcinile oferite nu doar să-i instruiască pe copii în felul în care utilizează dispozitivul, dar și conținutul să fie util bibliotecii. De exemplu, copiii au realizat filme educative pentru alți copii și pentru utilizatorii bibliotecii sau chiar mici filmelețe de promovare a unei anumite cărți și pentru a încuraja cititorii să o citească. Crearea unui conținut care este nu doar o sarcină școlară, dar și un bun pentru public întotdeauna stimulează acțiunea. Desigur, chestiunea privind drepturile de autor trebuie cu atenție analizată. Acestea și multe

alte lucruri esențiale învață copiii atât în teorie, cât și în practică, ultimul dintre acestea dovedindu-se a fi cel mai eficient.

Vara anului 2013, a fost o vară albă pentru Biblioteca Tapiola din Finlanda, care a primit pentru spațiul lor de producție și creativitate primele imprimante 3D și mașini de cusut, care și-au găsit repede un loc în bibliotecă. Dispozitivele, spațiile de producție și creativitate (MakerSpace) și bibliotecile nu au fost vreodată explorate și discutate până atunci.

3. Acțiune! Creează! Povestiri și exemple

O noapte în stil african în bibliotecă: utilizatorii au realizat filme educaționale

Elevii clasei a 6-a sunt invitați să petreacă întreaga noapte în bibliotecă. Conceptul de „Noapte africană” a fost inspirat de la Biblioteca Greenwell Matongo Community din Windhoek, Namibia. Astfel, pentru a răsplăti orele de voluntariat pe care îl practică copiii în bibliotecă, aceștia sunt chemați pentru a petrece o „Noapte africană” cu dulciuri și un film pentru o noapte specială doar pentru ei. Modul în care copiii namibieni au fost dornici și fericiți să ajute și să fie utili, a fost unul dintre motivele care m-au inspirat și mi-au făcut o perspectivă diferită pentru munca mea și stilul de a trăi la fel.

În versiunea sa, Biblioteca din Finlanda a îmbinat activitatea și distracția. Copiii au sarcina de a crea filme educative de scurt metraj, care să descrie serviciile bibliotecii. Sarcinile au fost destul de specifice: cum să verifice disponibilitatea unei cărți, cum să faci o rezervare, cum să faci o scurtă caracterizare a spațiului de producție și creativitate sau a modului de utilizare a imprimantelor 3D. În trei-patru ore filmulețele sunt gata de premieră. Seara se încheie cu un film, și a început cu a spune o poveste despre copiii din Greenwell Matongo și o foarte scurtă introducere la povestea video.

Atunci când vine vorba de a produce un film, suntem amatori ca și copiii.

Am folosit abilitățile bibliotecarului de a dobândi și a selecta informația pentru a alege câteva sfaturi și trucuri de bază în producerea de filme pentru a instrui copiii înainte de a purcede nemijlocit la sarcina propusă. Sfaturile au fost ascultate și cred că am reușit să ridicăm curiozitatea în legătură cu procesul de realizare a filmelor, competență importantă pentru viitor, și care nu se învață în școală.

Visam să realizăm propriile filme de scurt metraj încă înainte de a avea dispozitivele. Tabletele au făcut posibil acest lucru. Puteți să produceți și să distribuiți un film având doar o tabletă. Aplicațiile care fac posibilă realizarea filmelor sunt simple și ușor de utilizat fără a avea măcar experiență în ale filmului.

Ateliere de joacă cu aplicațiile The Scavenger Hunt: Moomins and QR-codes

Codurile QR ne permit să aducem, cu ușurință, ideile inovatoare ale internetului în bibliotecă. La atelierul nostru am avut prezenți copiii claselor a patra și autorul finlandez al poveștii *The Moomins*, Tove Jansson. Aceștia au ținut discursuri în suedeză și finlandeză, au conlucrat, au analizat și au comparat informațiile cu privire la personajele iubite din povestea finlandeză, în același timp decorând autobuzul Bibliotecii utilizând citate din povestea preferată.

Pregătirea pentru eveniment a inclus două sarcini de bază: lecturarea poveștii și descoperirea unor citate interesante. Profesorii au recunoscut că vânătoarea de citate a generat multe discuții printre elevi. Crearea împreună a fost un mod distractiv și a adus cele două grupuri lingvistice diferite la un loc, iar copiii au fost mândri de citatele alese, precum și de modul în care acestea s-au dovedit.

Săptămâna robotului

Săptămâna robotului este proiectul comun al bibliotecilor și al școlilor din Finlanda. Elevii clasei a 3-a au petrecut o întreagă zi în bibliotecă, participând la di-

verse ateliere despre roboții electronici. Roboții lego au fost codificați pentru a realiza sarcini simple, cum ar fi crearea unor povești despre lucrurile folosite în bibliotecă. Acestea au fost elaborate și animate cu ajutorul iPad-urilor și al aplicațiilor Puppet Pal. În timpul săptămânii astfel de ateliere au avut loc în cinci biblioteci.

Atelierul de producere a filmulețelor de promovare a cărții

Prezentarea de carte este una dintre cele mai utilizate și iubite forme de promovare a lecturii, însă mai captivantă este prezentarea de carte realizată de bibliotecar. Scopul nostru a fost de a-i implica pe copii și tineri în procesul de realizare a scurtmetrajelor de promovare a cărții.

Elevii de clasa a VIII-a au putut să aleagă una dintre cărțile de ficțiune și să o citească. În timp ce citeau, ei trebuiau să ia în considerație unele lucruri: cum să faci cunoștință publicului cu personajul principal, care e partea intrigantă a poveștii ce o va descrie filmulețul sau cum să captezi atenția publicului.

Filmulețele au fost realizate cu ajutorul iPad-urilor, al unor aplicații precum iMovie și al unor fotografii licențiate descărcate de pe internet. Căutarea fotografiilor a fost o provocare ce a furat din timpul copiilor, dar în schimb aceștia au învățat o lecție importantă despre drepturile de autor și metodele de căutare.

Secvențele video create arată ca și filmul final. Cartea pregătită de băieți despre Rick Yancey are erori gramaticale, sunt utilizate excesiv majusculele și funcționează ca magie abia atunci când e demonstrată altor adolescenți. Mesajul și intensitatea activităților este integral reflectată pe blogul nostru.

Biblioteca mea într-un afiș de perete

Elevii clasei a patra au avut sarcina de a descrie biblioteca sau de a schița într-un afiș rolul lecturii în viața copiilor. Am utilizat iPads și aplicația Phoster app prin a-i familiariza cu sloganuri, postere și de-

signul vizual. Apoi, copiii au ales ceea ce au dorit să expună și au creat afișe. Primul atelier a avut loc în noua noastră bibliotecă Bus Vălkky, iar afișele create într-o sesiune și jumătate ne-au fost de mare ajutor. S-a menționat că niciun adult nu ar fi putut crea astfel de lucrări fermecătoare și originale în cadrul sesiunilor.

Elfi lui Moș Crăciun

Un grup de copii cu vârsta de șase ani ne-au vizitat înainte de Crăciun. Organizând un tur, bibliotecarii le-au făcut copiilor cunoștință cu serviciile bibliotecii. Apoi copiii au fost împărțiți în grupuri a câte trei și au fost însărcinați să fotografieze elfii lui Moș Crăciun, ascunși în camera copiilor.

La sfârșit am privit pozele, am discutat despre elfi și am ascultat cu toții o poveste de Crăciun. Vizita s-a soldat cu succes, iar copiii s-au arătat curioși încă de la începutul activității când au început să utilizeze iPad-urile. Aceștia au lucrat foarte sărguincios și atent pentru a face față sarcinii de a fotografia ceea ce li s-a sugerat.

Distracția în bibliotecă din punctul de vedere al copiilor de șapte ani

Un grup de copii cu vârsta de șapte ani a avut o misiune similară în cazul în care li s-a cerut să facă poze cu toate lucrurile distractive pe care le pot face într-o bibliotecă. Aceasta a fost prima lor vizită, așa că au început prin a cunoaște biblioteca, ghidați de un bibliotecar. Ulterior au fost și ei împărțiți în mici grupe pentru a-și face fotografiile, pe care le-am privit mai târziu cu toții. Mai târziu aceștia au adăugat legendele celor mai bune fotografii pentru a fi publicate pe blogul clasei. Vizita s-a dovedit a fi o experiență nouă și distractivă pentru copii, aceștia având posibilitatea să se familiarizeze cu biblioteca și serviciile ei. Copiii au rămas foarte mulțumiți de fotografiile lor și au explicat aspectele mai captivante. Intenția fiind de a înțelege distracția în bibliotecă din perspectiva copiilor.

Autobuzul cu exerciții

Pentru elevii de clasă a doua am inițiat un proiect cu ajutorul aplicației Schildt & Soderstroms. Totul s-a petrecut în autobuzul-biblioteca, unde s-au desfășurat lecțiile de matematică. Repartizați a câte zece elevi în clasă, aceștia au avut posibilitatea de a utiliza materialele digitale pentru îndeplinirea sarcinilor. Au fost aproximativ zece elevi în fiecare clasă, cărora li s-au oferit o scurtă descriere a sarcinii de la începutul lecției.

În timpul lecției, elevii au avut posibilitatea de a utiliza materialele digitale asociate cu cărțile lor tradiționale. În perechi, au ajuns, de asemenea, să creeze probleme de matematică în curtea școlii, în a doua jumătate a lecției. Aceste probleme au fost apoi fotografiate cu un iPad. Ultimul capitol a fost studiat la școală și revizuit în cadrul autobuzului. La sfârșitul lecției, copiii au utilizat imagini pentru a explica unele teme de matematică. De exemplu, fracțiuni: $1/3$ din copaci sunt pini, $2/3$ sunt de mesteacăn și așa mai departe.

Elevii au fost fericiți să experimenteze. Unul dintre ei a menționat că activitatea a fost una distractivă și că i-a plăcut foarte mult. Proiectul a avut succes și din motivul că în procesul de lucru au putut utiliza materialele digitale, dar și pentru că au schimbat sala de studiu pe autobuzul-biblioteca. Acesta, în cele din urmă, și-a dovedit utilitatea, și anume utilizarea autobuzului-biblioteca ca o modalitate interesantă distractivă și mai puțin tradițională de desfășurare a lecțiilor de matematică. Este interesant pentru elevi de a adăuga o porție de distracție alături de predarea tradițională.

Atelierul de benzi desenate

Copiii sunt încântați să citească benzi desenate, care sunt extrem de populare. Sarcina noastră este să-i familiarizăm pe copii cu benzile desenate, dar și să-i ajutăm să-și realizeze propriile benzi de-

senate. Este firesc să combinăm lucrul în școală și benzile desenate, atâta timp cât acestea sunt introduse în programa școlară. După o discuție, biblioteca noastră a decis să desfășoare un atelier de benzi desenate pentru copii de zece ani. La început, au primit imagini cu picturi rupestre, hieroglife și Bayeux Tapestry ca să se gândească la lucrurile ce fac un set de benzi desenate. În cadrul atelierului am discutat despre importanța benzilor desenate, despre cele mai populare benzi desenate, dar am luat cunoștință și de unele noi. De asemenea, copiii trebuiau să încerce singuri să facă o bandă cu trei cutii. În prima casetă, au desenat o piatră, în cea de a doua piatra a devenit un animal, iar în a treia, animalului i-a fost frică de ceva. Elevii au creat benzi desenate foarte ușor, în doar câteva minute. Ultima etapă, elevii au trebuit să lucreze în grupuri mici pentru a face pe perete postere cu benzi desenate, pe diferite teme, care pot fi utile într-o bibliotecă: cum să verifici cărțile în catalog, cum să obții un permis la bibliotecă, lecturile cățelușului Borje și sfaturi de lectură.

În final toți elevii au făcut poze cu un iPad, au utilizat aplicația Comicbook pentru a pune imagini pe benzi desenate. Mulți dintre copii nu au folosit aplicația înainte, dar repede au învățat metoda de utilizare. Rezultatul final a fost fantastic și acum benzi desenate sunt afișate pe ecrane digitale la biblioteca Tapiola. Prin crearea acestor benzi desenate, elevii au învățat cum, cu câteva imagini și un text mic, este posibilă crearea unor informații importante. Faptul că au nevoie de tehnologie în procesul de învățare i-a motivat să facă propriile creații și, de asemenea, să ia în considerare cum imaginea și textul pot interacționa în benzi desenate.

Atelierul tonurilor de apel

Biblioteca noastră este vizitată regulat de un număr impunător de oameni, de

aceea noi tindem să propunem noi activități interesante publicului nostru. De exemplu, am planificat un atelier în care elevii pot să-și creeze tonurile de apel personalizate. Producătorul nostru cultural, specializat în muzică, în primul rând, ne-a învățat cum să utilizăm aplicația *The Garage Band* și foarte curând după aceasta am realizat propriile tonuri de apel.

Aceeași lecție am oferit-o copiilor clasei a treia. După o scurtă introducere, aceștia s-au adunat în grupuri pentru a-și crea tonuri de apel personalizate. Care trebuie să fie tonul de apel când te sună mama? Dar când te sună prietenii? Ce instrumente sună bine împreună?

Elevii au stat cu căștile, concentrați, și au încercat diverse tipuri de apel. Uneori au vrut să împărtășească ceea ce făceau cu alții și s-au ajutat reciproc. Trupa Garage a lucrat foarte bine, atât la sesiune pentru începători, cât și pentru cei mai experimentați în muzică. În timpul lecției, toți erau foarte concentrați, indiferent dacă au probat un instrument sau nu. Sesiunile au fost toate interesate și capabile de a crea ceva nou. La sfârșitul lecției, elevii au jucat compozițiile lor, care au fost apoi încărcate pe SoundCloud și trimise părinților de către profesor. A învăța la bibliotecă cu copiii, utilizând tehnologia, este o mare satisfacție; înveți împreună cu copiii. Un bibliotecar care îndrăznește să încerce lucruri noi e un model bun; nu e nevoie să știi totul, e OK să fii un amator. Veți învăța cel mai mult atunci când veți ieși din zona dvs. de confort.

Cunoaște biblioteca: secretele rafturilor

Ai putea prezenta, cum sunt organizate cărțile în rafturi? Deseori profesorii solicită lămuriri pe această temă, în cadrul unei vizite de informare în bibliotecă. Această formă a fost una din cele mai facile. Copiii clasei a treia și a patra au fost rugați să exploreze documente prin fotografierea și filmarea diferitor aspecte: ordinea

alfabetică, cum să găsească o anumită carte, cum se clasifică cărțile, ce fel de rafturi are biblioteca etc.

4. Ce se întâmplă în continuare?

Idei de viitor

În viitorul apropiat am hotărât să punem accentul pe programare. Primele ateliere au fost organizate la Biblioteca Tapiola, în iunie 2014, invitându-i pe toți cei interesați. La atelier au participat circa 50 de invitați. Am avut doi experți voluntari care au planificat desfășurarea atelierelor, dar și bibliotecari care și-au adaptat unele cunoștințe de bază, care vor fi de mare ajutor. Aplicația Hopscotch de pe iPad s-a dovedit utilă pentru cei mai tineri participanți, în timp ce cei care au dorit un pic mai multe provocări au folosit limbajul numit Rocket.

Crearea poveștilor animate prin programare și scrierea poeziilor este ceva ce vom încerca, la sigur, în viitor.

Abordarea prin jocul electronic este o formă cu un potențial uriaș și ar trebui să fie explorată la bibliotecă. Codificarea unei aplicații pentru învățarea competențelor de bază biblioteca ar trebui să o privească ca pe una distractivă, precum și scrierea unui script pentru joc cu aprecieri, gen WOW/Like, ceea ce ar permite o cunoaștere mai bună a bibliotecii și bibliotecarilor, lectura și utilizarea bibliotecii.

5. Rezumat și concluzii

Prin oferirea diverselor tipuri de activități în conexiune cu lectura, putem ajunge mai ușor la cei care altfel nu ar veni la bibliotecă și să oferim ceva mai mult celor care citesc. Și mai presus de toate, biblioteca poate avea un factor surpriză.

A devenit din ce în ce mai important să se documenteze și să pună într-un format de rețetă lucrurile care pot fi organizate în grupuri de copii în diferite ateliere. Împărtășim documentele pe diverse forumuri și le facem ușor accesibile colegilor noștri. O idee devine una bună doar atunci când este împărtășită. Facem, de asemenea, ac-

tivitatea noastră vizibilă pentru utilizatorii noștri prin intermediul Facebook, site-ului bibliotecii, blogului nostru și anunțurilor digitale din interiorul bibliotecii.

Bibliotecile și comunitățile puternice sunt construite atât prin curiozitate, cât și prin inovare. Construirea bibliotecilor mari, semnificative este deosebit de importantă, pentru copii și adolescenți. Bibliotecile nu sunt de facto pentru copii, doar semnificația trebuie căutată împreună. Crearea de conținuturi, care să permită copiilor și adolescenților să spună propriile lor povești și opinii, este esențială pentru toți. Este un instrument solid, care ne ajută să înțelegem ce ar trebui să fie bibliotecile în viitor.

Mulțumiri

Am dori să exprimăm sincere mulțumiri bibliotecarului Sunniva Drake, care a fost deschisă tuturor sugestiilor și ideilor noastre și care ne-a oferit timpul și materialele necesare. De asemenea, am dori să mulțumim colegilor de la Biblioteca Tapiola, care ne-au susținut în acti-

vitătea noastră. Fără sprijinul familiilor noastre, un bibliotecar dornic de a încerca lucruri noi ar obosea repede, deci, prezentăm mii de mulțumiri soților și copiilor noștri.

Referințe bibliografice

1. Libraries.fi [internet]. Finnish Library Act [place unknown]; 2009 [cited 2014 June 3] Available from: <http://www.libraries.fi/en-GB/libraryact/>
2. My.kirjasto.ws [internet]. Kirjatrailereita [Espoo]; 2014 March 11 [cited 2014 June 2]. Available from: <http://my.kirjasto.ws/?p=31#comment-8>

*Traducere de Cristina MOCANU,
Biblioteca Centrală,
Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”*

Copyright © 2014 by Marjukka Peltonen and Mikaela Wickström. Această lucrare este pusă la dispoziție sub termenii Creative Commons Atribuire 3.0 Unported License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

ISTORIILE SUNT MULT MAI MULT DECÂT O FOAIE DE HÂRTIE: FOLOSIREA TRANSMEDIEI ÎMPREUNĂ CU TINERII ADULȚI

*Jackie PARKER,
Teen Librarian, Sno-Isle Libraries, Marysville, USA;
Rachel McDONALD*

Teen Librarian, King County Library System, Issaquah, USA

Abstract

Transmedia is a powerful tool that supports self-directed learning and encourages emotional engagement. In this paper, we highlight the emerging practice of using transmedia with teens, with a focus on both consumption and creation. We discuss the barriers and challenges to introducing teens to transmedia, including the digital divide and the knowledge gap, and the ways in which librar-

ies, schools, and other cultural institutions can leverage experience and partnerships to help bridge that gap.

Keywords: *transmedia, teens, emerging practices, knowledge gap, instruction.*

* * *

Vom citi noi mereu pe hârtie?

Poveștile / istoriile pe hârtie sunt statice. Istoriile digitale se pot extinde în orice direcție, cu multiple intrări care permit o mai profundă și mai flexibilă experiență

centrată pe utilizator. Transmedia este capabilă să unească o varietate de stiluri de învățare, să motiveze învățarea extensivă dincolo de un singur format sau sesiune, oferă oportunități pentru învățarea conexă sau direcționată către sine și implică participării la nivel emoțional. Hârtia poate și va fi întotdeauna parte componentă a experienței, dar actul citirii nu mai este limitat la un format linear.

Adolescenții de astăzi sunt deseori numiți drept nativi digitali; ei trăiesc într-un context media variat unde comunică constant pe multiple platforme (mesaje text, media socială etc.). Evoluția tehnologică a făcut posibilă convergența diferitor tipuri de media nu doar posibilă, ci și pe larg răspândită. Totuși, transmedia nu este un fenomen nou, dar o îmbrățișare contemporană a unei paradigme clasice de divertisment care facilitează imaginația prin extensiuni orientate către istorii într-o lume în care participantul urmează a fi mai departe absorbit (Dinehart, 2011).

Dr. Jenkins Henry, profesor în arta comunicării, definește transmedia drept: „Un proces unde elementele integrale ale unei ficțiuni sunt răspândite sistematic deasupra unor canale multiple de distribuție în scopul creării unei experiențe de divertisment unificate și coordonate. În mod ideal fiecare mijloc își face propria contribuție pentru dezvoltarea unei anumite istorii.”

În afară de definițiile de mai sus, noi susținem că transmedia este o experiență orientată către utilizator care este colaborativă, captivantă și interactivă. Ea ar trebui să prețuiască angajamentul emoțional și să contribuie la înțelegerea contextuală. Transmedia nu trebuie să fie neapărat limitată doar la ficțiune, dar poate fi folosită eficient pentru a explora o varietate de subiecte nonfictive.

Practici emergente: predarea și învățarea

Folosirea transmediei în clasă presupune încorporarea noilor formate în curriculum, în special, în curriculumul predării

limbilor. MindConnex, o companie educațională de software, a creat o abordare multimedia pentru învățarea pieselor lui Shakespeare, reprezentând piese animate, piese audio și texte complete toate împreună. Actualmente au cinci titluri *Romeo și Julieta*, *Macbeth*, *Visul unei nopți de vară*, *Hamlet* și *Iulius Cezar*. Kelly Stroud, un învățător de liceu de limbă engleză din Școala independentă din districtul Sweeny din Texas, utilizează Shakespeare pe părți împreună cu studenții ei. Stroud a spus că îi este mai ușor să predea materialul prin această metodă în comparație cu citirea de către studenți a unei cărți în timp ce ascultă un CD. Utilizând Shakespeare pe părți studenții sunt în stare să citească textul în timpul ascultării și vizionării animației piesei în același timp. Stroud menționează că „studenților le place să învețe după această metodă. Ei preferă această metodă față de metodele tradiționale. Eu am predat timp de 15 ani și acesta este probabil cel mai benefic instrument pe care l-am descoperit pentru predarea lui Shakespeare” (K. Stroud, comunicare personală, 31 octombrie 2012).

Încorporarea transmedia în clase, face ca subiectele și textele pe care studenții se străduiesc să le înțeleagă să fie mai accesibile, ajutând în înțelegerea contextuală și facilitând învățarea direcționată către sine. Brandy Lowery, profesor de engleză de la liceul din Iowa Park, de asemenea folosește Shakespeare în părți împreună cu studenții. „Studenților le plăcea pentru că ei puteau apăsa un click pe niște cuvinte pe care ei nu le înțelegeau pentru a obține o explicație sau o definiție. Ei de asemenea au apreciat că dacă erau absenți un timp, mai apoi ei puteau să recupereze deosebit de repede” (B. Lowery, comunicare personală, 18 aprilie 2014).

Într-o mărturisire pe pagina web *Învățarea MindConnex*, Lowery a raportat că ea a văzut o schimbare bruscă în reacția studenților ei la piesă și la personajele din ea. „Ei au vrut să știe ce i s-a întâmplat

lui Hamlet”, spuse ea (Mindconnex, 2012, p. 2). Studenții erau implicați emoțional față de piesă și astfel li s-a părut mult mai ușor să recapituleze informația. Ei au început să plaseze imagini la unele nume, cu care în anii precedenți ei s-au confruntat; ei au putut de asemenea să recapituleze evenimente importante și scene fără ezitare”, a spus Lowery (MindConnex, 2012, p. 4). Folosind Shakespeare în părți i-a permis lui Lowery și clasei sale să parcurgă piesa în două săptămâni, în loc de trei săptămâni, cum fusese în anii precedenți. În plus, notele studenților în ceea ce privește materialul s-au îmbunătățit (Mindconnex, 2012, p. 4). Totuși, Lowery a mărturisit că a avut și studenți care au preferat să citească într-un glas cu ea, „deoarece lor le-a plăcut sarcina dată de stilul lui Shakespeare” (B. Lowery, comunicare personală, 18 aprilie 2014). Experiențele lui Lowery nu sunt ieșite din comun, clasele sale de studenți, ca și orice alte clase, conțin studenți cu diferite stiluri de învățare și educatorii trebuie să-și adapteze curriculumul pentru a acomoda aceste preferințe.

Marcel Prins, un producător de filme și fotograf, a publicat recent o carte și o pagină web numite *Ascuns ca Anne Frank*, care a fost vizionată chiar de la conceperea ei ca o experiență transmedia. Ideea sa a fost formată în decursul unui masterclass unde producătorii de film și designerii de web au venit împreună pentru a investiga noi căi de povestire a istoriilor. „Noi am început prin a folosi o hartă drept o interfață cu mici puncte care se referă la locuri de ascunziș”, a spus el (M. Prins, comunicare personală, 17 aprilie 2014). Scopul paginii web a fost pentru a încuraja utilizatorii să exploreze punctele în orice ordine ei au ales, permițându-le să experimenteze adevărate istorii ale copiilor evrei care se ascundeau de naziști. Inițial, M. Prins a plănuit să colecteze informație biografică adițională de la fiecare interviu și, pur și simplu, să o plaseze pe pagina web. Totuși, Prins a înțeles că „interviurile au fost atât

de bogate, interesante și prea extensive pentru a fi plasate într-o pagină web. Astfel, prietenul meu Peter Henk Steenhuis, un jurnalist, a sugerat ca noi să scriem o carte împreună” (M. Prins, comunicare personală, 17 aprilie 2014).

M. Prins a auzit de la câțiva învățători din Olanda că folosesc cartea și interviurile animate pe pagina web pentru a explora acest episod la lecțiile de istorie cu studenții lor. Învățătorii ar putea explica contextul povestirilor și ar arăta câteva din interviurile animate întregii clase. Ei le-au cerut studenților să aleagă diferite istorii pentru a le studia individual și să facă prezentarea istoriilor pe care le-au pregătit, ceea ce a stârnit o discuție a studenților. M. Prins a menționat că mulți studenți au reacționat bine la filmele animate și au vrut să cunoască mai mult despre intervievați. „De asemenea, am făcut câteva vizite la Muzeul de istorie a evreilor cu clasele din școală”, relatează M. Prins. „Copiii sunt foarte interesați, în mod special, când cineva dintre intervievați era prezent” (M. Prins, comunicare personală, 17 aprilie 2014). Prin explorarea independentă a interviurilor animate de pe pagina web, studenții au fost în stare să interacționeze cu diferiți naratori în particular de care au fost interesați cel mai mult.

Practici emergente: adolescenții drept creatori de conținut

Utilizarea transmediei, nu este unica cale de a introduce adolescenții în practică. În timpul anului de studii 2011-2012, bibliotecarul de școală medie Gladys Fox a lucrat cu elevii Studiului limbii engleze (SLE) pentru a-și crea propriile lor memorii digitale, completate cu fotografii, hărți, videouri și narațiuni audio (Fox, 2013). Pe parcursul a nouă luni, Fox a petrecut multe ore investigând și experimentând diferite platforme de publicare cu scopul de a găsi una potrivită pe care studenții ar fi în stare s-o folosească cu ușurință. În primele două luni, studenții au fost special ordonați pentru a citi aplicații de carte interactivă

pentru a aplica aptitudinile și fluența în citire. Ca urmare, Fox și învățătorii SLE le-au cerut studenților să scrie o compunere, în același timp editând și înregistrând istoriile lor personale. În final, studenții au creat cărți digitale folosind aplicații de tipul iTunes și o aplicație liberă numită *Creatorul de carte* (*Book Creator*). Deoarece majoritatea studenților erau imigranți și refugiați din alte țări, ei au împărtășit, firește, aspecte ale culturilor lor proprii și să le publice online pentru comunitatea școlară pentru a le accesa și a răspunde la ele (Fox, 2013).

Proiectul Yijala Yala a fost creat de către compania de arte sociale „BighArt” cu scopul de a combina cultura, istoria și un viitor împărtășit între generații ale comunității indigene Roebourne din Australia. Scopul proiectului este acela de mentoring peste generații și printre seturi de aptitudini. O întreprindere ambițioasă – o echipă de opt artiști au început să învețe cincisprezece studenți toate aspectele producerii de filme, incluzând cinematografia, sunetul, scrierea de cântece, costumele, machiajul, designul decorului și coregrafia, de asemenea cum să joace diferite roluri și să regizeze. Odată ce studenții s-au simțit mai confortabil, „BighArt” s-a asociat cu școala locală și a început să încorporeze animații în curriculum, de asemenea oferind ateliere de Photoshop patru zile pe săptămână și sesiuni de laborator adiționale în afara școlii.

Acest fundament cu numeroase etape a apărut de-a lungul anilor. Studenții au creat filme, jocuri video și aplicații iPad, dar realizarea lor actuală cea mai mare este Neomad. Neomad este o comedie digitală interactivă care încorporează muzică, efecte de sunet, narațiune și animație, de asemenea video „live” pentru a povesti o istorie fantastică „science fiction” cu un mesaj ce ține de mediul ambiant subtil. Lucrând împreună și fiind sfătuiți de mentori, studenții au avut acces spre toate aspectele aplicației și istoriei. Mentoringul în cadrul proiectului Yijala Yala presupune

„o istorie despre cum se stimulează învățarea, relațiile dintre generații, transmisia culturală și reconfigurarea modului cum oamenii se imaginează pe sine și la rândul lor sunt văzuți de cei din afara comunității lor” (Campbell & Palmer, nd., p. 13).

Scrierea programelor pentru adolescenți în școli și biblioteci este ceva comun, dar Amy Holcomb, bibliotecar tehnologic pentru tineri de la Biblioteca Publică Northbrook din Illinois, a creat un atelier numit „Născut digital”, care a modernizat evenimentul încorporând elemente de transmedia. În loc de a se concentra numai pe procesul scrierii, echipa bibliotecii a predat șapte săptămâni la rând adolescenților procesul de publicare, dreptul de autor și promovarea. Ei au încurajat participanții să includă media în procesul lor de povestire mai multe formate (Holcomb, 2013).

Adolescenților li s-au arătat exemple de transmedia precum adaptarea după Frankenstein a lui Dan Morris, dar bibliotecarii au descoperit că acest grup era bine focusat asupra istorisirii tradiționale. Chiar dacă instrumentele de încorporare a multiplelor formate multimedia au fost disponibile, adolescenții nu le-au utilizat. Participanții s-au concentrat pe cuvântul scris și Holcomb susține că i-a luat mult timp doar pentru a-i face să creeze o copertă” (A. Holcomb, comunicare personală, 13 aprilie 2014).

Aceasta ilustrează o provocare a transmediei în general; doar în cazuri foarte rare contează efortul unui singur individ. Setul necesar de aptitudini este vast, și colaborarea unei echipe cu puteri variate facilitează procesul de producție.

Următoarea reluare a atelierului *Născut digital* va fi deschis pentru toate epocile, se va concentra mult mai deliberat pe expunerea studenților la mai multe exemple de transmedia și va include un plan mult mai ferm structurat al agendei. Holcomb va permite colaborarea între cei care își spun istoriile prin intermediul diferitelor media (Holcomb, 2013).

Un element comun tuturor exemplor de practică emergentă este diseminarea produsului finit. Educatorii sunt de acord că „tehnologiile digitale de astăzi permit studenților să-și împărtășească munca lor cu o audiență mult mai vastă și variată” (Purcell et al., 2013). „Născut digital” s-a publicat pe platforme multiple, adăugându-se copii digitale colecției de ebook a bibliotecii. Elevii care studiază engleza (SLE), de la școala medie din Fox au fost în stare să-și împărtășească istoriile lor în afara claselor lor prin publicarea lor pe blog. Tinerii implicați cu Neomad au văzut un răspuns incredibil ale lansărilor lor în aplicația „Apple Store”.

Pentru practicile emergente privind consumul și sintetizarea informației, cum e cazul cu Shakespeare în bits, observăm o audiență mult mai angajată emoțional care are niveluri de înțelegere mult mai avansate. Prin *Ascuns ca Anne Frank*, noi îi vedem pe studenți explorând un eveniment istoric prin experiențe la persoana întâi.

Învățarea secolului 21: cetățenii digitali

Proiectul „Născut digital” a explorat dreptul de autor și utilizarea echitabilă atât ca consumatori, cât și ca creatori și a dus la formarea unor cetățeni digitali mai buni. Dreptul de autor, utilizarea echitabilă și plagiatul sunt concepte pe care bibliotecarii și educatorii se străduiesc să le explice tuturor studenților. Într-un raport din 2013 din cadrul Proiectului Pew – cercetarea internetului numit *Impactul instrumentelor digitale asupra scrisului studenților și cum scrisul este predat în școli*, două treimi dintre profesori au evoluat activitatea studenților lor drept „bine” sau „prost” în funcție de capacitatea lor de navigare combinată prin intermediul acestor instrumente (Purcell, Buchanan & Friedrich, 2013). Totuși, același raport a demonstrat că profesorii consideră că tehnologiile digitale îmbunătățesc calitatea scrisului studenților în trei moduri: 96% susțin că tehnologia permite studenților să-și împărtășească scrisul lor cu o mai amplă

și mai diversă audiență, 79% consideră că ea permite o mai mare colaborare între studenți și 78% simte că ea „încurajează o mai mare creativitate și expresivitate personală” (Purcell et al., 2013).

