



AKTYWNA BIBLIOTEKA

Multimedia i nowoczesna komunikacja



program
rozwoju
bibliotek

Autorzy:



Anna Hejda
Piotr Szczęsny
Alina Habis

Wstęp:

Dominik Skrzypkowski

Redakcja i korekta:

Iwona Maciszewska

Projekt okładki i skład:

Adliner sp. z o.o.

FRSI FUNDACJA
ROZWOJU
SPOŁECZEŃSTWA
INFORMACYJNEGO



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI

Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności jest partnerem Fundacji Billa i Melindy Gates w przedsięwzięciu, które ma ułatwić polskim bibliotekom publicznym dostęp do komputerów, internetu i szkoleń. Program Rozwoju Bibliotek w Polsce jest realizowany przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.



SPIS TREŚCI

1.	Jakie usługi w zakresie multimediiów może świadczyć biblioteka gminna?	6
2.	Zasady organizowania usług multimedialnych	17
3.	Świadczenie usług a doradztwo. Specyfika usług doradczych i instruktażu dla dorosłych użytkowników biblioteki	26
4.	Obróbka zdjęć	34
5.	Tworzenie blogów	43
6.	Komunikacja przez internet. Wykorzystanie komunikatorów, kamery internetowej, organizowanie wideospotkań	49
7.	Tworzenie biblioteki programów i gier edukacyjnych – dokonywanie wyboru, pozyskiwanie i udostępnianie	58
8.	Dobre praktyki	71
9.	Bibliografia	81
10.	Spis tabel i ilustracji	82



Wstęp

Sms'y, mms'y, e-maile, komórki, konsole do gier, aparaty cyfrowe i kamery na dobre już zadomowiły się w naszym świecie. W połączeniu z wciąż rozwijającym się internetem wspólnymi siłami pchają nas w stronę rewolucji komunikacyjnej. Czujemy to, kiedy jadąc na rodzinne wakacje po zęby uzbrajamy się w aparaty cyfrowe i telefony z funkcją wideo i w postaci wiadomości, zdjęć i filmików zasypujemy znajomych doświadczeniami radosnej kanikuły. Czujemy to również wtedy, kiedy ciesząc się z narodzin potomka publikujemy zdjęcia cudownie uśmiechniętej mamy na popularnych serwisach społecznościowych. Dlaczego to robimy? Bo mamy w sobie skłonność do dzielenia się czymś ważnym, opowieścią, którą pragniemy przeżywać z innymi. I o ile zastosowanie technologicznych udogodnień szybko znajdujemy w domu i rodzinie, to w instytucjach kultury wciąż zbyt często o nich zapominamy.

Nie będzie może nadużyciem, jeśli bibliotekę publiczną nazwiemy pierwszą instytucją kultury, która została oparta na tym samych założeniach co dziś Internet: na własności wspólnej, nie ograniczonej do nielicznych i na wymianie będącej przecież kwintesencją funkcjonowania społeczności lokalnej. Społeczności, która ma to do siebie, że skupia bardzo różnych ludzi, różne „kultury” - biednych i bogatych, wykształconych i nie, starych i młodych, między którymi następuje ciągła wymiana, negocjowanie swojego miejsca i roli w strukturze. Biblioteka przyjazna i otwarta na ich potrzeby, działająca jak miejsce spotkań, może przyciągać do siebie wszystkie grupy i – dzięki zasobom – pomagać im na nowo kształtować siebie i swoje otoczenie. Zwłaszcza jeśli, jak to często bywa, jest jedyną instytucją kultury w środowisku.

Internet łączy a nie dzieli, jest szeroko dostępny. Stawarza dziś lepsze niż kiedykolwiek możliwości aktywnego wypełniania tej misji. Jest szybki i pozwala przekraczać granice w poszukiwaniu informacji (jak szybko znaleźć informacje o hodowli kotów birmańskich?). Umożliwia ludziom łączenie się w grupy (np. wielbicieli malarstwa francuskiego) i realizowanie własnych potrzeb (nauka przez internet, serwisy randkowe). Wszystkie te możliwości mogą być wykorzystywane przez bibliotekarza w pracy ze swoją społecznością.

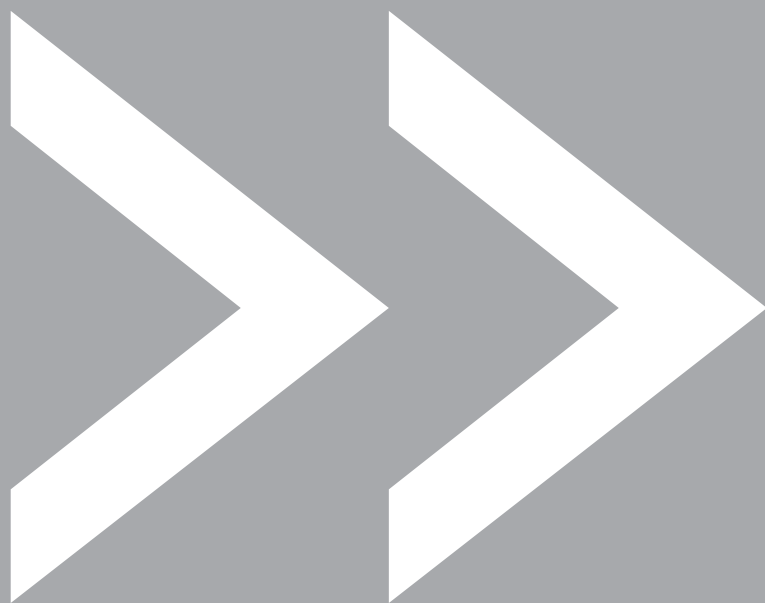
Ponadto ciekawie prowadzony blog to sprawne, tanie i atrakcyjne dla odbiorców narzędzie promocji kultury. Podobnie jak stworzenie profilu czy grupy tematycznej na portalu społecznościowym takim jak Facebook. Ważne jest także, że internet daje możliwość

posługiwania się nie tylko słowem ale i obrazem. Dobrze użytkowany aparat cyfrowy to w bibliotece skarb, dzięki któremu można nie tylko dokumentować odbywające się w niej wydarzenia ale np. poprzez warsztaty zapraszać do twórczych działań z mediami.

Ktoś może spytać a gdzie w tym wszystkim jest literatura? Ona nadal jest w książkach, bez których biblioteka przecież nie istniałaby. Czemu jednak nie zachęcać do czytania „Pana Tadeusza” organizując w bibliotece warsztaty rysowania komiksów na podstawie „scenariusza” Adama Mickiewicza? A potem umieszczać je w sieci. Społeczna wartość odkrywania połączeń między pozornie nieprzystającymi do siebie światami – między społecznością wakacyjnymi fotografiami, archiwum ocalonym z wojennej zawieruchy, wynalazkami Leonarda da Vinci – między światem, w którym często wydaje się nam, że niewiele możemy, bo wszystko już zostało powiedziane i napisane, a tym, w którym dzięki technice, własnej inwencji i wsparciu innych możemy wszystko – oto zadanie, z jakim powinna mierzyć się biblioteka XXI wieku.

Dominik Skrzypkowski

Dominik Skrzypkowski – animator projektów artystycznych i społecznych, niezależny producent, prezes Stowarzyszenia na rzecz Kultury Aktywnej SO:ON, założyciel i wydawca teatralnej telewizji internetowej e-teatr.tv w Instytucie Teatralnym im. Zbigniewa Raszewskiego w Warszawie. Ukończył studia na Wydziale Dziennikarstwa i Nauk Politycznych UW, studiował na kierunku Wiedza o Kulturze w Instytucie Kultury Polskiej UW. Współpracownik Instytutu Adama Mickiewicza. Realizator projektów z obszaru sztuki i działań społecznych we współpracy z m.in. Centrum Sztuki Współczesnej, Narodową Galerią Zachęta, Instytutem Spraw Publicznych.



>>01

Jakie usługi w zakresie multimediiów może świadczyć biblioteka gminna?

Rozdział prezentuje usługi w zakresie multimediiów, które może świadczyć biblioteka. Rodzaje i zakresy proponowanych usług zależą od wymagań dotyczących sprzętu, warunków lokalowych i kompetencji bibliotekarzy. Przedstawiono także informacje, które mogą być przydatne przy świadczeniu tych usług, dotyczące praw autorskich i pobierania opłat.

W tym rozdziale poznasz:

- » stan infrastruktury teleinformatycznej bibliotek wiejskich,
- » zakres usług, które mogą być świadczone na bazie już posiadanego sprzętu i kompetencji,
- » podstawy prawne do pobierania przez bibliotekę opłat za niektóre usługi,
- » podstawy prawne dotyczące możliwości kopiowania i powielania.

Infrastruktura teleinformatyczna bibliotek wiejskich – stan obecny

Według danych Głównego Urzędu Statystycznego w 2006 r. biblioteki (główne i filie) odwiedziło na terenach wiejskich 1 mln 800 tys. osób. W stosunku do 2005 r. jest to liczba mniejsza o 52 tys. osób, warto zatem się zastanowić, co oprócz wypożyczania książek placówki te powinny oferować, żeby zwiększyć swoją atrakcyjność i liczbę użytkowników. W wielu wypadkach wprowadzenie nowych usług wymaga posiadania odpowiedniego wyposażenia. Jakim wyposażeniem dysponują obecnie biblioteki publiczne?

Raport „Biblioteki w Polsce” opracowany w sierpniu 2008 r. przez firmę MillwardBrown przedstawia sytuację bibliotek w gminach wiejskich i miejsko-wiejskich pod kątem ich wyposażenia w sprzęt IT. W ramach badania przeprowadzono 902 pogłębione wywiady z bibliotekarzami. Wybrane wyniki badania zostały przedstawione poniżej.

Wyposażenie bibliotek w komputery:

- » 89% placówek głównych ma trzy lub więcej komputerów, jedynie 2% nie ma żadnego,
- » 49% filii nie posiada żadnego komputera.

Udostępnianie posiadanych komputerów przez biblioteki:

- » liczba dostępnych dla użytkowników komputerów **z dostępem do internetu**: w bibliotekach głównych mediana¹ 3, w filiach – mediana 2;
- » liczba dostępnych dla użytkowników komputerów **bez dostępu do internetu**: w bibliotekach głównych – mediana 1, w filiach – mediana 1;
- » liczba niedostępnych dla użytkowników komputerów z dostępem do internetu: w bibliotekach głównych – mediana 1, w filiach – mediana 1;
- » liczba niedostępnych dla użytkowników komputerów bez dostępu do internetu wynosi: w bibliotekach głównych – mediana 1, w filiach – mediana – 1.

1 Mediana (zwana też wartością środkową) to w statystyce wartość cechy w szeregu uporządkowanym, powyżej i poniżej której znajduje się jednakowa liczba obserwacji. Aby obliczyć medianę ze zbioru n obserwacji, trzeba je posortować w kolejności od najmniejszej do największej i ponumerować od 1 do n . Następnie, jeśli n jest nieparzyste, medianą jest wartość obserwacji w środku (czyli obserwacji numer $\frac{n+1}{2}$). Jeśli natomiast n jest parzyste, wynikiem jest średnia arytmetyczna z dwóch środkowych obserwacji, czyli obserwacji numer $\frac{n}{2}$ i obserwacji numer $\frac{n}{2}+1$.

W zakresie dostępu do urządzeń peryferyjnych² wśród 618 bibliotek wyposażonych w komputery sytuacja wygląda następująco:

- » ponad 80% bibliotek ma drukarki (często udostępniane użytkownikom),
- » około 40% ma skanery (również często udostępniane),
- » około 40% ma nagrywarki CD i DVD (rzadziej udostępniane użytkownikom),
- » poniżej 5% bibliotek ma projektor multimedialny (biblioteki tego sprzętu nie udostępniają użytkownikom), podobnie sytuacja wygląda z aparatami i kamerami cyfrowymi; są rzadkością w bibliotekach, a jeżeli już są, to się ich nie udostępnia.

Około 31% bibliotek zapewnia swoim użytkownikom bezprzewodowy dostęp do internetu, w 65% komputery są połączone w lokalną sieć, w około 45% bibliotek komputerami opiekuje się informatyk z urzędu gminy, a w około 22% wynajęty informatyk.

Wyniki badań pokazują, że 70-80% komputerów w bibliotekach ma zainstalowany edytor tekstu, a 60-70% – arkusz kalkulacyjny.

Prawie połowa bibliotekarzy uważa, że w ich placówkach przydałyby się nowe komputery. Jednak przeszkodą w rozwoju komputeryzacji bibliotek są złe warunki lokalowe, a zwłaszcza mała powierzchnia placówek bibliotecznych: w 18% bibliotek nie zmieści się żaden komputer, a w 26% nie zmieści się więcej niż dwa komputery.

Badania nie pokazały, jak wygląda wyposażenie bibliotek w taki sprzęt biurowy jak kserokopiarki czy fakсы.

W badaniu pytano również bibliotekarzy o samoocenę ich kompetencji komputerowych:

- » 42% bibliotekarzy deklaruje, że posługuje się komputerem dobrze lub biegle; spośród nich 67% to osoby do 30. roku życia, a 23% powyżej 50. roku życia,
- » 88% osób do 30. roku życia deklaruje, że nauka nowych czynności w komputerze przychodzi im łatwo; wśród osób powyżej 50. roku życia taką deklarację złożyło 33%,
- » 71% bibliotekarzy korzysta z komputera na co dzień, najczęściej jest to:
 - » przeglądanie stron WWW (90%),
 - » drukowanie (88%),
 - » wyszukiwanie książek w katalogach bibliotecznych (82%).

Warto wiedzieć

W gminie Czudec został zrealizowany projekt „Budowa społeczeństwa informacyjnego” (działanie 1.5. Infrastruktura społeczeństwa informacyjnego ZPORR). W ramach projektu władze gminy zapewniły mieszkańcom bezpłatny dostęp do internetu i budowę sieci telekomunikacyjnej). Warunkiem korzystania z bezpłatnego dostępu do internetu, z którego obecnie korzysta około 500 mieszkańców, jest regularne płacenie lokalnych podatków. W wywiadzie udzielonym Tomaszowi Gryniewiczowi i Dominikowi Uhligowi („Hot spot i Wi-Fi dla wsi”, „Gazeta Wyborcza” z 13.08.2008 r.) zastępca wójta Sławomir Cynkar przyznał, że „ściągłość podatków od tego czasu znacznie się poprawiła”³.

Wyżej wymienione badania pokazują, że biblioteki publiczne mają podstawy do tworzenia nowej oferty usług w zakresie multimedii, tym bardziej że pojawia się wiele możliwości uzupełnienia ich wyposażenia w dodatkowy sprzęt dzięki finansowaniu zewnętrznemu. Pewnym ograniczeniem we wprowadzaniu nowych usług w zakresie multimedii mogą się okazać trudności lokalowe bibliotek oraz ograniczony dostęp na terenach wiejskich

² Urządzenie peryferyjne – opcjonalne urządzenie podłączone do komputera w celu uzyskania dodatkowych funkcji, np. drukarka, skaner, mikrofon, głośnik, aparat fotograficzny, dżojstik, kamera internetowa.

³ A. Kolesiński, Stan i perspektywy rozwoju i dostępu do szerokopasmowego Internetu dla placówek bibliotecznych w Polsce, ze szczególnym uwzględnieniem terenów wiejskich, wiejsko-miejskich i małych miast do 20 000 mieszkańców, FRIS, Warszawa 2008, http://www.biblioteki.org/repository/PLIKI/DOKUMENTY/RAPORTY/Stan_i_perspektywy_rozwoju_dostepu_do_szerokopasmowego_internetu_dla_placowek_bibliotecznych_w_Polsce.pdf

do szerokopasmowych łącz internetowych. Wobec ustaleń z Telekomunikacją Polską SA („Porozumienie w sprawie utworzenia programu internetyzacji polskich bibliotek publicznych”) i jej oferty dostarczenia internetu wszystkim bibliotekom publicznym w Polsce ostatni problem będzie miał coraz mniejsze znaczenie.

Każda biblioteka powinna planować swój rozwój, opierając się na posiadanych zasobach i kompetencjach.

Zakres usług i poradnictwa w zakresie multimedialnych, jakie dodatkowo może świadczyć biblioteka

Według Ustawy o bibliotekach do podstawowych zadań bibliotek należy⁵:

- » gromadzenie, opracowywanie, przechowywanie i ochrona materiałów bibliotecznych,
- » obsługa użytkowników, przede wszystkim udostępnianie zbiorów oraz prowadzenie działalności informacyjnej, zwłaszcza informowanie o zbiorach własnych, innych bibliotek, muzeów i ośrodków informacji naukowej, a także współdziałanie z archiwami w tym zakresie.

Jakie jeszcze usługi może świadczyć biblioteka?

Usługi te można podzielić na kilka grup:

- » udostępnianie sprzętu, który posiada biblioteka,
- » drobne usługi biurowe,
- » doradztwo i szkolenia w zakresie obsługi sprzętu biurowego i korzystania z programów komputerowych,
- » usługi wspierające: e-learning, telepraca, poszukiwanie przez internet pracy i źródeł finansowania.

Udostępnianie sprzętu, który posiada biblioteka

Usługi udostępniania użytkownikom posiadanego sprzętu są obecnie dość często świadczone przez biblioteki. Udostępnia się:

- » komputery z oprogramowaniem (edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, programy do obsługi poczty elektronicznej, przeglądarki internetowe, programy do skanowania i obróbki zdjęć, do nagrywania plików, komunikatory),
- » urządzenia peryferyjne, takie jak: drukarki, skanery, nagrywarki CD i DVD, faksy.

Na razie większość bibliotek nie ma projektorów multimedialnych, kamer i aparatów cyfrowych. Gdy ten sprzęt będzie się znajdował w wyposażeniu placówek, powinna pojawić się również praktyka udostępniania go użytkownikom. Wiąże się to koniecznością opracowania stosownych regulaminów oraz ubezpieczenia sprzętu.

Drobne usługi biurowe

Wykorzystując już posiadany sprzęt, biblioteka może świadczyć następujące usługi biurowe:

- » kopiowanie i zmiana formatu zapisu tekstów i dokumentów, w tym: przepisywanie, drukowanie, skanowanie, nagrywanie, kserowanie;
- » obróbka tekstów lub dokumentów: formatowanie, obróbka zdjęć lub innych plików graficznych;

Warto wiedzieć

Według badania przeprowadzonego przez Bibliotekę Narodową i TNS OBOP wśród osób korzystających z bibliotek 71% stwierdziło, że zadaniem bibliotek powinno być wypożyczanie książek do domu, według 39% – udostępnianie książek na miejscu w czytelni, a według 25% – umożliwienie korzystania z internetu⁴.

Dobra praktyka

W Miejskiej Bibliotece Publicznej w Jaworznie funkcjonuje dział multimedialny. Znajdują się w nim stanowiska z komputerami podłączonymi do internetu i połączonymi z serwerem obsługującym zbiory filmowe zapisane na nośnikach cyfrowych. Biblioteka ma dwie sale projekcyjno-multimedialne (na 25 i 9 osób). W większej może się zmieścić klasa szkolna. Salę kinową można zarezerwować, uzgadniając termin z pracownikiem czytelni multimedialnej.

⁴ I. Okrój-Hernik, Plus dla polskich bibliotek, http://wiadomosci.polska.pl/specdlapolski/article,Plus_dla_polskich_bibliotek,id,377829.htm
⁵ Ustawa z dnia 27 czerwca 1997 r. o bibliotekach (DzU nr 85, poz. 539 z późn. zm.).

- » korespondencja z urzędami: pomoc i/lub pisanie pism urzędowych, wypełnianie formularzy, w tym formularzy online lub pobranych ze stron internetowych;
- » przygotowywanie prezentacji multimedialnych.

Doradztwo i szkolenia w zakresie obsługi sprzętu biurowego i korzystania z programów komputerowych

Bibliotekarz jako osoba umiejąca obsługiwać komputer, pocztę elektroniczną, programy do skanowania, nagrywania, edytowania, formatowania i obróbki zdjęć może pełnić funkcję instruktora, doradcy/konsultanta i trenera.

W zależności od potrzeb może organizować:

- » instruktaż/szkolenia indywidualne – użytkownik siedzi przy komputerze, a bibliotekarz krok po kroku pokazuje, jak:
 - » napisać, sformatować i wydrukować tekst,
 - » napisać, sformatować i wydrukować prezentację,
 - » wprowadzić dane do arkusza kalkulacyjnego, wpisać i edytować formuły, narysować wykres, wydrukować tabelę,
 - » zeskanować dokument lub nagrać plik,
 - » napisać i wysłać pocztą elektroniczną list, dokument lub formularz,
 - » znaleźć informacje na stronie internetowej – korzystając z przeglądarki,
 - » opracować zdjęcie wykonane aparatem cyfrowym,
 - » założyć i prowadzić blog,
 - » korzystać z komunikatorów;
- » doradztwo w tych zakresach. Często zdarza się, że użytkownik ma już jakąś wiedzę o korzystaniu z programów czy urządzeń peryferyjnych, potrzebna mu jest natomiast pomoc w sytuacji, gdy napotka problemy lub chce skorzystać z bardziej zaawansowanych funkcji. Wówczas bibliotekarz może wystąpić w roli konsultanta lub doradcy;
- » szkolenia dla grup użytkowników – skoro bibliotekarz może instruować i szkolić indywidualnie, może również prowadzić warsztaty szkoleniowe dla grup, np. seniorów.

Usługi wspierające: e-learning, e-biznes, telepracę, e-zakupy, poszukiwanie przez internet pracy i finansowania⁶

E-learning

Zgodnie z „Manifestem biblioteki publicznej IFLA/UNESCO” „Biblioteka publiczna, będąc lokalnymi »wrotami do świata wiedzy«, oferuje podstawowe warunki konieczne do kształcenia ustawicznego, samodzielnego podejmowania decyzji o rozwoju kulturalnym osób i grup społecznych”⁷. Podobnie Ustawa o bibliotekach⁸ w art. 4 pkt 2 stanowi: „Do zadań bibliotek może ponadto należeć prowadzenie działalności bibliograficznej, dokumentacyjnej, naukowo-badawczej, wydawniczej, edukacyjnej⁹, popularyzatorskiej i instrukcyjno-metodycznej”.

W tym kontekście warto spojrzeć na bibliotekę publiczną jako na instytucję, która może minimalizować ryzyko wystąpienia **wykluczenia cyfrowego** i jego skutki. Prof. Wojciech Cellary¹⁰ wymienia trzy kategorie przyczyn tego zjawiska:

- » **przyczyny techniczne** (brak lub ograniczony dostęp do łączy internetowych, słaba jakość połączenia internetowego),
- » **przyczyny ekonomiczne** (środki finansowe niewystarczające na zakup komputera i/lub ponoszenie kosztów usług telekomunikacyjnych związanych z dostępem do internetu),

⁶ Opracowano na podstawie: J. Saloni, B. Margol, *Internet w bibliotekach na obszarach wiejskich, Fundusz Współpracy, Warszawa 2005*, http://www.cbr.edu.pl/konf2005mat/html/sal_mar.html

⁷ Opracowano na podstawie: P. Gill (oprac.), *Działalność bibliotek publicznych. Wytyczne IFLA/UNESCO, SBP, Warszawa 2002*.

⁸ Ustawa z dnia 27 czerwca 1997 r. o bibliotekach (DzU nr 85, poz. 539 z późn. zm.).

⁹ Podkreślenie własne.

¹⁰ W. Cellary, *Wieś, wiedza, Internet*, http://www.transpod.pl/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=247&Itemid=27

- » **przyczyny kulturowe** (brak umiejętności w zakresie posługiwania się komputerem, oprogramowaniem komputerowym, korzystania z internetu, negowanie znaczenia komunikacji elektronicznej w życiu współczesnego człowieka, niedostrzeganie potrzeby korzystania z możliwości, które dają komputer i internet).