Deoarece transmedia promovează învățarea direcționată către sine, este un instrument puternic care poate influența modul în care învățăm și predăm. Ea confirmă că indivizii învață și se exprimă mai bine prin diferite mijloace în conformitate cu stilul lor de învățare. „Varietatea fenomenului media poate ajuta studenții să aplice conținuturi în conformitate cu puterile lor și în mod ideal îi ajută să progreseze în mai multe domenii. Studenții pot fi încurajați să investigheze un subiect cu ajutorul mediei și să învețe mai mult în decursul explorării lor” (Davidson et al., 2010). Transmedia încurajează angajamentul emoțional prin implicarea participanților în formatul cu care ei sunt cel mai entuziasmați. Cititorii dificili și silitorii sunt în mod special atrași și însoțiți de elemente multimedia, care poate asigura soluții contextuale.

Transmedia „poate contribui la un mediu de învățare profund, receptiv și centrat pe student, bogat în informații și axat pe cunoașterea și experiența existentă a copiilor. Ea se poate construi pe ceea ce copiii deja cunosc despre jocuri, povestirea de istorii și împărtășind media” (Herr Stephenson & Alper, 2013, p. 10). Totuși, există bariere care trebuie depășite în folosirea transmediei de către adolescenții din biblioteci și școli, în mod specific accesul și cunoașterea noilor tehnologii.

În anul 2013, în jur de 95% dintre adolescenții din Statele Unite aveau acces la internet, instrumentul digital este mult mai mult decât simpla conexiune la internet (Madden, Lenhart, Duggan, Cortesi & Gasser, 2013). Accesul la tehnologie, atât pentru consumul, cât și pentru crearea în cadrul transmediei nu este ubicuu. 50 la sută din americanii cu vârsta de peste 18 ani actualmente posedă un instrument, fie

un computer-tabletă de tipul iPad sau un e-reader de tipul unui Kindle sau Nook – pentru citirea e-conținutului („e-content”-ului) (Zikuhr & Rainie, 2014). Totuși, numai 23% dintre adolescenții cu vârsta dintre 12 și 17 ani dețin un computer-tabletă (Madden et al., 2013). În timp ce unele biblioteci oferă cu împrumut e-readere și computere-tabletă încărcate cu conținuturi, majoritatea sunt pentru utilizarea doar în sala de lectură. Dacă o anumită bibliotecă oferă instrumente pentru utilizarea externă, cerințele, ca, de exemplu, solicitarea permisiunii părinților sau identificarea, limitează utilizarea pe larg, există totuși o barieră de acces. Adolescenții deseori vizitează bibliotecă chiar dacă nu este disponibil un gardian pentru a înregistra echipamentul. Bibliotecile trebuie să balanseze prevenirea pierderii cu oferirea accesului îngăduitor.

Rata studenților care au acces la computere de instrucție cu acces la internet în școlile publice este în scădere, cu multe școli adoptând tehnologia unu la unu (Centrul Național pentru Educație, 2012). Această tendință permite consumul de transmedia; totuși, folosirea eficientă de transmedia în școli poate fi limitată de către guvern și politicile de filtrare în școli care blochează media socială și alte pagini web. Treizeci și două de procente dintre învățătorii din Statele Unite simt că filtrarea are „un major impact” asupra predării lor (Purcell et al., 2012). Tehnologiile sunt blocate frecvent și studenții nu pot descărca aplicații sau programe care sunt parte componentă a unei experiențe transmedia.

Dacă școlile și bibliotecile ar fi avut resurse și permisiunea pentru ca studenții să aibă acces la utilaje ca să consume și să creeze transmedia, învățătorii și bibliotecarii ar putea folosi aceasta ca potențial pentru a crește știința de carte a studenților din secolul XXI. Aceste aptitudini media diferă de aptitudinile tradiționale precum citirea și scrisul prin a pune accent pe comunicarea orală, vizuală și auditivă,

precum și performanța, experimentarea și jocul actoricesc. „Povestirea istoriilor și jocul actoricesc prin transmedia presupune o audiență activă capabilă de a demonstra noi aptitudini media – aptitudinile tehnice și sociale pe care Jenkins et al. (2006) le-au identificat drept esențiale ca o parte componentă a culturilor participative” (Herr Stephenson & Alper, 2013, p. 15).

Accesul la tehnologie nu este singura problemă. Oamenii născuți în ultimele două decenii sunt numiți în mod obișnuit drept nativi digitali. Totuși, accesul și cunoașterea cursivă a tehnologiilor sub niciun fel nu egalează stăpânirea tehnologiei. Nici nu presupune că adolescenții vor înțelege în mod necesar toate aspectele spinoase ale dreptului de autor și folosința echitabilă pe care crearea de conținut prin intermediul acelei tehnologii le-ar determina. După cum afirmă educatorul Laura Fleming: „Noi nu putem și nu trebuie să fim păcăliți de pregătirea în domeniul tehnologiei pe care studenții ne-o arată – în realitate, tinerii, în timp ce sunt utilizatori naturali și instinctivi ai tehnologiilor digitale, nu sunt sub niciun aspect experți în folosirea lor. Nativul digital este real, dar definiția acceptată a unui nativ digital este greșită. Așadar, noi trebuie să fim capabili să-i echipăm cu atitudini de care ei au nevoie pentru a fi utilizatori și consumatori eficienți ai conținuturilor și informației peste toate platformele media, în timp ce le sunt oferite experiențele învățării participative pe care le întâlnesc atunci când sunt pregătiți a le învăța” (p. 372).

Pentru ca adolescenții să devină cu adevărat nativi digitali, ei trebuie să învețe strategii de gândire critică, ceva care noi – fiind educatori și bibliotecari putem ajuta să-i învățăm. Incorporând texte transmedia în curriculum și colecții permite adolescenților să fie încadrați pe calea învățării lor (direcționată către sine), și să îmbrățișeze stilul de învățare care li se potrivește cel mai bine. Transmedia încurajează explorarea, interacțiunea și personalizarea

achiziției de cunoștințe. Învățarea față în față și conectată, văzută în unele proiecte pe care noi le-am conturat, poate fi și trebuie aplicată în biblioteci și în școli pentru a acoperi golurile de cunoaștere și a oferi aptitudini de bază de producere transmedia. Creând transmedia împreună cu adolescenții este o întreprindere temporal-intensivă care necesită un set de aptitudini pe care nu orice bibliotecar sau învățător

le posedă. Un element esențial al succesului îl pot constitui mentorii experimentați care supraveghează proiectul; acestea ar putea fi urmate prin parteneriate cu diverse agenții. Potențialul adolescenților de a consuma și a crea istorii interactive în diferite formate cu diferite subiecte care îi interesează sau îi implică, provoacă o schimbare în experiența cititului datorită plasării utilizatorului în centrul învățării lor.

Appendix Evaluare

Tabelul de mai jos prezintă o rubrică dezvoltată de către autori pentru a contribui la evaluarea transmediei folosită de către adolescenți.

Evaluarea transmediei

Accesibilitate	Aveți nevoie de tehnologii speciale pentru a o accesa? (de ex., Smartphone sau tabletă)	Unde poate fi cumpărat documentul? Poate fi împrumutat?	Poate fi conținutul văzut pe un ecran mic sau ar fi mai bine văzut la un laptop sau PC?	Aveți nevoie de conexiune la internet pentru a accesa conținutul?
Cost	Care sunt costurile în legătură cu accesarea materialului?	Există o versiune gratuită?	Necesită unele aplicații adiționale sau alte achiziții?	Conține diferite materiale de publicitate?
Funcționalitate	Este ușor de a fi folosită?	Se blochează ori dispare?	Se încarcă repede la deschidere și atunci când se schimbă?	Este desfășurarea cursului narativ întreruptă din cauza unor aspecte tehnice?
Relevanță	Sunt elementele individuale plasate atât aparte, cât și împreună cu altele pentru a fi văzută istoria ca un tot întreg?	Sunt oare plasate elemente inutile?	Par ele născocite / amăgitoare?	
Distrație	Ajută oare ca cititorii să vizualizeze lumea?	Face ca lumea să fie mai reală?	Face ca personajele să fie mai convingătoare?	Este captivantă?
Lizibilitate	Împiedică oare mărirea fontului, culoarea și contextul procesul citirii?	Sunt oare trăsături care oferă indicii contextuale sau informație?	Dacă acolo sunt elemente interactive, ajută ele în a descifra textul sau împiedică aceasta?	

Mulțumiri

Autorii doresc să le mulțumească practicienilor de transmedia care și-au împărtășit istoriile. De asemenea, mulțumim familiilor noastre care ne-au sprijinit în timp ce am pregătit această lucrare.

Referințe bibliografice

1. Campbell, S., & Palmer, D. (nd.) Love Punks, digital creativity and young people making a difference. Murdoch University, Perth, Australia.
2. Davidson, D., Aldrich, C., Bates, B., Bizzocchi, J., Bozarth, J., Covannon, E.,... Walz, S.P. (2010). Education and training. In *Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences* (chapter eight). Retrieved from <http://thoughtmesh.net/publish/printable.php?id=309>
3. Dinehart, S. E. (2011, January 6). Transmedia storytelling defined. Retrieved from <http://narrativedesign.org/2011/01/transmedia-storytelling-defined/>
4. Fleming, L. (2013). Expanding learning opportunities with transmedia practices: Inanimate Alice as an exemplar. *Journal of Media Literacy Education* 5(2), 370-377. Retrieved from: <http://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol5/iss2/3>
5. <http://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1124&context=jmle>
6. Fox, G. (2013). iPad quest: ELL students create ePubs. *Voice of Youth Advocates*, 33(3), 28-29.
7. Herr-Stephenson, B, & Alper, M. (2013, March). T is for transmedia: Learning through transmedia play. Retrieved from http://www.joanganzcooneycenter.org/wpcontent/uploads/2013/03/t_is_for_transmedia.pdf
8. Holcomb, A. (2013). Born Digital: eBook publishing with teens [PowerPoint slides]. Retrieved from <http://www.slideshare.net/tulipsfromputin/born-digital-25643511>
9. Jenkins, H. (2007, March 27). Transmedia storytelling 101. Retrieved from http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
10. Lamb, A., & Johnson, L. (2010). Divergent convergence part 2: Teaching and learning in a transmedia world. *Teacher Librarian*, 38(1), 64-69.
11. Madden, M., Lenhart, A., Duggan, M., Cortesi, S., & Gasser, U. (2013, March 13). Teens and technology 2013. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/2013/03/13/teens-and-technology-2013/>
12. MindConnex. (2012, September). Iowa park high school teacher flips her classroom using Shakespeare. In Bits. Retrieved from: http://www.mindconnex.com/media/BrandyLoweryCaseStudy_Final.pdf
13. National Center for Education Statistics. (2012). *Number and internet access of instructional computers and rooms in public schools, by selected school characteristics: Selected years, 1995 through 2008*. [Table 120]. Retrieved from http://nces.ed.gov/programs/digest/d12/tables/dt12_120.asp
14. Purcell, K., Rainie, L., Heaps, A., Buchanan, J., Friedrich, L., Jacklin, Zickuhr, K. (2012, November 1). How teens do research in the digital world. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/2012/11/01/how-teens-do-research-in-the-digital-world/>
15. Purcell, K., Buchanan, J., & Friedrich, L. (2013, July 16). The impact of digital tools on student writing and how writing is taught in schools. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/2013/07/16/the-impact-of-digital-tools-on-student-writing-and-how-writing-is-taught-in-schools/>
16. Zickuhr, K., & Rainie, L. (2014, January 16). E-reading rises as device ownership jumps. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/2014/01/16/e-reading-rises-as-device-ownership-jumps/>

Traducere de Adrian VLADĂCA,
BPD

Copyright © 2014 by Jackie Parker and Rachel McDonald. Această lucrare este pusă la dispoziție sub termenii Creative Commons Atribuire 3.0 Unported License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

DAȚI-I BIBLIOTECII LIBERTATE: ADOLESCENȚII ȘI TINERII CA PRODUCĂTORI DE CONȚINUT ÎN BIBLIOTECA PUBLICĂ DIN HATULLA

Ilkka MARJANEN,

Hattula Public Library, Hattula, Finland;

Heli ROISKO,

Hattula Public Library, Hattula, Finland.

Abstract

In the recent years we have put a lot of effort in developing digital content for and with our young clients in the Hattula public library. This paper discusses three projects that were fulfilled during the years 2012-2013.

During the summer 2012 three teens who worked as summer help wrote, filmed, edited and acted in several digital videos that dealt with breaking common library stereotypes. Our goal was to increase client participation and human agency and on the other hand use our young clients' view in service design. The videos were subsequently published on our library's YouTube-channel. The following summer (2013) the summer workers developed an information retrieval game which doubled as a murder mystery. The idea of the game was to engage youth in to using library in a new way as a 'game board'. The summer workers' team produced a cinematic trailer for the game. The third part of the project during autumn 2013 was a digital story workshop for ninth graders (15 years) called 'What bugs you in Hattula?' The participants were asked to think of things that irritate young people living in Hattula; e.g. infrastructure, recreation possibilities, transportation. Working in groups they produced digital stories of their views and ideas.

We have been able to use the videos in promoting our library services and in developing co-operation with local schools. There has also been an evident growth in the amount of teens and young adults using the library in the

past two years. On the other hand, the project has had an effect on the employees of the library: we are now more open to new ideas and new ways of working, not to mention that we have learned to experiment more freely.

Keywords: *media education, young adults, teens, digital content, agency.*

* * *

1. Biblioteca noastră și mediul operațional

Hatulla este o localitate rurală, cu o populație de aproximativ 9700 oameni, în jur de 25% din aceștia fiind sub vârsta de 20 de ani. Se află lângă orașul Hämeenlinna, cu o populație de 68 000. Calea ferată și autostrada din Helsinki până la Tampere trec prin Hatulla, deci, suntem localizați în preajma unor rute principale de trafic. Geografic, Hatulla ocupă o suprafață vastă, din care cauză distanța dintre centru și satele de la periferie poate ajunge până la 30 km. Localizarea în preajmă a unui oraș mai mare înseamnă că, în pofida faptului că Hatulla este un mediu rural, oricum ne întâlnim cu destule probleme suburbane, mai ales ce țin de tineret și familiile lor.

Biblioteca noastră este o parte integrală a Serviciilor de Cultură și Educație, împreună cu școlile, serviciile pentru tineri și educația preșcolară a copiilor. Avem o bibliotecă principală și una mobilă. Personalul constă dintr-un director de bibliotecă și de servicii culturale, un bibliotecar, patru voluntari de bibliotecă

și un conducător auto pentru biblioteca mobilă.

Bugetul nostru constituie aproximativ 460 000 € pe an, iar suma anuală a creditelor – în jur de 150 000. Biblioteca Hatulla face parte din consorțiul *Vanamo 2*, împreună cu biblioteca orașului Hämeenlinna și biblioteca publică din Janakkala.

Principalii noștri parteneri, cu care cooperăm intens, sunt școlile. Există cinci școli primare: una în centru, la aproximativ un kilometru de bibliotecă și alte patru situate în satele din jurul comunității. Biblioteca noastră mobilă vizitează aceste școli săptămânal. Există, de asemenea, o școală generală și un liceu în centrul localității. De asemenea, în Hattula mai sunt și câteva grădinițe. Din septembrie până în mai organizăm o dată pe săptămână *Ora poveștilor* și grupele de grădiniță vizitează aceste ore în mod regulat.

Există și alte modalități de cooperare. Bibliotecarul nostru este un membru activ al rețelei profesionale Hattula-Verkko, care include toți membrii serviciilor educaționale, ai serviciilor pentru tineret, ai serviciilor sociale și ai sectorului trei. Lucrăm strâns și cu tinerii lucrători ai municipiului, în special, atunci când planificăm evenimente și proiecte culturale mediatice. Anul trecut directorul bibliotecii noastre a luat și el parte la planificarea unei noi școli primare, preconizată să se deschidă în 2016.

2. Concentrarea pe educația media

În Finlanda, Ministerul Educației și Culturii și Asociația Finlandeză de Biblioteci au inițiat o solidă pentru dezvoltarea educației media în bibliotecile publice la începutul anilor 2000. A fost implementat un proiect, fiind coordonat de Asociația Finlandeză de Biblioteci din 2007 până în 2011, care a produs publicații privind educația media în biblioteci, a dezvoltat metode noi în domeniu și a organizat cursuri de studii pentru bibliotecari din diferite regiuni ale Finlandei. Heli Roisko, pe atunci

bibliotecară în Biblioteca publică din Hattula, a finalizat acest curs în anul 2009. Ea a promovat ideea de cultură mediatică în Hattula-Verkko cu un succes moderat. Ilkka Marjanen a început să lucreze în Biblioteca din Hattula acum trei ani. Acesta avea o bază în educația artistică și producția culturală. A fost interesat imediat de ideea dezvoltării culturii mediatice în bibliotecă. Astfel, a finalizat studiile în domeniul culturii mediatice la Universitatea de Științe Aplicate HUMAK în 2013.

În zilele noastre, educația media este o parte integrală și importantă a lucrului bibliotecilor finlandeze. Cu toate acestea, se observă o diferență sesizabilă între felul în care diferite biblioteci își execută proiectele educaționale în domeniul dat. Spre exemplu, dacă e să comparăm biblioteca noastră și biblioteca din vecinătate din Hämeenlinna (cu resurse și personal mult mai mare numeric), putem afirma că noi am reușit să implementăm mult mai multe proiecte pe parcursul ultimilor trei ani.

De asemenea, am fost rugați să prezentăm materialul nostru privind educația media în Hämeenlinna. Acestea ne demonstrează că, atât timp cât este inspirație, este posibil de a obține rezultate bune, chiar dacă celelalte resurse sunt limitate. Destul de des poți auzi cum oamenii regretă faptul că în biblioteci nu este suficient echipament pentru a preda educația media, ori că acest echipament este foarte scump. Noi am filmat toate clipurile video și tot materialul digital cu ajutorul unei singure camere digitale de luat vederi, două tablete, un laptop și, desigur, cu ajutorul mai multor idei creative – de fapt, asta e tot de ce aveți nevoie.

3. Dați-i bibliotecii libertate – proiectele Spargerea stereotipurilor

În cadrul primului proiect legat de cultură mediatică, scopul nostru era să achiziționăm echipament pentru a face posibilă crearea materialului digital și distribuirea

lui în afara limitelor bibliotecii. Clădirea bibliotecii noastre a fost construită încă în anii '90, de aceea spațiul și numărul limitat de camere nu ne permite fizic să le oferim studenților bagajul necesar de cunoștințe în ceea ce ține de abilitatea preluării informației necesare din diferite surse. Lecțiile le petrecem în cea mai mare parte în școli, iar clipurile video ne permit să propunem serviciile noastre și aranjarea materialului pe rafturi în formă digitală. Pe parcursul perioadei acestui proiect, împreună cu instructorii noștri de vară, am filmat patru clipuri video. Ei au decis să facă trei clipuri despre cele mai răspândite stereotipuri pe care tinerii și nu numai le au în privința bibliotecilor, și să le combată printr-o abordare originală comică. Cel de-al patrulea clip era bazat pe fapte și avea ca scop de a le face utilizatorilor cunoștință cu unele aspecte ale activității bibliotecii precum tipurile de achiziții și acces, serviciile de bibliotecă, amenajarea materialului pe rafturi etc.

Detectivul: crima-mister

La începutul fiecărei veri, noi participăm la evenimentele de vârf ale comunității noastre: organizăm *Seara aventurilor*, unde invităm autori de romane polițiste, mai cunoscuți și / sau pe cei care-s de abia la începutul carierei lor. De asemenea, organizăm *Noaptea bibliotecii*, un eveniment care durează până la miezul nopții și are un program cultural foarte variat, care include: ateliere meșteșugărești, discuții despre cărți, karaoke poetic etc. Anul trecut am organizat un astfel de joc tip crimă-mister pentru utilizatorii noștri, în care aceștia au jucat două seri la rând. Locul acțiunii a fost Hatulla, anii 1920, cu dezvoltarea acțiunii după motivele romanelor de aventuri scrise de Agatha Christie și în stilul Deceniului Furtunos. În această istorioară este vorba despre o tânără și frumoasă bibliotecară care a fost ucisă, iar toți participanții au fost rugați să joace rolul unor detectivi privați. Câteva indicii au

fost înscrise pe foițe și ascunse prin bibliotecă, iar câteva au fost postate pe site-ul și pe pagina noastră de Facebook. Oamenii s-au dovedit a fi foarte interesați de această joacă și, spre sfârșitul *Noptii bibliotecii*, am avut o adunare de tipul adunărilor din romanele polițiste ale Agathe Christie, unde adevăratul criminal era dezvăluit în fața tuturor după un șir de discuții înflăcârate. Am avut și o actriță în rolul detectivului principal. Această vară planificăm o altă astfel de joacă, de data aceasta plasând acțiunea în anii '70.

Aceste crime-mistere ne-au ajutat să găsim metode noi de a-i învăța pe adolescenți cum să preia informația. I-am rugat pe voluntarii noștri de vară să proiecteze și să realizeze atât joaca, cât și trailerul pentru promovarea acesteia. Acești trei tineri au fost „echipa noastră de vis” – ei au scris scenariul, l-au jucat, l-au filmat și au editat totul de sine stătător. Protagonistul trailerului este, de fapt, un ochi, care începe să investigheze moartea bibliotecarei, ghidându-se după diferite indicii ascunse prin bibliotecă și pe site. Bazându-ne pe experiență, suntem ferm convinși că prin posibilitatea oferită tinerilor de a gândi și de a-și manifesta liber abilitățile, aceștia învață ce este responsabilitatea și cum să-și construiască propria lor agenție.

Ce te deranjează în Hatulla?

La finele anului precedent am mai realizat un atelier de povestiri în formă digitală cu copiii din clasa a 9-a a școlii generale, împreună cu profesorul lor. Prin intermediul voluntarilor, am putut observa că tinerii, de fapt, au o mulțime de idei relevante, dar există puține forumuri unde ar putea să le expună. Din acest considerent, povestirile digitale par a fi niște mijloace eficiente de combinare a ideilor tinerilor cu imaginile, filmele și în general tehnica digitală.

Participanții au fost rugați să se gândească ce ar trebui să-i neliniștească pe

tinerii din Hatulla, spre ex.: infrastructura, transportul public, posibilitățile de agrement – orice le pare relevant. Lucrând în trei grupuri, participanții au realizat niște reproduceri digitale ale ideilor sale. Aceștia au făcut povești digitale despre problemele de transport, posibilitățile de sport și problema cvadriciclor pe autostrăzile din Hatulla, cele din urmă fiind foarte populare printre adolescenții din localitate. Povestirile au fost transmise, mai întâi, Consiliului Municipal, în decembrie 2013. În municipiile și orașele din Finlanda există consilii de tineret, dar tinerii ar putea folosi cu mai mult succes, metode audiovizuale și digitale de comunicare a mesajului lor.

4. Rezultatele și viitorul

Biblioteca Publică din Hattula a putut să utilizeze videoclipurile în promovarea serviciilor sale și în dezvoltarea cooperării cu școlile locale. La fel am observat o creștere semnificativă în ceea ce privește numărul vizitatorilor adolescenți și tineri ai bibliotecii noastre pe parcursul ultimilor doi ani. Chiar dacă nu toți din aceștia fac împrumuturi, ei oricum simt că sunt mereu bineveniți în biblioteca noastră pentru a se socializa sau pur și simplu pentru a-și petrece timpul liber. De asemenea, am devenit unul dintre cei mai solicitați angajatori pentru diferite munci de vară în localitatea noastră.

Pe lângă aceasta, proiectul i-a afectat și pe angajații bibliotecii: acum suntem mult mai deschiși pentru idei și metode noi de lucru, nemaivorbind și de libertatea cu care ne-am învățat a experimenta. Pentru a vă convinge, accesați videoclipul *Hattula Library Harlem Shake* pe canalul nostru YouTube. Tot personalul bibliotecii a luat parte la filmarea acestui video, toți fiind foarte entuziasmați atât de rezultat, cât și de procesul filmării propriu-zis. De fapt, am primit și mesaje din partea altor colegi care au afirmat că nu și-ar permite să facă așa ceva. Am mai arătat acest video

și în școli, chiar înainte de a începe sesiunea de discuții despre cărți. Treizeci de secunde au fost suficiente pentru a spulbera stereotipurile, deja prăfuite, despre bibliotecari.

Recent am început să cooperăm cu un nou centru de arte din Hämeenlinna, Centrul ARX de Arte pentru copii și tineri. Administrația bibliotecii a decis recent să construiască o școală pentru activități noi. Pe parcursul anilor de școală elevii vor pași pe „calea culturii mediatice”. Aceasta înseamnă că educația media va fi o parte integrală a programului fiecărui elev, iar biblioteca noastră va avea un rol semnificativ în realizarea proiectului.

Curriculumul național pentru învățământul preșcolar și cel de bază se reînnoiește la momentul actual. Scopul Consiliului Național Finlandez al Educației este de a încuraja părinții și elevii de a participa la acest proces. Planul de învățământ național, renovat și finisat, va apărea la sfârșitul anului 2014. Următoarea treaptă a acestui proces de reînnoire este planificarea programei de studiu local, bazată pe cel național. Biblioteca va participa și ea în acest proces, scopul nostru fiind integrarea serviciilor de bibliotecă și a culturii mediatice în noul plan de învățământ. Principalele idei din curriculumul național de bază sunt pedagogia multilaterală și studiile bazate pe fenomene. Suntem încrezuți de faptul că aceste idei se combină bine cu proiectele noastre privind educația media și orientată spre agenții.

Aceste proiecte mici ne demonstrează că biblioteca de azi poate servi drept platformă de promovare a conținutului creat la nivel local și, ce e și mai important, poate contribui la reducerea decalajului digital dintre tineri și adulți. YouTube și alte platforme sociale s-au dovedit a fi niște canale utile pentru promovarea serviciilor de bibliotecă, a evenimentelor și materialelor acesteia, precum și pentru

interacțiunea cu utilizatorii noștri mai tineri. Tindem să lărgim aceste proiecte pentru a atrage și mai mulți adolescenți și tineri, fără a pierde din vizor și celelalte grupe de vârstă. Obiectivul nostru este de a consolida rolul Bibliotecii Publice din Hattulla la dezvoltarea școlilor și a serviciilor pentru tineri. Educația media rămâne a fi obiectivul nostru strategic principal pentru viitorul apropiat. Vom lua neapărat în considerație competențele în domeniul culturii mediatice, atunci când vom angaja la serviciu persoane noi. Deci, rămâne doar să vă spunem că bibliotecile ar trebui

să ofere tot mai multe posibilități de exprimare pentru tineret și atunci vom rămâne plăcut surprinși de rezultat.

*Traducere de Valeria ȚURCANU,
Biblioteca Centrală,
Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”*

Copyright © 2014 by Ilkka Marjanen and Heli Roisko. Această lucrare este pusă la dispoziție sub termenii Creative Commons Atribuire 3.0 Unported License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

TRANSMEDIA STORYTELLING CA INSTRUMENT AL EDUCAȚIEI

*David V. LOERTSCHER,
San Jose State University, San Jose, California, SUA;
Blanche WOOLLS,
San Jose State University, San Jose California, USA*

Abstract

Transmedia storytelling provides an opportunity for librarians to engage their students in creative activities which lure students into reading by building from the basic story into a world of cooperative group work and collaborative intelligence. The research into creativity confirms the contribution transmedia storytelling offers to students who do not fit a traditional mode, and who, if never allowed to be creative in the classroom either drop out of school or become passive learners, and their possible long-term contributions are lost to the future. A new experience, makerspaces, is introduced and proposed as a way to allow students to move toward achieving their full potential.

It provides a template for writing papers for the 2013 IFLA conference. Full papers should be no longer than 4000 words. For your paper to be accepted it must be formatted as a Microsoft Word file (.doc or .rtf), 10 MB or

less in size, including pictures & diagrams and should be written in compliance with these instructions.

Keywords: *transmedia storytelling, makerspaces, library services, tehnology.*

* * *

Un context comun, în care transmedia storytelling este mediatizată, îl constituie apariția mai multor tipuri de mashup-uri multimedia legate de produse comerciale, cum ar fi The Matrix, Spiderman și Coca-Cola. Când această lucrare va fi prezentată, a doua Conferință Transmedia Storytelling Dreams ale Societăților Comerciale, ținută în Portugalia, va fi încheiată. Aceste două conferințe se desfășoară în jurul așteptărilor pe care le au participanții la produsele lor, direcționând creativitatea spre consumismul final. Oricum, transmedia storytelling oferă o oportunitate pentru scopuri educaționale benefice. Astfel de îmbunătățiri pot atrage elevii către lectu-

ră, permițându-le să construiască dincolo de poveste.

Transmedia storytelling

Povestirea transmediatică a reprezentat o explozie în lumea divertismentului și învățării „prin mai multe canale de livrare, în scopul de a crea o experiență unificată și coordonată de divertisment. În mod ideal, fiecare mediu are propria contribuție la desfășurarea poveștii”. Wendig scurtează, sugerând „transmedia” ca un singur cuvânt descriptiv și îi dă o definiție filosofică, dincolo de definiția tehnică: „Permite investiția publicului și îi permite să acționeze în calitate de colaboratori; povestea s-a dorit a fi un experiment transmedia de la bun început.” Oricare ar fi, definiția sa „are puterea de a face orice subiect mai viu și mai personal.” Gutierrez menționează că aceasta nu este în competiție cu eforturile comerciale de a atrage vânzări.

Când este efectuată cu chibzuință, transmedia nu se referă doar la explorarea unor noi platforme trendy sau creșterea fluxurilor de venituri suplimentare pentru producătorii lacomi de conținut. Mai degrabă permite participarea la o relație cu efecte mai puternice și mai originale. Acest tip de transmedia nu apare ca un adaos strălucit la planul de învățământ, dar devine un mod simplificat de a încorpora instruirea în domeniul media și al tehnologiei.

Jenkins ne dă cele șapte, în opinia sa, principii ale *Povestirii transmediatice*:

- Răspândire vs. Instruire;
- Continuitate vs. Multiplicitate;
- Imersiune vs. Extractibilitate;
- Construirea lumii;
- Serialitatea;
- Subiectivitatea;
- Performanța.

Audiența sa face parte din sectorul de afaceri, despre care menționează că chiar dacă proiectele independente care utilizează toate formele media sunt eficiente,

colaborarea intensă este „forma estetică ideală pentru o eră a inteligenței colective.” Provocarea este de a muta acest fenomen în mediul educației de bază. Un nou efort spre extinderea creativității elevilor este oportunitatea oferită de către bibliotecari de a construi spații pentru experimentare numite makerspaces care vor fi tratate în profunzime mai târziu.

Strategia de a folosi povestirea transmediatică constă nu numai în dezvoltarea creativității, dar trebuie să fie folosită în efectuarea cercetărilor, promovarea înțelegerii profunde și dirijarea ei spre soluționarea problemelor ce țin de provocările locale, naționale și globale. Strategia propusă este de a angaja abilitățile excelente ale povestitorilor transmedia în lumea învățării atât formale, cât și informale. Noi propunem trei etape de dezvoltare odată cu apariția povestitorilor:

- expertiza personală;
- lucrul de cooperare în grup;
- inteligența de colaborare.

Expertiza personală

Într-un cadru de învățământ, angajarea într-o temă, ca cea a fascinației față de Star Wars sau față de un personaj de benzi desenate, invită cititorul sau consumatorul să folosească tehnologia ca o exprimare creativă. Interesul conduce către înțelegerea profundă a conținutului, texte, idei, acțiuni, rezultând mai întâi în dezvoltarea competențelor în domeniul diferit tehnologiei și, de asemenea, în demonstrarea expertizei personale. Cunoștințele de fundal ale celor care studiază individual le permit de a concepe și implementa un proiect. Cu toate acestea, provocările mai mari sunt soluționate atunci când expertiza fiecărui individ este inclusă într-un grup.