Wykluczenie cyfrowe może prowadzić do wykluczenia społecznego, którego konsekwencją jest podział społeczeństwa na dwie grupy. Jedna z nich rozwija się i wykorzystuje szanse, jakie przed nią stają, druga nie akceptuje zasad obowiązujących na danym etapie rozwoju społeczeństwa, i przestaje być jego członkiem. W ten sposób powstaje społeczeństwo dwubiegunowe, a dystans między tymi grupami stale się zwiększa. Takie społeczeństwo marnuje swoje szanse i przegrywa ze spójnymi społeczeństwami w innych krajach.

Szukając głębszych przyczyn wykluczenia społecznego, prof. Cellary wskazuje na następujące czynniki:

- » niedostateczny poziom wiedzy, który skutkuje tym, że nawet wtedy, gdy informacja jest dostępna, może nie zostać zrozumiana, a więc będzie bezużyteczna;
- » niewystarczające umiejętności komunikacji interpersonalnej, „zdolności do odpowiedniego, zgodnego z kulturą danego środowiska formułowania i wypowiedzenia swoich myśli”¹¹;
- » niski poziom aktywności własnej, inicjatywy, przedsiębiorczości, odwagi w realizowaniu własnych zamierzeń;
- » brak gotowości uczenia się przez całe życie, w obliczu ciągłych i szybkich zmian – bez uczenia się pozostaje się w tyle za innymi, którzy taką gotowość mają;
- » osłabienie więzi społecznych – najbardziej przedsiębiorcze jednostki opuszczają swoją wspólnotę lokalną i zrywają z nią lub ograniczają kontakty.

Zjawisko wykluczenia społecznego przypomina zamknięte koło: człowiek bez aktualnej i użytecznej wiedzy nie może znaleźć zatrudnienia lub znajduje najprostszą, niskopłatną pracę, którą w dodatku może łatwo stracić (nie ma specyficznych umiejętności, można go łatwo zastąpić). Mając bardzo niski poziom dochodów, taki człowiek nie może sobie pozwolić na pozyskanie wiedzy i zmianę swojej sytuacji. Nie mając wiedzy, najczęściej nie korzysta z praw i możliwości wsparcia, które mu przysługują. Powoli staje się osobą wykluczoną.

Na takie zjawisko szczególnie narażone są społeczności wiejskie. Według spisu ludności z 2002 r. na wsi obecnie mieszka 14,6 mln ludzi, z czego ponad połowa (8,1 mln) to ludzie w wieku 18-59 lat. Nie jest możliwe kształcenie tych ludzi ustawicznie tylko przy wykorzystaniu metod tradycyjnych. Konieczne jest zbudowanie systemu mieszanego:

- » lokalnego – przyjaźniejszego dzięki bezpośredniemu kontaktowi z wykładowcą lub instruktorem,
- » zdalnego (e-edukacja, e-learning) – z wykorzystaniem internetu, wymagającego znacznie większej samodzielności i samodyscypliny, lecz zindywidualizowanego, umożliwiającego uczenie się we własnym tempie.

E-learning może przybierać różne formy:

- » dostarczanie przez internet materiałów dydaktycznych, testów do oceny przyswojonej wiedzy – forma bardziej przydatna do uzupełniania wiedzy niż do przyswajania nowej,
- » edukacja oparta na bezpośredniej pracy z moderatorem, wykorzystanie telefonu i telewizji internetowej.

Wydaje się, że biblioteka mogłaby odgrywać dużą rolę w systemie kształcenia mieszanego, inicjując i umożliwiając kształcenie zdalne (wykorzystanie wyposażenia biblioteki – komputery z dostępem do internetu oraz wiedzy i umiejętności bibliotekarzy).

11 W. Cellary, *Wieś, wiedza, Internet*, http://www.transpod.pl/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=247&Itemid=27, s. 10.

»» Warto wiedzieć

W internecie można skorzystać m.in. z:

- » **kursów języka angielskiego**, np.
http://www.bbc.co.uk/polish/aboutus/story/2005/12/051214_english.shtml, (materiał dźwiękowy można odsłuchać tylko online),
- » **różnych słowników**, np. <http://www.slowniki.onet.pl/>,
- » **encyklopedii**, np. Encyklopedii PWN: <http://www.encyklopedia.pwn.pl/>, Wikipedii (wolnej encyklopedii tworzonej przez użytkowników internetu): <http://www.pl.wikipedia.org/>, encyklopedii zarządzania tworzonej przez studentów Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie i innych uczelni: http://www.mfiles.pl/pl/index.php/Strona_g%C5%82%C3%B3wna,
- » **serwisów poświęconych tematyce kultury i sztuki**, np. witryna Teatry w Internecie: <http://www.teatry.art.pl/n/>, serwisy poświęcone filmom: <http://www.stopklatka.pl/>, <http://www.filmweb.pl/>, wirtualne muzea i galerie: Muzeum Historii Żydów Polskich: <http://www.jewishmuseum.org.pl/>, Muzeum Powstania Warszawskiego: <http://1944.wp.pl>, Muzeum Dobranocek PRL-u: <http://www.muzeumdobranocek.pl/>,
- » **serwisu Wikicytaty** - strony zawierającej cytaty: <http://pl.wikiquote.org/wiki>,
- » **serwisu Wikiźródła** - strony zawierającej teksty w domenie publicznej lub na wolnej licencji <http://pl.wikisource.org/wiki>

W 2002 r. Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu¹² uruchomił w systemie kształcenia na odległość trzyletnie, pilotażowe podyplomowe studium socjologii na przeznaczonych tylko dla mieszkańców wsi. W pilotażu brały udział gminy: Czersk, Unisław, Płużnica i Kaliska.

Gminy przygotowały pracownie internetowe, studia odbywały się wyłącznie online, jedynie egzamin dyplomowy studenci zdawali w siedzibie uniwersytetu.

Warto pamiętać, że kształcenie na odległość to metoda, którą można stosować nie tylko do nauczania osób dorosłych, również dzieci i młodzież tą drogą mogą się uczyć na przykład języków obcych. Wydaje się to dobrym rozwiązaniem, szczególnie w sytuacji, gdy małe wiejskie szkoły borykają się z problemem znalezienia wykwalifikowanych nauczycieli języków obcych.

E-biznes

Biblioteka może – poprzez udostępnianie komputera z dostępem do internetu – wspierać mieszkańców w prowadzeniu lub zakładaniu działalności gospodarczej, która może przyjmować formy takie jak:

- » udział w aukcjach internetowych, <http://www.allegro.pl/>,
- » założenie własnego sklepu internetowego, np. przy wykorzystaniu witryny <http://www.asy.pl/>,
- » możliwość skorzystania z pomysłów innych przedsiębiorców – serwis Agrinpol, <http://www.agrinpol.org.pl/> – w ramach tego serwisu wiejski przedsiębiorca ma również możliwość założenia witryny z informacjami o produktach, cenach i warunkach sprzedaży.

»» Warto wiedzieć

W Pirenejach¹³ (Hiszpania) leży wieś Benasque, która jest praktycznie odcięta od świata. Jedyne sposoby dotarcia do niej to kręte, górskie, zimą często nieprzejezdne drogi. Atrakcją okolicy jest turystyka górską i narciarstwo. W 1996 r. jedna z rodzin z wioski wpadła na pomysł otworzenia sklepu internetowego (z wykorzystaniem łącza szerokopasmowego) ze sprzętem narciarskim i wspinaczkowym. Głównymi klientami mieli być obywatele Stanów Zjednoczonych. Pod koniec lat 90. to właśnie społeczeństwo amerykańskie miało najszerzy dostęp do globalnej sieci internetowej,

¹² R. Kamiński, W. Knieć, *Problemy polskiej wsi w kontekście informatyzacji*, http://transpod.pl/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=250&Itemid=27&e_l_mcal_month=2&e_l_mcal_year=2010

¹³ Tamże.

natomiast większość markowego sprzętu narciarskiego i wspinaczkowego była produkowana w Europie. Tutaj też oferowano znacznie atrakcyjniejsze ceny. W 1999 r. na stronie sklepu pojawiła się dodatkowo oferta miejsc noclegowych w Benasque i całych Pirenejach. Na stronach sklepu pojawiły się reklamy pensjonatów, linii lotniczych, przewodników i szkół narciarskich. Obecnie firma zatrudnia 35 osób, a 70% jej zamówień jest dokonywanych przez internet.

Telepraca

Szczególną formą wykorzystania internetu w zakresie wspierania działalności gospodarczej jest telepraca.

Warto wiedzieć

Według definicji Komisji Europejskiej:

- » **Telepraca** jest metodą organizowania i wykonywania pracy, w której pracownik pracuje poza miejscem pracy pracodawcy przez znaczną część swojego czasu pracy, dostarczając do pracodawcy wyniki (rezultaty) pracy przy wykorzystaniu technologii informacyjnych oraz technologii przekazywania danych, zwłaszcza internetu¹⁴.
-

W ramach telepracy mogą być świadczone:

- » proste usługi – obsługa telecentrów, prowadzenie sklepu internetowego,
- » usługi specjalistyczne:
 - » doradztwo – sporządzenie analiz, raportów, planowanie,
 - » usługi informatyczne – programowanie, serwis,
 - » usługi inżynierskie – projektowanie,
 - » tłumaczenia,
 - » redakcja, skład, edytowanie tekstów.

Biblioteka może zapewnić osobom świadczącym telepracę:

- » stanowisko do pracy na miejscu w bibliotece,
- » możliwość wysłania efektów pracy.

Warto wiedzieć

Termin „telepraca” został po raz pierwszy użyty w 1972 r. przez Jacka Schaffa w „Washington Post”. Autor książki „Trzecia fala” Alvin Toffler (1980) opisał ideę pracy elektronicznej. Przy obecnym rozwoju techniki informatycznej możliwe jest komunikowanie się w rzeczywistym czasie prawie ze wszystkimi zakątkami na ziemi. Stwarza to dla wielu zawodów możliwość pracy w dowolnym miejscu i przesyłania pracodawcy wyników pracy na przykład przez internet. Możliwe jest też organizowanie wirtualnych zespołów, których członkowie nie spotykają się w rzeczywistości, ale wspólnie realizują nawet bardzo zaawansowane projekty.

E-zakupy

Oferta sklepów internetowych jest coraz bogatsza. Niejednokrotnie mieszkańcy wsi ze względu na brak dostępu do internetu nie mają możliwości skorzystania z niej. Komputer w bibliotece może umożliwić takie zakupy, a porada bibliotekarza pomóc osobom początkującym w korzystaniu z tej możliwości.

14 M. Janiec, T. Czerniak, W. Kreft, R. Piontek, Tworzenie i prowadzenie firm oferujących usługi telepracy – poradnik, PARP, Warszawa 2006.

Poszukiwanie przez internet pracy i możliwości finansowania

Mieszkańcy wsi mogą dzięki dostępowi do internetu przeszukiwać oferty pracy znajdujące się w sieci. Popularne strony to: <http://www.jobpilot.pl/> i <http://www.pracuj.pl/>.

W ten sam sposób można poszukiwać możliwości finansowania różnych przedsięwzięć, począwszy od biznesu po działanie organizacji pozarządowych (grup formalnych i nieformalnych).

Możliwość pobierania opłat przez biblioteki za świadczone usługi

Projektowanie usług może nasunąć pytanie o możliwość pobierania za ich świadczenie opłat. Zgodnie z Ustawą o bibliotekach¹⁶ usługi świadczone przez biblioteki publiczne są ogólnodostępne i bezpłatne. Artykuł 14 pkt 2 określa, kiedy opłaty mogą być pobierane:

1. za usługi informacyjne, bibliograficzne, reprograficzne oraz wypożyczenia międzybiblioteczne,
2. za wypożyczenia materiałów audiowizualnych,
3. w formie kaucji za wypożyczone materiały biblioteczne,
4. za niezwrócenie w terminie wypożyczonych materiałów bibliotecznych,
5. za uszkodzenie, zniszczenie lub niezwrócenie materiałów bibliotecznych.