Munca de cooperare în grup

Când se cooperează cu alții pentru a crea un produs, cum ar fi un videoclip sau mashup, provocarea este de a pune

împreună în secvențe fără cusur sunete, imagini, acțiune, muzică sau alte media într-o extensie a originalului. O mare parte a cercetărilor efectuate lucrând în grup au loc în învățământul superior, mai degrabă decât în cel de bază. Acesta este cazul în care cercetătorii se străduiesc pentru venit și promovare, în timp ce, venitul cadrelor didactice din învățământul de bază, nu se bazează pe rapoartele studiilor de cercetare. Un studiu de cercetare a interacțiunii eficiente de grup, a testat utilizarea e-book-urilor de generație următoare, cu capacități de partajare și de AutoCAD, pentru a promova învățarea prin reflecție și schimb de idei, și a constatat că aceasta chiar a promovat experiențele de studiu ale elevilor.

Un alt studiu a testat utilizarea jocurilor 3D de învățare în grup, într-o setare scrisă de joc pentru învățământul profesional. S-a observat că profesorul a avut un rol deosebit în a ajuta grupurile să dezvolte cunoștințele de colaborare.

Într-un studiu în care participanții erau video-înregistrați, Webb et al., s-au explorat relațiile dintre conversațiile elevilor și practicile profesorilor în sălile de clasă de matematică din școlile elementare. Ei au descoperit că nivelul de angajare al elevilor în explicațiile detaliate ale ideilor și strategiilor fiecăruia, de rezolvare a problemelor, au influențat realizarea lor. Profesorii din cadrul studiului au implementat diverse practici de instruire, dar practicile ce au urmat, au stabilit dacă elevii lor au devenit o parte a ideilor altora la un nivel ridicat.

Abilitatea cadrelor didactice de a gestiona lucrul de grup în sala de clasă, potrivit unui studiu de cercetare efectuat de Forslund-Frykedal și Chiriac, a fost testată împreună cu presupunerile lor de efect asupra dorinței de a folosi lucrul în grup. Ei au descoperit că profesorii au presupus că elevii ar însuși doar cum să colaboreze,

nu și cunoștințele ce țin de obiectul de studiu.

Trecând la cercetarea din învățământul superior, pentru a compara impactul învățării prin cooperare asupra elevilor terțiari englezi, Ning și Hornby au studiat două clase repartizate aleatoriu la o universitate din China de Nord, una cu grupuri de cooperare și una cu instrucțiuni pentru toată clasa. Ei au observat că, din cele șase aspecte ale motivației învățării, doar motivația intrinsecă a arătat diferențe semnificative; și, în proces, un rezultat trecut în inteligență de colaborare, e mai mare decât suma de bucăți ale eforturilor aparte de cooperare.

Zeitan și Abdulgader ne amintesc că cultura are un impact asupra capacității elevilor de a lucra cu ușurință într-un grup. Ei au testat proiecte de grup în două universități, una în Statele Unite și cealaltă în Qatar, și au constatat că corelația pozitivă semnificativă între satisfacția de echipă și performanța grupului a fost doar pentru studenții din SUA.

Inteligența de colaborare

Subiectele educaționale pot începe ca *tinkering* (reparație, dezasamblare) cu cercetarea inițială a lumii textuale, dar în curând merge dincolo de doar un experiment tehnologic, spre noi forme de exprimare creativă, metode inovatoare de prezentare a ideilor, cu mult dincolo de ceea ce creatorul originalului ar fi putut imagina. Acestea sunt ancorate în lumea creativității. În activitatea de cooperare, fiecare membru al grupului ar putea fi responsabil de o bucată din proiectul final, cum ar fi sunetul, scenariul, filmarea, editarea. Într-o experiență de inteligență de colaborare, diferiți membri calificați își combină talentele pentru a construi ceva care nu ar fi putut fi realizat de către o persoană în mod individual. În acest caz, ei accesează adevărata creativitate, inovație și antreprenoriatul.

Lumea creativității

S-a scris mult despre creativitate în studiile generale de cercetare și cele aplicate direct la educație. Dar ce este, de fapt, creativitatea?

Definițiile creativității abundă în literatura de specialitate. Conform unora, creativitatea este limitată la arte, unde aceasta se demonstrează prin picturi sau sculpturi ale artiștilor, simfonii sau opere ale marilor muzicieni. Cea care este utilă pentru un educator înseamnă: a face sau a produce ceva util, care este original sau mai bun. Aceasta îmbunătățește fiecare aspect al vieții prin aducerea schimbării și dezvoltării în domeniul artelor, inovației științifice, dezvoltării economice, precum și orice altă năzuință. Creativitatea cere climat creativ, atitudine creativă și gândire creativă.

Cercetarea

Această secțiune explorează lumea creativității prin prezentarea nu numai a rezultatelor studiilor de cercetare pe tema creativității, ci prin examinarea și prezentarea unor exemple de storytelling de actualitate într-un mediu transmedia. Prin aceasta, sperăm să încurajăm bibliotecarii, și ei, la rândul lor, să ajute profesorii, în primul rând, să recunoască în tineri înclinația creativă și să ofere atât un mediu, instrumente, cât și încurajarea de a explora mai mult decât doar produse comerciale, să-i provoace la noi și interesante căi prin care se va apela la ei, în cazul în care doresc să aducă o contribuție societăților globale. Este o lume cu totul nouă și interesantă.

Trei cărți recente asupra creativității oferă trei puncte de vedere diferite, unul despre dezlănțuirea potențialului creativ în fiecare persoană, altul despre construirea lui, bazându-se pe eșecuri, și ultimul – despre construirea în limitele unui șablon. Kelly și Kelly definesc încrederea creativă ca „un mod de a experimenta lumea, care generează noi abordări și soluții.”

După patru decenii de experiență, o profesoară de școală elementară și-a restructurat planul de învățământ, în plan de provocări. În loc de a preda discipline abstracte, ea a creat proiecte care acopereau aceleași subiecte, dar au provocat elevii să iasă din limita băncilor lor și să gândească mai critic. Rezultatele testărilor lor s-au îmbunătățit, dar, ceea ce e mai important, părinții și-au observat copiii ca fiind mai curioși și mai captivați.

Acești cercetători susțin construirea unei rețele de sprijin creativ cu scopul ca aceasta să ia o parte din presiune de pe individ de a face orice proiect de succes, singur.

Lewis oferă o relatare lungă despre cei care au construit bazându-se pe eșecurile lor, continuând să meargă înainte, și cum înfrângerile le-au permis să se ridice din nou. Exemplele ei sunt din lumea artelor, precum și a oamenilor de știință și de științe sociale. Avocatul Charles Black Jr., care a făcut parte din echipa legală 1954 pentru cazul Brown v. Board of Education care a provocat Curtea Supremă a SUA să declare segregarea „ilegală”, mărturisește despre participarea sa la un dans în Austin, Texas, și audierea unui trompetist, muzician de jazz. În acel moment, el a recunoscut geniul lui Louis Armstrong, iar această experiență l-a ajutat să depășească eșecul său anterior de a recunoaște o viziune mai extinsă a omenirii. Aceasta oferă o imagine total diferită de creștere din eșec.

Justiția socială, indiferent de tip, vine de la ceva mai mult decât critică și contraziceri, dar de la lupta cu aparentul eșec care ne urmărește și pe care e preferabil să nu-l găzduim, prăpastia dintre ceea ce este și ceea ce ar trebui să fie.

Creatorii adevărați sau inventatorii au străbătut căile lor mai întâi în calitate de utilizatori, apoi ca meșteșugari în lumea experimentării, iar în cele din urmă în lumea creației, invenției și chiar a antrepren-

noriatului. Small speră ca bibliotecarii din școli să își asume responsabilitatea pentru luminarea căii pentru acești studenți. În studiul său de cercetare, ea descrie 84 de „copii inventatori” de succes din clasele 4-8. Ea încurajează bibliotecarii din școli să ofere „spațiul just” pentru „miile de elevi din școlile noastre, care ard de pasiunea creării inovațiilor și au nevoie doar de cineva pentru a-i ghida și educa”.

Profesorii și mulți bibliotecari din școli par să prefere structura și se simt confortabil în a permite elevilor libertatea de a colabora, a lucra în grupuri și de a crea. Fostul președinte al Asociației Americane de Psihologie, JP Guilford, în 1950 a propus conceptul de „gândire divergentă”, iar creativitatea, o trăsătură care ar putea fi testată, a fost definită prin fluentă, flexibilitate, originalitate și elaborare. Acest lucru nu s-a bazat pe cercetarea empirică, dar subiectul a continuat să-l intrige și, la începutul anilor 1970, el a efectuat un studiu de creativitate cu un puzzle de nouă puncte, conectând punctele prin doar patru linii drepte fără a lua creionul de pe foaie. Acest „test” a condus la sintagma „gândirea în afara cutiei” (thinking outside the box).

Boyd și Goldenberg vin cu „spulberarea celui mai mare mit despre creativitate: că ar fi avut nevoie de gândire în afara cutiei.” Premisa lor este că „mai multă inovare – mai rapidă și mai bună – se produce atunci când se lucrează în interiorul propriei lumi familiare”, în interiorul lumii proprii folosind un șablon. Ei oferă cinci șabloane sau tehnici, precum scăderea, împărțirea, înmulțirea, unificarea sarcinilor și atributul dependenței. Definițiile includ explicații pentru fiecare dintre ele, cum ar fi substrația acoperitorii de urechi din căști pentru a crea căștile mici ce atârână acum din urechile tuturor. Invenția lui Benjamin Franklin – ochelarii bifocali – a avut ca urmare înmulțirea lentilei într-o

pereche de ochelari tradiționali pentru persoanele mioape, cu lentile pentru hipermetropie (multiplicare). Unificarea sarcinilor este demonstrată prin introducerea de reclame pe autobuze, și atributul dependenței descrie cum atunci când un lucru e modificat, se schimbă și altceva, prin exemplul ștergătoarelor de parbriz care își schimbă viteza când cantitatea de ploaie scade sau crește. Ei continuă să susțină teoria lor menționând imensa productivitate a muzicienilor Paul McCartney și John Lennon „care au descoperit modele de succes în muzică și au creat un set sofisticat de șabloane reutilizabile de producere a muzicii, care le-a permis să genereze hituri unul după altul”. Prin utilizarea acestor instrumente se merge de la o idee creativă la generarea acelei idei până devine valoroasă.

Un model de creativitate este *Traietoria creativă* a lui Beghetto și Kaufman care are creatorii „cu C mare” (genii legendari, fenomenali). „c mic” sunt primele eforturi cu studiile repetate, și interpretarea experiențelor și a acțiunilor este „mini-c.” „Pro-C reprezintă un nivel ridicat, dar nu ca „C mare”. Acești cercetători au efectuat un studiu ulterior pentru a determina dacă persoanele neprofesioniste recunosc acești patru C și pentru a vedea ce cred noncercetătorii cu privire la convingerile culturale, capacitatea de a diferenția între nivelurile de dezvoltare creativă și eforturile noncreative. Dacă acest studiu ar fi fost efectuat cu părinții, mai degrabă decât cu studenți de colegiu, rezultatele ar fi putut oferi mai mult decât măsurări ale capacității de a evalua nivelul de dezvoltare creativă.

Încurajarea abordării creative la studenți

Dacă se acceptă premisa că curiozitatea poate conduce la creativitate, atitudinile și acțiunile părinților și a profesorilor reduce la tăcere de multe ori copilul înce-

pând cu vârsta de doi ani, care întreabă în-continuu: „De ce?” Profesorii cu săli de clase mai mari preferă studenți liniștiți, mai degrabă decât pe cei agitați care au nevoie de un răspuns „an afară țintei”. Arone și Small oferă sugestii despre cum educatorii ar putea încuraja curiozitatea de a învăța și împărtășesc ARCS Schița Modelului Motivațional al lui Keller, cu ale sale patru scopuri generale motivaționale, incluzând atenția, relevanța, încrederea și satisfacția, toate pentru a promova motivația intrinsecă și angajamentul cognitiv.

Starko consideră că profesorii și bibliotecarii pot lucra împreună pentru a oferi creativitate în sala de clasă. Cele trei chei ale sale implică o sală de clasă prietenoasă și creativă, cu suport pentru motivația intrinsecă și predarea abilităților și atitudinilor de creativitate, cu ordonanța că bibliotecarii trebuie să amplaseze cărți care vor sprijini gândirea creativă. Ultima sa cheie este de a învăța metodele creative ale disciplinelor, ajutând să înțeleagă ideile mari, precum și tehnicile și obiceiurile persoanelor creative în domeniu, să exploreze problemele, precum și faptele și normele ce reglementează acest domeniu.

O tendință în creștere în unele țări cunoscute ca makerspaces sunt locurile unde mințile creative de toate vârstele se adună pentru a crea, a construi, a gândi și a produce idei proaspete, rezultate și soluții la probleme. Crearea makerspace-urilor poate fi costisitoare, mai ales în cazul în care se consideră o imprimantă 3D un element esențial, deși acestea devin tot mai puțin și mai puțin costisitoare. Cu toate acestea, școlile nu au nevoie neapărat de acest nivel pentru a începe. Și într-adevăr, la fel ca și materiale de referință odată mutate din bibliotecă în clasă, în cazul în care o bibliotecă este prea plină de mobilier, „ingredientele” pentru un makerspace pot fi plasate pe un cărucior mobil pentru a fi deplasate spre o sală de

clasă. Bibliotecarii creativi pot face multe cu puțin; conceptul, odată pus în aplicare, poate crește cu membrii comunității, care pot deja face voluntariat la un mentor într-o bibliotecă școlară, obținând ajutor de la alte persoane din comunitate.

Un mare număr de resurse sunt disponibile în literatura periodică de specialitate și în formă de carte pentru cei care sunt interesați de acest concept. Modelul uTEC Maker de mai jos descrie calea indivizilor creativi și se aplică creatorilor Transmedia.

În ilustrația Modelului uTEC Maker, ca indivizi, elevii devin „creatori” (makers). Ei pornesc ca utilizatori ai unei anumite tehnologii sau produs și „folosesc” produsul în modul în care a intenționat creatorul. Acest lucru ar putea fi aplicat la multe domenii, cum ar fi redarea unei piese de pian în modul în care a intenționat compozitorul sau a juca într-un joc pe calculator așa cum a fost gândit de la bun început. Cu toate acestea, creatorii, fie devin plictisiți sau nemulțumiți de original și încep o fază de tinkering (reparație, dezagregare) în care încep să-și facă de cap cu originalul. În muzică, acest proces este cunoscut sub numele de aranjament. În jocuri, tinkering este un descriptor potrivit.

Când makerii trec la etapa următoare, ei încep a lua în serios experimentarea și aduc schimbări, testând idei noi legate de muzică sau un joc construit de altcineva. Ei încearcă să modifice originalul și, în modificările lor, confruntându-se cu încercări și eșecuri, încep să renunțe la original în favoarea a ceva unic și nou. Continuând pe calea lor, adevărații creatori intră în lumea creației unde proiectează, inventează și chiar devin antreprenori. De-a lungul acestei călătorii, ei au dezvoltat abilități utile și dispoziții necesare pentru realizarea unui scop; un nou mod de gândire, tehnică, idee sau invenție. Ca mentori adulți, dacă noi, bibliotecarii, recunoaștem aceste etape de creație, putem încuraja, sprijini și

călăuzi tinerii noștri pe calea lor, mai degrabă decât a duce dispute despre ceea ce ar putea fi considerat comportament inadecvat sau ciudat.

Adoptarea Transmedia Storytelling la educația oficială

Mulți profesori și adulți strivesc creativitatea, deoarece de multe ori nu îndeplinește așteptările pe care adulții le-au stabilit pentru copii și adolescenți. Practicile formale de evaluare educațională și testarea națională determină de multe ori cadrele didactice să creeze grile rigide sau așteptări de rezultate pe care elevii trebuie să le realizeze. De exemplu, o lucrare de cercetare poate fi evaluată pe baza unui set strict de orientări, inclusiv organizarea, citarea, stilul scrierii, formatul și media acceptabile. Dacă un elev creativ deviază de la orientările oficiale, eforturile lor sunt de mai multe ori „apreciate ca fiind joase”, mai degrabă decât recunoscute. Studenții care sunt pedepsiți pentru creativitatea lor încetează să mai încerce, deoarece nu pot avea succes în jocul de școlarizare prin comportamente care sunt considerate perturbatoare, prin gândirea „în afara cutiei” și rezultate diferite. În cazul în care adultul încearcă să pregătească elevul pentru învățământul superior, unde pentru a fi acceptați există cerințe stricte ce trebuie îndeplinite, se regăsește într-o dilemă, dacă să recunoască creativitatea și ingeniozitatea, cu prețul de a se întreba dacă studentul ar putea de fapt realiza un rezultat acceptabil în mediul academic.

Rezultatul în educația oficială este de multe ori mai degrabă o judecată decât o abordare. Elevul fie procedează într-un anumit mod, fie deloc. Și, noi nu știm cum să recompensăm creațiile pe ambele niveluri. Exemple de eșecuri în educația oficială, dar de dezvoltare a antreprenoriatului de succes și invenției, abundă în întreaga lume. Cei mai perturbatori, dar creativi

studenți au abandonat sistemul care îi considera perturbatori. Exemple din SUA includ pe Thomas Edison și din Germania pe Albert Einstein.

Una dintre ideile adesea citate a venit din primele zile de existență a Companiei „Apple Computer”: „În cinstea nebunilor. Inadaptaților. Rebelilor. Scandalagiilor. Cuie rotunde în găuri pătrate. Cei care văd lucrurile diferit. Ei nu sunt legați de reguli. Și ei nu au respect pentru status quo. Îi puteți cita, puteți să nu fiți de acord cu ei, îi puteți glorifica sau defăima. Dar singurul lucru pe care nu îl puteți face este **să-i ignorați**. Ei sunt cei care schimbă lucrurile. Ei împing rasa umană înainte. Și, în timp ce unii îi pot considera nebuni, noi îi vedem ca adevărate genii. Pentru că cei care sunt suficient de nebuni încât să creadă că pot schimba lumea, sunt cei care o schimbă cu adevărat.”

Atât profesorii, cât și bibliotecarii înțeleg astfel de elevi în procesul normal de învățământ, iar în cazul în care adulții se angajează în discuții despre creativitate, ingeniozitate, inventivitate și gândirea în afara cutiei, ei pot stimula abilitățile lor. Apoi, împreună, ei pot crea modalități simple de a recunoaște și a **premia** acest tip de comportament. Utilizând Modelul uTEC Maker, ei pot ajuta elevii să recunoască comportamentul creativ și modul în care acesta nu poate perturba învățământul formal, ci să contribuie la acesta. În cazul în care bibliotecarii par să nu atragă interesul profesorilor într-o astfel de recunoaștere, atunci ei pot stimula acest comportament de sine stătător, în mediul bibliotecii. Noi bibliotecarii de școală, credem că îndeplinim acest lucru independent, de zeci de ani.

Diferența de-a lungul timpului a constituit-o apariția diverselor tehnologii perturbatoare, în ultimul deceniu. Aceasta include imprimante 3D, numeroase programe software de colaborare, cum ar

fi modelarea și compoziția muzicală 3D, algoritmi open source, dispozitive de detecție, tehnologii hacking, programe care gestionează seturi mari de date, fotografii digitală și o gamă largă de dispozitive noi. Întrebarea pentru bibliotecari este cum să țină pasul și să ofere oportunități de a îmbrățișa noile tehnologii, pentru a crea posibilitățile de creativitate și invenții.

Poate câțiva indicatori ar putea ajuta bibliotecarii să împingă limitele, cu indivizi aparte și grupuri de elevi. În fluxul normal de lucru, încercați să recunoașteți următoarele:

Elevii vorbind despre folosirea social media și a tehnologiilor care le plac.

Observați creațiile inteligente ale elevilor ce nu sunt asociate cu munca lor școlară și vorbiți cu ei despre ceea ce fac.

Recunoașteți necesitatea de a avea în bibliotecă tehnologiile „perturbatoare” descrise mai sus, indiferent de faptul dacă acestea sunt utilizate în sala de clasă sau nu.

Creați o scuză pentru a avea un makerspace în bibliotecă. Colaborați cu alte biblioteci și organizații din comunitate, interesate de a crea oportunități pentru tinerii creativi și dispuse să ajute la crearea maker spațiilor.

Căutați profesorii care sunt înclinați spre a recunoaște inventivitatea, abordările creative, și pricepuți în social media avansate sau tehnologii.

Tot mai multe voci din întreaga lume iau în considerare necesitatea învățării autonome și utilizarea învățării bazată pe proiecte pentru a încuraja angajamentul, spiritul de proprietate, pasiunea și scopul pentru viețile lor, în timpul studiului școlar. Unii bibliotecari cer să predea într-o clasă în care proiectele și experimentările sunt esențiale și unde sunt mentori. Aceste oportunități nu doar oferă un mediu nou bogat în bibliotecă, dar bibliotecarii își dau seama că pot conecta mulți studenți la resurse, tehnologii, experți comunitari,

învățare on-line, și încuraja pentru a urma și a explora idei noi.

În concluzie

Așa cum s-a menționat mai devreme, elevii trebuie încurajați să meargă dincolo de tinkering sau doar un experiment cu tehnologia, spre noi forme de exprimare creativă, cum ar fi transmedia storytelling și makerspaces. Lucrând împreună, elevii pot avea un rezultat care este mai larg decât ar putea fi obținut individual și pot intra să facă parte din inteligența colectivă.

Este o călătorie care merită a fi realizată atât de către bibliotecari, cât și de către utilizatori.

Referințe bibliografice

1. Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling 101," Confessions of an Aca Fan, March 22, 2007, http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101/html
2. Wendig, Chuck. <http://terribleminds/ramble/2012/04/17/25-things-i-think-about-transmedia>.
3. Gutierrez, Peter. "Every Platform Tells a Story." *School Library Journal* (June 2012) Vol. 58:6 p. 32
4. Ibid., p. 34.
5. Jenkins, Henry. "Revenge of the Origami Unicorn Part 2" The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origame_unicorn.html.
6. Lim, Ee-Lon and Hew, Khe Foon, "Students' Perceptions of the Usefulness of an E-book with Annotative and Sharing Capabilities as a Tool for Learning: A Case Study." *Innovations in Education & Teaching International* (February, 2014) Vol. 51: 1, pp. 34-45.
7. Hamalainen, Raija and Oksanen, Kimmo. "Collaborative 3D Learning Games for Future Learning: Teachers' Instructional Practices to Enhance Shared Knowledge Construction Among Students." *Technology, Pedagogy & Education* (March 2014) Vo. 23:1, pp. 81-101.
8. Webb, Norene M. et al. "Engaging with Others' Mathematical Ideals: Interrelationships among Student Participation, Teachers' Instructional Practices, and Learning." *Interna-*

- tional *Journal of Educational Research* (January 2014): Vol. 63 pp. 79-93.
9. Forslund-Frykedal, Karin and Chiriac, Eva Hammar. "Group Work Management in the Classroom." *Scandinavian Journal of Educational Research* (April 2014): Vol. 58: 2 pp. 222-234.
 10. Ning, Huiping and Hornby, Garry, "The Impact of Cooperative Learning on Tertiary EFL Learners' Motivation." *Education Review* (February 2014) Vol. 66: 1 pp. 108-124.
 11. Zeitun, Rami, Abdulgader, Khalid Shams, and Alshare, Khaled A. "Team Satisfaction and Student Group Performance: A Cross Cultural Study." *Journal of Education for Business* (September/October 2013) Vol. 88:5 pp. 286-293
 12. Kim, Kyung Hee and Coxon, Stephen V., "The Creativity Crisis, Possible Causes, and What Schools Can Do." In Jones, Jami Biles and Flint, Lori J. eds. *The Creative Imperative: School Librarians and Teachers Cultivating Curiosity Together*. Santa Barbara, Calif.: Libraries Unlimited, 2013. p. 53.
 13. Kelley, Tom and Kelley, David. *Creative Confidence: Unleashing the Creative potential within Us All*. New York: Crown Business, 2013.
 14. Ibid. p. 7.
 15. Ibid., p. 8.
 16. Lewis, Sarah. *The Rise: Creativity, the Gift of Failure and the Search for Mastery*. New York: Simon & Shuster, 2014.
 17. Ibid., p. 98
 18. Small, Ruth V. "Transforming the School Library into an 'Innovations Space' for Students." *School Library Monthly* (March 2014) Vol. 30: 6 pp. 5-7.
 19. Ibid., p. 7.
 20. Boyd, Drew and Goldenberg, Jacob. *Inside the Box: A Proven System of Creativity for Breakthrough Results*. New York: Simon & Schuster, 2013. p. 21.
 21. Ibid.
 22. Ibid. p. 222.
 23. Ibid., pp 4-6.
 24. Ibid., p. 8.
 25. Kaufman, James C. and Beghetto, Ronald A. "Beyond Big and Little: The 4C Model of Creativity." *Review of General Psychology* (March 2009) 13: 1, p. 1-12
 26. Kaufman, James C. and Beghetto, Ronald A. "Do People Recognize the Four Cs? Examining Lay Persons Concepts of Creativity." *Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts* (August 2013) 7:3 pp. 229-236.
 27. Arone, Marilyn P. and Small, Ruth V. "Acting on Curiosity: What's Changed, What Hasn't, and What Educators Can Do," in Jones, Jami Biles and Flint, Lori J. eds. *The Creative Imperative: School Librarians and Teachers Cultivating Curiosity Together*. Santa Barbara, Calif.: Libraries Unlimited, 2013. pp, 132-134.
 28. Starko, Alane Jordan, "Creativity in the Classroom: Teachers and Librarians Together," Jones, Jami Biles and Flint, Lori J. eds. *The Creative Imperative: School Librarians and Teachers Cultivating Curiosity Together*. Santa Barbara, Calif.: Libraries Unlimited, 2013. pp. 139-149.
 29. Derry, Bill, David V. Loertscher and Leslie Preddy. "The uTEC maker model," 2014. At <https://sites.google.com/site/utecmakermodel/>

Anexa A

Makerspaces Bibliography

American Association of School Librarians. *Standards for the 21st-Century Learner*. American Library Association, 2007. (Downloadable for free at: <http://www.ala.org/aasl/standards>).

Dillon, Stacy. "School Library Makerspaces: Grades 6-12." *School Library Journal* (April 2014) p. 195.

Dougherty, Dale. "Learning by Making: American Kids Should Be Building Rockets and Robots, Not Taking Standardized Tests." *Slate*. http://www.slate.com/articles/technology/future_tense/2012/06/maker_faire_and_science_education_american_kids_should_be_building_rockets_and_robots_not_taking_standardized_tests.html

Every Child a Maker: Maker Education Initiative. *Make Magazine*. <http://makered.org> (accessed February 22, 2013).

Fontichiaro, Kristin. "Makerspaces: Inquiry and CCSS." *School Library Monthly* (March 2014) pp. 48-49

Graves, Colleen. "Teen Experts Guide Makerspace Makeover." *Knowledge Quest* (March/April 2014) pp. 8-13.

Gustafson, Ellen, "Meeting Needs: Makerspaces and School Libraries" *School Library Monthly*, (May/June 2013) pp. 35-36

Hamilton, Buffy. "Makerspaces, Participatory Learning, and Libraries." *The Unquiet Li-*

brarian. <http://theunquietlibrarian.wordpress.com/2012/06/28/makerspacesparticipatory-learning-and-libraries/>.

Harland, Pam. "Think, Create, Share, and Grow in Your Library Space This Spring." *Knowledge Quest* (March/April 2014) pp. 6-7.

Laughlin, Amy M. "3d Printing/Maker Faire/ Makerspaces." *School Library Journal* (March 2014) p. 182.

Loertscher, David V.; Preddy, Leslie; and Derry, Bill. "Maker Spaces in the School Library Learning Commons and the uTec Maker Model." *Teacher Librarian* (December 2013) pp. 48-51.

Make it @ Your Library. <http://makeitatyourlibrary.org/>.

MakerBridge. <http://makerbridge.si.umich.edu/>.

Maker Education Initiative: Every Child a Maker. <http://www.makered.org/>.

Makerspaces: A New Wave of Library Service. ALA TechSource Webinars. <http://bit.ly/VGcmf8>.

MENTOR Makerspace. <http://mentor.makerspace.com>.

Michigan Makers. <http://michiganmakers.weebly.com>.

Preddy, Lesley. "Creating a School Library 'Makerspace.'" *School Library Monthly* (February 2013): pp. 41-42.

Preddy, Lesley. *School Library Makerspaces*. Libraries Unlimited, 2014.

Range, Ellen and Schmidt, Jessica, "Explore, Plan, Create: Developing a Makerspace for your School Community" *School Library Monthly* April 2014 pp. 8-10

Sun, Carolyn. "Library Makerspaces Go State-wide." *School Library Journal* (April 2014) p. 1.

Sylvia's Super-Awesome Maker Show: Sylvia's DIY Webshow on Everything Cool and Worth Making. <http://sylviashow.com/>

Wong, Tracy. "Makerspaces Take Libraries by Storm." *Library Media Connection* (May/June 2013) pp. 34-35.

Anexa B

1. Revizuiți bibliografia din Anexa A și alegeți un mod de a crea un makerspace în biblioteca Dvs.
2. Discutați cu profesorii Dvs. și adunați sugestiile lor pentru a permite copilului inventator a avea
3. libertatea de a inventa, astfel încât să poată „face sau produce ceva util, care este original sau mai bun”.
4. Lucrați cu cadrele didactice asupra proiectelor care să permită colaborarea între profesor și bibliotecar, precum și colaborarea în rândul elevilor.
5. Identificați acei studenți nebuni, inadaptați, rebeli, scandalagii, cuie rotunde în găuri pătrate, care văd lucrurile diferit, a căror creativitate a fost înăbușită și ajutați-i să treacă înapoi într-un mediu experimental în biblioteca dvs. creativă și prietenoasă.
6. Onorați și ajutați profesorii să învețe să onoreze inovațiile.

Traducere de Cristina ROGALNICOV

Copyright © 2014 by David V. Loertscher and Blanche Woolls. Această lucrare este pusă la dispoziție sub termenii Creative Commons Atribuire 3.0 Unported License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

BIBLIOTECA „JAMES B. HUNT JR.” – O BIBLIOTECĂ PENTRU VIITOR: CHIAR ASTĂZI

Deanna M. DAY,
Universitatea de Stat a Carolinei de Nord (NC SU)

Abstract

Since opening in January 2013, the James B. Hunt, Jr. Library has been regarded as a library of the future. Seamlessly integrating technology with an abundance of inspiring and thought provoking study and research spaces, natural light, and sustainable features, Hunt has become a destination for thousands of visitors who want to see and experience how the library of the future looks today.

Keywords: *technology, visualization studios, GameLab, bookBot, public library, library of future.*

* * *

Construită pe un fost teren agricol, îmbrăcată în sticlă, clădirea Bibliotecii „James B. Hunt Jr.” de cinci etaje, din Carolina de

Nord, SUA, ne demonstrează că cercetarea, studierea și predarea conviețuiesc liber împreună cu tehnologia, la fel cum o fac cu monografiile și microfilmele. Fiind cunoscută ca „Biblioteca viitorului” de studenți, școlari și vizitatori, de la deschiderea sa din ianuarie 2013, *The Hunt* (cum o mai numesc studenții) a fost deja mediatizată prin intermediul a mai mult de 300 de surse, a fost recunoscută ca „2013 Library Design Showcase” („Vitrina Designurilor de Bibliotecă 2013”) în revista *American Libraries*, a câștigat numeroase premii, inclusiv prestigiosul „AIA/ALA Building Award” („Premiul Clădirilor AIA/ALA”) în 2013. Mai mult de 15 000 de vizitatori dintr-o mulțime de țări, inclusiv din Republica



Biblioteca „James B. Hunt Jr.” cu vedere spre Lacul Raleigh ©Jeff Goldberg-Esto

Moldova, au ajuns în Raleigh, Carolina de Nord, SUA, pentru a fi angajați și inspirați de această bibliotecă a viitorului.

Proiectată de Snøhetta, aceeași firmă care a proiectat Casa de Operă din Oslo, Norvegia, și noua bibliotecă din Alexandria, Egipt, clădirea bibliotecii noastre, de 220 000 metri pătrați se situează pe teritoriul unui campus, care rareori s-a abătut de la tradiționala arhitectură neogeorgiană. În interior, clienții noștri permanenți sunt întâmpinați de o priveliște panoramică și lumină naturală oferite de ferestrele cu o întindere de 360 de grade. Din exterior, clădirea pare să fie încapsulată în aluminiu, datorită lamelor verticale, care reflectă căldura solară și înlătură efectul de orbire, și fritelor ceramice, care sunt încorporate în sticlă.

Vizitatorii care intră de la parter, se vor găsi față în față cu o masivă scară galbenă – prima din cele patru, care permite trecerea de la un etaj la altul. De o parte este situată Aleea Roboților, o arie unde spectatorii pot să se adune în fața ferestrelor întinse de la podea până la tavan, și să urmărească ARS (MCA – motorul de căutare automatizat) al bibliotecii în acțiune. Poreclit *BookBot*, acesta stochează mai mult de 1,5 milioane de articole, mai ales legate de inginerie și industria textilă, în peste 18 000 de containere din oțel inoxidabil. Când este selectat un element, unul din cele patru brațe robotice este activat în mod automat, pentru a trage containerul corect și a-l aduce la stația de lucru de la etajul al doilea, unde un membru al personalului preia, scanează și trimite acest element la o stație de autoverificare în mai puțin de cinci minute.

Fiind utilizat de aproape două duzini de biblioteci din

America de Nord, sistemul *BookBot* ocupă doar a noua parte a spațiului utilizat de rafturile tradiționale. Elementele stocate în *BookBot* sunt de cel puțin cinci ani și reprezintă mai puțin de o treime din colecția totală a bibliotecilor NCSU. Aproape 40 000 de cărți, inclusiv publicații ale cadrelor didactice și noi achiziții specifice pentru inginerie și industria textilă, se află pe rafturi deschise în sălile de lectură la etajele al doilea și al patrulea. De fapt, întreaga colecție a bibliotecilor NCSU, chiar și monografiile închise în oțel inoxidabil, pot fi vizualizate pe sistemul nostru patentat *Căutare virtuală*.

La etajul al doilea, expansivă și plină de lumină, Sala de lectură „Grădina în ploaie”, a fost concepută pentru studiul în liniște, contemplare și colaborare. Această zonă servește drept „locuință” pentru rafturi semicirculare cu cărți, un perete artistic, pictat *in situ* de Jose Parla, și pentru o vastă și colorată colecție de mobilier. Fiind aleasă de administratorii bibliotecii, Biblioteca „James B. Hunt Jr.” are peste 80 de feluri diferite de mobilier pentru șezut, în peste 115 culori. Odată ce stilul eclectic și rezistența au fost esențiale pentru selecție, paleta de culori a fost aleasă pentru a



BookBot-ul în interiorul antreului de la primul etaj.

©Jeff Goldberg-Esto



Sala de lectură „Grădina în ploaie”

reflecta acea paletă, ce predomină în grădina chiar de dincolo de fereastră.

Acest etaj are, de asemenea, doi din cei cinci pereți Christie ai clădirii din microșiglă: unul situat în Teatrul de imersiune, celălalt chiar deasupra Centrului „Întrebă-ne”. Acest centru este punctul central de serviciu pentru întreaga bibliotecă. Membrii personalului sunt încurajați să cutreiere întreaga bibliotecă, dotată cu minitabele și aparate radio, pentru a ajuta studenții și cadrele didactice la postul lor de lucru. În acest centru, ei ajută cu întrebări, identifică bibliotecarii de referință 24/7, și au grijă de tehnologia bibliotecii, cum ar fi laptopurile și camerele video.

Utilizatorii Teatrului de imersiune au posibilitatea de a alege dintr-o varietate de prezentări preprogramate, inclusiv de cercetare științifică, artă, și inspirație, care pot fi proiectate pe peretele curbat din microșiglă. Spațiul poate fi, de asemenea, rezervat de cadrele didactice și absolvenți, care ar putea utiliza portul USB și proiecta conținutul prezentărilor sale de la laptopurile lor.

O lume de tehnologie

Scările romane colorate în galben, ce duc spre al treilea și al patrulea etaj, sunt portaluri către un paradis tehnologic – un mediu menit să încurajeze biblioteca viitorului; o colaborare inevitabilă între tehnologie, predare, învățare și cercetare. Un GameLab (laborator de jocuri) la etajul al treilea, completat cu sticla nuanțată și bariere de zgomot, oferă suport pentru creșterea nivelului de dezvoltare a jocurilor. Concepute pentru utilizare în clasă, până la opt imagini dife-

rite de joc pot fi proiectate de la „podul” sau consola de jocuri, pe un perete Christie din microșiglă de 6,3 m, care figurează ca un touch screen (ecran tactil) gigant. În cazul în care camera nu este rezervată, elevii sunt bineveniți să-și aleagă controlere și jocuri la Centrul „Întrebă-ne”, pentru scopuri recreative.

Camerele pentru studiul de colaborare, rezervabile pe două ore și disponibile 24 de ore pe zi, sunt împrăștiate prin toată clădirea, dar sunt deosebit de vizibile la etajul al treilea, unde acestea încon-



Săli de studii rezervabile, ce înconjoară Comuna de Studii a Generației Următoare

joară GameLab-ul și Comuna de Studii a Generației Următoare. Proiectat pentru a găzdui de la patru până la paisprezece studenți, fiecare cameră dispune de pereți ce pot fi marcați, sticlă, proiectare pe ecran plat, porturi USB în masă sau în perete, conexiune wireless, și posibilități pentru teleconferință. Camerele mai mari au, de obicei, mai multe ecrane plate și microfoane suspendate, pentru teleconferințe pentru grupuri mari. Mobilierul variază de la șezlonguri jos-așezate și saci pentru șezut până la scaune obișnuite de birou. Inițial prezentate la Biblioteca DH Hill de pe campusul principal, cerințele studenților pentru aceste spații au depășit repede disponibilitatea acestora. Spațiul eliberat de către BookBot le-a permis bibliotecilor să-și extindă numărul de camere de studiu de colaborare la aproape 100.

Un alt set de scări romane vă vor duce la Comuna de Studii, camerele suplimentare pentru studii de colaborare, studiourile de producție de muzică și mass-media, Comuna pentru Studii a studenților absolvenți (studenților și cadrelor didactice accesul le este interzis!), Spațiul de Creatori (Makerspace) și studiourile de vizualizare dotate cu proiectoare Christie și boxe. În Laboratorul de instruire și vizualizare utilizatorii pot proiecta o imagine unică desktop într-un format de 270 de grade, care înfășoară trei pereți ai camerei. Alături, în Studioul de creativitate, aproape orice suprafață, inclusiv podeaua, pot deveni proiectabile. Pereții, care

pot fi marcați, pot fi deplasați de-a lungul pieselor de tavan pentru a crea orice dimensiune sau formă a camerei.

O cameră cu priveliște

Totuși, clienții permanenți ai bibliotecii noastre nu sunt atrași de bibliotecă numai pentru tehnologie. La etajul cinci, o cameră liniștită de lectură, Comuna de cercetare pentru cadrul didactic și zona de personal, sunt înconjurate de o grădină de pe acoperiș și de Terasa „Orizont”. La o înălțime de 24,5 metri, terasa este cel mai înalt punct de pe Campusul Centennial, oferind o vedere panoramică a lacului Raleigh și a orizontului orașului. Dar chiar dacă împrejurimile par înșelătoare, o privire rapidă în jur la numărul mare de prize electrice, table și desktopuri marcabile, vă va readuce aminte rapid că, de fapt, sunteți încă în Biblioteca viitorului... chiar astăzi.

Traducere de Valeria ȚURCANU

Copyright © 2014 by Deanna M. Day. Această lucrare este pusă la dispoziție sub termenii Creative Commons Atribuire 3.0 Unported License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>



În interiorul Studioului de creativitate al Bibliotecii „James B. Hunt Jr.”

CRÂMPEIE DESPRE EDUCATIE PRIN LECTURĂ, CU IMPLICAREA COPIILOR ȘI PĂRINȚILOR

Abstract

The EIFL Public Library Innovation Awards are open to all public and community libraries in developing and transition countries. Each call highlights an important community development issue. Winners receive a prize of US\$1,500, a trophy, a certificate, and publicity through EIFL's website and wide network of contacts. Since 2011, EIFL has completed seven exciting innovation award calls and announced the names of 27 winners in Africa, Asia, Europe and Latin America. On December 19, 2014 we announced the winners of our most recent award call – for innovative public libraries contributing to education of children and adults. Here below are the projects that were awarded.

Keywords: public library, EIFL innovative awards, children and adults services

* * *

1. Susținerea educației

Lețiile de istorie din cadrul bibliotecilor locale oferă posibilitate copiilor de a-și dezvolta curiozitatea și creativitatea.

Copiii cercetează colecția digitală de documente istorice pe care o deține biblioteca și folosesc computerele pentru a crea filme de animație despre istoria localităților în care trăiesc.

În fiecare lună, circa 20 de copii frecventează orele de istorie a localității în care trăiesc, în cadrul Bibliotecii din Pelci, unde aceștia pot să analizeze colecția digitală de documente istorice și să producă filme de animație despre trecut.

Popularele lecții de istorie locală din cadrul bibliotecii contribuie la stimularea curiozității copiilor asupra trecutului, dezvoltând creativitatea și abilitățile analitice, dar și încrederea în sine.

Copiii lucrează în grupe. După alegerea subiectului și efectuarea cercetării, ei

schițează o istorioară bazată pe un fapt istoric sau pe o legendă. Ulterior ei desenează și colorează scene din povestea respectivă și utilizează scannerul pentru a digitaliza desenele. Pentru asta folosesc computerele bibliotecii și programele gratuite de care dispun acestea pentru a crea un filmuleț animat, la care se adaugă text, efecte sonore și titluri.

După ce au discutat pe marginea subiectului filmulețului și l-au editat, acesta este transmis în cadrul evenimentelor locale.

Copiii dezvoltă o nouă dimensiune a activității desfășurate la bibliotecă

Biblioteca Pelci Pagasta deservește întreaga populație rurală (circa 1100 de persoane) din Pelci, Letonia. Biblioteca a început să adune documentele istorice ale localității, pe care să le digitizeze mulți ani înainte.

„Prin implicarea copiilor, în iunie 2014, și instruirea lor pentru căutarea și selectarea materialelor documentare din colecția noastră digitală, noi am propulsat biblioteca și munca noastră la o nouă înălțime”, a spus domnișoara Daina Girvaite, directorul bibliotecii.

Trei filme despre palatul din Pelci

Până acum copiii au dat atenție în mare parte castelului din Pelci, un conac de 100 de ani, situat în centrul orașelului și care, fiind o sursă a multor legende locale, constituie atracția turiștilor.

Copiii au elaborat deja trei filmulețe despre acest conac.

Aiva, în vârstă de 14 ani, este deja un istoric entuziast: „Am fost interesată de istoria comunei Pelci încă de când eram foarte mică, deoarece bunica obișnuia să-mi povestească multe istorioare interesante. Mă simt mândră să pot participa la acest proiect, fiindcă eu îmi iubesc satul.

La început pare greu, dar lucrăm împreună ca o echipă pentru a găsi cele mai bune soluții. Sunt copii cu mult mai mici decât mine și eu aleg bucuroasă cele mai dificile însărcinări”, a spus ea.

„Atunci când se întâmplă ceva pozitiv și impresionant în orașelul nostru, toată comunitatea are de câștigat. Filmulețele din cadrul proiectului organizat de Biblioteca Pagasta din Pelci sunt elaborate cu un simț al umorului bine dezvoltat, dar și cu respect profund față de istorie”, afirmă doamna Dace Cielava, primarul localității.

Ideea este una inovativă

Despre succesul orelor de istorie locală s-a aflat și în alte localități. Douăzeci de copii din sătucul vecin, Snepele, au fost la o tabără de vară organizată de bibliotecă, în urma căreia au învățat cum să animeze filmulețe digitale. Ei au demonstrat un interes pasionat față de istoria locală.

În Pelci copiii au multe alte idei creative pentru proiectele la istorie.

Printre sugestii se numără: teatrul de păpuși hand-made, interviurile cu bunicii și publicarea unui ghid turistic care ilustrează monumentele istorice.

Părinții se mândresc cu rezultatele copiilor

Cei trei copii ai lui Edite Supe – Ilze (15), Ričards (14) și Ieva (9) – frecventează orele de istorie din cadrul bibliotecii. „Aceste ore sunt foarte importante pentru dezvoltarea lor personală, ei pot să-și demonstreze talentele și, în plus, deprind noi abilități în tehnologiile informaționale. Sunt mândră de ei, deoarece contribuie la dezvoltarea istoriei locale. Nu-mi pot imagina o activitate mai productivă pentru timpul lor liber decât aceasta”, a spus doamna Supe.

Mai multe servicii de bibliotecă care încurajează educația

Află mai multe detalii despre serviciile inovative din cadrul bibliotecii care susțin procesul educațional.

„Atunci când se întâmplă ceva pozitiv și impresionant în orașelul nostru, toată comunitatea are de câștigat”, a mărturisit primarul localității Dace Cielava.

2. „Troleibook”-ul – centrul educațional implementat de o bibliotecă într-un parc de distracții a impresionat mii de tineri

„Troleibook”-ul Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu” garantează un spațiu instructiv și dinamic, unde copiii sunt încurajați să citească, să participe în diverse activități educaționale și să-și dezvolte noi abilități în perioada vacanței de vară.

Această bibliotecă deosebită servește populația Chișinăului, capitala Republicii Moldova, cu o populație constituită din peste 700 000 de oameni. Peste 40% dintre cetățeni dispun de un permis de bibliotecă. Dintre aceștia, circa 86 000 sunt copii și tineri.

La început de 2014, bibliotecarii au elaborat un chestionar pentru a evalua părerile utilizatorilor tineri asupra serviciilor online pe care le oferă biblioteca.

Studiul a demonstrat că tinerii și copiii cred că biblioteca ar trebui să reprezinte un spațiu caracterizat printr-un mediu agreabil, unde te simți liber să beneficiezi de tehnologiile informaționale și comunicaționale, dar și care are o colecție tradițională îmbogățită cu multe cărți captivante.

Pe parcursul întregii veri, în cadrul proiectului „Trolleybook”, copiii au lecturat cărți, s-au delectat cu jocuri de societate, au luat parte în activități educaționale și au folosit pe larg e-readerele, tabletele, dar și alte suporturi digitale.

Partenerii ajută la crearea unui spațiu inovativ

Urmărind rezultatele studiului, bibliotecarii au decis să găsească un loc propice, dar și inedit unde să implice copiii în activități educaționale și distractive specifice perioadei estivale.

Ei au ales un concept sugerat de studenții de la specialitatea de biblioteconomie și științele informării de la Universitatea de Stat din Moldova și, în urma acordului, au creat o nouă filială într-un troleibuz dezafectat. Bibliotecarii l-au numit „Trolleybook”.

Autoritățile locale au rămas profund impresionate și au fost receptivi ideii. Astfel, instituția care răspunde de transportul electric – Regia Transport Electric Chișinău – a donat un troleibuz învechit.

Întreprinderea Municipală „Spatii Verzi”, care gestionează parcurile orașului, inclusiv cel cu denumirea Valea Trandafirilor, cel mai popular parc din Chișinău, a oferit un spațiu. Ulterior voluntarii de la Organizația „Cocoșul Roșu” au făcut din troleibuz o adevărată poveste pe roți: aceștia au desenat unitatea de transport atât pe dinăuntru, cât și pe dinafară cu personajele celor mai populare basme.

Bibliotecarii au asigurat „Trolleybook”-ul cu tehnologii, resurse digitale interactive și moderne (tablete, e-readere, cărți audio, video și muzică), adăugate la jocuri în rețele de socializare, reviste și cărți tradiționale.

„Trolleybook”-ul devine cea mai populară activitate desfășurată în parc

Biblioteca a lansat proiectul „Trolleybook” în Parcul de distracții „Valea Trandafirilor”, unde copiii vin să se dea în scrânciob, carusel și alte distracții pe timp de vară. O bună campanie de marketing a făcut ca știrile despre lansarea proiectului „Trolleybook” să fie transmise la cât mai multe canale media și să acopere tot orașul, iar bibliotecarii au avut grijă ca pe parcursul verii, tinerii să afle de acest proiect de pe pagina de Facebook a bibliotecii, de pe blog sau alte surse social media.

În scurt timp „Trolleybook”-ul a devenit cea mai populară activitate din Parcul „Valea Trandafirilor”, fiind vizitat

de toți tinerii, care aveau sau nu un permis la bibliotecă, părinți, învățători și mulți alții.

Programul de lucru includea zilele de joi până duminică, între orele 11.00 și 18.00. Doi bibliotecari erau mereu acolo pentru a acorda ajutor tinerilor, dar și pentru a organiza workshopuri, concursuri și jocuri.

„Trolleybook”-ul rămâne deschis încă o lună la cererea locuitorilor Chișinăului

Biblioteca a plasat „Trolleybook”-ul în cel mai popular parc de distracții din Chișinău. Inițial biblioteca intenționa să închidă proiectul la sfârșitul lunii august, dar în urma unui impresionant feedback pozitiv, aceasta a decis să mai acorde o lună de funcționare. Peste 11 600 de copii și tineri au participat la circa 400 de activități, incluzând povestirea, programe de lectură, înscenări dramatice, concursuri și jocuri educaționale, prezentări ale creației unor autori și ateliere pentru dezvoltarea aptitudinilor în tehnologie, imaginație și creativitate.

În weekend, bibliotecarii deserveau în medie circa 300 de vizitatori pe zi.

„«Trolleybook»-ul este un proiect extraordinar! Cu siguranță o să-i chem și pe colegii de clasă data viitoare!”, a declarat un utilizator.

„Sunt mamă a trei copii și am fost foarte fericită să descopăr «Trolleybook»-ul. Acest serviciu inovativ este unul foarte util pentru copiii mei. Ei au putut să citească, iar eu, cu plăcere, am răsfoit revistele”, a spus un părinte.

La sfârșitul lunii septembrie, toată lumea era tristă văzând „Trolleybook”-ul împachetându-și bagajele pentru iarnă în depozitul Direcției Transport Electric. Dar este o provocare pentru vara viitoare, când „Trolleybook”-ul va ieși din hibernare și biblioteca va lansa un al doilea „Trolleybook”, în alt parc din oraș.

3. Atenție acordată părinților – Programul educațional online al Bibliotecii dezvoltă un mediu prielnic de învățare în familiile din Mexic

Familia Serrano Carmona, compusă din tatăl Lorenzo, mama Maribel și cele două fete cu vârsta de 11 și nouă ani, învață competențe noi împreună, inclusiv coacerea și designul prăjiturilor – pentru că ei planifică să deschidă o afacere de familie, o patiserie.

Posibilitatea instruirii unei familii este oferită de către Biblioteca Publică „Victoria Dorantes” nr. 382, care servește comunitatea din Atotonilco, Tlaxo, un orașel din partea sud-centrală a Mexicului. Populația este de tip rural și, respectiv, majoritatea oamenilor își câștigă existența din agricultură și creșterea animalelor.

Biblioteca a inițiat un program de învățământ la distanță intitulat *Înapoi la școală pentru familiile care doresc să învețe*. Scopul lor este suportul părinților în îmbogățirea cunoștințelor și crearea unui mediu pozitiv pentru studiere în familie astfel ca părinții să poată ajuta copii în a avea rezultate mai bune.

Partenerii sprijină și susțin serviciul

Cel mai important partener al bibliotecii este Tec de Monterrey, Universitatea Tehnică, care dezvoltă și administrează conținutul de cursuri online. Programul pentru instruirea adulților include peste 150 de cursuri.

Un alt partener important este Departamentul de Educație din orașul Tlaxcala care pune la dispoziția utilizatorilor bibliotecii computere, conexiune la internet și asigură protecția acestui utilaj, dar și garantează un salariu bun coordonatorului de program.

Cursuri online relevante pentru nevoile zilnice ale părinților

„În acest moment, cele mai multe dintre responsabilitățile pentru educație le revin învățătorilor și școlii. Dar implicarea

părinților în educația copiilor este esențială, pentru că astfel își încurajează copiii. Prin urmare, pentru a atrage părinții, noi am selectat cursuri relevante nevoilor lor zilnice”, a menționat dna Monica Herrera Sosa, directoarea Bibliotecii Publice „Victoria Dorantes” nr. 382. Strategia a funcționat! Peste 40 de părinți s-au înscris la cursurile teoretico-practice din bibliotecă. „Cele mai populare cursuri, spune dl Herrera Sosa, sunt lecțiile despre utilizarea calculatorului și a internetului. Totuși, o mare parte din adulți și copii se înregistrează și pentru alte cursuri pe care le oferă biblioteca, cum ar fi: *Sănătatea familiei, Primul ajutor, Educația copiilor, Dezvoltare personală și crearea unui mediu pozitiv în familie, Alfabetizarea și scrierea, Managementul financiar inclusiv bugetarea și economia banilor pentru viitor*.”

4. Susținerea educației: premiu pentru inovație

Prin acest serviciu inovator de bibliotecă, copii din comunitatea rurală din sud-vestul Kenyei au acces la e-readere care conțin manuale la toate disciplinele școlare, peste 400 de titluri în limbi africane și în limbi de circulație internațională, dar și cărți de referință. Biblioteca comemorativ-comunitară „Dr. Robert Ouko” servește populația din Koru, o zonă rurală din orașelul Kisumu, provincie din Nyanza.

Școlile publice sunt slab aprovizionate cu resurse și personal, iar pe lângă asta colecția de cărți este limitată. Proiectul cu e-readere răspunde la o nevoie disperată: multe școli primare locale au peste 500 de elevi, dar practic lucrează fără manuale, iar raportul elev-profesor este de peste 60 la unu.

Mulți dintre elevi nu pot să-și permită un prânz. Scopul nostru a fost să oferim acces liber la cărțile digitale în școli, dar și un prânz gratis în așa fel ca acesta să-i motiveze pe copii să învețe și să citească. Suplimentar la aceasta noi dezvoltăm abi-

litățile lor în materie de tehnologii, a spus dl Recharad Awoko Okatech, manager de program la Biblioteca memorial-comunitară „Dr. Robert Ouko”.

Biblioteca a lansat proiectul în școala primară din Manera în martie 2012 cu o donație de circa 46 de e-readere oferite în dar de Gordon Family (SUA). În scurt timp alte trei companii internaționale s-au arătat dispuse să participe la acest proiect cu donații: Fundația „The Trefler” care a donat peste 200 asemenea tipuri de dispozitive; „Worldreader” care a încurajat achiziționarea și descărcarea manualelor școlare, a titlurilor de autori africani și cărți din literatura universală, de referință; „Laura Barkan și prietenii” (SUA) care a finanțat prânzul pentru copii.

Proiectul este primit cu brațele deschise

Directorii, profesorii și comunitatea au primit proiectul cu brațele deschise. Primordialele activități la bibliotecă au fost să convingă învățătorii că integrarea e-readerelor și tehnologiilor informaționale în procesul de educare și instruire a copiilor este unul benefic pentru întreaga societate în ansamblu, să-i învețe pe copii să folosească aceste dispozitive și să le suplimenteze cu cărți în format electronic cât mai noi și mai relevante.

Majoritatea e-readerelor au capacitatea de 3D, iar copiii pot accesa internetul pentru a găsi alte resurse educaționale disponibile. Suplimentar, acestea au o serie de funcții utile care contribuie la procesul de învățare, cum ar fi *Sensul direct / imediat* pe care cititorii îl utilizează atunci când vor să știe sensul cuvintelor pe care nu le înțeleg și opțiunea *De la text – la vorbire*, care este de ajutor pentru copiii care au deficiențe de vedere.

Pe durata învățării, e-readerele sunt păstrate la școlile participante: 200 în școala primară Manera, unde 450 de copii

le folosesc, iar 50 la școala primară de lângă Bibliotecă „Dr. Robert Ouko”, unde 150 de copii le utilizează.

Copiii concurează la maratonul de lectură

Pe parcursul vacanței e-readerele sunt disponibile în bibliotecă și copiii din mai multe școli din țară le utilizează în proiecte speciale de lectură și în alte activități organizate în cadrul bibliotecii.

Printre cele mai populare activități sunt: *Maratonul de lectură și Zilele promovării lecturii*, în timpul cărora elevii concurează și obțin premii pentru cititul celor mai multe cărți. Unii elevi sunt mândri să citească 50 de cărți într-un singur an.

„Elevii și profesorii se bucură de utilizarea e-readerelor și la ore, și în afara lor. Performanța academică a copiilor s-a îmbunătățit foarte mult. Școala a economisit, de asemenea, o mulțime de bani prin folosirea manualelor digitale și folosim banii economisiți pentru a îmbunătăți infrastructura școlii. Programul de prânz este, la fel un impuls mare”, a spus dl Tom Onyona, director la școala primară din Manera.

În timpul vacanței copii vin la bibliotecă să folosească e-readerele. Acestea au inspirat de asemenea, alte activități ale copiilor și astfel tot mai mulți participă la teatru, lectură de poezie și dezbateri.

„Prin lectură am reușit să explorez întreaga lume, de la cele mai vechi timpuri la viitor. E-readerele și cărțile din ele, de asemenea, mă învață cum să mă raportez la alți oameni. Mie îmi place să cercetez, cum ar fi seria *Magic Tree House*, care odată citită îmi permite să călătoresc și să fac înconjurul lumii în mintea mea”, a spus Gladys, elev al școlii primare din Manera.

Traducere de Tatiana BALTAG

Sursa: www.eifl.net

НАВЫКИ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ БИБЛИОТЕКАРЕЙ, РАБОТАЮЩИХ С ДЕТЬМИ И МОЛОДЕЖЬЮ, В ЭПОХУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Далия ХАМАДА,
Отдел специализированных библиотек,
Александрийская библиотека, Александрия, Египет;
Сильвия СТАВРИДИ,
Отдел специализированных библиотек,
Александрийская библиотека, Александрия, Египет

Abstract

We are living in a world that is changing rapidly due to the technological revolution and, as such, both libraries and librarians seem to be struggling to maintain their traditional roles. It is essential to respond to and integrate this new technology into library services, while maintaining the traditional role of librarians. In an age where knowledge and information are delivered in a fast paced mode, it is essential to re-evaluate the core competencies for librarians serving children and young adults. This paper presents a literature review of the key skills required for librarians in a digital era; and the ALA competencies of librarians working with children and young adults. The paper also presents the feedback of nine librarians, working at the children and young adult libraries at the Bibliotheca Alexandrina, on a survey that listed the essential skills required for them to serve their users in the best possible way. The skills were divided according to the age group and nine librarians responded to the survey by checking the skills they viewed as essential for a children or young adult librarian. Finally, it presents a list of skills and competencies essential to our roles in providing access to information in a fast-changing digital age.

Keywords: *technology, skills, children and young adult librarians, new library, LIS.*

* * *

Вступление

Благодаря внедрению инновационных технологий во всех сферах деятельности наша повседневная жизнь быстро меняется. Эти перемены в области технологий затрагивают все сферы, в том числе библиотечное дело и информационные системы. Это возводит библиотекаря на более высокий уровень, он уже не просто хранитель книг, а быстрый посредник, сводящий вместе информацию из различных источников и делающий ее доступной для пользователей. Библиотекари в наши дни призваны играть разные роли, начиная от традиционной роли до роли профессионала, способного управляться с цифровой информационной системой в библиотеке, что требует и наличия различных навыков. Для того, чтобы распространять знания и информацию, доступные во всех имеющихся на сегодня форматах: печатном и электронном, от библиотекарей новой эры требуется понимание необходимости знать больше о новых технологиях и уверенно ими пользоваться для того, чтобы выполнять самую сложную из своих функций – уметь организовать огромный объем информации и источников с тем, чтобы сделать все это легко доступным для пользователей библиотеки (Bin Hashim and Mokhtar, 2012). Эскрофт (Aschroft, 2004) говорил о необходимости перемен в том, что касает-

сы навыков, роли и качеств библиотечных специалистов для того, чтобы они могли справиться с изменениями в технологиях. Тем не менее, существует очень мало исследований, в которых бы перечислялись качества и навыки, необходимые библиотекарям в эпоху цифровых технологий (Nonthacumjane, 2011), и ни одно из них не касается специально тех библиотекарей, которые работают с детьми и молодежью.

Основной вопрос данной работы следующий: каковы основные требования, предъявляемые к библиотекарям, работающим с детьми и молодежью в эпоху цифровых технологий?

Обзор научной литературы

Большинство исследователей и библиотекарей, пытающихся определить, какими навыками должен обладать библиотечный специалист, чтобы суметь работать с новыми технологиями, обращаются к библиотекарям, работающим в общем зале или в службе технической помощи, или же к работникам отдела компьютерной поддержки. Списки требований, предъявляемых к библиотекарям, представленные в исследованиях (Bin Hashim and Mokhtar, 2012; Abels et al., 2003; Nonthacumjane, 2011; Soderdahl and Hirst, 2009; Childers, 2009; Soo-Guan Khoo, 2007) подразделяются на профессиональные качества, личные качества и специальные знания и навыки, что применимо к любому специалисту, работающему с информацией.

Бин Хашим и Мохтар (Bin Hashim and Mokhtar, 2012) подразделяют навыки, необходимые библиотекарям для успешной работы в эпоху цифровых технологий, на две основные группы: профессиональные и личные качества. Профессиональные качества включают в себя знание контента, способность оценить и отфильтровать информацию, исходя из критерия уместности; способность развивать доступные экономически эффективные информационные услуги; способность разрабаты-

вать услуги в сфере информационных технологий, исходя из принципа нужности и ценности; способность организовать и распространять информацию для пользователей; умение получить и оценить результат в области использования информации и по необходимости улучшить качество оказываемых услуг. Личные качества включают в себя ряд качеств, необходимых любому специалисту, работающему в сфере обслуживания, а также качества, названные навыками выживания. Эти качества включают в себя гибкость, эффективные коммуникативные навыки, доброжелательность, умение работать в команде, лидерские качества, желание найти возможность для повышения квалификации, понимание ценности профессиональных связей. Навыки выживания включают в себя такие качества, как креативное мышление, умение быстро принимать решения, умение оценить свои навыки и уверенность в себе.

Су-Гуан Ху (Soo-Guan Khoo, 2007) подразделяет навыки, необходимые библиотекарю, работающему в Сингапуре, на традиционные умения, навыки по улучшению качества работы, навыки в области информационных технологий, компьютерная грамотность, личные качества и знание предмета работы. Сюда также входят такие качества, как умение общаться с людьми, умение работать с каталогом, обучение и практика для пользователей, административные и управленческие навыки, умение работать с партнерскими организациями и любопытство.

Комитет совета директоров ассоциации специальных библиотек выделил два основных типа требований, предъявляемых к специалистам, работающим с информацией, для того, чтобы они могли успешно справляться со своей функцией по собиранию и распространению информации – профессиональные и личные качества. Эти два вида качеств совершенно необходимы любому специалисту, работающему с информацией, для того, чтобы успешно справляться со сво-

ей работой. Профессиональные качества подразделяются на четыре группы: организационные навыки работы с информацией, работа с источниками информации, услуги по работе с информацией и применение информационных технологий. В данной работе, исходя из ее тематики, рассматриваются только три последние группы. Эти качества включают в себя такие умения, как умение оценить информационные ресурсы в соответствии с их качеством, стоимостью и уместностью, умение синтезировать информацию из разных источников и подать ее в доступной пользователям форме, модифицировать информационный продукт в зависимости от нужд пользователей, модифицировать информационный услуги в соответствии с требованиями пользователей, обучать пользователей основам информационной грамотности и работы с интернетом, и др.

Личные качества включают в себя способность ясно формулировать свои мысли, уважать различные мнения, уметь рисковать, смелость, гибкость, желание развиваться дальше (Abels et al., 2003).

Нонзакумьян (Nonthacummjane, 2011) в своей работе делает обзор навыков, необходимых библиотекаря в эпоху цифровых технологий, дающихся в нескольких исследованиях в этой области. Такие навыки он подразделяет на три категории: личные, общие и специализированные. Личные качества включают в себя следующие: умение анализировать и размышлять, гибкость, креативность, умение приспосабливаться, энтузиазм, умение самому мотивировать себя, способность работать с самыми разными посетителями. Общие умения – это общепризнанные требования, предъявляемые к каждому специалисту. Они включают в себя такие умения и качества, как информационная грамотность, навыки общения с людьми, критическое мышление, умение работать в команде, этическую и социальную ответственность, умение решать проблемы и лидерские качества. Специализирован-

ное знание предмета – это знания, необходимые для библиотечного специалиста и специалиста по работе с информацией, которые он получает в специализированном учебном заведении. Эти навыки включают в себя знание метаинформации, развитие баз данных, цифровое архивирование и сохранение, работа с фондом и система работы с контентом.

Чилдерс (Childers, 2003) в своей работе обсуждает вопрос о том, что компьютерная грамотность в эпоху новых технологий стала одним из самых необходимых навыков для сотрудников библиотек. Можно выделить три уровня обучения библиотекарей компьютерной грамотности – начальный, желательный и продвинутый. Начальный уровень включает в себя такие навыки, как умение включить компьютер, знание основных компьютерных действий, работа с принтером, умение открывать браузеры и пользоваться командным меню, отправка и получение электронных писем и поиск устройств. Желательный уровень включает в себя навыки, несколько более продвинутые по сравнению с начальным уровнем, но не настолько серьезные, как на продвинутом уровне, где требуется уже умение загружать файлы, знание куки-файлов и основы компьютерной безопасности.