Ustawa mówi także, że wysokość opłat za usługi wymienione w punktach 1 i 2 nie może przekraczać kosztów wykonania usługi. Wynika z tego, że biblioteka, wykonując na przykład kserokopie, nie może na świadczeniu tych usług zarabiać.

Czy są to jedyne przypadki, w których biblioteka może pobierać opłaty za swoje usługi?

Biblioteki publiczne są traktowane jako instytucje kultury i w zakresie nieuregulowanym Ustawą o bibliotekach stosuje się do nich odpowiednio przepisy Ustawy o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej¹⁷.

Zgodnie z art. 13 ust. 1 tej ustawy instytucja kultury działa na podstawie aktu o jej utworzeniu oraz statutu nadanego jej przez organizatora. W kolejnym ustępie artykułu ustawodawca sprecyzował, co powinien zawierać statut. W punkcie 2 został zapisany wymóg określenia zakresu działalności instytucji kultury, a w punkcie 6 wskazano potrzebę uregulowania zasad prowadzenia działalności innej niż kulturalna, jeżeli instytucja zamierza taką działalność prowadzić. Wynika z tego, że **biblioteki będące instytucjami kultury mogą prowadzić inną działalność poza kulturalną, o ile zostało tak zapisane w statucie.**

Art. 28 ust. 2 tej samej ustawy określa przychody instytucji kultury i wymienia wśród nich m.in.:

- » wpływy z prowadzonej działalności,
- » wpływy z najmu i dzierżawy składników majątkowych.

Warto wiedzieć

Porównywarka cenowa pozwoli szybko ocenić, czy proponowana cena faktycznie jest okazją. Popularne porównywarki to: <http://www.ceneo.pl/>, <http://www.skapiec.pl/>, <http://www.9sekund.pl/>

Istnieje również takie zjawisko jak telemedycyna¹⁵. Przykład pochodzi z Grecji.

Łączem szerokopasmowych zostało połączonych kilka małych szpitali i przychodni zlokalizowanych na wyspach greckich Morza Egejskiego oraz duży szpital w Atenach. W efekcie powstała sieć złożona z ośmiu lokalnych szpitali, 30 ośrodków zdrowia i ośmiu punktów chirurgicznych.

Usługi świadczone w ramach telemedycyny:

- » 24-godzinna łączność w celu konsultacji i konsyliów lekarskich,
- » możliwość przesłania przez internet i skonsultowania np. zdjęcia RTG, zapisu EKG,
- » telechirurgia – konsultacja podczas zabiegów chirurgicznych prowadzona dzięki bezpośredniej transmisji zabiegu.

Ponadto prowadzone są akcje promujące zdrowie i akcje profilaktyczne.

¹⁵ R. Kamiński, W. Kopeć, *Problemy polskiej wsi w kontekście informatyzacji*,

http://transpod.pl/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=250&Itemid=27&e1_mcal_month=2&e1_mcal_year=2010

¹⁶ Ustawa z dnia 27 czerwca 1997 r. o bibliotekach (DzU nr 85, poz. 539 z późn. zm.).

¹⁷ Ustawa z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej (DzU nr 114, poz. 493 z późn. zm.).

Oznacza to, że biblioteki mogą pobierać opłaty w związku z prowadzoną działalnością, ale inną niż regulowana przez Ustawę o bibliotekach, ponieważ w zakresie uregulowanym przez ustawę, ustawodawca wyraźnie określił, za jakie czynności może być pobierana opłata i jakie są zasady jej obliczania. Opłaty z prowadzonej działalności, o których mówi Ustawa o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej, stanowią źródło pokrycia kosztów jej bieżącej działalności i zobowiązań. Pod takimi samymi warunkami biblioteki mogą nawet prowadzić działalność gospodarczą. Tym różni się ona od działalności statutowej, że opłata nie pokrywa jedynie kosztów świadczenia usługi, ale jest powiększona o zysk.

Biblioteka może także wynajmować swoje pomieszczenia i urządzenia, o ile w jej statucie znajdzie się zapis, taką działalność może prowadzić. Za wynajmowane składniki majątkowe biblioteka może pobierać opłaty. Zasady wynajmu i dzierżawy składników majątkowych powinny zostać określone w statucie. Podobnie jak poprzednio przychody uzyskiwane z tego tytułu stanowią źródło pokrycia kosztów działalności bieżącej i zobowiązań.

Prawo autorskie a świadczenie niektórych usług przez bibliotekę

Wcześniej była mowa o świadczeniu usług w zakresie powielania i skanowania, warto zatem wspomnieć o prawie autorskim. Jest to skomplikowana tematyka, należy więc działać ostrożnie, jeśli ma się wątpliwości co do legalności podejmowanych działań. Jednocześnie trzeba wiedzieć, że w wielu wypadkach można legalnie kopiować i wykorzystywać utwory w ramach tak zwanego dozwolonego użytku. Poniższe informacje to jedynie wprowadzenie do kwestii roli praw autorskich w bibliotece. W przypadku wątpliwości warto zajrzeć do ustawy lub jednego z licznych opracowań na temat praw autorskich¹⁸ albo poradzić się prawnika.

Według Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych¹⁹ przedmiotem prawa autorskiego jest każdy utwór, czyli „przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze”. Utworami są więc najróżniejsze dzieła ludzkich rąk i umysłu:

- » wyrażone słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe),
- » plastyczne,
- » fotograficzne,
- » lutnicze, wzornictwa przemysłowego,
- » architektoniczne, architektoniczno-urbanistyczne i urbanistyczne,
- » muzyczne i słowno-muzyczne,
- » sceniczne, sceniczno-muzyczne, choreograficzne i pantomimiczne,
- » audiowizualne (w tym filmowe).

Wszystkie te utwory podlegają prawu autorskiemu zarówno osobistemu, jak i majątkowemu (patrz: słownik pojęć na końcu rozdziału). Za każdym razem przed przystąpieniem do kopiowania stron książki, programu komputerowego lub materiału audiowizualnego należy sprawdzić, czy nie zawiera adnotacji: „Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej publikacji nie może być powielana ani rozpowszechniana za pomocą urządzeń elektronicznych, mechanicznych, kopiujących, nagrywających i innych bez uprzedniego wyrażenia zgody przez właściciela praw”. W takim wypadku nie można powielać żadnego fragmentu dzieła bez zgody osoby/instytucji, która te prawa autorskie ma. Co istotne, system prawa autorskiego reguluje kwestię możliwości wykorzystywania cudzych utworów. W większości przypadków obowiązuje zasada „pełne prawa zastrzeżone” oznaczająca, że niemal w każdym wypadku należy uzyskać zgodę posiadacza praw (często jest to autor) na wykorzystanie utworu. Warto jednak wiedzieć, że w systemie prawa autorskiego istnieje zasada dozwolonego użytku określająca przypadki, w których taka zgoda nie jest niezbędna i można do pewnych określonych celów swobodnie wykorzystywać utwór. Zasada dozwolonego użytku jest ważna z punktu widzenia pracy bibliotekarza, gdyż pozwala mu do pewnych celów swobodnie

¹⁸ Por. np. Małgorzata Sudoł, *Prawo autorskie, czyli o korzystaniu z czyjejś twórczości w druku i w internecie*, Stowarzyszenie Klon/Jawor, Warszawa 2006, http://poradnik.ngo.pl/files/prawo.ngo.pl/public/3w_pdf/nowsze_pdf/prawo_autorskie.pdf

¹⁹ Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity z 2006 r., DzU nr 90, poz. 631 z późn. zm.).

wykorzystywać utwory – nawet jeśli zawierają one zapisy sugerujące, że jest inaczej. Warto mieć świadomość, że takie zapisy są nieprawdziwe, a zagwarantowany ustawowo dozwolony użytek nie może być ograniczony żadnymi zapisami.

Po pierwsze, zasada dozwolonego użytku prywatnego (osobistego) zezwala na kopiowanie i wykorzystywanie utworów na potrzeby własne lub osób pozostających w związku osobistym. W jej ramach można kopiować nawet całe książki, o ile robi się to na użytek własny (na przykład użytkownik biblioteki kopiuje książkę dla siebie za zgodą bibliotekarza). Ta zasada nie obejmuje jedynie programów komputerowych.

Po drugie, zasada dozwolonego użytku publicznego pozwala bibliotekom nieodpłatnie udostępniać egzemplarze utworów w ramach działań statutowych; sporządzać pojedyncze kopie opublikowanych utworów niedostępnych w handlu w celu uzupełniania i ochrony zbiorów oraz udostępniać zbiory do celów badawczych lub poznawczych w formie elektronicznej w komputerach znajdujących się na terenie bibliotek.

Jest też wiele innych zasad dozwolonego użytku, obejmujących na przykład prawo cytatu i dozwolony użytek do celów edukacyjnych – które w pewnych przypadkach mogą też być przydatne w pracy bibliotekarza lub dla użytkowników bibliotek.

Trzeba także wiedzieć, że od 1994 r. nieograniczonym prawem autorskim są objęte fotografie. Jest to istotna zmiana w stosunku do przepisów, które obowiązywały przez rok 1994, na podstawie których były chronione tylko fotografie z wyraźnym zastrzeżeniem prawa autorskiego. Jest to szczególnie istotne przy opracowywaniu różnego typu folderów i broszur, w których często są zamieszczane fotografie. W takim przypadku zawsze należy uzyskać zgodę na publikację autora lub jego spadkobierców, o ile nie działa się w ramach zasad dozwolonego użytku.

Ponadto ustawa reguluje prawo do wizerunku osób przedstawionych na fotografiach. Jeżeli nie są to wizerunki osób pełniących funkcje publiczne, społeczne lub polityczne, każdorazowo należy uzyskać zgodę osoby przedstawionej na zdjęciu na publiczne rozpowszechnianie jej wizerunku. Wyjątek stanowią sytuacje, w których fotografia przedstawia zgromadzenie lub publiczną imprezę.



Warto wiedzieć

Utwory ogólnodostępne

Większość dzieł intelektualnych (literackich, muzycznych, audiowizualnych, artystycznych, programów komputerowych, baz danych itp.) jest objęta prawami autorskimi przez określony czas od chwili ich powstania. W UE okres ten trwa (w większości wypadków) 70 lat od śmierci autora w przypadku praw autorskich oraz 50 lat od czasu nagrania w przypadku praw pokrewnych (wykonawców, producentów, wytwórni fonograficznych, organizacji radiowo-telewizyjnych). Wraz z wygaśnięciem praw autorskich dzieła intelektualne stają się częścią tak zwanej domeny publicznej – są ogólnodostępne i mogą być swobodnie wykorzystywane, nie są już przedmiotem prawa autorskiego (w przypadku użycia komercyjnego należy jednak odprowadzić podatek od ich wykorzystania).

Licencje otwarte

Autor chcący swobodnie udostępniać swoją twórczość może wykorzystać tak zwane wolne lub otwarte licencje²⁰. Jest wiele wolnych licencji, do najpopularniejszych należą licencje Creative Commons. Wolne licencje nie pozbawiają twórcy jego praw, są też w pełni zgodne z obowiązującym systemem praw autorskich. Jest wiele licencji różniących się stopniem otwartości – przykładowo niektóre zezwalają także na komercyjne wykorzystanie utworu, a inne nie. Najbardziej zna-

²⁰ Licencja – dokument prawny upoważniający do korzystania z utworu, którego licencja dotyczy, oraz określający warunki tego korzystania.

nym zbiorem treści dostępnym na wolnych licencjach jest internetowa encyklopedia dostępna na licencji Creative Commons. Treści Wikipedii można swobodnie wykorzystywać pod warunkiem poprawnego wskazania jej autorów i źródła²¹.

Licencje Creative Commons

Creative Commons to międzynarodowy projekt oferujący darmowe narzędzia prawne i technologiczne pozwalające twórcom elastycznie zarządzać prawami autorskimi do swoich utworów. Idea Creative Commons wspiera rozwój wolnej kultury: treści kulturowych, naukowych i edukacyjnych dostępnych powszechnie jako dobro wspólne.