Содердал и Херст (Soderdahl and Hirst, 2009) подразделяют знания в области технологий, необходимых библиотекаря, которые приводятся в *Списке необходимых навыков для работы с технологиями штата Айова*, на следующие: основные навыки работы с компьютером, работа с принтером, работа с интернетом, безопасность, знание операционных систем Windows, умение работать с электронной почтой, электронным календарем, и др. Можно выделить три уровня владения этими навыками: базовый, средний и продвинутый, каждый из которых применяется в зависимости от требований, возникающий при выполнении профессиональных обязанностей.

В свете вышеперечисленного можно сказать, что основные требования к уровню знаний в области технологий являются общими для всех библиотекарей и могут применяться в том числе и к библиотекарям, работающим с детьми и молодежью.

Профессиональные требования к библиотекарям, работающим с детьми и молодежью, разработанные Американской библиотечной ассоциацией ALA

Вальтер (Walter, 2001) использовал список требований к публичным библиотекарям, обслуживающим детей, составленный Ассоциацией библиотечного обслуживания детей для того, чтобы определить те знания и умения (личностные / межличностные качества), которые необходимы современному библиотекарю. Семь основных качеств, способствующих успешной работе, следующие: знание клиентской группы, навыки администрирования и управления, навыки общения с людьми, умение работать с материалами и фондом, навыки программирования, умение представлять интересы библиотеки, навыки связей с общественностью и с другими библиотеками, а также профессионализм и профессиональное развитие.

Список требований к библиотекарям, работающим с молодежью, разработанный Ассоциацией библиотечного обслуживания молодежи содержит другие требования, необходимые библиотекарям, работающим с подростками, для того, чтобы успешно выполнять свою функцию в 21 веке. Согласно этой Ассоциации, библиотечные услуги, необходимые подросткам и желаемые ими, должны не просто сохраняться в том виде, как они есть, а скорее приспособливаться и меняться согласно обстоятельствам. Эти требования обобщены и разделены на семь групп: лидерство и профессионализм, коммуникативные навыки, связь с общественностью и маркетинг, знание клиентской группы, администрирование, знание материалов, доступ к услугам и информации.

Методология

Для составления списка профессиональных требований к библиотекарям, обслуживающим детей и молодежь в эпоху цифровых технологий был применен метод качественного исследования. Для того, чтобы собрать мнения девяти библиотекарей и двух начальников отделов, работающих в отделе обслуживания детей и молодежи Александрийской библиотеки, было проведено межсекционное исследование. Навыки, приводимые в исследовании, были взяты из предыдущих списков необходимых навыков и умений в эру цифровых технологий, разработанных для библиотечных и информационных специалистов, а также из *Требований к библиотекарям, обслуживающим детей и молодежь*, разработанным ALA (Walter 2001; Nonthacumjane 2011; Young Adult Library Services Association; Skills for the 21st Century Librarian; Bin Hashim and Mokhtar 2012; and Abels et al. 2003). Исследование проводилось в стенах библиотеки и все библиотекари участвовали в нем на добровольной основе. Исследование было поделено на две части – для библиотекарей, работающих с детьми и для библиотекарей, работающих с молодежью. Цель исследования была четко изложена и всем навыкам было дано понятное разъяснение на арабском для того, чтобы обеспечить ясность методологии. Участники исследования должны были целый день отвечать на вопросы, а затем сдать свои ответы. Стоит отметить, что не все стандарты, разработанные YALSA, были показаны в данном исследовании, а только те из них, которые необходимы библиотекарям, работающим с подростками, и которые являются практически достижимыми в отделах молодежной библиотеки Александрийской библиотеки.

Участники

Все участники исследования – египтяне, работающие в Александрийской библиотеке. Пять библиотекарей и один заведующий отделом работают в отделе

обслуживания детей, четыре библиотекаря и один заведующий отделом – из отдела обслуживания молодежи. Не все библиотекари, и это касается как сотрудников детского, так и молодежного отделов, оказывают справочные услуги. Таким образом, необходимость использовать

новые технологии зависит от того, оказывает ли сотрудник справочные услуги или же занимается претворением в жизнь различных программ. Демографическая картина опрошенных библиотекарей получается следующая:

1. Возраст

	20-30	31-40	41-50	51-60
Детский библиотекарь	2	3	-	-
Молодежный библиотекарь	2	2	-	-

2. Пол

	Мужчина	Женщина
Детский библиотекарь	1	4
Молодежный библиотекарь	1	3

3. Образование

	Степень бакалавра по библиотечному делу	Степень бакалавра в смежной области	Степень бакалавра в другой области	Степень магистра по библиотечному делу	Степень магистра в смежной области	Степень магистра в другой области
Детский библиотекарь	1	3	-	-	-	1
Молодежный библиотекарь	1	1	2	-	-	-

4. Стаж работы (годы)

	0-3	4-7	8-11	12-15
Детский библиотекарь	2	-	2	1
Молодежный библиотекарь	1	2	1	-

5. Вид занятости

	Полный рабочий день	Неполный рабочий день
Детский библиотекарь	4	1
Молодежный библиотекарь	4	-

6. Владение языками

	английский	французский	немецкий	другой
Детский библиотекарь	3	3	-	-
Молодежный библиотекарь	4	1	-	-

Результаты

Ниже представлены ответы библиотекарей, как из детского, так и из молодежного отделов, на вопрос, согласны ли они, что те или иные навыки, а именно личные, профессиональные и специализированные, нужны для обслуживания пользователей в эру цифровых технологий.

Профессиональные требования к библиотекарям, обслуживающим детей

Личные качества, входящие в список необходимых для библиотекаря, работающего с детьми, следующие: умение анализировать, креативность, гибкость, вдумчивость, умение быть хорошим психологом, умение приспосабливаться к обстоятельствам, отзывчивость, энтузиазм, умение мотивировать себя, терпение, терпимость, доброжелательность, умение работать с коллегами, умение взглянуть на себя со стороны. Все опрошенные библиотекари, работающие с детьми, за исключением одного, согласились, что все эти качества и умения являются необходимыми для того, чтобы библиотекарь мог оказывать услуги лучшего качества в области обслуживания детей в эпоху цифровых технологий. Лишь один опрошенный ответил, что не видит необходимости в таких качествах, как умение быть хорошим психологом и толерантность (таблица 1).

Профессиональные качества, входящие в список необходимых, следующие: информационная грамотность, навыки общения с людьми, критическое мышление, умение работать в команде, этическая и социальная ответственность, умение решать проблемы, лидерские качества, умение эффективно управлять своим временем, способность к самообразованию и профессиональному развитию, способность представлять и рекламировать услуги, умение сохранять конфиденциальность, рабочее знание английского языка.

Два участника согласились с тем, что все эти качества являются необходимыми. Два участника не были согласны с тем, что рабочее знание английского языка является необходимым навыком. Один участник ответил, что критическое мышление – качество, не применимое к детскому библиотекарю (таблица 2).

Специфические предметные навыки, требуемые от библиотекаря, работающего с детьми, следующие: знание теории детского развития, понимание индивидуальных нужд, знание фонда, способность оценить содержание, знание технических служб, знание электронных источников информации, технологическая грамотность, уверенное пользование различными технологиями, способность разрабатывать, претворять в жизнь и оценивать программы, способность создавать программы для родителей и детей. Три опрошенных библиотекаря согласились, что все вышеперечисленные качества являются необходимыми для успешного выполнения профессиональных функций. Двое опрошенных не согласились с тем, что уверенное пользование различными технологиями является важным требованием и один участник сказал, что технологическая грамотность не должна применяться в качестве требования (таблица 3).

Профессиональные требования к библиотекарям, обслуживающим молодежь

Личные качества, входящие в список необходимых для библиотекаря, работающего с молодежью, следующие: умение анализировать, креативность, гибкость, вдумчивость, умение быть хорошим психологом, умение приспосабливаться к обстоятельствам, отзывчивость, энтузиазм, умение мотивировать себя, способность к диалогу и совместной деятельности, терпимость, умение работать с коллегами, умение взглянуть на себя со стороны,

разносторонняя начитанность, уверенность в себе, понимание индивидуальных различий и уважение к разным культурам. Один опрошенный библиотекарь, работающий с молодежью, ответил, что все эти качества и умения являются необходимыми. Двое других сказали, что не видят необходимости в таких качествах, как умение быть хорошим психологом и один опрошенный ответил, что не видит необходимости в разносторонней начитанности. Один опрошенный считает, что умение приспосабливаться к обстоятельствам не относится к делу (таблица 4).

Профессиональные качества, входящие в список необходимых, следующие: информационная грамотность, навыки общения с людьми, критическое мышление, умение работать в команде, этическая и социальная ответственность, умение придерживаться профессионального подхода к молодежи, умение решать проблемы, лидерские качества, умение эффективно управлять своим временем, способность к самообразованию и профессиональному развитию, способность представлять и рекламировать услуги, умение сохранять конфиденциальность, рабочее знание английского языка, наличие четкого представления о внедрении технологий в библиотечные программы. Два участника согласились с тем, что все эти качества являются необходимыми. Два участника не были согласны с тем, что рабочее знание английского языка является необходимым навыком. Один участник ответил, что этическая и социальная ответственность, лидерские качества, способность к самообразованию и профессиональному развитию, рабочее знание английского языка и наличие четкого представления о внедрении технологий в библиотечные программы – не являются необходимыми навыками для того, чтобы лучше обслуживать молодежь в библиотеке (таблица 5).

Специфические предметные навыки, требуемые от библиотекаря, работающего с молодежью, следующие: знание теорий развития, понимание интересов и нужд молодежи, умение определить технологическое оборудование, знание фонда, способность оценить содержание, хорошая информированность об использовании различных цифровых устройств, уверенное знание технологий, хорошее знание надежных интернет источников, уверенное пользование различными новыми технологиями, способность разрабатывать, претворять в жизнь и оценивать программы, умение менять и обновлять оформление веб-сайта. Двое участников опроса согласились, что все вышеперечисленные качества являются необходимыми для успешного выполнения профессиональных функций молодежным библиотекарем. Двое опрошенных не согласились с тем, что демонстрация хорошего знания технологий является важным требованием и один участник сказал, что не считает способностью оценить содержание и уверенное пользование различными новыми технологиями важными качествами для библиотекаря. Один участник не согласился с тем, что умение определить технологическое оборудование нужно рассматривать как требование к библиотекарю (таблица 6).

Что касается заведующих отделами – как детским, так и молодежным – то они оба отметили все качества, отмеченные в разделе личных, профессиональных и специализированных навыков, как совершенно необходимые для того, чтобы библиотекари лучше выполняли свою работу по обслуживанию пользователей в эпоху цифровых технологий.

Обсуждение

В основе этого исследования лежали два главных вопроса: «Что необходимо для того, чтобы подготовить будущих

библиотекарей, работающих с детьми и молодежью?» и «Соответствует ли сегодняшняя программа подготовки детских и подростковых библиотекарей требованиям 21 века?»

В соответствии с ответами, полученными в ходе исследования от детских и молодежных библиотекарей, окончательный список профессиональных требований к библиотекарям, работающим с детьми и молодежью, в основном соответствует ответам, данным в результате предыдущих исследований, проводимых среди библиотекарей различных специализаций. Большинство участников опроса согласились с тем, что большая часть личных качеств, профессиональных навыков и специализированных предметных знаний необходимы для библиотекарей, обслуживающих детей и молодежь. Например, 80% участников согласились с тем, что технологическая грамотность является важным качеством обслуживания детей, а 75% согласны, что уверенное пользование технологиями – важно при обслуживании молодежи.

Может показаться, что требований, предъявляемых к библиотекарям, слишком много и может быть проблематично найти библиотекарей, обладающих всеми этими качествами. Существует мнение, что все библиотекари – интроверты, и, если это правда, будет непросто найти квалифицированного библиотекаря, опираясь на приведенный список требований (Су-Гуан Хуб, 2007). Однако некоторые основные качества тянут за собой второстепенные, а также некоторые качества являются более значимыми, чем другие. Например, в отношении личных качеств, библиотекарь, умеющий приспосабливаться к обстоятельствам, может быть достаточно «гибким» и «терпимым» для того, чтобы иметь дело как с внедрением новых технологий в библиотеке, так и обслуживать пользователей.

В процессе проведения данного исследования был сделан обзор научной литературы по учебным курсам в области библиотечного дела, преподаваемым в Египте. В результате обнаружился отрыв учебной программы по библиотечному делу, преподаваемой в Университете Египта от тех требований, которые предъявляет к библиотекарям рынок в эпоху новых технологий. Хассан упоминает, что для того, чтобы он больше соответствовал требованиям времени, в учебный план было добавлено несколько новых дисциплин, таких как интернет-ресурсы, социальная и цифровая информация, навыки коммуникации, авторское право, веб-языки MXL, XHTML и анализ данных.

Модернизация учебного плана в области библиотечного дела в Египте проходит и сейчас и новые учебные дисциплины составляют уже 31% от всего учебного плана (Arwa, 2009). Такая модернизация имеет своей целью ввести новые технологии в учебные курсы по библиотечному делу, преподаваемые в Египте. В своем исследовании по профессиональному развитию библиотекарей в эпоху цифровых технологий Солиман (Soliman, 2010) обнаружил, что на кафедре библиотечного дела и информационных наук Александрийского Университета курс по компьютерным наукам гораздо популярнее, чем курсы, учащие навыкам общения или помогающие развить в себе лидерские качества. Этот факт надо принять во внимание при планировании учебного плана по библиотечному делу, однако он противоречит заключению, сделанному Нонзакумьяном на основе исследования, проведенного Джеролимас и Конста в 2008 году. Основываясь на результатах этого исследования можно сделать вывод, что навык общения с людьми – один из самых востребованных среди библиотекарей, работающих с цифровыми технологиями.

Как библиотеки, так и библиотекари невероятно нуждаются во внедрении

новых технологий. Для того, чтобы уметь иметь с ними дело, библиотекам необходимо разработать список профессиональных требований для специалистов, в который бы входили наиболее востребованные качества, необходимые современному библиотекарю. Этот список требований мог бы выглядеть следующим образом:

Личные качества: креативность, умение приспосабливаться и умение самому мотивировать себя.

Профессиональные навыки: умение общаться и лидерские качества, способность к самообразованию и профессиональному развитию, наличие четкого представления о внедрении технологий в библиотечные программы.

Специализированные предметные знания: знание нужд пользователей, технологическая грамотность, знание новых электронных источников информации и хорошее владение предметом в отношении развития фондов.

Вышеперечисленные навыки и качества являются наиболее важными качествами, отражающими желание и умение библиотекаря работать в мире новых технологий. В дополнение к этим требованиям, библиотекарям необходимо знание Web 2.0, учитывая широкое распространение социальных сетей и их популярность среди современной молодежи. Такое знание также облегчит работу с интерактивным веб-сайтом, где молодые пользователи могли бы черпать информацию о библиотечных услугах и фондах.

Ограничения данного исследования

Основное ограничение данного исследования состоит в количестве опрошенных библиотекарей.

Количество участников из числа детских и молодежных библиотекарей не является репрезентативным для библиотекарей Египта. Если бы количество опро-

шенных было большим, результаты могли бы показать более разностороннюю картину в отношении необходимых профессиональных требований. Другое ограничение – образовательный уровень библиотекарей. Только один опрошенный в каждой группе имел диплом о высшем образовании в области библиотечного дела и информации. Это означает, мнения участников не являются показательными в том, что касается учебного плана в области библиотечного дела и информации и требований рынка, и результаты по этому вопросу могут отличаться от результатов, полученных более масштабными исследованиями. Третье ограничение – отсутствие предыдущих исследований в отношении требований, предъявляемых к детским и молодежным библиотекарям в Египте, так что список требований, составленный ALA, был единственным списком, используемым в качестве руководства.

Новое поколение детских и молодежных библиотекарей, также как и сами библиотеки, столкнулись с постоянно меняющимися новыми технологиями. Для того, чтобы приспособиться к меняющимся технологическому ландшафту и продолжать предоставлять информацию молодым пользователям эффективно и в интересной форме, необходимы специальные знания. Эти знания можно получить посредством специального образования, опыта и, что самое главное, путем самообразования. Список необходимых качеств и умений, разработанный путем совмещения традиционных основных требований к детским и молодежным библиотекарям и основных требований, предъявляемым к библиотекарю, работающему с цифровой информацией, приводится в таблицах ниже.

Не каждый может уверенно использовать новые технологии или легко приспособиться к быстро происходящим переменам, даже если у него и есть со-

ответствующий уровень подготовки. Необходимо также принимать во внимание положение страны относительно других стран в зависимости от имеющихся ресурсов и уровня внедрения технологий в повседневную жизнь – «технологолического» уровня.

Рекомендации

В свете вышеизложенного, кажется совершенно необходимым в наши дни продолжать образование в сфере новых технологий для библиотекарей, уже получивших диплом. И нет никаких сомнений в острой необходимости повышения квалификации в соответствии с требованиями сегодняшнего дня для профессоров и преподавателей библиотечного дела, что позволит им соответствовать современным тенденциям в области технологий и успешно пережить перемены.

Квалифицированный библиотекарь должен искать возможности для повышения квалификации, уметь самостоятельно мотивировать себя и иметь план профессионального развития, включающий в себя посещение конференций, он-лайн курсы, участие в профессиональных форумах для того, чтобы понять важность знания новых технологий и быть готовым принять и использовать возможности, которые дают нам эти технологии.

Источники

- Abels, Eileen and Jones, Rebecca, et al. 2003. Competencies for Information Professionals of 21st Century. *Special Libraries Association*.
- Ashcroft, L. 2004. Developing Competencies, Critical Analysis and Personal Transferable Skills in Future Information Professionals. *Library Review* 53, no. 2: 82-88.
- Bin Hashim, Laila and Mokhtar, Wan. 2012. Preparing New Era Librarians and Information Professionals: Trends and Issues. *International Journal of Humanities and Social Science* 2, no. 7: 151155.
- Childers, Scott. 2003. Computer Literacy: Necessity or Buzzword? *University of Nebraska-Lincoln*. <http://digitalcommons.unl.edu/librarianscience/90> (accessed May 22nd, 2013).
- Competency Index for the Library Field. *WebJunction*.
- <http://www.webijunction.org/content/dam/WebJunction/Documents/webijunction/Competency%20Index%20for%20Library%20Field.pdf> (accessed May 22nd, 2013).
- Education Committee. 2009. *Competencies for Librarians Serving Children in Public Libraries*. Paper presented at the American Library Association Annual Conference. Chicago.
- Fourie, Ina. 2004. Librarians and the Claiming of New Roles: How Can We Try to Make a Difference? *Aslib Proceedings* 56, no. 1: 62-74.
- Nonthacumjane, Pussadee. 2011. *Key Skills and Competencies of a New generation of LIS Professionals* 77. Paper presented at the World Library and Information Congress. San Juan.
- RUSA. 2003. Professional Competencies for Reference and User Services Librarians. *Reference and User Services Quarterly* 42, no. 4: 290-295. <http://www.jstor.org/stable/20864053> (accessed May 22nd, 2013).
- Skills for the 21st Century Librarian. July 17, 2006. *Information Wants To Be Free Blog*. <http://meredith.wolfwater.com/wordpress/2006/07/17/skills-for-the-21st-century-librarian/> (accessed May 22nd, 2013).
- Soderdahl, Paul, and Donna Hirst. 2009. The Core Competency Program at the University of Iowa Libraries. In: *Core Technology Competencies for Librarians and Library Staff: A LITA Guide*. American Library Association.
- Soo-Guan Khoo, Christopher. 2007. Competencies for new era librarians and information professionals. *Nanyang Technological University*. <http://www.lib.usm.my/elmu-eauip/conference/Documents/ICOL%202005%20Paper%202%20Christopher%20Khoo.pdf>. (accessed May 22nd, 2013).
- Virginia Walter. 2001. "Future Libraries and Future Kids Some Alternative Visions." In: *Children and Libraries: Getting it Right*. Chicago: American Library Association.
- YALSA's Competencies for Librarians Serving Youth: Young Adults Deserve the Best. 2010. *Young Adult Library Services Association* (accessed May 22nd, 2013). <http://www.ala.org/yalsa/sites/ala.org.yalsa/files/content/guidelines/yadeservethebest201.pdf> (accessed May 22nd, 2013).

Приложения

Таблица 1

Приложение 1-1. Профессиональные требования к детским библиотекарям
Личные качества

	Согласен	Не согласен	Не применимо
Аналитический ум	100%	-	-
Творческое мышление	100%	-	-
Гибкость	100%	-	-
Вдумчивость	100%	-	-
Способность быть хорошим психологом	80%	-	20%
Умение приспосабливаться	100%	-	-
Отзывчивость к нуждам	100%	-	-
Энтузиазм	100%	-	-
Самостоятельная мотивация	100%	-	-
Спокойствие	100%	-	-
Терпимость	80%	-	20%
Доброжелательность	100%	-	-
Работа с коллегами	100%	-	-
Умение оценить себя со стороны	100%	-	-

Таблица 2

Приложение 1-2. Профессиональные требования к детским библиотекарям
Профессиональные качества

	Согласен	Не согласен	Не применимо
Информационная грамотность	100%	-	-
Общительность	100%	-	-
Критическое мышление	80%	-	20%
Работа в команде	100%	-	-
Этическая и социальная ответственность	100%	-	-
Решение проблем	100%	-	-
Лидерские качества	100%	-	-
Эффективное управление временем	100%	-	-
Самообразование и профессиональное развитие	100%	-	-
Представление и реклама услуг	100%	-	-
Умение сохранить конфиденциальность	100%	-	-
Рабочее знание английского языка	80%	20%	-

Таблица 3

Приложение 1-3. Профессиональные требования к детским библиотекарям
 Специализированные предметные знания

	Согласен	Не согласен	Не применимо
Знание теорий детского развития	100%	-	-
Понимание индивидуальных нужд ребенка	100%	-	-
Знание детской литературы и фонда	100%	-	-
Способность оценить подходящий ребенку контент	100%	-	-
Знакомство с техническими услугами библиотеки	100%	-	-
Знание электронных ресурсов для детей	100%	-	-
Технологическая грамотность	80%	-	20%
Уверенное пользование различными технологиями	60%	40%	-
Способность разрабатывать и оценивать программы в зависимости от потребностей	100%	-	-
Способность реализовывать детские программы	100%	-	-
Способность создавать программы для родителей и семей	100%	-	-

Таблица 4

Приложение 2-1. Профессиональные требования к молодежным библиотекарям
 Личные качества

	Согласен	Не согласен	Не применимо
Аналитический ум	100%	-	-
Творческое мышление	100%	-	-
Гибкость	100%	-	-
Вдумчивость	100%	-	-
Способность быть хорошим психологом	50%	50%	-
Умение приспосабливаться	75%	-	25%
Отзывчивость к нуждам	100%	-	-
Энтузиазм	100%	-	-
Самостоятельная мотивация	100%	-	-
Способность к диалогу и совместной деятельности	100%	-	-
Терпимость	100%	-	-
Работа с коллегами	100%	-	-
Умение оценить себя со стороны	100%	-	-
Разносторонняя начитанность	75%	25%	-
Уверенность в себе	100%	-	-
Понимание индивидуальных различий	100%	-	-
Уважение к разным культурам	100%	-	-

Таблица 5

Приложение 2-2. Требования к молодежным библиотекарям
Профессиональные качества

	Согласен	Не согласен	Не применимо
Информационная грамотность	100%	-	-
Общительность	100%	-	-
Критическое мышление	100%	-	-
Работа в команде	100%	-	-
Этическая и социальная ответственность	75%	25%	
Профессиональное отношение к молодежи	100%	-	-
Решение проблем	100%	-	-
Лидерские качества	75%	25%	-
Эффективное управление временем	100%	-	-
Самообразование и профессиональное развитие	75%	25%	-
Представление и реклама услуг	100%	-	-
Умение сохранять конфиденциальность	100%	-	-
Рабочее знание английского языка	50%	50%	
Четкое видение проблемы внедрения технологий в библиотечные программы	100%	25%	

Таблица 6

Приложение 3-3. Требования к молодежным библиотекарям
Специализированные предметные знания

	Согласен	Не согласен	Не применимо
Знание теорий развития молодых людей	100%	-	-
Понимание индивидуальных нужд молодежи	100%	-	-
Умение определить технологическое оборудование, необходимое для поощрения молодежного участия	75%	25%	-
Знание молодежной литературы и фонда	100%	-	-
Способность оценить подходящий молодому человеку контент	75%	25%	-
Хорошее знание использования различных электронных устройств	100%	-	
Знание технологий	50%	50%	-
Знание надежных молодежных он-лайн ресурсов	100%	-	-
Уверенное пользование новыми технологиями	75%	25%	-
Способность разрабатывать, внедрять и оценивать программы, основываясь на их социальной необходимости	100%	-	-
Умение менять и обновлять оформление веб-сайта.	100%	-	-

Russian Translation of the Original Paper: "Required skills for children and youth librarians in the digital age". Translated by: (Перевод) Мария Евсеева, РГБМ (Russian State Library for Young Adults), Moscow, Russia

ДАЕШЬ МОЛОДЕЖЬ

Дарья ЕФРЕМОВА

Abstract

The article is about the project of the Moscow regional state library – the new centre Projector or Anti-library. The centre is designed as a free space, where each person can find something interesting, can realize some ideas: to sing, poetry performance, to play board games, to paint etc. The author of this project Yury Petrov is sure that the library will help youth to become famous. The anti-library is a platform for free creativity, the place encouraging the self-expression.

Keywords: children and young adult, new library, creativity, self-expression, creative centre, anti-library

* * *

Недавно в Московской областной государственной научной библиотеке имени Н.К. Крупской торжественно открылся новый молодежный центр «Проектор» или «Антибиблиотека». Как явствует из названия, сюда будут приходить не только, чтобы почитать. Но и познакомиться, пообщаться, заявить о своих талантах.

Неоновые прожекторы, металл, дерево, стекло. В хайтечный интерьер умело вписана классика с налетом ретро. Книги с золотыми корешками, картины в винтажных рамках, кинопроектор с рулонами пленки. Чай, кофе, печенье – в любых количествах.

Вместо традиционной церемонии открытия с красной ленточкой гостей ожидал феерический перформанс. В дискотечной игре света – зал озарялся то алым, то зеленым, то флюоресцентным голубым – мелькали девушки и юноши, одетые в стиле «Космической Одиссеи» и «Звездных войн». Белые скафандры, круглые черные очки, немислимых расцветок парики, инопланетные хвостики-антенны. Космическая тематика выбрана неспроста – библиотека располагается в Королеве.



– Название проекта родилось из классики. Точнее, из изречения Умберто Эко, что чем больше у человека полка с непрочитанными книгами, тем обширнее его личная антибиблиотека, – рассказывает заместитель директора МОГНБ Светлана Чижова.

– Смысл в том, что мы пытаемся оценить степень образованности по количеству прочитанных книг. Но дело не только в этом. Важен еще творческий потенциал, степень восприимчивости, интерес к окружающему миру. Новый молодежный центр задуман как свободное пространство, где каждый найдет для себя что-то интересное и сможет реализовать самые смелые замыслы. Хочешь петь – пой. Что-то написал – прочитай, тебя с удовольствием послушают. Любишь декламировать – вот сцена. Один из лозунгов антибиблиотеки: «Здесь можно шуметь!»

Конечно, громкий творческий поиск не должен мешать тем, кто приходит в читальные залы поработать или просто полистать книги в тишине. Активная жизнь молодежного центра начинается после семи часов вечера, когда старшеклассники и студенты заканчивают учебу. Кто-то



наигрывает свою музыку на гитаре, другие слушают, устроившись на диванчиках или прямо на полу, возле сцены. Популярны и настольные игры – тут их предостаточно. Делают открытки, подарочные коробочки – все материалы для художественного творчества под рукой.

Здесь же проходят небольшие выставки. Экспозицию можно подготовить самостоятельно или обратиться за помощью к сотрудникам молодежного центра. Они мастера на все руки.

– Недавно одна девушка принесла свои рисунки, – продолжает Светлана Чижова. – Замечательные, я бы даже сказала, профессиональные. Написала мелом на доске: «Эти картинки я рисовала три года. Никому не показывала. Если есть желание, оцените.» И положила цветные стикеры, их приклеивали возле ее работ – ставили «лайки».

Чтобы организовать антибиблиотеку, освободили фойе между вторым и третьим этажами – просторный зал с высокими потолками. Пришлось потеснить пару отделов, но сотрудники не в обиде – им места хватает, а у молодежи наконец появился собственный интеллектуальный клуб. Идеальное место для общения.



– А почему нельзя пойти в кафе, кино, в гости?

– Но ведь это совсем другой формат общения! Конечно, каждый может потанцевать под чужую музыку, купить билет и посмотреть то, что создано другими, или просто созвониться с друзьями и выпить с ними кофе. Антибиблиотека – это нечто большее, площадка для

свободного творчества, где самовыражение приветствуется. И самое главное, здесь вас готовы выслушать и оценить.

Другое название центра – «Проектор». Его предложил автор идеи Юрий Петров. Игра слов отсылает не к прожектору юности, а к ее креативности, немного наивной, но красивой мечте – стать известным, прославиться, оказаться в луче прожектора. Вот центр и дает такую возможность – правда, в масштабах Королева.

Антибиблиотека – проект не просто новый. Новаторский. Пока единственный в стране.

Теперь каждый вечер в «Проекторе» будет ярким. Театрализованные постановки, акустические концерты, костюмированные вечеринки, фотовечера и кинопоказы. А также встречи с писателями, учеными, артистами, тренинги, книжные презентации, мастер-классы.

СКОЛЬЗИТЬ ПО ВОЛНАМ ИЛИ ПОПАСТЬ В ВОДОВОРОТ? НАВИГАЦИЯ В ЭВОЛЮЦИОНИРУЮЩЕЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЕ

(Аналитический обзор по материалам Отчета ИФЛА
о тенденциях развития)

Abstract

The IFLA Trend Report identifies five high level trends in the global information environment, spanning access to information, education, privacy, civic engagement and technological transformation. While it sets out existing and likely future trends which characterise the new digital paradigm, it doesn't forecast the future of libraries. That is where you come in. How libraries evolve to remain relevant in the new information landscape is perhaps the most urgent question facing the profession today.

Keywords: IFLA, information, technology, future of libraries, access to information, education

Введение

В глобальной информационной среде время летит быстро

В 2010 году объем информации, переданной в мировом масштабе, впервые превысил 1 зеттабайт, и ожидается, что это количество будет увеличиваться вдвое каждые два года¹. Объем нового цифрового контента, созданного в 2011 году, в несколько миллионов раз превысил общий контент книг, написанных за всю историю человечества².

Статистика Организации экономического сотрудничества и развития

(OECD) показывает, что за последние десять лет Интернет-трафик вырос на 13 000 %, а цифровая информация, созданная в 2008-2011 гг., превышает объем, созданный за весь период документированной истории³.

В конце сентября 2013 года в Юте, США, откроется новый центр данных Национального агентства безопасности (NSA) с возможностью хранения до 12 эксабайтов (12 000 петабайтов) информации. Для сравнения: для хранения всех книг, когда-либо написанных на каких бы то ни было языках, потребуется 400 терабайтов, что составляет менее 1% (0,0033%) мощности нового хранилища Центра NSA (1 петабайт = 1 000 терабайтов).

Что представляет собой Отчет ИФЛА о тенденциях?

Огромный объем информации и скорость, с которой она создается в Интернете, стали одной из главных тем Отчета ИФЛА. Отчет является результатом годовых консультаций с экспертами и заинтересованными представителями целого ряда специальностей по исследованию и обсуждению новых тенденций в нашей новой информационной среде. Этот отчет – не статистический документ, а презентация динамично развивающегося набора онлайн ресурсов для библиотеч-

¹ International Data Corporation (2011). 'The 2011 Digital Universe Study: Extracting Value from Chaos'. Доступно: <http://www.emc.com/collateral/demos/microsites/emc-digital-universe-2011/index.htm>

² DEvolving (2011). 'Truth, Lies and the Internet: a report into young people's digital fluency' p. 12. Доступно: http://www.demos.co.uk/files/Truth_-_web.pdf

³ World Economic Forum (2012). 'Global Information Technology Report: living in a hyper-connected world' p. 59. Доступно: http://www.weforum.org/docs/Global_IT_Report_2012.pdf

ных и информационных специалистов с возможностью дальнейшего пополнения на сайте trends.ifla.org.