Podstawowym narzędziem są licencje prawne Creative Commons pozwalające zastąpić tradycyjny model „Wszystkie prawa zastrzeżone” zasadą „Pewne prawa zastrzeżone” – przy jednoczesnym poszanowaniu zasad prawa autorskiego. Licencje Creative Commons wykorzystują prawo autorskie, aby umożliwić przekazanie innym części praw przysługujących autorowi i nie oznaczają całkowitego zrzeczenia się praw autorskich. Oferują różnorodny zestaw warunków licencyjnych – swobód i ograniczeń. Dzięki temu autor ma możliwość samodzielnie określić zakres i zasady, na których chce się dzielić z innymi swoją twórczością²².

Słownik pojęć:

Autorskie prawo osobiste – związane z osobą autora danego dzieła; prawo to nigdy nie wygasa, nie można się go zrzec ani przenieść na inną osobę. Osobiste prawo autorskie zapewnia twórcom prawo do zachowania utworu w niezmienionej treści i formie.

Autorskie prawo majątkowe – monopol praw majątkowych do danego dzieła, może je mieć autor, wydawca, producent. Autorskie prawo majątkowe trwa przez czas życia twórcy i 70 lat po jego śmierci, a jeśli twórca nie jest znany, to 70 lat od pierwszego rozpowszechnienia utworu. W odniesieniu do programów RTV, fonogramów i wideogramów okres ochrony majątkowym prawem autorskim wynosi 50 lat.

E-learning²³ – nauczanie na odległość z wykorzystaniem technik komputerowych i internetu; oznacza wspomaganie dydaktyki za pomocą komputerów osobistych i optycznych nośników danych (np. CD, DVD, Blu-ray itd.) oraz internetu. Pozwala na ukończenie kursu, szkolenia, a nawet studiów bez konieczności fizycznej obecności w sali wykładowej. Doskonale uzupełnia również tradycyjny proces nauczania (tzw. blended learning – kursy mieszane), ponieważ pewne zagadnienia lepiej jest poznawać, wykorzystując możliwości, jakie daje komputer i internet.

Usługi reprograficzne²⁴ – wykonywanie reprodukcji w postaci fotografii, kserokopii, mikrofilmów, diapozytywów, skanów oraz odpisów i wypisów.

Pytania:

- » Którą z opisanych w rozdziale usług mogłaby świadczyć twoja biblioteka? Weź pod uwagę następujące kwestie:
 - » Czy biblioteka dysponuje niezbędnym sprzętem do świadczenia usługi?
 - » Czy biblioteka dysponuje odpowiednim pomieszczeniem?
 - » Czy masz wystarczającą wiedzę i umiejętności, żeby rozszerzyć usługi świadczone przez twoją bibliotekę?
- » Jakie zmiany musiałyby się dokonać w twojej bibliotece, żeby można było rozszerzyć ofertę biblioteki o usługi i poradnictwo w zakresie multimedialnych? Co można zrobić, żeby te zmiany zostały dokonane?
- » Co sądzisz o pobieraniu opłat przez biblioteki (w zakresie dopuszczonym prawem)? Jakich argumentów użyjesz, żeby przekonać do tego rozwiązanie użytkowników biblioteki?
- » Czy zbyt restrykcyjne prawo autorskie może ograniczyć dostęp do wiedzy i utrudniać rozwój?

21 Więcej informacji o warunkach wykorzystania treści z Wikipedii: http://wikimediafoundation.org/wiki/Warunki_korzystania

22 Więcej informacji o wykorzystaniu licencji Creative Commons: <http://creativecommons.pl/>

23 <http://pl.wikipedia.org/wiki/E-learning>

24 <http://www.agad.archiwa.gov.pl/about/reprografia.html>



>>02

Zasady organizowania usług multimedialnych

Wprowadzanie nowych usług w zakresie multimediiów do oferty biblioteki wymaga wykonania określonych działań organizacyjnych. Celem rozdziału jest zwrócenie uwagi na te zagadnienia i przekazanie wskazówek, które ułatwią ich wykonanie.

W tym rozdziale poznasz:

- » potencjalne korzyści, jakie mogą odnieść biblioteki i bibliotekarze z wprowadzenia nowych usług w zakresie multimediiów,
- » metody badania potrzeb użytkowników biblioteki,
- » metody analizy zasobów biblioteki pod kątem świadczenia nowych usług,
- » zasady przygotowywania kosztorysu,
- » zasady sporządzania umów z wykonawcami usług,
- » przykłady regulaminów.

Jakie korzyści może przynieść bibliotekom i bibliotekarzom wprowadzenie nowych usług w zakresie multimediiów?

Przed prezentacją szczegółów działań organizacyjnych związanych z wprowadzeniem do oferty biblioteki nowych usług w zakresie multimediiów warto się zastanowić nad tym, jakie korzyści może przynieść bibliotece publicznej rozszerzenie jej oferty o tego typu usługi. Będą to m.in.:

- » **zmiana wizerunku biblioteki** w kierunku instytucji nowoczesnej, będącej na bieżąco z najnowszymi osiągnięciami technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT),
- » **wprowadzenie biblioteki do społeczeństwa informacyjnego** i rozpoczęcie budowy nowej formy biblioteki publicznej, odpowiadającej potrzebom tego społeczeństwa,
- » **szansa na pozyskanie nowych użytkowników oraz zaspokojenie szerszego zakresu potrzeb dotychczasowych użytkowników biblioteki**. Biblioteka staje się instytucją jeszcze bardziej potrzebną mieszkańcom, a skuteczność i efektywność²⁵ jej działań wzrasta. Łatwiej jest uzasadnić potrzebę utrzymania biblioteki, a nawet zwiększenia jej finansowania,
- » **zwiększenie roli biblioteki publicznej w społeczności lokalnej**. Biblioteka, która zaspokaja nowe potrzeby użytkowników w zakresie multimediiów i pomaga mieszkańcom w uczestniczeniu w społeczeństwie informacyjnym oraz przeciwdziała ich wykluczeniu z tego społeczeństwa, jest instytucją, która pełni istotną funkcję w rozwoju tego społeczeństwa,
- » **multimedia to nowe możliwości, które mogą być wykorzystane w działalności biblioteki**, m.in. w celu podniesienia jakości świadczonych usług, poziomu obsługi użytkowników, ułatwienia realizacji zadań biblioteki i promocji usług,
- » **szansa na uatrakcyjnienie pracy bibliotekarza i okazja do zdobycia nowych umiejętności** przydatnych i cenionych w społeczeństwie informacyjnym.

Badanie potrzeb użytkowników w zakresie świadczenia nowych usług przez bibliotekę

Badanie potrzeb użytkowników bibliotek zostało szeroko omówione w podręczniku „Planowanie rozwoju biblioteki”²⁶, dlatego informacje zawarte w tym rozdziale będą krótkim przypomnieniem przedstawianych tam zagadnień.

²⁵ Efektywność jako wydajność ekonomiczna.

²⁶ A. Habis, A. Hejda, K. Komarnicka, B. Kozłowska, M. Stolarczyk, P. Szczęsny, Plan rozwoju biblioteki, FRIS, Warszawa 2008.

Zastanawiając się nad możliwością świadczenia nowej usługi bądź rozszerzenia zakresu usługi już świadczonej, warto odpowiedzieć na kilka pytań:

- » do kogo będą skierowane działania (do jakiej grupy)?
- » co wiadomo o grupie, która będzie odbiorcą usługi?
- » czy jakaś inna instytucja nie świadczy już usług w danym zakresie?

Do kogo będą skierowane działania (do jakiej grupy)?

Myśląc o rozszerzeniu zakresu usług świadczonych przez bibliotekę, należy na wstępie zdefiniować grupę mieszkańców, którzy będą adresatami tych działań – tzw. **grupą docelową**. Wyróżnikiem grupy może być wiek, np.:

- » wszyscy seniorzy z gminy,
- » wszystkie kobiety w wieku od 50. roku życia,
- » dzieci w wieku przedszkolnym,
- » młodzież gimnazjalna,

lub obszar geograficzny, np.:

- » wszyscy mieszkańcy konkretnej miejscowości, gminy.

Ważne jest, żeby rozważając wdrożenie nowej usługi, precyzyjnie ją „zaadresować”.

Jacy są potencjalni odbiorcy usługi?

Po zdefiniowaniu grupy docelowej można przystąpić do analizy jej potrzeb. Wynikiem tego działania powinny być następujące informacje o grupie odbiorców:

- » Co ich interesuje?
- » Gdzie i w jakim wymiarze pracują, jak spędzają czas wolny?
- » Jakie mają wykształcenie?
- » Czy mają jakąkolwiek wiedzę w zakresie proponowanej usługi?
- » Czy kiedykolwiek zgłaszali swoje potrzeby? Jeżeli tak, to o co konkretnie prosili?
- » Jaka forma świadczenia usługi byłaby dla nich najbardziej interesująca, najkorzystniejsza?
- » Czy podobne działania były już kierowane do tej grupy, czy zakończyły się sukcesem, jeżeli tak, to co się najbardziej podobało, jeżeli nie, to jakie były przyczyny porażki?

Przeprowadzając analizę, należy jak najlepiej poznać badaną grupę, zidentyfikować jej potrzeby, zainteresowania, a także ograniczenia. Takim ograniczeniem może być na przykład trudność w dotarciu do biblioteki (osoby starsze), obowiązki domowe (gospodynie domowe) lub nierównomierne rozłożenie obowiązków w sezonie zimowym i letnim (rolnicy). Nieznajomość potrzeb i uwarunkowań życia potencjalnych adresatów usługi może spowodować, że nawet najlepszy pomysł nie zakończy się sukcesem, dlatego warto poświęcić czas na analizę grupy docelowej.

Jak taką analizę przeprowadzić? Jakie metody i narzędzia wykorzystać? Więcej informacji można uzyskać z podręcznika dotyczącego przygotowywania planu pracy biblioteki²⁷.

Niezależnie od zastosowanych metod i narzędzi zawsze warto pamiętać o wykorzystaniu potencjału, jakim dysponuje sam bibliotekarz, jego wiedzy i doświadczenia oraz możliwościach, jakie daje mu codzienny kontakt z mieszkańcami.

Obserwacja użytkowników biblioteki i rozmowa z nimi może stanowić cenne źródło informacji o ich potrzebach. Warto wprost poinformować o planowanym przedsięwzięciu, zapytać o opinię, poprosić o wskazówki. Oprócz rozmowy może się okazać przydatna krótka ankieta²⁸. Dobrym pomysłem jest także zaproszenie przedstawicieli grupy docelowej do planowania przedsięwzięcia. Wówczas można na bieżąco weryfikować pomysły i odnosić się do konkretnych potrzeb.

²⁷ Więcej informacji i przykładów narzędzi badawczych zawiera podręcznik A. Habis, A. Hejda, K. Komarnicka, B. Kozłowska, M. Stolarczyk, P. Szczęsny, *Plan rozwoju biblioteki, FRIS, Warszawa 2008*.

²⁸ Tamże.

>> **Dobra praktyka**

Celem trzyletniego projektu (2003-2006) „Wiejskie ośrodki edukacji – ku zrównoważonej przyszłości” było wypracowanie modelu edukacji osób dorosłych zamieszkujących tereny wiejskie Europy Środkowej i Wschodniej przy wykorzystaniu doświadczeń: skandynawskich uniwersytetów ludowych, brytyjskiej edukacji dla zrównoważonego rozwoju oraz polskich, litewskich i słowackich projektów szkoleniowych dla dorosłych mieszkańców wsi.