На интерактивной платформе библиотеки можно найти огромный массив данных для использования, обмена и построения, включая библиографию и обзор литературы существующих отчетов о тенденциях развития, доклады экспертов и обзоры обсуждений.

Отчет ИФЛА о тенденциях определяет пять главных тенденций в глобальной информационной среде: широкий доступ к информации, образование, неприкосновенность частной жизни, вовлечение гражданского общества и технологические трансформации. Несмотря на то, что отчет представляет существующие и потенциальные тенденции, характеризующие новую цифровую парадигму, он не предсказывает будущее библиотек.

Это описание того, куда вы пришли. Вопрос, как изменятся библиотеки, чтобы сохранить свою актуальность в новой информационной среде, возможно, самый важный, стоящий перед профессией на сегодняшний день.

Как вы можете принять участие в Отчете

Запуск Отчета ИФЛА о тенденциях и вебплатформа – это лишь начало дискуссии. До настоящего времени ИФЛА проводила консультации со специалистами не из библиотечной сферы, чтобы узнать их взгляд на тенденции в информационной среде – теперь пришла ваша очередь.

В течение следующих двенадцати месяцев мы совместно с членами ИФЛА по всему миру будем продвигать и совершенствовать Отчет о тенденциях. Мы будем помогать им в организации их собственных семинаров, дискуссий и других мероприятий для определения и обсуждения информационных тенденций, наиболее актуальных в их регионе. Мы хотим видеть результаты этих региональных обсуждений на нашей

интерактивной платформе, чтобы библиотеки других стран смогли использовать ее для продолжения дискуссии в Интернете. Зарегистрируйтесь на trends.ifla.org, чтобы следить за развитием Отчета, и напишите следующую главу!

Пять ключевых тенденций, которые изменят нашу информационную среду

Тенденция 1: Новые технологии расширят и, в то же время, ограничат круг тех, кто имеет доступ к информации

Постоянно расширяющаяся цифровая вселенная повысит важность таких навыков информационной грамотности, как базовое чтение и умение пользоваться цифровым инструментарием. Те люди, у которых эти навыки развиты недостаточно, могут сталкиваться с проблемами во все возрастающем количестве областей. Природа новых онлайн бизнес-моделей окажет большое влияние на тех, кто может успешно владеть, делиться, получать доступ к информации и извлекать из нее прибыль.

Тенденция 2: Электронное образование демократизирует и подорывает глобальное обучение

Стремительный глобальный рост ресурсов электронного образования сделает возможности обучения более обширными, дешевыми и более доступными. Увеличится ценность образования в течение всей жизни и большее признание получит внештатное и неформальное обучение.

Тенденция 3: Границы неприкосновенности частной жизни и защиты данных будут пересмотрены

Увеличение массива данных, хранимых правительствами и компаниями, будет способствовать развитию профилирования специалистов, в то время как сложная методика мониторинга и фильтрации передаваемых данных облегчит и удешевит отслеживание этих

специалистов. Могут ожидать серьезные последствия в отношении неприкосновенности частной жизни и доверия в онлайн-мире.

Тенденция 4: Гиперсвязанные сообщества будут слушать, поддерживать и предоставлять полномочия новым голосам и группам

В гиперсвязанных сообществах будет больше возможностей для коллективных действий, что позволит услышать новые голоса и продвигать рост движений в поддержку одного конкретного вопроса за счет традиционных политических партий. Открытые правительственные инициативы и доступ к общественным данным приведут к большей прозрачности и к ориентации государственных услуг на своих граждан.

Тенденция 5: Глобальная информационная экономика будет трансформирована новыми технологиями

Стремительное распространение гиперсвязанных мобильных устройств, сетевых сенсоров в оборудовании и инфраструктуре, технологий 3D печати и перевода с иностранных языков изменят глобальную информационную экономику. Существующие бизнес модели во многих отраслях испытают творческий кризис, вызванный инновационными устройствами, которые помогают людям оставаться экономически активными в любом месте и в любом возрасте.

Цифровые тенденции на пути к столкновению

Отчет о тенденциях ИФЛА определяет пять ключевых направлений, формирующих глобальную информационную среду. Их стремительное развитие и возможное противоборство и столкновения отразятся на роли и услугах, предоставляемых библиотеками по всему миру. Как ваша библиотека будет проводить свой курс при следующих сценариях?

Рост новых технологий и конец неприкосновенности частной жизни?

Новые технологии трансформируют глобальную информационную экономику. Однако, каждое новое поколение цифровых книг, приложений, баз данных, мобильных и теперь уже носимых технологий пересматривает границы конфиденциальности и защиты данных, а ответственность за управление всем этим лежит на библиотеках.

«Сегодня сбор данных не ограничивается только интернетом: он также присутствует в каждом действии в „реальном“ мире, от совершения покупок до путешествий, работы и т.д. Если это оставить на откуп технологиям, то тогда мы уже прошли точку невозврата: сегодня стало технически возможно проследить чью-либо повседневную жизнь просто с помощью технологий распознавания изображений, по мобильному телефону, кредитной карте и использованию интернетом.»

Др. Оливье Крепэн-Леблон – председатель Корпорации по присвоению имен и номеров в Интернете (ICANN), Независимый консультативный комитет (ALAC)

Электронный абонемент в библиотеках и сокровищница персональных данных

Сегодня простое чтение электронной книги может рассказать о вас очень многое, например, сколько времени вы читаете одну главу, ваши любимые части книги, скорость и последовательность вашего чтения, какие книги вы хотели бы взять или купить в дальнейшем. В экономике, которая стремительно развивается на основе «анализа информации», такого рода сведения представляют огромную ценность для издателей, распространителей и авторов.

«Платформы [такие, как Facebook, YouTube или Second Life] выступают владельцами киберпространства, предоставляющими любому пользователю

пространство, «готовое к медиатизации», где продается не контент, а использование технологических средств. Web 2.0 распространяет такие технологические средства среди огромных масс, однако, экономическую выгоду от этого получают лишь немногие...»

Дивина Фрау-Мейгс – профессор, Университет Новая Сорбонна Библиотеки, предоставляющие пользователям ресурсы электронного абонемента и доступ к подписке на цифровой контент, хранят ценные личные данные. Какие обязательства берут на себя библиотеки по защите личных данных пользователей? Если библиотеки являются главным каналом для доступа, а создатели и распространители контента могут использовать в своих интересах данные пользователей библиотек, то становятся ли библиотеки частью новой бизнес-модели, основанной на извлечении информации из данных?

«Пожалуйста, выключите все носимые электронные устройства»

Мобильные и носимые технологии продолжают менять границы частной жизни. Согласно прогнозу Cisco о мобильном трафике данных на 2011-2016 гг., к 2016 году в мире будет более 10 миллиардов мобильных устройств с доступом к Интернету, включая страны Средней Азии и Африки, где трафик мобильных данных увеличился на 104% (за ними следуют страны Азии и Восточной Европы, где трафик увеличился на 84% и 83% соответственно).

Проект Очки Google и новое поколение носимых компьютеров не за горами, – при включенном компьютере камера будут работать постоянно. Пользователь, находящийся в библиотеке в очках Google, в определенном смысле, берет под надзор остальных пользователей. Как должны библиотеки реагировать на то, что новые технологии нарушают, если не ликвидируют

границы частной жизни? Библиотеки позиционируют себя как «безопасное» место во благо всему сообществу, – сохранится ли это, если в здании будут пользоваться очками Google? Заботятся ли ярые сторонники новой технологии о неприкосновенности частной жизни вообще?

Золотая жила информации в электронном образовании

Электронное образование и распространение массовых открытых дистанционных курсов (МОДК) также окажут влияние на границы защиты данных и частной жизни. Как используются и защищаются данные, созданные студентами в ходе электронного обучения? Обычно результаты тестов, успехи в освоении курса и личные данные слушателей были для преподавателей полезными инструментами для сравнения успехов студента с сокурсниками и совершенствования учебного курса. Однако, теперь, в глобальной информационной среде, кто еще может иметь доступ к этим данным?

Теперь, когда большинство студентов обращаются к поисковым системам, чтобы найти ответы на свои вопросы, как их поисковые навыки влияют на получаемую информацию? Получают ли они нужную информацию в полном объеме? Эти алгоритмы были созданы и принадлежат частным корпорациям, и первоначально были разработаны для получения максимального дохода от рекламы, – какие вопросы это поднимает перед библиотекарями и преподавателями?

У алгоритма есть ответы на все вопросы, а у библиотеки?

Как показало недавнее исследование, проведенное Оксфордом в рамках интернет-опроса (Oxford Internet Survey), «Доверие к людям, предоставляющим Интернет-услуги» превосходит доверие к другим крупным институтам, таким, как газеты, корпорации и пра-

вительство⁴. Однако, когда технологии автоматизированного поиска ограничивают диапазон и разнообразие доступной для нас информации привычными для нас приемами поиска, языком и географическим местоположением, можно ли тогда в полной мере доверять результатам, полученным с помощью наших поисковых систем? Как библиотеки и преподаватели могут обеспечивать студентам и пользователям доступ к необходимой им информации, и не просто информации, а к получаемым данным, которые могут рассказать об алгоритме поиска, который они ищут?

«Как нам включить „удачу“? Как нам построить деятельность, чтобы получить стремительный успех?»

Louis Zacharilla – co-founder, Global Intelligent Community Forum

И если основное средство поиска информации – алгоритм – находится в частном владении, то как здесь могут участвовать библиотеки? Создать конкурирующий алгоритм? Нацелиться на создание навыков цифровой грамотности, чтобы помочь пользователям получать наиболее достоверную и авторитетную информацию на основе существующих поисковых технологий? Как библиотеки могут стать средством для непрогнозируемых открытий счастливых случайностей, если доминирующим способом поиска является поиск, основанный на алгоритме?

Образование приобретает глобальный и мобильный характер... но теряет при этом осязаемость и местные особенности?

Технологические барьеры исчезают, чему ускоренно способствует рост распространения мобильных устройств

в развивающихся странах. Сегодня во всем мире насчитывается чуть более 2,4 миллиарда пользователей интернета⁵. К 2015 году количество автономных интернет-пользователей в Бразилии, России, Индии и Китае достигнет 1,2 миллиарда⁶. Мобильные технологии способствуют росту и развитию МОДК и открывают доступ к глобальному классу, ставя при этом интересные вопросы преподавателям.

Будут ли мобильные технологии единственным или преобладающим средством, с помощью которого студенты будут усваивать новые методы обучения? По мере того, как образовательные ресурсы становятся глобальными и открытыми для доступа, как можно сохранить продукцию местного контента? Будут ли учащиеся в Кении иметь доступ к МОДК и открытым образовательным ресурсам, включающим местный контент, или, в основном, контент ЕС, США или Великобритании? Какое влияние это может оказать на культурную идентичность?

Машина-переводчик

Преимущества автоматизированного машинного перевода меняют способ нашего общения друг с другом и ликвидируют языковые барьеры. В регионах, где местный образовательный контент ограничен, студенты будут иметь доступ к зарубежным переводным материалам. Исследователи и пользователи смогут читать на своем языке любые книги, статьи, интернет-блоги, когда бы то ни было написанные. По мере преодоления языковых ограничений между сообществами возникают новые творческие партнерства и бизнес-модели. Автоматический машинный перевод будет менять способ нашего общения,

⁴ Oxford Internet Surveys (2011). 'Trust on the Internet now exceeds Trust in other Major Institutions', p. 47. Доступно: <http://microsites.oii.ox.ac.uk/oxis/blog/2010/trust-internet-now-exceeds-trust-other-major-institutions>

⁵ Internet World Stats (2012). 'Usage and Population Statistics'. Доступно: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

⁶ Boston Consulting Group (2010). 'Winning in Emerging-Market Cities', p. 17. Доступно: <http://www.bcg.co.jp/documents/file60078.pdf>

но будет ли это способствовать росту нашего понимания? Каково культурное воздействие использования машинного перевода за пределами культурного контекста? Автоматизированный перевод будет оспаривать существующие бизнес-модели и нормативные положения. Если вы можете запустить любую работу через автоматический переводчик, то какое влияние это окажет на издательское дело? Какие новые бизнес-модели появятся в безграничном коммуникационном пространстве?

Появление новых голосов и групп в «надзирающем» обществе

По мере того, как автоматический машинный перевод устраняет языковые барьеры, по всему миру начинают множественно подключаться новые голоса и группы. Конвергенция мобильных технологий, онлайн-доступа и глобальных СМИ дала начало новым Интернет-движениям, нашедшим отражение в успешных кампаниях против законопроекта О противодействии онлайн-пиратству (SOPA) в США, Международному соглашению по борьбе с контрафактной продукцией (ACTA) в ЕС, а также способствовала возникновению Арабской Весны.

Эти технологии могут быть также использованы и для деструктивных целей, для пропаганды экстремистских идеологий и анонимных и/или массовых организаций, привлекающих через интернет большие группы людей для преступной деятельности. В какой мере правительства должны вводиться технические или регулятивные структуры, чтобы определить, как различные участники могут делиться информацией и контролировать ее? Как далеко должен распространяться информационный надзор для защиты общественных интересов? Могут ли движения второстепенной/ низовой активности иметь влияние в «надзирающем» обществе, где нет ничего скрытого, и все под-

лежит огласке? Правительства стран всего мира, даже тех, которые считаются демократическими, предпринимают шаги для фильтрации интернет-доступа к информации экстремистского, криминального, конфиденциального или «аморального» толка. Библиотеки исторически противостояли государственной цензуре – адекватна ли наша реакция на интернет-цензуру?

Если фильтрация становится стандартной государственной практикой, то какое влияние это может оказать на компетенцию библиотек адекватно собирать и хранить нашу цифровую историю?

«Что делать с „Распадом Битов“?» (мифической причиной неработоспособности долго не использовавшихся программ – прим. перев.)

Глобальная информационная среда очень изменчива. Стремительный темп технологических изменений оставил в прошлом информационные пути, заваленные вариантами старых форматов, устаревшим программным обеспечением, неработающими Url-адресами, поврежденными веб-страницами и бракованными файлами.

«В данный момент меня сильно беспокоит возможность сохранения «битов» при потере их содержания, что в итоге приводит к „распаду битов“. Это равноценно тому, что у вас есть груда битов, которые вы сохраняли на протяжении тысячи лет, но вы не знаете, что они означают, потому что программное обеспечение, которое необходимо для их интерпретации, больше не существует, или больше не работает, или у вас просто нет платформы, на которой его можно запустить.»

Vint Cerf – chief Evangelist, Google

Сохранение нашего цифрового наследия является приоритетом в деятельности библиотек и архивов по всему миру. Выявление и фиксация цифрового контента исторического или культурного значения в лавине инфор-

мационных потоков является одной из проблемных задач библиотек. Ограничения авторских прав на цифровой контент, устаревание форматов и отсутствие технологических мощностей – другие серьезные проблемы. Такие автоматизированные технологии, как сбор данных из интернета и алгоритмы поиска, все больше используются библиотеками для идентификации и записи нашего цифрового наследия – что мы теряем при этом, когда передаем функции курирования и хранения алгоритмам?

Информационная цепочка, оспариваемая новыми технологиями

Традиционные понятия «авторства» и «права собственности» потеряли свое значение в новой информационной среде. Новый цифровой контент создается с невиданной скоростью, с использованием краудсорсинга, т.е. с привлечением большого количества источников, генерируется с помощью компьютера и путем ремикса, а также с участием частных лиц. Его можно легко рассылать и давать к нему общий доступ, отражая при этом указание на «авторство», что позволяет осуществлять контроль и управление понятиями «прав собственности». Новые технологии существенно нарушили традиционные информационные цепочки (автор, издатель, дистрибьютер, розничный торговец, библиотека, читатель), бросили вызов привычным бизнес-моделям и нормативно-правовому регулированию, оказывая содействие новым источникам конкуренции и новым моделям доступа. Кто больше всего выиграет от изменения информационной цепи? И как нормативно-правовое регулирование будет адаптироваться для поддержки развивающейся информационной цепи в новой глобальной экономике?

Новые технологии преобразят глобальную экономику – но кто выиграет от этого?

Ясно, что новые технологии нацелены на абсолютное уравнивание доступа к информации по всему миру, не только для развивающихся стран, но и для целого ряда социальных и экономических групп. Технологии позволяют молодым предпринимателям получать выход на глобальную аудиторию. Новые модели по созданию и распространению контента полностью разрушают существующие информационные цепочки. Ограничения по доступу могут быть снижены для пожилых людей, для людей с нарушением зрения, для новых мигрантов и неимущих. Как будет выглядеть мир? И будет ли следующее поколение технологий оставаться неупорядоченным до тех пор, пока новые пользователи не сформируют свои задачи и возможности?

«В ближайшие пять лет западный бизнес вступит в конкуренцию с молодыми африканскими предпринимателями, которые будут успешно строить новую серию миллиардных долларовых компаний.»

*Marieme Jamme –
CEO, Spot One Global Solutions*

Как повлияют изменения в образовании, социальных и нормативных моделях на опыт и знания следующего миллиарда пользователей интернета? Будут ли они иметь доступ к контенту, который им необходим?

Уязвимость новых технологий в чрезмерном регулировании

На протяжении всей истории органы государственной власти регулировали поток информации в пределах своих границ. С появлением каждой новой технологии инициировалась реформа интеллектуальной собственности для определения преимуществ и ограничений, связанных с потребностями существующих бизнес-моделей:

«В будущем серьезному пересмотру подвергнутся создание контента и права как авторов, так и тех,

кто хочет использовать контент и обмениваться им. Риск заключается в том, что не будет возможности самостоятельно взаимодействовать с главными участниками в поиске новых решений, которые бы эффективно уравновешивали интересы сторон, а также учитывали права доступа и обмена информацией, поскольку этап этой борьбы в настоящий момент является доминирующим для групп, которые представляют дистрибьюторов и государственные органы, которые они привлекли на свою сторону путем трудоемкого и затратного лоббирования.»

Anriette Esterhuysen – CEO, Association for Progressive Communications (APC)

В настоящее время темпы научно-технического прогресса стремительно преодолевают рамки, регулирующие доступ к информации, понятие «собственности» трансформируется под влиянием процессов онлайн-дистрибуции и обмена. Уместны ли существующие понятия авторского права в новой информационной среде? Как мы можем содействовать развитию инноваций и доступу к контенту при обеспечении уважения к тем, кто его создал? И может ли «доступ в любое время, в любом месте и с любого устройства» подорвать понятие физической собственности – вплоть до нанесения критического ущерба библиотекам как физическому пространству?

Тенденция 1: Новые технологии как расширят, так и ограничат возможности тех, кто имеет доступ к информации

В постоянно расширяющейся цифровой Вселенной существенно возрастает значение основных навыков информационной грамотности, таких как базовое чтение и умение обращаться с цифровыми инструментами. Люди,

которым не хватает этих навыков, окажутся перед барьерами, препятствующими их вовлечению во все расширяющийся круг областей. Характер новых онлайн-бизнес-моделей существенно повлияет на то, кто сможет в будущем успешно владеть, получать прибыль, совместно использовать или получать доступ к информации.

Возможные пути развития

Продолжающийся взрывной рост выбора цифрового контента и информации повышает роль навыков информационной грамотности как основного инструмента в распознавании достоверной информации на фоне контента, который формируется под влиянием различных социальных, политических, коммерческих, а иногда экстремистских задач. Растет напряженность в отношении прав интеллектуальной собственности и технологических инноваций. Необходимы изменения, которые отражали бы новые схемы использования информации и оказывали бы поддержку творчеству и экономической устойчивости.

В гиперсвязанном мире доступ к информации становится воротами для областей здравоохранения, образования и трудовых ресурсов, а также для сферы социальных, политических и экономических свобод. Миллиард новых пользователей Интернета в развивающихся странах меняют ландшафт онлайн-мира. Однако, дефицит навыков чтения и цифровой грамотности сохраняет барьеры, препятствующие доступу к Интернет-ресурсам, что, возможно, приведет к расширению «цифровой пропасти» и глобальному неравенству.

Мобильный доступ к цифровому контенту и широкому спектру производимых устройств ослабляет традиционные понятия прав собственности, базирующихся на статических правах на контент в определенном месте.

Функционирование интернета как открытого и всемирно доступного источника информации подвергается угрозе со стороны органов государственной власти, стремящихся расширить контроль над своими информационными пространствами. Этот вид контроля приводит к лоскутности национальных интернет-сетей.

Вопросы прав собственности в отношении информации и контента становятся сложнее, поскольку границы между производителями и потребителями информации размываются все сильнее. Рост контента, созданного автоматизированным путем, еще больше усложняет данную ситуацию.

Существующие бизнес-модели многих провайдеров онлайн-сервисов, созданные для извлечения прибыли из предоставленных личных данных и пользовательского контента, подвергаются серьезному пересмотру. Дебаты вокруг будущих бизнес-моделей фокусируются вокруг вопроса, должны ли эти доходы распределяться между создателями контента, посредниками и первоначальными владельцами персональных данных.

Использование технических мер для предотвращения доступа к контенту, защищенному авторским правом, устаревает, в то время как новые бизнес-модели, использующие общественный энтузиазм для потребления, совместного пользования, создания и модификации, предлагают широкий спектр контента для различных платформ и устройств.

Тенденция 2: Онлайн-образование демократизирует и преобразит глобальное приобретение знаний

Стремительное глобальное расширение ресурсов интернет-об-

разования сделает возможности обучения более обширными, более дешевыми и более доступными. Возрастет ценность непрерывного обучения, повышения квалификации, и большее признание получит неформальное образование, обучение вне учебных заведений.

Вероятные пути развития

Онлайн Ресурсы Открытого Образования (ОРОО), адаптивные технологии обучения, Массовые Открытые Дистанционные Курсы (МОДК) и геймифицированные подходы в обучении преобразуют ландшафт глобального обучения в течение следующего десятилетия.

В ближайшем будущем онлайн курсы будут обслуживать большее количество людей, чем все студенты, посещающие университеты в настоящее время по всему миру. Характерной чертой новых курсов является обучение разных возрастных групп и междисциплинарное обучение. Цифровые возможности для непрерывного обучения становятся все более значимыми в условиях глобализации экономики и быстро меняющейся технологической среды, где все большее количество людей приобретает новые навыки и знания на протяжении всей своей жизни.

Более демократичные стратегии по приобретению знаний и навыков повышают уровень признания и квалификации неформальных путей обучения. Навыки и опыт, приобретаемые в повседневной жизни, становятся все более значимыми и ценными.

В условиях, когда информацию стало легче найти и получить, образовательные методы будут больше фокусироваться на том, как установить подлинность этой информации и использовать ее.

Будущее рынка образовательных услуг формируется под воздействием сетевых факторов, управляющих бизнес-моделями таких компаний, как

Google, Facebook и Amazon. Риски по предоставлению образовательных услуг можно предотвратить, если производители контента будут успешно взаимодействовать с новыми популярными потребительскими платформами, предлагающими широкий спектр контента.

Широкое внедрение МОДК увеличивает дополнительный вклад посредников, которые предлагают платформу для обучения посредством обмена опытом, для занятий с наставником, совместных исследований, сотрудничества и неформальной поддержки. Эти изменения касаются как дистанционных методов обучения, так и методов, основанных на личном присутствии.

Открытый доступ к научным публикациям делает миллионы статей в рецензируемых журналах доступными всему миру, помогая ученым делиться исследованиями и развивать научный поиск, основываясь на открытиях друг друга. Инновации в области здравоохранения, инфраструктуры и торговли рождаются как результат их взаимодействия.

Интернет-ресурсы и адаптивные методы обучения преобразуют учебные кабинеты, комбинируя цифровой инструментарий с человеческим фактором, что позволяет выстраивать обучение в соответствии с имеющимся уровнем знаний каждого из студентов.

Тенденция 3: Границы конфиденциальности и защиты данных будут пересмотрены

Расширение массивов данных, находящихся в распоряжении органов государственной власти и частных компаний, будет способствовать совершенствованию профилирования частных лиц, в то время как сложные методы мониторинга и фильтрации

передаваемых данных сделают отслеживание этих лиц дешевле и проще. Области неприкосновенности частной жизни и личной конфиденциальности в онлайн-мире будет переживать серьезные последствия.

Вероятные пути развития

Более специфическое профилирование частных лиц и социальных групп стало возможным в результате расширения массивов данных, собираемы органами государственной власти и частными компаниями. Новые мощности по обработке данных из широкого круга источников повышают вероятность соединения анонимной информации с конкретным лицом или группой.

Органам государственной власти проще и дешевле отслеживать деятельность своих граждан и фильтровать информацию с помощью массового мониторинга передаваемых данных и метаданных с различных платформ и устройств.

Коммерческий мониторинг и отслеживание также совершенствуются в изоэренности, разрабатывается метод измерения эмоциональной составляющей и анализ движения по данным сетчатки глаза наряду с традиционным использованием компьютерной мыши – отслеживанием нажатий и cookie-файлов браузера. Проблемы регулирования глобальной безграничной сети интернет на международном уровне, при соблюдении различных национальных законодательных норм, продолжают затруднять выработку согласованных стандартов в области онлайн-конфиденциальности и защиты данных в интернете.

При отсутствии совершенствования правовой защиты государственные органы усиливают давление на транснациональные интернет-компании с целью переуступки передаваемых ими данных, связанных с ними метаданных и записей

об онлайн-активности. Подобный сценарий стал прецедентом в недавнем споре по поводу американской программы Призма. Дискриминационное ценообразование на товары и услуги, основанное на детальной осведомленности об онлайн-активности человека, усиливается с увеличением числа компаний, предлагающих те же товары и услуги по разным ценам для разных людей, основываясь на их личных данных.

Понятие степени доверия в онлайн-мире ослаблено или значительно снижено. В настоящее время многие люди вполне спокойно делятся в Интернете большими объемами личной информации с помощью социальных сетей или систем отслеживания интернет-активности. Однако, это поведение начинает меняться, когда человек ясно осознает, в какой мере его деятельность подвергается наблюдению и контролю.

По мере того, как неприкосновенность частной жизни становится все более привлекательным коммерческим аргументом, растущее число коммерческих онлайн-платформ начинает включать шифрование и обеспечение безопасности в пределах оказываемых услуг. Несмотря на конкуренцию между онлайн-инструментами, обеспечивающими больше конфиденциальности, и теми, которые поддерживают больше мониторинга, большинство интернет-пользователей продолжают работать с интерактивными и удобными для пользователя сервисами без серьезной обеспокоенности по поводу своей безопасности.

В ситуациях, когда информация, размещенная в сети интернет, фактически передается для последующего контроля над этой информацией, люди должны соразмерять свои стремления по привлечению, созданию и передаче информации с любыми рисками оставить долговременный цифровой след.

Тенденция 4: Гиперсвязанные сообщества будут поддерживать новые голоса и группы и предоставлять им права и возможности

Гиперсвязанные сообщества дают более широкие возможности для коллективных мероприятий - реализуется поддержка новых голосов и рост движений в поддержку одного вопроса в противовес традиционным политическим партиям. Открытые правительственные инициативы, а также доступ к данным государственного сектора, приведут к большей прозрачности публичных сервисов и их ориентированности на граждан.

Вероятные пути развития

Размер цифровой вселенной, по прогнозам, будет удваиваться каждые два года, с его контентом, формирующимся под воздействием различных социальных, политических и коммерческих задач. Технологии, обеспечивающие эффективную коммуникацию и коллективные мероприятия, продолжают давать положительные результаты: расширение прав и возможностей частных лиц, повышение гражданского участия и коммерческой ответственности. Использование одной и той же технологии может давать также и отрицательные результаты: расширение возможностей киберпреступников, террористов и экстремистских сообществ.

Демократические страны выигрывают от большей прозрачности, от доступа к публичному сектору информации и растущему импульсу от открытых правительственных инициатив, направленных на расширение возмож-

ностей граждан, снижению коррупции и укреплению деятельности государственных органов с помощью новых технологий.

Эффективность традиционных политических партий снижается по мере того, как избиратели все чаще объединяются вокруг отдельных вопросов, обеспечивающих защиту их интересов и ценностей. Одним из важных следствий этого может быть преодоление социальных, политических, возрастных и географических барьеров.

Всеобъемлющие цифровые ресурсы трансформируют общественное положение женщин путем расширения доступа к услугам здравоохранения, бизнеса и связанной с ними информации социальных сетей. Эти же ресурсы предлагают глобальный канал для многих граждан для выражения одобрения или осуждения политики и политиков из других стран, а также для расширения прав и возможностей диаспор и сообществ мигрантов. Коммерческие лоббисты и политические элиты принимают такие подходы, которые принесли успех интернет-активистам и мобилизации массовых настроений вокруг отдельных вопросов – при использовании более направленных и менее привычных методов.

Более широкое использование моделей виртуальной реальности позволяет людям тестировать потенциальные решения в моделируемом контексте до применения их в реальных условиях. Соответственно, избиратели могут смоделировать возможные социальные и экономические последствия действий политических партий, прежде чем принять решение по их поддержке. Тот же процесс помогает правительствам определять политику.

Будущие правительства обретают легитимность не просто путем выбо-

ров – их способность открыто и прозрачно решать государственные задачи при поддержке цифровых технологий может также стать основным новым источником политического и институционального доверия.

Эффективное использование открытых государственных данных требует большей профессионализации навыков управления информацией в публичном секторе. Сервисам, которые все интенсивнее переводятся государственными структурами в цифровую форму, возможно, придется полагаться на посредников, которые смогут помогать малообеспеченным гражданам использовать развивающиеся цифровые услуги и платформы.

Большие массивы данных поддерживают более эффективный процесс выработки политики на основе фактической информации во многих областях, включая здравоохранение, социальную помощь, защиту окружающей среды и изменение климата.

Тенденция 5: Глобальная информационная экономика будет преобразована новыми технологиями

Стремительное распространение гиперсвязанных мобильных интернет-устройств, сетевых датчиков в приборах бытовой техники и инфраструктуры, 3D печать и переводные технологии преобразят глобальную информационную экономику. Существующие бизнес-модели во многих отраслях экономики будут испытывать спад в развитии, спровоцированный инновационными устройствами, которые помогают людям оставаться экономически активными в пожилом возрасте и в любом местоположении.

Вероятные пути развития

Мобильные устройства становятся главным средством доступа к информации, контенту и сервисам. В качестве результата новые социальные и экономические группы получают поддержку путем расширения доступа к сфере здравоохранения и образования, а также к электронному правительству и финансовым услугам.

Достижения в области искусственного интеллекта позволили объединить в сетевых устройствах распознавание речи, машинный перевод и синтез речи для поддержки мультязычного голосового перевода в режиме реального времени.

Возможности технологии 3D-печати по созданию пригодных для использования объектов из цифровых чертежей преобразует значение доступа к информации и становится началом созидательного кризиса в мировой промышленности.

Прогресс в телекоммуникации, сетевой телемедицине и системах дистанционной медицинской помощи, носимых компьютерных устройствах и удобных пользовательских интерфейсах – активации голосом, движением сетчатки глаза или прикосновением – помогает людям оставаться экономически активными в более пожилом возрасте.

Как физические лица, так и предприятия все чаще имеют возможность участвовать в глобальной информационной экономике из любого местоположения на планете. Эта возможность сетевого взаимодействия снижает некоторые конкурентные преимущества, связанные с конкретным физическим расположением.

Рост конкуренции со стороны развивающихся экономик создает необходимость все более протекционистской экономической политики развитых

стран. Излишне сложные требования и регламенты по соблюдению правовых норм стали более распространенными.

По прогнозам к 2030 году 70 процентов населения планеты будет жить в городах. Однако, существует возможность реализации более долгосрочной тенденции по использованию гиперсвязности для возвращения людей обратно в небольшие населенные пункты. Возрождение экономической, социальной и культурной жизни этих поселений может стать результатом такого развития.

По мере того, как многие развивающиеся страны используют преимущества роста молодых групп населения, большинство развитых стран по-прежнему сталкиваются с экономическими проблемами старения рабочей силы. Развивающиеся международные фирмы успешно наращивают свой потенциал, чтобы занять место развитых мировых компаний, в настоящее время захвативших наиболее прибыльные области в мировой экономике.

Количество сетевых датчиков, встроенных в устройства, приборы бытовой техники и инфраструктуры, приблизится к 50 млрд. к 2020 году.

Этот «интернет вещей» ведет к дальнейшему взрыву в области регистрируемых данных с серьезными последствиями для будущих публичных сервисов и компьютерно-управляемых процессов формирования политики, а также ставит новые задачи в области конфиденциальности и неприкосновенности личной жизни.