Grupę docelową projektu stanowili dorośli mieszkańcy wsi: osoby bezrobotne, osoby będące w trudnej sytuacji ekonomicznej lub rodzinnej. W Polsce projekt był realizowany w formie szkoły ludowej, a jego organizatorem było Stowarzyszenie Ekologiczno-Kulturalne „Ziarno”. Zajęcia odbywały się w czterech blokach tematycznych:

- » „Zdrowie i ekologia” (omawiane zagadnienia: ogrodnictwo, rolnictwo ekologiczne, sztuka recyklingu, zarządzanie odpadami, kosmetyka);
- » „Sztuka i rzemiosło” (omawiane zagadnienia: ceramika, teatr cieni, florystyka, stolarstwo);
- » „Kurs komputerowy” (omawiane zagadnienia: podstawy obsługi komputera i internetu, tworzenie stron www);
- » „Rozwój osobisty i społeczny” (warsztaty psychologiczne, sztuka porozumiewania się, spotkania z ciekawymi ludźmi reprezentującymi środowisko artystów, rzemieślników i polityków).

Projekt był realizowany w ciągu trzech lat w 19 społecznościach wiejskich Europy Środkowo-Wschodniej: w Polsce, na Słowacji, na Litwie i Węgrzech oraz w Irlandii i Danii.

Dla przykładu – w Polsce zajęcia odbywały się tylko w okresie zimowym w godzinach przedpołudniowych (9.00-13.30). Na Węgrzech przyjęto system weekendowy. Zajęcia odbywały się tam w piątki po południu (16.00-20.00) oraz w soboty w godzinach przedpołudniowych (9.00-13.00).

Więcej informacji wraz z opisem metodologii projektu można znaleźć na stronie Centrum Aktywności Lokalnej stowarzyszenia Boris: http://cal.boris.org.pl/dp_spolecznosc_2

Realizator projektu: Stowarzyszenie Ekologiczno-Kulturalne „Ziarno”, Grzybów 1/2, 09-533 Słubice, tel./faks: 24 277 89 63, e-mail: ziarongo@o2.pl, strona: <http://grundtvig.ziarno.eu/> Osoba do kontaktu: Ewa Smuk Stratenwerth

Czy jakaś inna instytucja nie świadczy już takich samych usług?

Jeżeli określona usługa jest już oferowana przez inną instytucję, to może się okazać, że potrzeby w tym zakresie zostały już zaspokojone i nie ma sensu takiej samej usługi proponować. Jeżeli jednak okaże się, że inny podmiot dostarcza takie usługi, lecz nie zaspokaja wszystkich potrzeb, to należy rozważyć, w jakim obszarze biblioteka mogłaby uzupełniać istniejące usługi. Jest to obszar potencjalnej współpracy biblioteki publicznej i instytucji świadczącej obecnie te usługi.

Cenne mogą także się okazać doświadczenia z **nieudanych** prób świadczenia określonych usług przez inne instytucje. Analiza takich doświadczeń może się przyczynić do korekty planów lub niekiedy nawet do podjęcia decyzji o zaniechaniu działań.

Analiza zasobów biblioteki w kontekście świadczenia nowych usług

Analiza zasobów została szczegółowo omówiona w podręczniku „Opracowanie planu biblioteki”²⁹. Warto jednak przypomnieć, że planując nową usługę, należy przeanalizować wymagania w zakresie:

- » zasobów technicznych: sprzętu, w tym urządzeń ICT³⁰, jego parametrów technicznych, oprogramowania,
- » lokalu: wielkości, usytuowania, standardu technicznego i wyposażenia,
- » wiedzy i umiejętności realizatorów,
- » procedury postępowania.

²⁹ A. Habis, A. Hejda, K. Komarnicka, B. Kozłowska, M. Stolarczyk, P. Szczęsny, *Plan pracy biblioteki, FRIS, Warszawa 2008.*
³⁰ ICT – (Information and Communication Technology) – technologie informacyjno-komunikacyjne.

W przypadku **zasobów technicznych** analiza może wykazać konieczność zakupu lub wypożyczenia sprzętu. Przed podjęciem decyzji, z której formy skorzystać, dobrze jest sprawdzić, jakimi zasobami dysponują inne instytucje: urząd gminy, dom kultury, szkoły, świetlice i organizacje pozarządowe. Być może będą one mogły użyczyć swojego sprzętu lub nawet przekazać go do biblioteki na stałe. Jeżeli nie, informacja o istniejących zasobach sprzętowych będzie przydatna w sytuacjach awaryjnych.

Nie wszystkie nowe usługi będą mogły być realizowane na miejscu, w siedzibie biblioteki. Wiele bibliotek wiejskich to obiekty o małej powierzchni, w których zgromadzenie naraz kilku osób jest trudne lub nawet niemożliwe. Pojawi się więc konieczność znalezienia pomieszczeń poza biblioteką. Tutaj, podobnie jak w przypadku zasobów technicznych, ważne jest, żeby umieć precyzyjnie zdefiniować parametry potrzebnego lokalu. Także w tym wypadku dobrze jest najpierw sprawdzić, czy któraś z instytucji, która mogłaby być partnerem w realizowanym przedsięwzięciu, dysponuje odpowiednimi pomieszczeniami i mogłaby ich użyczyć. Warto pod tym względem przeanalizować zasoby szkół – większość usług będzie świadczona w godzinach popołudniowych w dni powszednie lub przedpołudniowych w dni wolne od pracy, a w takich godzinach sale szkolne są zazwyczaj wolne.

Wiele nowych usług bibliotek może być świadczonych bezpośrednio przez bibliotekarzy. **Posiadane kompetencje** pozwalają im prowadzić szkolenia, doradztwo czy świadczyć drobne usługi biurowe. Analiza własnych umiejętności i umiejętności potrzebnych do realizacji usługi może jednak wykazać konieczność uzupełnienia posiadanych bądź zdobycia nowych umiejętności. W takich wypadkach warto rozważyć możliwość skorzystania z kompetencji innych osób: z pomocy wolontariuszy, zatrudnienia na umowę-zlecenie instruktora, konsultanta lub trenera.

Zasady przygotowywania kosztorysu

Poprawnie przeprowadzona analiza zasobów pozwoli na opracowanie listy kosztów. W zależności od przedsięwzięcia lista ta może mieć różne pozycje. Generalnie koszty można podzielić na:

- » bezpośrednio koszty pracy wraz z narzutami,
- » inne koszty bezpośrednie (materiały i usługi),
- » koszty ogólne.

Przykładem **bezpośredniego kosztu pracy** jest wynagrodzenie wykładowcy prowadzącego zajęcia. Podając wysokość bezpośredniego kosztu pracy, należy pamiętać o podatku i składce na ubezpieczenie społeczne i zdrowotne³¹. Poza projektami inwestycyjnymi bezpośrednio koszty pracy są zazwyczaj najwyższymi kosztami projektów.

Do kosztów bezpośrednich należy też koszt wydrukowania materiałów szkoleniowych. Jest on zmienny, zależy od liczby potrzebnych egzemplarzy. Kosztem bezpośrednim jest też wynajęcie sali lub sprzętu komputerowego. Podczas konstruowania kosztorysu dobrze jest zapisywać każdą cenę w wartości netto i brutto i na końcu je sumować. Pozwoli to na uniknięcie pomyłek w naliczaniu podatku VAT. Podobne usługi i produkty mają często różne stawki podatku VAT. Na przykład 0% VAT mają dzienniki i książki; 7-% VAT jest naliczany za soki i czasopisma, podczas gdy woda mineralna ma już VAT w wysokości 22%. Warto wiedzieć, że usługa polegająca na prowadzeniu szkoleń jest zwolniona z VAT.

Zastanów się

Jakie pozycje wystąpią w kosztorysie usługi, którą chcesz zacząć realizować? Czy potrafisz oszacować ich koszty?

Przykładem **kosztów ogólnych** są koszty, które trudno przypisać do konkretnego działania; może to być koszt utrzymania pomieszczeń biblioteki, łącza internetowego itp.

³¹ Szczegóły związane z potrącaniem składek na ubezpieczenie społeczne i zdrowotne zostaną omówione w dalszej części rozdziału.

Tworząc kosztorys, warto założyć pewną rezerwę na nieprzewidziane wydatki. Może ona mieć formę osobnej pozycji w kosztorysie lub być ukryta w kosztach poszczególnych produktów i usług (powiększając tym samym ich faktyczny koszt). Rezerwa finansowa pozwoli w razie potrzeby pokryć nieprzewidziane wydatki. Zakłada się, że im bardziej skomplikowana i nowatorska jest usługa, tym większa powinna być rezerwa finansowa.

Zasady sporządzania umów z wykonawcami usług

Ze względu na ograniczoną ilość miejsca zostanie jedynie przedstawiona przykładowa zawartość umowy o świadczenie usług wraz z podstawowymi kwestiami dotyczącymi zawierania umów-zleceń i umów o dzieło. Więcej informacji o umowach jest zawartych w podręczniku „Organizowanie szkoleń”³².

Za **umowę** uważa się zgodne oświadczenie woli co najmniej dwóch stron zmierzające do wywołania określonych skutków prawnych w sferze prawa cywilnego. Do zawarcia umowy może dojść w wyniku:

- » negocjacji, gdy negocjujące strony dojdą do porozumienia w kwestii jej warunków,
- » przyjęcia oferty (w rozumieniu kodeksu cywilnego)³³,
- » przetargu lub aukcji, gdy zostanie wyłoniona oferta najkorzystniejsza.

Umowa może być zawarta w formie ustnej, pisemnej, elektronicznej lub przez faktyczne zachowanie stron. Forma pisemna, poza wyjątkiem, jakim jest akt notarialny, nie jest wymagana przez przepisy prawa, ale korzyści z nią związane spowodowały, że najczęściej praktykuje się zawieranie umowy na piśmie. Taki dokument potwierdza fakt zawarcia umowy, jest także pomocny przy wyjaśnianiu ewentualnych nieporozumień w przypadku pojawienia się różnic w interpretacji warunków umowy. Umowa może być skonstruowana dowolnie, pod warunkiem że nie narusza zasad zawierania umów opisanych w kodeksie cywilnym. Ponadto należy pamiętać, że jest wiele kwestii, do których – jeżeli nie zostaną uregulowane w umowie – będą się do nich stosować zapisy kodeksu cywilnego (na przykład kwestia wysokości odsetek za zwłokę w zapłacie wynagrodzenia).

Umowa najczęściej składa się z następujących elementów³⁴:

Zagadnienia wstępne:

- » dane identyfikacyjne umowy (data i miejsce zawarcia, numer umowy),
- » strony umowy i ich przedstawiciele; stroną umowy mogą być osoby prawne i fizyczne; w przypadku osób prawnych należy podać: pełną nazwę firmy, siedzibę, adres siedziby, numer z właściwego rejestru oraz imię i nazwisko osoby upoważnionej do podpisania umowy; osoby fizyczne prowadzące działalność gospodarczą są wpisywane do umowy tak samo jak osoby prawne; osoby fizyczne nieprowadzące działalności gospodarczej są wpisywane do umowy poprzez wpisanie: imienia i nazwiska, adresu zamieszkania, do celów podatkowych dobrze jest również podać numery PESEL i NIP;

Zagadnienia podstawowe:

- » przedmiot umowy (jeżeli określenie przedmiotu umowy wymaga podania wielu precyzyjnie określonych szczegółów, opis przedmiotu umowy można zawrzeć w formie załącznika),
- » termin realizacji (może być określony przez liczbę dni, podanie konkretnej daty; w przypadku umów dotyczących wielu czynności jako załącznik można dodać harmonogram),
- » odbiór przedmiotu umowy (jeżeli przedmiot umowy ma charakter materialny, należy zawrzeć informację, gdzie i w jakiej formie ma zostać dostarczony, kto jest upoważniony do odbioru, czy ma być sporządzony protokół odbioru),
- » wynagrodzenie i dodatkowe świadczenia (należy podać wysokość wynagrodzenia brutto liczbowo i słownie, wskazać dokument, który będzie uruchamiał płatność wynagrodzenia – fakturę, rachunek, protokół odbioru, określić, na kogo ma być wystawiona faktura i na jaki adres przesłana, podać numer konta, na które ma zostać wpłacona należność, termin i formę płatności, ustalić dodatkowe świadczenia; dodatkowymi świadczeniami może być zwrot kosztów podróży, wyżywienia i noclegów).

32 A. Habis, A. Hejda, K. Komarnicka, B. Kozłowska, M. Stolarczyk, *Organizowanie szkoleń*, FRSI, Warszawa 2008.

33 Oferta w rozumieniu kodeksu cywilnego musi zawierać wyraźną propozycję zawarcia umowy oraz istotne postanowienia tej umowy. Są to: zobowiązanie sprzedającego do przeniesienia własności rzeczy na kupującego, jej wydania, cena. W rozumieniu kodeksu cywilnego ofertą nie są reklamy, ogłoszenia, cenniki, informacje; są one jedynie zaproszeniem do negocjacji.

34 A. Habis, A. Hejda, K. Komarnicka, B. Kozłowska, M. Stolarczyk, *Organizowanie szkoleń*, FRSI, Warszawa 2008.

Postępowanie w razie problemów w realizacji umowy:

- » opóźnienia w realizacji przedmiotu umowy,
- » opóźnienia w płatności,
- » nienależytego wykonania umowy lub niewykonania przedmiotu umowy.

Za niewykonanie przedmiotu umowy i poniesione w wyniku tego szkody może zostać określona kara umowna lub odszkodowanie. Kara umowna podawana jest jako konkretna kwota lub jako procent od wartości umowy i tym się różni od odszkodowania, że nie wymaga dochodzenia przed sądem. Strona umowy po prostu płaci ustaloną karę drugiej stronie umowy po zajściu określonej przesłanki wskazanej w umowie. Odszkodowanie wymaga przeprowadzenia postępowania sądowego, w którego czasie trzeba wykazać, udowodnić i wycenić stratę.

Za opóźnienie w wypłacie świadczenia pieniężnego, np. wynagrodzenia, odsetki są najczęściej naliczane za każdy dzień zwłoki. Odsetek za opóźnienie w zapłacie świadczenia pieniężnego można żądać nawet wtedy, gdy strona umowy nie poniosła żadnej szkody, a opóźnienie było wynikiem okoliczności, za które dłużnik nie ponosi odpowiedzialności. Stopa odsetek może zostać określona w umowie. Jeżeli strony tego nie uczynią, w razie powstania opóźnienia odsetki będą naliczane według stopy ustawowej (odsetki ustawowe, art. 481 paragraf 1 i 2 kodeksu cywilnego).

Zagadnienia końcowe:

- » zasady rozwiązywania umowy (rozwiązanie umowy następuje za zgodą obydwu stron, odstąpienie i wypowiedzenie są aktami jednostronnymi, wypowiedzenie dotyczy umów ze świadczeniem ciągłym, np. umowy najmu, odstąpienie dotyczy świadczeń jednorazowych, na przykład umowy sprzedaży; odstąpienie od umowy działa ze skutkiem wstecznym – strony są zobowiązane zwrócić sobie spełnione świadczenia, a wypowiedzenie działa tylko do przodu);
- » zasady rozwiązywania sporów.

W przypadku usług świadczonych przez biblioteki wydaje się, że najczęściej będą tu miały zastosowanie: umowy o dzieło i umowy zlecenia. Poniżej kilka najważniejszych informacji na temat tych umów.

Umowa o dzieło³⁵:

- » jest to umowa rezultatu (materialnego lub niematerialnego),
- » jeżeli materiał dostarczony przez zamawiającego nie nadaje się do wykonania dzieła lub zachodzą inne okoliczności, które mogą przeszkodzić w wykonaniu dzieła, wykonawca ma obowiązek poinformować o tym zamawiającego,
- » jeżeli opóźnienie w realizacji prac lub ich wykańczeniu jest tak duże, że zachodzi prawdopodobieństwo, że dzieło nie zostanie oddane w terminie, zamawiający ma prawo odstąpić od umowy przed upływem terminu wykonania dzieła,
- » jeżeli przyjmujący dzieło był gotów je wykonać, ale przeszkodziły mu w tym przeszkody leżące po stronie zamawiającego, przyjmującemu należy się zapłata,
- » odstąpić od umowy można zawsze, ale wiąże się to z zapłatą wynagrodzenia, które może zostać pomniejszone o kwotę zaoszczędzoną przez wykonawcę w wyniku niewykonania zlecenia,
- » w przypadku wadliwego wykonania dzieła zamawiający wzywa do zmiany sposobu wykonania i wyznacza termin; po bezskutecznym upływie tego terminu zamawiający może odstąpić od umowy lub powierzyć wykonanie poprawek bądź dalsze wykonanie dzieła innej osobie na koszt i ryzyko wykonawcy dzieła,
- » jeżeli dzieło ma wady, należy wezwać wykonawcę do ich usunięcia w określonym terminie; jeżeli wad nie da się usunąć lub nie da się ich usunąć w wyznaczonym terminie, zamawiający może odstąpić od umowy; jeżeli wady nie są istotne lub nie zostały usunięte w wyznaczonym terminie, zamawiający ma prawo żądać obniżenia wynagrodzenia w odpowiednim stosunku.

35 Artykuły 627-646 kodeksu cywilnego.

Umowa-zlecenie³⁶:

- » jest to umowa starannego wykonania, a jej przedmiotem jest dokonanie czynności prawnej na rzecz zlecającego,
- » wynagrodzenie w przypadku umowy-zlecenia należy się zawsze, nawet jeżeli z umowy czy okoliczności wynika, że go nie określono,
- » w przypadku konieczności poniesienia wydatków przez wykonawcę może on żądać zaliczki,
- » zmiana w sposobie wykonywania umowy wymaga zgody zlecającego,
- » umowa-zlecenie jest wykonywana osobiście, chyba że okoliczności lub zwyczaj pozwalają na powierzenie wykonania osobom trzecim,
- » zlecający może wypowiedzieć umowę w dowolnym momencie, lecz musi zwrócić wydatki i wypłacić część wynagrodzenia; przyjmujący zlecenie też może wypowiedzieć umowę, ale jest odpowiedzialny za szkodę, którą poniósł z tego powodu zlecający.

Odnosząc się do przykładów przykładów usług, które mogą świadczyć biblioteki, wydaje się, że najczęściej będą zawierane umowy o dzieło na opracowanie koncepcji, programów, materiałów szkoleniowych i przeprowadzenie szkoleń.

Na koniec kilka uwag dotyczących kwestii finansowych w umowach o dzieło i umowach-zleceniach.

Od umów o dzieło nie płaci się składek na ubezpieczenia społeczne, ale jedynie zaliczkę na poczet podatku, którą oblicza się od wynagrodzenia, odejmując koszty uzyskania przychodu (gdy następuje przeniesienie praw autorskich na zamawiającego, koszt uzyskania przychodu wynosi 50% wartości zamówienia; gdy nie następuje przeniesienie praw autorskich na zamawiającego, koszt uzyskania przychodu wynosi 20%).

Od umów-zleceń płaci się składki na ubezpieczenie społeczne i pobiera zaliczkę na poczet podatku. Zleceniodawca jest zwolniony z obowiązku płacenia ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych za studentów, którzy nie ukończyli 25. roku życia. W przypadku umowy z osobą zatrudnioną w innej instytucji na podstawie umowy o pracę, z wynagrodzeniem miesięcznym przekraczającym najniższe miesięczne wynagrodzenie w gospodarce krajowej, zleceniodawca ma obowiązek odprowadzenia składki na ubezpieczenie zdrowotne, jest natomiast zwolniony z płacenia ubezpieczeń społecznych.

Przykłady regulaminów

Biblioteki mają regulaminy korzystania z księgozbioru, które określają, kto i na jakich zasadach może książki wypożyczać do domu lub korzystać z nich na miejscu w bibliotece. Coraz częściej pojawiają się też regulaminy dotyczące innych usług świadczonych przez bibliotekę, takich jak:

- » wypożyczanie materiałów multimedialnych (płyty CD, DVD),
- » drobne usługi biurowe typu skanowanie, kserowanie,
- » korzystanie komputerów i internetu,
- » szkolenia.

Regulaminy udostępniania zbiorów multimedialnych są podobne do regulaminów korzystania z księgozbioru.

³⁶ Artykuły 734-751 kodeksu cywilnego.

Stosunkowo nowym obszarem działalności bibliotek jest udostępnianie komputerów wraz z oprogramowaniem i łączem internetowym, dlatego warto poświęcić więcej miejsca regulaminom korzystania z komputerów i internetu. Zakres takiego regulaminu³⁷ powinien obejmować następujące zagadnienia:

Ogólna informacja, komu i na jakich zasadach przysługuje prawo korzystania z usługi:

- » w jakich celach można korzystać z komputera w bibliotece, czy cel zarobkowy jest także dozwolony,
- » w jakich godzinach można korzystać z komputera i internetu,
- » czy jest możliwość rezerwacji, jakie są jej zasady, formy dokonywania rezerwacji (osobiście, telefonicznie), co będzie się działo w przypadku nieobecności osoby rezerwującej,
- » ile osób może jednocześnie korzystać z komputera, jak długo jedna osoba może korzystać z komputera,
- » jak rozpoczynać i kończyć pracę przy komputerze (przy rozpoczynaniu i kończeniu pracy musi być obecny bibliotekarz),
- » co należy zrobić w przypadku uszkodzenia lub wystąpienia nieprawidłowości w pracy komputera,
- » zasady zapisywania własnych plików na dysku komputera biblioteki,
- » możliwości skorzystania z doradztwa bibliotekarza w przypadku wystąpienia trudności w obsłudze komputera,
- » prawo bibliotekarza do kontrolowania czynności wykonywanych przez użytkowników,
- » w jakich sytuacjach bibliotekarz może odmówić prawa do skorzystania z komputera i internetu.

Zasady korzystania z urządzeń peryferyjnych

- » drukarki,
- » skanera,
- » nagrywarki.

Zasady korzystania z internetu:

- » cele, w jakich można korzystać z internetu (np. naukowe, dydaktyczne i edukacyjne, społecznościowe),
- » na czym może polegać korzystanie z internetu (przeglądanie stron www, udział w grupach dyskusyjnych, korzystanie z komunikatorów, wysyłanie i przyjmowanie e-maili, pisanie bloga, tworzenie stron www itd.; czasami łatwiej i praktyczniej jest opisać, czego robić nie wolno),
- » zasady zapisywania lub drukowania informacji znalezionych w internecie, w tym zasady odpłatności za wydruki, zakup płyt CD/DVD.

Zasady korzystania z programów, w tym zasobów multimedialnych:

- » z jakich programów, gier i filmów można korzystać,
- » czy można cokolwiek instalować i na jakich zasadach,
- » czy można do sieci biblioteki podłączać własny sprzęt (np. laptop).

Wykaz czynności zabronionych:

- » mogących stanowić naruszenie praw autorskich,
- » przesyłania treści obraźliwych, naruszających godność osobistą bądź przekonania innych osób.

Zakres odpowiedzialności użytkownika:

- » za co odpowiada użytkownik biblioteki korzystający z komputera i internetu.

>> Zastanów się

Często w regulaminach korzystania z internetu w bibliotekach znajduje się zakaz korzystania z komunikatorów (Gadu-Gadu, Skype). Czy w bibliotece, w której pracujesz, jest taki zakaz? Jeżeli tak, to jakie są tego przyczyny?

³⁷ Opracowano na podstawie regulaminu korzystania z komputerów i internetu w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Żorach, <http://www.biblioteka.zory.pl/regulaminy/regkomp.pdf>

Zasady odpłatności:

- » wyszczególnienie wszystkich usług bezpłatnych,
- » wyszczególnienie wszystkich usług płatnych wraz z podaniem wysokości opłat lub miejsca, gdzie się znajduje cennik.

Jeżeli biblioteka świadczy usługi instruktażu, doradztwa lub szkolenia, także powinna opracować regulamin świadczenia tych usług.

Należy w nim zawrzeć następujące informacje:

- » w jaki sposób użytkownicy będą informowani o szkoleniach i doradztwie,
- » kto ma prawo korzystać z instruktażu, szkoleń i doradztwa,
- » jak często można korzystać z tych usług (np. liczba dni szkoleniowych w roku przypadająca na jedną osobę),
- » jakie są zasady wyboru w sytuacji, gdy liczba chętnych jest większa niż liczba miejsc,
- » zasady odpłatności.