Отчет

о тенденциях развития, график 2013 года

Составление отчета о тенденциях развития

В течение последнего года ИФЛА обратилась к широкому кругу специ-

алистов и заинтересованных лиц из различных областей (социологам, экономистам, специалистам в области образования, юристам, научнотехническим специалистам), чтобы помочь определить тенденции высшего уровня, которые окажут в будущем влияние на нашу информационную среду. В графике 2013 г. представлены ключевые компоненты, которые были разработаны совместно с подготовкой отчета о тенденциях развития.

В ноябре 2012 года ИФЛА представила всесторонний обзор литературы, в котором отражены материалы последних исследований и докладов о новых тенденциях, и составила обширную библиографию соответствующей документации, которая была размещена на онлайн-платформе Отчета о тенденциях развития в январе 2013 года.

В феврале группе из десяти ключевых экспертов было предложено подготовить Заключение на основе этих материалов для участия в марте в заседании «круглого стола» в Мехико.

Дополнительные вопросы, возникшие в результате заседания «Круглого стола», были обсуждены посредством онлайн-дискуссионного форума группы экспертов в мае, и в июне эти вопросы были открыты широкому кругу приглашенных экспертов для дальнейшего обсуждения.

В июле все эти различные составляющие были собраны воедино в Аналитическом обзоре, где было выделено пять основных тенденций верхнего уровня. Созданный отчет был обнародован на Всемирном библиотечном и информационном конгрессе в Сингапуре в августе 2013 года.

Главная цель состояла не в том, чтобы подготовить статический отчет, но чтобы создать динамично-развиваю-

щийся набор интернет-ресурсов, способствующих дальнейшему обсуждению и дебатам о будущих приоритетах глобального библиотечного сообщества.

Мы надеемся, что вы сможете принять участие в следующем этапе продвижения этого проекта, вовлекаясь в дискуссии на интернет-форуме и подбирая ключевые вопросы для дальнейшего обсуждения на национальном уровне.



EXPERIENȚE ȘI ISTORII DE SUCCES ÎN CADRUL BIBLIOTECII MUNICIPALE

PROGRAMUL LITERAR-ARTISTIC ȘI DIDACTICO-EDUCATIV PENTRU COPII ORA POEȚILOR CELEȘTI

*Vitalie RĂILEANU,
director, Filiala „Onisifor Ghibu”*

Abstract

The article is about the new literary program at the Onisifor Ghibu Library. The purpose of the program is to make available for a special category of users – children and young adults of 13-14 years old – the literary information about the Romanian writers of different periods – Time of famous poets (Ora poezilor celești). The author presents the activities organized by the library during the first half of year, and says that the events were successful, the users have learned a great lesson of honesty and love for literature.

Keywords: library, library activities, literary program, children and youth, Roumanian writers.

* * *

Programul literar-artistic și didactico-educativ pentru copii *Ora poezilor celești*, conceput și organizat de Biblioteca „Onisifor Ghibu”, urmărește scopul de a pune la dispoziția unui public aparte – precum sunt cititorii cu vârsta de până la 13-14 ani, o informație literară și factologică cât mai bogată despre scriitorii români din trecut și despre cei ce activează până în zilele noastre. Lucian Blaga afirma: „Personalitatea e un dar. Darul de a-ți transforma numele într-o formulă magică.” Această imperativă afirmare ne-a conturat criteriile de selectare, de care ne-am ghidat, ținând cont de funcțiile și specificul epocii literare reprezentate.

Manifestările culturale preconizate de noi constituie o încercare serioasă de

recuperare a valorilor literare printr-o inventariere prealabilă a lor sub forma documentară de bibliografii, recenzii, cronici sau monografii, desigur, în prim-plan fiind vizată opera literară. Sperăm că asemenea programe artistic-informaționale vor spori buna cunoaștere a literaturii române în școli și licee.

Astfel, în anul 2014, la Biblioteca „Onisifor Ghibu” au fost organizate activități remarcabile de evocare a unor însemnați poeți români, clasici și contemporani. Manifestările cultural-științifice au fost derulate în parteneriat cu Centrul de Cultură „Călin Postolachi” și cu instituții de învățământ din municipiul Chișinău: Liceul Teoretic român-englez „Mircea Eliade”, Liceul Teoretic român-francez „Gheorghe Asachi”, Liceul Teoretic „Alexandru Ioan Cuza”, Liceul Teoretic „Petru Rareș”, Liceul Teoretic „Orizont” din or. Durlăști, Gimnaziul „Nicolae Costin”, Liceul Teoretic „Toader Bubuiog” din suburbia Bubuieci a municipiului Chișinău etc. Programul a fost moderat de dna prof. Veronica Postolachi, dr. în filologie, și coordonat de Vitalie Răileanu, directorul Bibliotecii „Onisifor Ghibu”.

Sute de elevi au avut posibilitatea de a participa la spectacole literar-artistice desfășurate sub genericul: **Ora Mihai Eminescu, Ora Grigore Vieru, Ora Lucian Blaga, Ora Dumitru Matcovschi**, și medaliul literar **Ora Leonida Lari**.

În ultima, și cea mai friguroasă zi a lunii ianuarie 2014, într-o atmosferă *sufletească* călduroasă, la Biblioteca „Onisifor Ghibu” a avut loc **prima ediție a programului *Ora poezilor celești***. „Preconizăm ca aceste manifestări să fie *lecții de sensibilitate, de descoperire a sufletului unui poet, dar și deschidere a propriilor suflete*”, a menționat în debutul activității dna Veronica Postolachi, profesoară de limba și literatura română la faimosul Liceu Teoretic „Mircea Eliade”, moderatoarea acestui program de excepție.

Prima ediție a *Orei poezilor celești* a fost dedicată geniului literaturii române și universale Mihai Eminescu. Este o tradiție sfântă, deja, la fiecare început de an, să fie comemorat de iubitorii creației sale. La ***Ora Eminescu*** au dorit să participe cei mai buni declamatori de la mai multe instituții preuniversitare și universitare din municipiul Chișinău.

Invitatul special al acestui eveniment a fost actorul Sandu Aristin Cupcea, care a menționat: „Eminescu este o *comoară de neprețuit* a poporului nostru, el ne învață să fim oameni demni și că demnitatea este partea componentă indispensabilă a omului, fapt pe care Poetul îl demonstrează în fiecare lucrare a sa.” Actorul a recitat un fragment din renumita *Scrisoare a III-a*, lăsându-i pe cei prezenți plăcut surprinși de emotivitatea și expresivitatea lecturii pe de rost cu care a fost readus în sala bibliotecii *spiritul* marelui Eminescu. Copiii au ascultat cu ochi larg deschiși, atenți fiind la cele auzite, impresionați de stilul expresiv de lectură al acestui poem.

A urmat un frumos recital poetic eminescian, cu cele mai îndrăgite versuri surprinzând atenția publicului echipa declamatorilor din clasa a cincea, de la Liceul Teoretic „Mircea Eliade”. Au început ei acest recital timid, într-un spațiu public, dar au reușit, prin multă străduință, prin modulațiile vocilor, să exprime duioșia și suavitatea

versurilor eminesciene. Alte frumoase-dulci poezii au fost recitate de elevii liceelor teoretice „Alexandru Ioan Cuza”, „Petru Rareș” și ai Gimnaziului „Nicolae Costin”.

Un cuvânt aparte au avut de spus despre *Eminescu și opera eminesciană* două studente, foste eleve ale profesoarei de limba și literatură română de la Liceul Teoretic „Mircea Eliade”, dna Veronica Postolachi. Chiar dacă își fac studiile în domeniul informaticii și medicinei, dragostea pentru lectură au păstrat-o în inimile lor pentru totdeauna, de aceea continuă să participe, cu mare drag, la aceste activități literare. Cristina Sibov, studentă la Universitatea de Medicină și Farmacie „Nicolae Testemițanu”, a ținut să se confeseze: dacă te gândești mult la versul eminescian, vezi că avea foarte multe de spus pentru cei de atunci, dar și pentru noi, urmașii, iar foarte multe gânduri ale sale sunt acum celebre. Nemuritoarele versuri din *Ce-ți doresc eu ție, dulce Românie* au ajuns, credem noi, la inimile celor prezenți.

Apoi Nicoleta Iliuha, studentă la Universitatea de Stat din Moldova, Facultatea de Informatică și Matematică, cu mult fior lăuntric a reușit să ne transmită dramatismul din poezia *Confesiune* de Mihai Eminescu.

Emoțiile declamatorilor, transmise prin versul eminescian, au creat o atmosferă mirifică în *Sala Nuciferă* a bibliotecii. Astfel, încă o dată ne convingem – creația Luceafărului este adorată de la mic la mare, căci altfel nici nu poate fi! Deoarece poetul Mihai Eminescu, prin viața și opera sa ne îndeamnă să iubim și să ne mândrim cu Istoria, Folclorul și Cultura acestui neam!

Biblioteca „Onisifor Ghibu” este oaza care găzduiește în permanență întruniri de suflet și nu a făcut o excepție nici în cadrul zilelor dedicate lui Grigore Vieru. Copiii s-au adunat iarăși în jurul cuvântului vierian în cadrul ***Orei Grigore Vieru***. Moderatoarea Veronica Postolachi a afirmat,

pe bună dreptate, că scopul acestei întâlniri a fost „să adunăm suflete frumoase și să învățăm a iubi graiul matern. Să ne umplem cu dragoste de viață, la fel cum o făcea poetul nostru, Grigore Vieru”.

„Când poetul era încă în viață, ne-a înnobilit Sala Nuciferă cu prezența sa. Și astăzi îi mai aud dăinuind poezia. Un poet care scrie din inimă spre inima cititorului merită ridicat în slăvi”, a mărturisit criticul literar Vitalie Răileanu. Dânsul a îndemnat copiii să citească poezia vieriană, pentru că doar astfel putem fi mai aproape de Grigore Vieru.

Elevii prezenți la întrunire au adus un omagiu poetului recitând poezia *Al neamului* de Adrian Păunescu. După care au prezentat un moment cognitiv-informativ pe baza prelegerii-studiu *Limba română, oastea noastră națională*, ținută cu câțiva ani în urmă, în ziua de 31 August, la Academia de Științe a Moldovei. Astfel, am văzut încă o dată că Grigore Vieru este un poet al copiilor, acesta construind cu ei, prin poezia sa, relații frumoase de prietenie încă de la cele mai mici vârste.

Am avut plăcerea s-o avem alături de noi și pe cea care cu siguranță l-a inspirat în multe dintre scrierile sale, soția regretatului poet – Raisa Vieru. Dumneaei a ținut să mulțumească profesorilor pentru faptul că depun efort în a cultiva elevilor spiritul național și pentru omagiul frumos adus poetului. Dna Raisa Vieru a rămas surprinsă plăcut de atmosfera intim vieriană pe care au creat-o cei prezenți în *Sala Nuciferă* a Bibliotecii „Onisifor Ghibu”.

Toți elevii și studenții, participanți la întâlnirea de suflet dedicată lui Grigore Vieru, au recitat poeziile marelui poet cu emoție în fiecare cuvânt și cu mult drag de limba română. La finele acestei serate de excepție am avut ocazia să ne delectăm cu sunete de chitară, interpretate cu măiestrie de Marius Grimalschi. Ascultându-le, am simțit încă o dată că Grigore Vieru va

rămâne mereu alături de noi prin poezia sa sinceră, plină de sfințenie și pătrunsă adânc de spiritul național.

Programul a continuat cu ediția a treia, în luna mai organizând spectacolul-literar artistic ***Ora Lucian Blaga***, comemorând, astfel, aniversarea a 120-a de la naștere. Dna Veronica Postolachi, a menționat că Lucian Blaga, supranumit „zeul metaforei”, a sfidat moartea, trecând în *nemurire*. Elevii au fost informați despre unele momente cruciale din destinul scriitorului Lucian Blaga, prin care se poate constata impactul negativ al „invaziei” sovietice și gradul de maltratare a poetului de către regimul politic de atunci.

Activitatea a continuat cu o succintă prezentare a vieții memorabile a marelui filozof, poet, eseist și dramaturg Lucian Blaga, realizată de Nicoleta Gusac, elevă în clasa a VIII-a a Liceului Teoretic „Mircea Eliade”. A urmat un recital poetic, susținut de elevi ai liceelor teoretice „Mircea Eliade”, „Alexandru Ioan Cuza”, „Gheorghe Asachi” și ai Gimnaziului „Nicolae Costin”.

Alexandra Gărgăun, profesoară de limba și literatura română a Liceului Teoretic „Gheorghe Asachi”, a mulțumit organizatorilor pentru încercarea de a trezi, în tinereții discipoli, iubirea pentru ceea ce este frumos, care va salva, totuși, lumea. Cu atât mai mult cu cât că poezia lui Lucian Blaga, încărcată de metaforă și gând, are o profundă valoare educativă.

În cadrul activității a fost vernisată o expoziție de carte din colecțiile Bibliotecii „Onisifor Ghibu”, dedicată scriitorului, iar Margareta Cebotari, bibliotecar principal, a prezentat o revistă bibliografică în care a dezvăluit esența mai multor cărți scrise de Lucian Blaga.

În luna noiembrie am ajuns la cea de-a patra ediție a *Orei poezilor celești*, în care a fost sărbătorită ***Ora Dumitru Matcovschi***. Doctorul în filologie, cu rol de moderator, Veronica Postolachi, a evidențiat impor-

tanța cultural-educativă a anului 2014, declarat *Anul Dumitru Matcovschi*, atribuindu-i numele de *Anul Poetului martir*.

Grigore Vasilache, directorul Liceului Teoretic „Mircea Eliade”, prezent la manifestare, a specificat că Dumitru Matcovschi „a fost un începător al mișcării noastre naționale, iar ceea ce a scris te face să te gândești, să simți durerea despre națiune, adunată în sufletul său”.

Evenimentul a fost plăcut surprins de romanțele frumoase interpretate de compozitoarea Daria Radu, care a prezentat la Filiala „O. Ghibu” în premieră un CD cu 16 melodii compuse de ea pe versurile lui Dumitru Matcovschi.

Pentru a aduce un omagiu lui Dumitru Matcovschi, elevii de la liceele teoretice „Mircea Eliade”, „Orizont” și „Alexandru Ioan Cuza” au venit cu declamări și momente spectaculoase de recitaluri de poezie din opera poetului. Pe final, actorul Sandu Aristin Cupcea, cu o revoltă în suflet, a recitat câteva strofe din opera poetică combativă a lui Dumitru Matcovschi.

Cei prezenți au rămas impresionați de expoziția fotografică *Dumitru Matcovschi: viața în imagini*, expusă pe panoul Bibliotecii „Onisifor Ghibu”.

În decembrie a avut loc cea de-a cincea ediție a *Orei poezilor celești* – medalionul literar-artistic cu genericul **Ora Leonida Lari**. Moderatoarea întrunirii, dna Veronica Postolachi, a menționat că „pseudonimul *Lari* provine de la Zeul indian al *cuvântului*. Leonida Lari este o mare poetă, dar și autoare de proză fantastică, eseistă și publicistă, opera ei poetică fiind răspândită prin traduceri sau prezentă în antologii”. Prima ei carte de versuri, *Piața Diolei* (Ch., 1974), confirma o poetă receptată cu înțelegere și chiar cu efuziune de debut. Autoarea își făcea intrarea în arena competițiilor literare cu creații lirice de o reală prospețime și vigoare a sentimentelor și viziunii, stând până la un punct sub

steaua tutelară a lui Blaga (confesiunea îi aparține) și într-un anumit contrast cu poezia mai „chinuită” a unor tineri colegi ai săi. Continuând tradiția blagiană, adoptând, mai bine zis, marile sugestii pozitive din poezia de tinerețe a acestuia, Leonida Lari a descoperit de fapt propriul său suflor liric și, totodată, lumea de predilecție spre care se îndreaptă gândul, meditația și nostalgiile sale.

Scriitoarea Nina Slutu-Soroceanu a accentuat faptul că a cunoscut-o pe Leonida Lari prin intermediul lecturii. Dragostea pentru poezie le-a unit într-o strânsă prietenie pentru o viață.

A urmat un recital de poezie susținut de elevi de la Liceul Teoretic „Orizont”, Liceul Teoretic „Toader Bubuiog”, Gimnaziul „Nicolae H. Costin” și Liceul Teoretic „Mircea Eliade”.

Olguța Ionel, profesoară de limbă și literatură română a Gimnaziului „Nicolae H. Costin”, a mai menționat că „Leonida Lari este sobră, elegantă, aristocrată, patriotă. Citindu-i opera, vom simți gustul celor mai bune poezii... poezii care ne învață, ne cultivă și ne educă”.

Pe final au mai conferențiat invitații speciali: Lilia Popovici, Tatiana Merciuș și Laura Bobescu, profesoare de la Liceul Teoretic „Toader Bubuiog”, Grigore Vasilache, directorul Liceului Teoretic „Mircea Eliade”, Nina Negru, bibliotecară și istoric literar la Muzeul Literaturii române „Mihail Kogălniceanu”, Silvia Guzun, director al Gimnaziului „Nicolae H. Costin”.

Concluzie. Evenimentele de suflet, dedicate memoriei unor remarcabili poeți, contribuie din plin la valorificarea operei lor literare de o incontestabilă valoare. Astfel, ne exprimăm încrederea că tinerii noștri cititori au însușit o frumoasă și deosebită lecție a onestității și echilibrului literar, caracterizată în egală măsură de profesionalism și de dragoste pentru literatura română.

JUNIORBILDUNGS: PROGRAM INFORMATIONAL / FORMATIV PENTRU ADOLESCENȚI ORGANIZAT LA BIBLIOTECA „ONISIFOR GHIBU”

Margareta CEBOTARI,
bibliotecar principal, Filiala „Onisifor Ghibu”

Abstract

The author presents a new program of the O. Ghibu Library: the purpose of the program consisting in formation of necessary skills for learning, self-education and social development competences of the students of the High School Vasile Vasilache. The formaton methods: trainings, discussion, group work, book presentations, meeting with specialists, creative games etc. were aimed at the future projection of the professional success.

Keywords: library program, formation, professional success, social skills and competences.

* * *

Programul a fost inițiat în 2014 și a avut ca scop formarea la tineri a competențelor necesare pentru învățare și perfecționare personală, pentru dezvoltarea aptitudinilor sociale de orientare profesională. **Coordonator de program:** Vitalie Răileanu, directorul Bibliotecii „Onisifor Ghibu”; **asistent de program:** Margareta Cebotari, bibliotecar principal; **grupul-țintă:** elevi ai Liceului Teoretic „Vasile Vasilache”, coordonator – Elena Țencova, bibliotecara acestui liceu. **Metode de instruire și formare:** traininguri, lucrul în grup, discuții / dezbateri, exerciții de autocunoaștere, prezentări de carte, întâlniri cu specialiști din diverse domenii, jocuri de creativitate, de cooperare, de comunicare etc.

Motivele inițierii acestor activități: bibliotecile pot veni în sprijinul adolescenților care-și doresc o autoevaluare a personalității, ajutându-i să gândească cum să reacționeze la provocările societății, a oamenilor din jur, cum să acționeze pentru a-și proiecta un viitor profesional de succes.

Pe parcursul anului s-au organizat șapte activități informaționale / formative, suplimentate cu prezentarea volumelor propuse spre consultare participanților în cadrul unor expoziții tematice de carte, cu elaborarea și diseminarea unor materiale informaționale: două liste bibliografice tematice, cinci flaiere informaționale. Programul a fost promovat prin intermediul a 15 postări pe rețelele de socializare: pe blogul Bibliotecii „Onisifor Ghibu” – nouă postări; pagina de Facebook a bibliotecii – un album / 16 fotografii; în Flickr – cinci postări / 85 de fotografii.

Programul a fost deschis în luna februarie 2014. La primul training, cu tema **Cunoașterea sinelui și a celuilalt**, un cuvânt de susținere a acestui proiect și de încurajare a tinerilor ce se vor implica în autoevaluarea „poziției de viață” pe care vor aborda-o în alegerea viitoarei profesii, a fost expus de lectorul universitar Maria Pilchin. Care sunt avantajele și riscurile unei alegeri sau nealegeri corecte a viitoarei profesii, cum să-și evalueze propriile capacități, dorințele, posibilitățile de afirmare într-o carieră de succes – acestea au fost punctele de reper abordate, pe parcursul activității, de Natalia Gordila, psiholog, Direcția pentru protecția drepturilor copilului, sectorul Centru. Elevii s-au încadrat activ într-un dialog despre însemnătatea diferitor profesii și meserii. Cu mulțumiri de rigoare, **trainerului-formator** Natalia Gordila i-a fost înmănat un **Certificat** ce autentifică desfășurarea activității și organizarea orei de instruire la tema dată. Expoziția de carte din colecțiile bibliotecii, ce ține de domeniul psihologiei, cu genericul

Dezvoltare personală și comunicare a fost propusă atenției celor interesați de a cunoaște mai multe informații, iar pe blogul bibliotecii am postat o lista bibliografică de recomandare a acestor ediții.

Tema propusă pentru un alt training – **Comunicarea în afaceri și „afacerea” comunicări** – a fost una complexă, care subordona practic interacțiunea dintre două domenii de activitate, *businessul* și *comunicarea*, de aceea a fost foarte binevenită implicarea în realizarea acestei activități a unei persoane care deține cunoștințe temeinice și studii în ambele domenii – Maria Rotaru, licențiat în economie (ASEM) și magistrul în filologie (USM). Pentru o mai bună înțelegere a informației, au fost utilizate diverse forme de prezentare: a) dialog interactiv, b) exerciții de promovare a unui *brand*, c) exerciții de accentuare a *cuvintelor în comunicare și importanța atenției la cuvintele pe care le rostim*. Pentru

o ulterioară studiere, la domiciliu, adolescenții au primit câteva flaiere informaționale: *Comunicarea intraorganizațională: tipuri, forme, mijloace; Câteva secrete ale comunicării în afaceri; Norme de redactare a scrisorii oficiale; Zece condiții indispensabile corespondenței de afaceri*.

Feed-backul activității ne-a demonstrat că dna Maria Rotaru a reușit să-i impresioneze pe participanți prin stilul bine gândit al expunerii informațiilor, pe care absolut toți le-au considerat utile pentru ei în viitor. Adolescenții au fost orientați să consulte unele volume de carte din colecțiile bibliotecii noastre, propuse în cadrul expoziției *Comunicarea este impulsul dezvoltării*.

Determinarea corelației: *Sănătatea și calitatea vieții omului* – a fost scopul celui de-al treilea training cu genericul **Viața, sănătatea și omul**, organizat la 27 martie a.c. Deoarece obiectivul de bază al acestui program, adresat adolescenților, este ori-



Elevi ai LT „V. Vasilache” participanți la trainingul *Arta ca oglindă a vieții*

entarea profesională, am invitat un medic pentru a le vorbi elevilor Liceului „Vasile Vasilache”, care sunt motivațiile alegerii acestei profesii, dar și riscurile pe care și le asumă un medic – de a fi responsabil de sănătatea oamenilor. Pentru că medicina, desigur, are o importanță primordială în asigurarea calității vieții. Astfel, invitatul nostru special a fost Andrei Josanu, rezident în medicină de la Centrul Național Științifico-Practic de Urgență.

În agenda atelierului s-a înscris și un joc de creativitate. Tinerilor le-a fost propusă sarcina de a crea un slogan convingător de promovare a modului sănătos de viață. Cu un efort comun, după mici discuții / dezbateri în perechi câte două persoane, am ajuns la unele rezultate: *Sănătatea are prioritate! Mersul pentru viață! Sănătatea are gust! Spune NU alimentelor nesănătoase! Spune DA pentru sănătatea*

ta! Eu vreau să fiu sănătos! Ai grijă de ea, că e sănătatea ta!

Eficiența atelierului a fost complementată prin mai multe materiale informaționale, în special de *expoziția de carte* din colecțiile bibliotecii cu genericul *Cultura sănătății asigură calitatea vieții!* Mai multe cărți din această expoziție au fost prezentate pe parcursul discuțiilor, pentru a-i incita la ulterioare lecturi, dar și pentru a afla care sunt factorii ce ne influențează calitatea vieții. În final, după ce am pus în discuție fiecare afirmație, elevii au primit un flaiet informațional pentru a ține minte care sunt cei *10 factori care ne influențează starea de sănătate* și cele *10 motive pentru a alege un mod de viață sănătos*.

În luna mai, în cadrul Săptămânii ușilor deschise a Bibliotecii „Onisifor Ghibu”, cei mai activi și fideli cititori ai noștri au fost participanți ai trainingului cu genericul *Lec-*



Trainingul *Viața, sănătatea și omul*, moderat de medicul Andrei Josanu

tura ca un exercițiu de viață și de reușită.

Lectorul universitar Maria Pilchin a reușit să-i atragă / să-i intrige pe participanți într-o discuție / dezbateră despre utilitatea lecturii pentru formarea personalității, subliniind că acest proces de cunoaștere, prin lecturi științifice și artistice, trebuie să fie continuu.

Învățăm pentru viață! – acesta a fost mesajul propus spre a fi transmis participanților la trainingul cu genericul **Învățăm a învăța**, formator – Maria Pilchin, magistră în filologie, licențiată în economie, la care am invitat alți elevi ai Liceului Teoretic „Vasile Vasilache” în luna septembrie. Foarte convingător a expus dna Maria Pilchin motivația și necesitatea instruirii pentru viață, nu pentru școală.

Cât de utile sunt cunoștințele pentru viață și ascensiune în profesia aleasă a fost tema discuției cu genericul **Știința prin pasiune**, dna Maria Pilchin demonstrând acest fapt prin propria *aviditate* de a cunoaște cât mai multe informații.

Atelierul a continuat cu o activitate practică: participanții au avut misiunea de a reuși, în scurt timp, să investigheze colecțiile Bibliotecii „Onisifor Ghibu”, pentru a găsi o carte interesantă, utilă și să prezinte ce anume i-a intrigat, ce au aflat nou, ce ar fi bine să cunoaștem cu toții. O parte din elevi și-au orientat imediat atenția către volumele interesante, din diverse domenii ale cunoașterii, din cadrul expoziției organizate pentru această activitate, cu genericul *Leccióni mari ale unor cărți mici*.

Trainingul informațional **Arta ca oglindă a vieții** a fost moderat de Margareta Cebotari. Ideea principală a acestei activități a fost promovarea principiului universalității conceptului: *Arta nu are frontiere, ea se intercalează, se îmbină cu diverse domenii de activitate*. Definierea importanței creației în viața omului, a alegerii profesiei conform pasiunilor și capacităților creative au fost obiectivele prestabilite. Astfel, prezentarea tuturor profesiilor ca activități creative, a fost scopul acestui training. Au participat elevii clasei a șaptea a Liceului Teoretic

„Vasile Vasilache”, convocați la bibliotecă în cadrul orei de educație tehnologică. Pentru activitatea practică elevii au primit fișe și au fost invitați să scrie în două coloane, respectiv, asocierile care corespund noțiunilor „artă” și „frumos”. Desigur, multe asocieri din prima coloană s-au regăsit și în cealaltă, deoarece dorim să fie totul frumos în jurul nostru. La fel și orice profesie trebuie să cuprindă în sine o artă, acest fapt fiind demonstrat și prin asocierile: *arta teatrală, arta literară, arta diplomației, arta didactică, arta educației, arta vestimentației, arta culinară, arta militară, arta arhitecturală* etc. Numele celor mai talentați creatori rămân în memoria omenirii, indiferent ce au creat: opere artistice, lucrări științifice, invenții, construcții celebre etc. Elevii au primit, pentru ulterioara informare mai complexă la tema dată, flaielul informational *Ce este arta? 100 de asocieri cu alte domenii*.

În continuare s-a pus accentul discuției pe arta decorativă, arta populară românească, care face parte din patrimoniul acestui popor. Trainingul s-a încheiat cu o revistă bibliografică în baza expoziției permanente cu genericul *Tezaur strămoșesc*, fiind expuse în cadrul unui raft tematic, sub acest generic, frumoase ediții de carte despre modele de broderii, ornamente ale covoarelor, despre costumul popular românesc. Astfel, în cadrul acestui training a avut loc și o discuție / dezbateră cu tema *Cum ne îmbrăcăm?*

În concluzie, am menționa că realizarea acestui program informațional / formativ a necesitat multă implicare și efort din partea persoanelor responsabile, dar a meritat, deoarece fiecare activitate a beneficiat de un feed-back pozitiv din partea adolescenților.

Programul a contribuit la consolidarea parteneriatului de succes cu Liceul Teoretic „Vasile Vasilache” și la înscrierea unor noi utilizatori la bibliotecă, atrași de varietatea informațiilor din colecțiile noastre și de originalitatea serviciilor oferite tinerilor chișinăuieni.

ORE DE REAL VOLUNTARIAT LA BIBLIOTECA „OVIDIUS”

(Metode eficiente de realizare a programului *Ora poveștilor*)

Ana OSTAȘEVSCI,
studentă, Facultatea de Filologie, UST, voluntară la Filiala „Ovidius”

Abstract

The author, Ana OSTAȘEVSCI, student at the Faculty of Philology, UST, volunteer at the Library „Ovidius”, organizes storytelling at the library Ovidius. This paper is about different effective methods in the realization of the program, methods that develop the way of thinking, the spirit of observation, imagination of the children and their attitude towards the reading stories.

Keywords: library program, personal development, imagination, storytelling, children, reading book.

* * *

„La marginea unui imperiu, într-o colonie, trăia un mare magician. Magicianul acesta adora copiii și, pentru că realitatea era cenușie și mohorâtă, el hotărî să creeze o altă lume: una mai veselă, mai bună și mai frumoasă în care, odată intrați, omuleții să se simtă acolo ca de când e lumea, bucurându-se din plin de minunea cea mare, care nu se mai repetă – copilăria”, scria cândva regretatul scriitor și ziarist Sergiu Cucuietu.

Frumoase și adevărate cuvinte. Tocmai potrivite *Orei poveștilor*, desfășurată în fiecare zi de miercuri la Biblioteca „Ovidius”, din sectorul Centru al capitalei, fiindcă aici copiii cu adevărat se simt în Țara Minunilor, având în calitate de magicieni pe voluntarele bibliotecii, două fete bine instruite, studente la Facultatea de Filologie a Universității de Stat din Tiraspol cu sediul la Chișinău – Ana și Tatiana.

Filiala „Ovidius”, din ziua de când i-am pășit pragul, ne-a servit la cel mai înalt nivel. Aici am găsit un adăpost al sufletului, un răspuns la întrebările care ne-au preocupat și continuă să ne preocupe – o carte sau niște informații de calitate. De multe

ori am participat la activitățile culturale organizate la bibliotecă, fiind în același timp cele mai fidele cititoare, de aceea, în momentul când ni s-a dat ideea de a activa ca voluntar, nu am ezitat deloc, deoarece pentru un viitor pedagog contează mult experiența, iar aceasta o poți acumula prin voluntariat, prin muncă, indiferent cum este aceasta remunerată în faza inițială.

Ora poveștilor este o activitate, la care ne simțim și mai mult copii printre copii, aici lecturăm cu micuții cele mai frumoase povești, vizionăm împreună filme artistice și cu desene animate pe marele ecran, la LCD sau calculator, având și o colecție impresionantă de DVD-uri. Jocurile didactice, dezbaterile, diagrama Venn, metoda Păianjenul, braistormingul, cubul, turul galeriei și multe alte metode activ-participative însoțesc desfășurarea acestor activități.

La această manifestare săptămânală sunt invitați toți copiii, indiferent de vârstă, pentru că un ansamblu de copii echivalează cu un ansamblu de idei. Și aceasta nu este totul, fiindcă majoritatea copiilor adeseori sunt însoțiți de părinți, uneori și de bunici, iar fiecare oră de miercuri petrecută împreună creează impresia aflării noastre în bojdeuca sfătosului bunic din Humulești. Cel mai interesant e faptul că micuții sunt dornici de noi povești, noi aventuri prin lectură, ce îi aduc din nou aici, doar că nu singuri, ci de mână cu un prieten sau cu o colegă.

În cadrul acestei ore parcurgem cu copiii vizite imaginare pe tot întinsul globului, căci fiecare lună a anului are ca destinație povești din anumite țări, precum România, Franța, Danemarca, Irlanda, Rusia, Ucraina, Turcia, China... Selecția nu

este întâmplătoare. Ea are la bază un anumit scop – cel de a dezvălui copiilor modul de viață și cultura diferitor popoare.

Poveștile sunt selectate nu doar după țara pe care o reprezintă, ci și după conținut și titlu (*Fluierul vorbitor, Copilul cel isteț, Țesătoarele, Greuceanu*), acesta din urmă fiind redat nu în mod direct, dar prin etapele corespunzătoare activității: evocare, realizarea sensului, reflecție. Exemplu: *Tigrul păcălit*, poveste din colecția basmelor asiatice. Evocarea s-a desfășurat cu ajutorul unui acrostih, cuvântul de bază fiind „prietenie”, și al conversației euristice, după care am prezentat povestea propriu-zisă, pe marginea ei făcând dezbateri, completarea metodei Păianjen, ce conține în centru câte un personaj principal care-și reflectă însușirile atât pozitive, cât și negative. După toate discuțiile, am propus copiilor material informativ (imagini) și curiozități despre tigrul și șopârlă, le-am oferit posibilitatea de a colora aceste două vietăți. Apoi, am organizat Turul galeriei, metodă cu ajutorul căreia copiii și-au demonstrat lucrările, concomitent analizându-le pe cele ale prietenilor, construindu-și opinia proprie.

În decursul acestei ore, am vorbit despre relațiile de prietenie ce se pot stabili, atât între oameni, cât și între animale, menționând unele din calitățile prietenilor adevărați. La fel, am recomandat copiilor să examineze fișa cu acrostih pentru a observa dacă cuvintele propuse de ei și-au găsit oglindirea în textul nostru.

„Poate că povestea este partea cea mai frumoasă a vieții omenești... cu povești ne leagă lumea, cu povești ne adoarme... Ne trezim și murim cu ele”, spunea Mihai Eminescu. Afirmăția marelui Poet, tot el și autor de impresionante basme, o percep ca pe o doctrină, din acest motiv, nu am încetat să „legăm” cu povești copiii prezenți la *Ora poveștilor*.

O altă poveste promovată a fost *Fluierul vorbitor*. În cadrul acestei ore am captat atenția copiilor cu ajutorul fișei *Numește instrumentele muzicale pe care le cunoști*.

Prin gama de instrumente propuse de către copii se afla și fluierul, cuvântul de bază din titlul poveștii. Am rugat copiii să caracterizeze instrumentul dat. Bineînțeles că participanții au atribuit caracteristici reale, așa că le-am propus să vorbim metaforic. De la început nu m-au înțeles, și atunci le-am explicat că *a vorbi metaforic* înseamnă *a vorbi la figurat*, adică a atribui unor obiecte însușiri de care nu dispune în realitate (de exemplu: *iarbă vorbitoare, soare de aur, cântec fermecat* etc.). Sigur că este o explicație simplă, să o auzi din gura unui student care a studiat aprofundat limba și literatura română, dar în cazul dat contează nu doar noțiunile, ci axarea pe principiul accesibilității și al particularităților de vârstă. De aceea, am rugat din nou copiii să descrie fluierul, la care ei au propus mai multe variante, printre care se găsea și cuvântul metaforic – *Fluierul vorbitor*, care este titlul poveștii.

Înainte de a începe lecturarea propriu-zisă, am rugat copiii să-și noteze pe parcurs cuvintele necunoscute, iar la final de lectură am explicat „neologismele copiilor” (acesta, de fapt, este un mod de exprimare artistic).

În continuare, am propus o fișă care prevedea completarea și argumentarea enunțului metaforic *Fluierul se numește vorbitor, deoarece...*, apoi am revenit la descrierea fluierului în raport cu textul.

De la această oră nu lipsește nici întocmirea portretului moral și fizic al personajelor. În cazul dat, al celor trei surori: Fidan, Yaprak și Dal.

La fel, nu am ezitat să folosesc metoda de problematizare, deoarece copilul de mic trebuie să învețe a găsi soluții. Chiar și acolo unde, la prima vedere, nu există. Fișa, pe care am propus-o, sună în felul următor: „Dacă n-ar fi apărut peștele, ce s-ar fi întâmplat?”

Discutând și activând cu copiii în cadrul acestei ore, am dedus nu doar modul de gândire al acestora, dar și spiritul de observație, imaginația și atitudinea lor față de cele studiate.

Am finalizat ora cu metoda *Știu / Vreau să știu / Am învățat* – tehnică pe care am promovat-o oral și de al cărei succes m-am bucurat, pentru că participanții sunt cu adevărat receptivi la rubrica *Știu*. Copiii au enumerat toate personajele și semnificația prenumelui acestora. La rubrica *Am învățat*, au vorbit despre situațiile întâlnite în text și aspectul pozitiv sau negativ al acestora în legătură cu viața sistematică. La rubrica *Vreau să știu*, am rămas plăcut surprinsă de dorințele copiilor de a cunoaște, exprimate prin studiu de caz și problematizare.

Copiii sunt nimic altceva decât pun-guțe cu surprize. Fiecare ascunde în sine ceva specific. Am realizat „Ora poveștilor” și în fața marelui ecran sau a televizorului LCD. Poveștile propuse nu se reduc doar la vizionare. De exemplu, povestea *Greuceanu*, prin care am efectuat evocarea prin descoperire. Imaginea eroului principal Greuceanu, am acoperit-o cu fișe pe care am notat cuvinte din text. Copiilor li s-a cerut să găsească sinonime pentru fiecare cuvânt care oferă posibilitatea de a descoperi pe rând secvențe din imagine.

În continuare, am propus copiilor să caracterizeze eroul nostru și să-i dea un nume. Copiii l-au numit: Făt-Frumos modern, Prâslea, Ivan Turbină... Atunci, am recurs din nou la metoda de descoperire cu ajutorul literelor, oferindu-le drept exemplu consoanele *f, r, s, t, r* și am explicat că plasând vocale printre aceste consoane, vom obține cuvântul *fereastră*. Apoi, le-am propus consoanele *g, r, c, n*, menționând numărul vocalelor dintre consoane pentru a facilita descoperirea cuvântului. Următoarea sarcină recomandată a fost indicarea calităților personajului care să înceapă cu consoana din numele său. În cele din urmă am vizionat povestea, după care am discutat despre acțiunile personajului, în raport cu celelalte personaje.

Despre *Ora poveștilor* aș vorbi la nesfârșit, întrucât aici timpul pare a fi fără sfârșit. Și chiar dacă afară înserează, nu vrei să pleci acasă. Dimpotrivă, dorești să mai ascuți ce zice un copil, ce afirmă altul, fiindcă micuții sunt izvoare de reflecții.

Vă aștept cu drag la *Ora poveștilor*, ora de minuni pentru copiii minunați.

TINERII LA BIBLIOTECĂ: PROVOCĂRI ȘI AȘTEPTĂRI

*Dr. în studiul artelor Larisa UNGUREANU,
Biblioteca „Târgoviște”*

Abstract

The art critic Larisa Ungureanu, organizes activities special for young at the Library Targoviste. The author, moderator of activities, provokes the audience by always actual subject, presence of personalities, specialists. She involves the young in discussions, encourages them to express thoughts, using various methods of evaluation of their way of thinking. The very different subjects confirm the necessity and the activity of the young people – the Healthcare, The Dramaturgy of Dumitru Matcovschi, Creating the personality portrait, the Role and the importance of the family.

Keywords: *library services, personal development, imagination, participation, partnership, literary program.*

* * *

Fiecare activitate cu publicul presupune de la bun început o formă atractivă, uneori și inedită. Tinerii care vin la bibliotecă pentru a participa la o întâlnire, la o discuție sau la o lansare de carte nu trebuie „aduși cu forța”. Pentru ei această activitate nu este o obligație. Ideal ar fi ca tinerii să vină la astfel de activități din proprie inițiativă, având sentimentul că sunt așteptați, că nu-și vor pierde timpul în za-

dar, ci vor primi acea „doză” de optimism, care-i va face mai curioși, plini de idei.

De foarte multe ori, înainte de a începe activitatea, le propun diferite forme de relaxare, pe care le-am „preluat” de la diverse traininguri. Înainte de a începe activitatea propriu-zisă, țin să le amintesc tinerilor că la bibliotecă nu se dau note, nu se fac aprecieri, fiindcă aici nu ne aflăm la școală; că fiecare participant trebuie să se simtă liber și nestingherit.

Înainte de începerea activității, este necesară o anumită stare psihologică a organizatorului. Este ca și în cazul când un actor „intră în rol”. Nu este de neglijat comportamentul moderatorului, timbrul vocii, zâmbetul și o bună dispoziție. Prin aceste metode eu urmăresc scopul de a stabili contactul cu auditoriul. Nu mă strădui să impresionez tinerii prin cine știe ce succese profesionale, dar nu uit să mă prezint de fiecare dată ca reprezentantă a Filialei „Târgoviște”, dar și ca persoană care a practicat și mai practică uneori jurnalismul, critica de teatru și film. În unele cazuri, când activitatea necesită, îi rog pe participanți, la rândul lor, să se prezinte.

Sigur, este mult mai ușor și mai bine să lucrezi la sediu. Cum Filiala „Târgoviște” se află de la un timp încoace în reparație capitală, mai multe activități cu tinerii au fost transferate, ca să zic așa, în regim extramuros. Fiindcă școlile și liceele din preajma bibliotecii sunt partenerii noștri, tinerii, dar și conducerea instituțiilor de învățământ, înțeleg situația în care ne aflăm, și activitățile cu publicul nu au fost întrerupte, ci, de foarte multe ori se desfășoară în școli și licee sau în centre comunitare pentru copii și tineri. Astfel, colaborarea cu tinerii nu a avut de suferit. Mai mult, am simțit „umărul” din partea unor bibliotecari, profesori, unii din ei implicându-se plenar în desfășurarea activităților culturale.

Aș vrea să citez ca exemplu două biblioteci, care ne-au pus la dispoziție nu doar spațiul, ci au colaborat cu noi, une-

ori cu expoziții de carte, alteori cu mici comunicări și informații referitor la activitatea desfășurată. E vorba, în primul rând, de biblioteca Liceului Teoretic cu profil de arte „Doina și Ion Aldea-Teodorovici” (bibliotecar-șef Olga Bodaci) și biblioteca Liceului cu profil real „Mihai Marinciuc” (bibliotecar-șef Ala Bomaistriuc).

La activitățile pe care le desfășuram aici, îndeosebi cele legate de Anul Dumitru Matcovschi, programul *Chișinăul citește o carte*, participau elevii din clasele liceale, uneori și gimnaziale. Desigur că activitățile trebuiau gândite în așa fel încât tinerii să fie „provocați”, atrași, interesați și chiar implicați în desfășurarea lor.

O metodă inedită pentru colocviul *Dramaturgia lui Dumitru Matcovschi*, pe care Filiala „Târgoviște” și l-a propus să-l organizeze pe 26 martie 2014, a fost crearea unei prezentări în PowerPoint, intitulată *Piesele lui Dumitru Matcovschi pe scena teatrului*: o primă (și, deocamdată, unica!) informație despre spectacolele montate după piesele autorului pe parcursul anilor în teatrele din Republica Moldova – în ordine cronologică, însoțite de fotografii și scurte comentarii. La crearea acestei prezentări am folosit materiale din propria arhivă, dar și puținul care s-a putut găsi la Secția muzeistică de la Uniunea Teatrală din Moldova.

Cel mai important însă a fost faptul că la acest colocviu a participat Viorica Chircă, actriță la Teatrul Național „Mihai Eminescu”, care în anii '70 ai secolului trecut, a jucat în toate spectacolele montate pe scena Teatrului Academic „A.S. Pușkin” (azi Teatrul Național „Mihai Eminescu”). E vorba de *Președintele* (1975), *Cântec de leagăn pentru bunici* (1977), *Tata* (1979), *Pomul vieții* (1980), *Abecedarul* (1983).

Agenda colocviului a cuprins mai multe teme, cum ar fi: noțiunea de dramă și dramaturgie; contextul istoric și social-politic în care a activat Dumitru Matcovschi ca dramaturg; *Abecedarul* – personaje, tematica, analiza piesei. Au venit

cu scurte comunicări Silvia Frimu, profesoară de limba română, Olga Bodaci, șefă de bibliotecă, elevele din clasele VIII-IX Alina Alici, Alina Chirciu, Violeta Pântea, Victoria Gușan.

Actrița Viorica Chircă asculta cu mare interes comunicările profesorilor și ale elevilor, cu atât mai mult cu cât, așa cum a menționat dna S. Frimu, creația lui Dumitru Matcovschi se studiază în școală foarte superficial și abia în cl. XI. Cât privește dramaturgia sau montarea spectacolelor, manualele nu conțin informații.

Prezentarea unei informații despre creația lui D. Matcovschi, date biografice despre autor, analiza piesei *Abecedarul*, date biografice despre actrița Viorica Chircă, preluate de pe site-ul Teatrului Național „Mihai Eminescu”, au creat o atmosferă deosebită, încărcată de un fior artistic. Așa că atunci când actrița Viorica Chircă le-a vorbit elevilor despre anii când piesele lui Dumitru Matcovschi și-au „făcut loc” în teatru grație tandemului: Dumitru Matcovschi, dragaturg, și Veniamin Apostol, regizor, despre anii de glorie ai Teatrului Național din Chișinău, când publicul a început să vină cu interes la spectacole, să

umple sălile, să se pătrundă de tematica spectacolelor, fiindcă piesele lui D. Matcovschi vorbeau despre realitățile noastre, durerile și problemele noastre, mai ales despre viața oamenilor de la țară, se formase în jurul ei o comunitate: actrița comunica deschis și sincer cu auditoriul, format preponderent din tineri, iar auditoriul înțelegea foarte bine mesajul Vioricăi Chircă. Era ca și cum se deschideau niște orizonturi total necunoscute acestor tineri.

Participarea unor personalități la desfășurarea activităților este, în opinia mea, una din cele mai eficiente metode de a-i interesa pe tineri, de a-i atrage în procesul pregătirii și desfășurării evenimentului, dar este și o deschidere sufletească pentru a contacta, în cazul dat, cu arta, pentru a avea interesul de a merge la teatru, de a „descoperi” ei înșiși teme, autori, actori, care i-ar îmbogăți sufletește și le-ar mări aria de cunoaștere și informație „pe viu”, mai ales că ei învață la un liceu cu profil de arte și contactul cu personalitățile ar trebui să devină un lucru firesc.

Cu biblioteca Liceului Real „Mihai Marinciuc” (fosta școală nr. 5 „A. Donici”)



Viorica Chircă: „Teatrul se face cu multă dragoste”

ne leagă o veche și strânsă colaborare. În anul 2011, în cadrul Clubului „Tinerii la bibliotecă”, împreună cu dna Ala Bomaistriuc, șefa bibliotecii, am propus un proiect, intitulat *Crearea portretului unei personalități*, care prevedea munca individuală, dar și ajutorul din partea noastră – Filiala „Târgoviște”, biblioteca școlii – a unui grup de elevi din clasele VI-IX la colectarea informațiilor, desenelor, cântecelor etc. Tinerii, entuziasmați, și-au propus să creeze portretele personalităților: Maria Bieșu, Grigore Vieru, Titus Bogdan-Jucov, Doina și Ion Aldea-Teodorovici, Dimitrie Cantemir, Leonardo da Vinci, William Shakespeare ș.a.

Proiectul a început în septembrie și a luat sfârșit în iunie. S-a lansat cu crearea *Portretului Mariei Bieșu*, a continuat cu *Portretul lui Grigore Vieru*, *Portretul Doinei Aldea-Teodorovici* și *Portretul lui Ion Aldea-Teodorovici* (separat, dar în cadrul unei singure activități), *Portretul lui Leonardo da Vinci* și a sfârșit cu *Portretul lui Titus Bogdan-Jucov*. Au participat mai mulți elevi, printre ei amintesc de Carmelia Boboc, Marina Avram, Cătălina Iapără, Dorian Cașu ș.a.

Elevii au dat dovadă de perspicacitate, inventivitate și creativitate. A impresionat *Portretul lui Leonardo da Vinci*, creat de elevul Dorian Cașu, care, de unul singur, a citit multă literatură despre acest titan al Renașterii și s-a prezentat în fața colegilor cu o notă bibliografică a lecturilor sale, cu povestea vieții lui Leonardo da Vinci, cu o expoziție a schițelor, desenelor și tablourilor pe care cu multă seriozitate, competență și dragoste le-a împărtășit celorlalți membri ai clubului.

De neuitat a fost și *Portretul lui Titus Bogdan-Jucov*. Elevii, evident, când erau mici, au fost la Teatrul de păpuși „Licurici”, au văzut spectacole în regia maestrului. Deoarece în bibliotecă lipsea literatura despre Teatrul „Licurici”, lipseau cărțile lui Titus Bogdan-Jucov, le-am adus din propria bibliotecă, pentru ca echipa care pre-

gătea portretul să se informeze și să facă o prezentare plină de substanță.

De data aceasta, tinerii și-ar fi dorit (și era firesc!) ca să fie prezent la ședința clubului însuși regizorul Titus Bogdan-Jucov. Care însă a făcut altă propunere: a invitat toți membrii clubului (15 la număr) la teatru, ca să vizioneze un spectacol, i-a plimbat apoi prin toată „bucătăria” de la „Licurici”, le-a arătat de unde „pornește” o păpușă până a ajunge să devină personaj scenic, le-a demonstrat elemente de decor, costumele în care sunt îmbrăcate păpușile, le-a vorbit despre turneele pe care le întreprinde teatrul. Apoi le-a dat cuvântul elevilor care i-au pus multe întrebări legate de profesia de păpușar. Da, a recunoscut regizorul, i-a plăcut în copilărie să se joace cu păpușile. În timp ce alți băieți băteau mingea, el meșterea păpuși de tot soiul: din cârpe, din crenguțe, se juca cu ele. Ceea ce l-a determinat, până la urmă, să devină păpușar.

A fost un portret inedit, fiindcă a participat tot grupul de tineri, iar portretul, am putea spune, a fost însăși prezența lui Titus Bogdan-Jucov și anturajul din teatru. Această combinație de elemente: studii individual, contactul cu personalitatea și opera sa, dialogul cu maestrul, „vizualizarea” elementelor care dau viață unui spectacol a constituit succesul și ineditul acestui portret. Care, fără doar și poate, i-a marcat profund pe tineri.

O altă modalitate de a le oferi servicii de calitate tinerilor este contactul cu organizațiile nonguvernamentale. Adesea biblioteca organizează activități cu tematică socială, educațională și, în opinia mea, fără suportul unor organizații specializate în domeniu nu putem conta pe un rezultat bun. O colaborare îndelungată și fructuoasă a început cu organizația nonguvernamentală Asociația „ProFamilia”. Prima activitate a avut loc în 2009, cu participarea elevilor anului I de la Liceul profesional nr. 1 (în prezent – Școala profesională nr. 2). Dl Vitalie Marian, vicepreședintele Asociației,

a venit însoțit de dl Erik Brewer, membru al asociației, originar din SUA, care în prezent locuiește în Republica Moldova, fiind căsătorit cu o basarabeană și vorbind o română perfectă. Aceasta a fost ședința de inaugurare (16 decembrie 2009) a Clubului „Tinerii la bibliotecă” și tema pusă în discuție a fost *Rolul și importanța familiei*. Dl E. Brewer și-a completat discursul cu citate despre familie, dar și cu imagini din viața propriei familii: cum își organizează timpul, cum interacționează membrii familiei între ei, cum se odihnesc, jocurile preferate ale copiilor, lecturile pe care le fac etc.

O altă activitate, realizată cu concursul Asociației „ProFamilia” și organizată de Filiala „Târgoviște”, s-a desfășurat în parteneriat la Centrul Comunitar pentru copii și tineri „Vatra”. A fost o masă rotundă cu tema *Importanța valorilor familiale în societatea contemporană*, care a avut loc în cadrul săptămânii cu genericul *Familia creează valori – valorile creează familia*. Au participat beneficiarii Centrului, copii și tineri din familii vulnerabile, bunici, unchi, mătuși, mame singure, adică persoanele responsabile de creșterea și educarea copiilor și a tinerilor. Momentul novator: povestea despre familie a dnei Elena Malachi, orfană după război, crescută și educată într-un orfelinat, dar a avut o căsătorie fericită, copii, a muncit ca învățătoare și consideră familia, munca și copiii cele mai importante valori în viață.

Colaborarea cu ONG-urile a continuat și sub alte forme: de exemplu, discutând despre violență, am invitat o organizație care a prezentat un spectacol social. Tocmai avusese loc (toamna anului 2010) Festivalul de Teatru social și am contactat-o pe doamna Ana Susarenco, reprezentanta „Y-PEER Moldova”, care cu multă bunăvoință a răspuns invitației noastre și participanții la activitate au avut parte de un spectacol jucat „pe viu” despre ororile violenței în familie, dar și posibilitățile de a le evita, a le depăși și preîntâmpina.

În cadrul altor activități, cum ar fi Clubul „Avanti”, am încurajat creativitatea,

în special, poezia, pictura. Astfel, au fost lansate două tinere poete: Iulia Hariton și Maria Plămădeală. Iulia Hariton a preferat internetul și și publică poeziile pe net, comunicând cu o mulțime de poeți din generația sa; Maria Plămădeală „visează” să publice o carte de poezii. Am avut mai multe vernisaje de expoziție de artă, printre care și cea a pictoriței Iulia Lozovanu, a cărei temă preferată sunt florile și chipul mamei.

Am desfășurat nenumărate activități în cadrul Clubului „Sănătatea pentru toți”, inițiat de doctorul și scriitorul Vladimir Halipli de la Criuleni. Scopul activității clubului: modul sănătos de viață.

Aș putea enumera și alte manifestări ce au necesitat abordări noi, cum a fost, de exemplu, *Ora de lectură. Poemul „Luceafărul” de Mihai Eminescu*, conceput ca un flash-mob în holul Liceului „Liviu Deleanu”. Cred însă că e suficient pentru a demonstra că tinerii beneficiază din plin de serviciile oferite de bibliotecă, inclusiv de cele din cadrul activităților cu publicul.

În concluzie, aș vrea să punctez doar câteva modalități, operate în cadrul activităților: provocarea prin tematică, actualitatea temei, participarea tinerilor la desfășurarea activității, prezența și contactul cu personalități din diverse domenii (la o manifestare din cadrul Clubului „Terra – Planeta noastră” am invitat un specialist în ornitologie, colaborator științific al Institutului de Zoologie al AȘM), susținerea talentelor, receptivitatea la nevoile tinerilor, discuțiile cu tinerii pe rețelele de socializare pentru a evalua cât mai exact tendințele și felul de a gândi al tinerilor.

Totodată, nu trebuie scăpat din vedere rostul primordial al bibliotecii, mai ales în condițiile informatizării: promovarea lecturilor, promovarea celor mai reprezentative opere literare și de alt gen, astfel ca să oferim tinerilor servicii de informare, de completare și aprofundare a cunoștințelor în concordanță cu tradițiile și valorile noastre perene.

BIBLIOTECA – LOC SIGUR PENTRU ODIHNĂ, INFORMARE ȘI PREGĂTIRE PENTRU VIAȚĂ

Ludmila CAPIȚA,
bibliotecar principal, Filiala „Transilvania”

**„A instrui pe tineri cum se cuvine nu înseamnă să le vâri
în cap mulțime de cuvinte, fraze, expresii și opinii din diferiți
autori, ci a le deschide calea cum să priceapă lucrurile.”
(Jan Amos Komensky, pedagog și iluminist slovac)**

Abstract

This paper is about activities of the Transilvania Branch dedicated to children and youth. The author highlights the partnership of the library with the Liceum Gaudeamus, the Community center Convorbitorul (Interlocutor) and presents some sessions based on the lecture, meeting with writers, human trafficking and others subjects.

Keywords: public library, partnership, community services, round tables, meetings with personalities

* * *

La Filiala „Transilvania”, activitățile de popularizare a cărții și serviciilor pentru copii și tineret sunt permanente, alcătuind un sistem a cărui finalitate este definirea bibliotecii ca instituție cu profil cultural, informativ și științific ce sprijină procesul de studii din comunitate.

Pentru a-și desfășura cu succes activitatea și pentru a menține imaginea în comunitate, biblioteca lucrează în **parteneriat cu instituțiile de învățământ din sector**. Unul dintre cele mai de succes proiecte pentru tineret este **Salonul de lectură Ceiul de la ora patru** – o colaborare de lungă durată dintre Biblioteca „Transilvania” și Liceul „Gaudeamus”. Scopul propus (și într-o măsură covârșitoare – atins) este: atragerea tineretului la lectură, spre adevăratele valori ale literaturii, realizând dezbateri, concursuri, recitaluri de poezie, întâlniri cu diverse personalități ale literaturii și culturii, făcând din lectură o tradiție.

Participanții la manifestările Salonului au reușit să desfășoare o serie de activități inedite, cu multe recitaluri de poezie, analize de lectură și discuții, punând în valoare Cuvântul, Cartea, Lectura. De obicei, activitățile se soldează cu premii și diplome, acestea acordându-se în semn de prețuire a fidelității și implicării plene în programele noastre culturale destinate copiilor și tinerilor. La ședințele Salonului de lectură, adeseori se pun în discuție cărți și autori uitați, dar au loc și dezbateri pe marginea unor subiecte actuale, ce prezintă un interes deosebit pentru tânăra generație.

Fiecare ședință a Salonului este unică prin conținut, valoare, scop, finalitate. Unele ședințe însă, par să fie cu adevărat memorabile. În acest context, merită a fi menționată întâlnirea cu scriitorul, eseistul, traducătorul, omul politic Vladimir Beșleagă. Chiar din start, prozatorul a spus tinerilor prezenți la manifestare: „Cuvintele! – asta-i marea mea slăbiciune!... Dacă ar fi să vezi ce curge prin venele mele, la sigur că, în loc de sânge roșu, ca la toți oamenii, ați vedea curgând cuvintele!”

Evenimentul a decurs într-o atmosferă de apropiere sufletească între scriitor și cititorii săi. Participanții la întâlnire au analizat, din unghiul lor de vedere, romanul *Zbor frânt*, punând accentul pe temele și motivele abordate de autor, oprindu-se cu drag și la personajele zugrăvite de Vl. Beșleagă. Toți au fost impresionați de eroul central al romanului, Isai, tânărul în devenire, care-și croiește destinul prin vi-

treagiile sau, mai bine zis, prin grozăviile epocii. Fiind „bombardat” cu întrebări de către elevii Liceului Teoretic „Gaudeamus”, ghidați de neobosita lor profesoară, dna Alexandra Tănase, distinsul prozator a susținut un schimb inteligent de opinii, dând dovadă de bunăvoință, răspunzând la toate întrebările pe îndelete, cu mult tact, fără a neglija pe cineva.

O activitate demnă de remarcat este și **„Recepția intelectuală”**, care presupune comunicare și delectare, respectând normele de etichetă. S-a menționat că recepțiile sunt excelente prilejuri de apropiere între parteneri, de mai bună cunoaștere reciprocă, ceea ce contribuie la crearea unui climat favorabil conlucrării. Elevii au atenționat că atunci când inviți pe cineva la masă, îți demonstrezi expresia maximă a politeții, a dorinței de a dezvolta cu cei din jur raporturi armonioase și reciproc utile. Nu a lipsit nici „momentul poetic” al activității: s-a recitat mult din poeziile lui M. Eminescu, G. Coșbuc, N. Stănescu, ale Anei Blandiana. Invitații de onoare ai recepției au fost profesorii de la Liceul Teoretic „Gaudeamus” și părinții saloniștilor.

Biblioteca „Transilvania” are o colaborare fructuoasă cu Centrul Comunitar

pentru copii și tineret „Convorbitorul”. În parteneriat am deschis **Clubul Trăiască viața**, unde organizăm diferite activități ca: lecții publice, mese rotunde, discuții, prin care informăm și sensibilizăm copiii și familiile lor în vederea conștientizării riscurilor asociate traficului de ființe umane și consolidării capacității de autoapărare la amenințările acestui fenomen.

Remarcabilă a fost **masa rotundă Noua față a prevenirii și combaterii traficului de ființe umane**, moderator: Ion Tașcă, reprezentant al ONG-ului „Sensul vieții”. S-a pus în dezbatere: informarea și sensibilizarea copiilor despre această plagă socială – traficul de ființe umane; consolidarea capacității de autoapărare la amenințările acestui fenomen, alte probleme similare cu care se confruntă societatea.

O activitate destinată tinerilor și care ne-a reușit este **lecția publică Situații banale care te pun în pericol**. Cei dornici de a se descurca din situații diverse și, bineînțeles, din cele mai banale, s-au familiarizat cu riscurile societății hipertehnologizate, când mii de copii și adolescenți sunt hărțuiți prin intermediul internetului și al telefoanelor mobile. S-a accentuat faptul că telefoanele de tip smartphone, laptopurile și noile console

le îi permit oricărui agresor – fie că este adult, fie un alt copil – să navigheze în voie prin spațiul virtual, urmărindu-și victima, trimițându-i mesaje la orice oră din zi și din noapte, creându-și identități false și atacându-le pe cele reale. Copiii au fost încurajați să comunice între ei și, nu în ultimul rând, s-au simțit foarte bine. Ideea de la care s-a plecat a fost că fiecare dintre



noi are o poveste de spus, fiecare dintre noi are o voce care merită și trebuie a fi ascultată. Recurgând la discuție, la jocuri de energizare, rezultatele manifestării au fost încântătoare pentru participanții la ea.

Activitatea clubului are un impact benefic, pentru că este foarte important să valorificăm întreaga realitate înconjurătoare a copilului, să-i oferim o varietate de situații educative favorizante, care-i permit să facă sinteze, să sesizeze lumea văzută ca întreg, dar, în același timp, să priceapă și să evite situațiile banale care-i pot pune viața în pericol.

O formă captivantă de parteneriat cu Centrul comunitar pentru copii și tineret „Convorbitorul” este și **Clubul Mens sana in corpore sano**. Aici am organizat câteva discuții, una din ele având subiectul *Educația pentru sănătate, educația pentru viață*, în cadrul căreia am definit și analizat principiile de promovare a modului sănătos de viață, a respectului față de viața personală, față de sănătatea proprie și a celorlalți, însușirea de cunoștințe cu privire la igiena individuală și de grup. Nelipsite au fost ex-

pozițiile de carte cu genericile: *Sănătatea mai presus de toate, Hai să păstrăm sănătatea, Lupta societății contemporane*, precum și expoziția virtuală *Porția de sănătate*.

Nu ne putem imagina cum s-ar desfășura acțiunile culturale în biblioteca noastră fără o bună colaborare cu partenerii noștri. Datorită acestei colaborări, realizăm programe destinate formării unui climat de înaltă spiritualitate și elevată cultură, cu un spațiu unde se comunică intens și divers. Așadar, Biblioteca „Transilvania” este deschisă pentru toată comunitatea. Totuși, în virtutea diferitor circumstanțe, principalul destinatar al manifestărilor noastre îl formează copiii, adolescenții, tinerii. Anume acest segment al comunității este cel mai curios și cel mai energic, transmițând și altora din spiritul lor dornic de a cunoaște lucruri noi, și din dinamismul lor tineresc. La rândul-ne, noi, bibliotecarii, facem tot posibilul pentru a răspunde exigențelor, doar fiecare activitate cu tinerii utilizatori este un pas spre viitor, o formă de dialog cu generațiile ce vor trăi și vor activa peste ani și decenii.



EXTRAS DIN GHIDUL DE TEHNOREDACTARE A MANUSCRISELOR

Autorii, la elaborarea manuscriselor, se vor ghida de următoarele exigențe:

- Procesorul: Microsoft Word.
- Extensia: *doc.* sau *docx.*
- Textul: tipărit pe o singură față a foii de hârtie, fără spații duble sau multiple dintre litere.
- Formatul foii: A4.
- Margini: stânga – 2,5 cm, dreapta – 1,5 cm, sus – 1,5 cm, jos – 1,5 cm.
- Spațiul între rânduri: 1,5 linii.
- Fontul: textul de bază – Times New Roman (corpul literelor – 12 puncte); notele, trimiterile, referințele bibliografice – același (corpul literelor – 10 puncte).
- Numerotarea paginilor: jos, în partea dreaptă, cu cifre arabe.
- Titlul: cu litere majuscule, centrat.
- Gradul didactic, urmat de cel științific, prenumele (prima literă majusculă, celelalte – litere mici) și numele (toate literele majuscule) autorului / autorilor: la un rând liber de la titlu, în partea dreaptă a foii, cu litere italice.
- Funcția: în rândul următor, precedată de virgulă, cu litere mici italice.
- Imaginile nu vor fi introduse în manuscris, ci se vor expedia prin poșta electronică sau vor fi predate fizic pentru a fi scanate (în formatul *.jpg*); în text, se va marca locul unde va fi inserată imaginea.
- Tabelele, graficele, schemele, diagramele, executate în formatul *.doc*, se vor plasa la locul cuvenit în text, iar cele executate în alte formate (*.xls*, *.ppt* etc.) se vor expedia în original.

Nota redacției:

Responsabilitatea pentru opiniile exprimate aparține intergral autorilor.
Manuscrisele nepublicate nu se înapoiază.