Pytania:

- » Jak sądzisz, dlaczego analizę potrzeb dobrze jest przeprowadzać przy udziale potencjalnych odbiorców usług?
- » Jakie zasoby będą ci potrzebne do wprowadzenia wybranych usług w zakresie multimedialnych do oferty biblioteki?
- » Jaka wiedza i umiejętności będą ci potrzebne do świadczenia tych usług?

Warto wiedzieć

Przykłady zapisów bibliotek publicznych regulujących różne rodzaje świadczonych usług:

- » Miejska Biblioteka Publiczna w Jaworznie:
<http://www.biblioteka.jaw.pl/>
- » Miejska Biblioteka Publiczna w Żorach:
<http://www.biblioteka.zory.pl/>
- » Biblioteka Publiczna w Osiecznicy:
<http://www.osiecznica.ug.gov.pl/internet/internetregulamin.htm>



>>03

Świadczenie usług a doradztwo. Specyfika usług doradczych i instruktażu dla dorosłych użytkowników biblioteki

W przypadku wielu usług pojawi się konieczność poinstruowania użytkownika biblioteki, jak korzystać ze sprzętu bądź oprogramowania. Bibliotekarz może również występować w roli doradcy w zakresie korzystania z e-learningu, poszukiwania pracy czy telepracy. Celem rozdziału jest przygotowanie bibliotekarzy do wykonywania tych zadań.

W tym rozdziale poznasz:

- » charakterystykę procesu uczenia się dorosłych,
- » zasady prowadzenia instruktażu,
- » zasady prowadzenia doradztwa.

Instruktaż i doradztwo

Niektóre nowe usługi świadczone przez bibliotekę będą wymagały, żeby bibliotekarz lub inny pracownik prowadził:

- » instruktaż
- » doradztwo/konsulting.

Instruktaż³⁸ to udzielanie wskazówek dotyczących sposobu realizacji zadania. Dotyczy najczęściej prostych czynności lub zadań.

Doradztwo/konsulting to indywidualne lub grupowe udzielanie porad przez mającego odpowiednią wiedzę, umiejętności oraz cechy osobowościowe doradcę/konsultanta. Doradztwo/konsulting może dotyczyć na przykład wyboru zawodu, rozwiązań w biznesie, rozwiązywania problemów.

Poniżej kilka przykładów usług, których świadczenie będzie się łączyło z zapotrzebowaniem użytkowników biblioteki na wyżej wymienione formy zdobywania wiedzy i umiejętności.

Zasady uczenia się dorosłych

O tym, jak przebiega proces uczenia się dzieci i młodzieży, wiemy z własnych doświadczeń szkolnych. Wielu z nas zauważa jednak, że z wiekiem zmienia się stosunek do procesu uczenia się i to, co w młodym wieku było naturalne, dla osoby dorosłej może być nieprzyjemnym doświadczeniem. Czy można powiedzieć, że proces uczenia się jest naturalny jedynie dla dzieci i młodzieży? Otóż nie, na każdym etapie życia człowiek jest zdolny do uczenia się, zmieniają się jedynie potrzeby w zakresie samego procesu przyswajania wiedzy. Dorośli tak samo jak dzieci i młodzież uczą się, tyle tylko, że w nieco inny sposób. Błędy popełnione w organizacji procesu uczenia się dorosłych mogą spowodować, że zostaną oni skutecznie zniechęceni do nauki.

Warto poznać dwie teorie uczenia się i rozwoju osób dorosłych:

- » teoria kompetencji,
- » cykl uczenia się dorosłych Davida Kolba.

38 <http://www.pl.wikipedia.org/wiki/Instrukta%C5%BC>

Teoria kompetencji³⁹

Według tej teorii proces uczenia się to proces przechodzenia przez cztery etapy:

1. nieświadomej niekompetencji,
2. świadomej niekompetencji,
3. świadomej kompetencji,
4. nieświadomej kompetencji.

Nieświadoma niekompetencja to stan, w którym człowiek nie zdaje sobie sprawy z własnej niewiedzy. „Nie wiem o tym, że nie wiem”. Na tym etapie nie jest możliwa nauka, ponieważ nieświadomość niekompetencji powoduje brak potrzeby posiadania określonej wiedzy lub umiejętności. Aby zacząć się uczyć, trzeba przejść do etapu **świadomej niekompetencji**. Przejście do tego etapu następuje najczęściej wtedy, gdy człowiek znajdzie się w sytuacji, w której nie będzie umiał sobie poradzić z wykonaniem określonej czynności (na przykład skorzystaniem z elektronicznego formularza w urzędzie, wysłaniem zamówienia w sklepie internetowym). Brak kompetencji może również uświadomić druga osoba. Stan „wiem, że nie wiem (i czego nie wiem)” jest początkiem procesu uczenia się. Zdobywszy wiedzę i/lub umiejętności w jakiejś dziedzinie, dochodzi się do kolejnego etapu, którym jest **świadoma kompetencja**. Na tym etapie człowiek „wie, co umie”. Świadomy swojej wiedzy potrafi np. wykonywać różne czynności. Nie wykonuje ich jednak automatycznie. Dobrym przykładem tego stanu jest zachowanie początkującego kierowcy lub kucharza. Taka osoba prowadzi samochód, gotuje, lecz na każdym kroku musi pamiętać o kolejnych czynnościach i zasadach. Po pewnym czasie przychodzi etap „nie wiem, że wiem”, czyli etap **nieświadomej kompetencji**. Czynności są wykonywane automatycznie, a posiadane umiejętności wydają się naturalne, powszechnie posiadane.

Teoria kompetencji została przedstawiona w tym podręczniku z dwóch powodów:

- » po pierwsze, żeby uświadomić czytelnikom, że potrzeba nauki, zdobywania kompetencji nie pojawia się automatycznie, ale musi ją poprzedzać refleksja o braku wiedzy i umiejętności oraz sytuacja, w której brak wiedzy czy umiejętności jest postrzegany jako powodujący ograniczenia lub złe skutki,
- » po drugie, aby uświadomić bibliotekarzom, że w procesie instruktażu, doradzania czy szkolenia niejednokrotnie będą oni się znajdowali w sytuacji osoby nieświadomej swoich kompetencji, co będzie wymagało umiejętności wczuwania się w sytuację osoby, która się uczy; dla osoby nieświadomej swoich kompetencji wiele rzeczy będzie się wydawało oczywistych i powszechnie znanych, podczas gdy na przykład polecenia: proszę wydrukować, zapisać plik, mogą być dla kogoś uczącego się obsługi komputera całkowicie niezrozumiałe.

Drugą teorią, o której warto pamiętać, jest **cykl uczenia się dorosłych Kolba**. David Kolb zauważył, że dorośli uczą się przez doświadczenie. Aby się czegoś nauczyć, dorosły człowiek świadomie lub nieświadomie musi przejść przez cykl procesów:

- » doświadczenie,
- » refleksja nad tym, czego się doświadczyło,
- » nadanie znaczenia, wyciągnięcie i sformułowanie wniosków lub odniesienie się do posiadanej wiedzy teoretycznej,
- » zastosowanie w rzeczywistym świecie.

Zastanów się

Jakie umiejętności opanowałeś (opanowałaś) w takim stopniu, że możesz stwierdzić, że jesteś na poziomie świadomej kompetencji? Weź pod uwagę także umiejętności niezwiązane z pracą zawodową.

39 S. Thorpe, J. Clifford, *Podręcznik coachingu. Kompendium wiedzy dla trenerów i menedżerów*, Rebis, Poznań 2006.

>> Schemat 1. Doświadczalny cykl uczenia się D.A. Kolba



Obecnie przyjmuje się, że doświadczenie nie zawsze musi rozpoczynać proces uczenia się. Są osoby, które zaczynają od poznawania teorii, a inne rozpoczynają swój proces uczenia się od obserwacji i refleksji. Wszyscy jednak, żeby proces uczenia się był skuteczny, muszą przejść przez kolejne jego etapy.

Peter Honey i Alan Mumford na podstawie cyklu Davida Kolba zdefiniowali cztery preferowane style uczenia się osób dorosłych.

>> Schemat 2. Cztery podstawowe style uczenia się dorosłych



Z tych teorii dla bibliotekarza instruującego lub doradzającego wynikają następujące wnioski:

- » W każdej z wymienionych usług (instruktaż) powinny się znaleźć elementy doświadczenia, teorii, możliwość wyciągnięcia wniosków oraz zastosowania zdobytej wiedzy w praktyce. W procesie nauki można się odwołać do wcześniejszych zdarzeń i doświadczeń uczącego się;
- » Należy w miarę możliwości dostosować styl przekazu do stylu uczącego się. Jeżeli jest on pragmatykiem, najlepsze efekty nauczania zostaną osiągnięte wtedy, gdy będzie miał możliwość uczenia się, np. formatowania tekstów lub obróbki zdjęć, na własnych materiałach. Z kolei w przypadku teoretyka warto najpierw zaproponować przeczytanie podręcznika lub instrukcji, a dopiero potem przejść do dalszych działań edukacyjnych. Osoba preferująca styl refleksyjny będzie najchętniej się uczyła poprzez asystowanie i obserwację czyjejs pracy;
- » Bibliotekarz powinien mieć świadomość własnego preferowanego stylu uczenia się, ponieważ ta preferencja wpływa na styl, jaki będzie stosował, ucząc innych. Oznacza to, że jeżeli bibliotekarz jest teoretykiem, będzie preferował przekazywanie wiedzy teoretycznej, natomiast jeżeli preferuje styl aktywny, to taki styl nauczania będzie stosował. Świadomość własnego stylu oraz naturalnej skłonności do przenoszenia go na sposób uczenia innych pozwala na ograniczenie wpływu tego stylu i większą różnorodność w stosowanych stylach nauczania.

>> Zastanów się

Jaki jest twój preferowany styl uczenia się? Czego nie lubisz, kiedy się uczysz? Czy zauważyłeś, że instruując, doradzając lub ucząc inne osoby, przenosisz swój styl uczenia się na styl nauczania?

Praktyczne rady, jak instruować dorosłych i im doradzać

Przystępując do instruktażu czy doradzania, należy pamiętać o następujących zasadach:

- » Dorośli postrzegają siebie jako osoby kompetentne, doświadczone, kierujące w sposób świadomy własnym życiem, dlatego **muszą się uczyć w warunkach bezpiecznych**, czyli takich, które będą potwierdzały to wyobrażenie. Nie mogą być przepytywane, zawstydzane ani znaleźć się w sytuacji, w której będą musiały publicznie się przyznać do niewiedzy;
- » Dorośli lepiej się uczą w środowisku nieformalnym, w małych grupach;
- » Dorośli lubią się uczyć rzeczy, które mogą zastosować w praktyce (ta potrzeba może być związana ze zmianami otoczenia zewnętrznego i chęcią nadążenia za nimi, wyzwaniem zawodowymi lub towarzyskimi);
- » Dorośli chętnie się uczą, bazując na swoich wcześniejszych doświadczeniach i odwołując się do nich;
- » Dorośli oczekują od instruktora i doradcy praktycznej wiedzy, która pozwoli im uzyskać odpowiedź na konkretne problemy i pytania;
- » Uczenie się jest dla dorosłych najczęściej jednym z wielu zajęć (nawet w przypadku seniorów), dlatego niezwykle ważne jest, żeby harmonogramy zajęć i konsultacji były dostosowane do rytmu innych aktywności;
- » Dorośli lubią się uczyć w grupie, pod warunkiem że nie czują się oceniani i krytykowani.

W instruktażu i doradztwie dobrze jest przechodzić:

- » od rzeczy znanych do nieznanych,
- » od rzeczy prostych do bardziej skomplikowanych,
- » od ogólnych obserwacji do szczegółowych rozwiązań i teorii,
- » od kwestii konkretnych do abstrakcyjnych.

W poniższej tabeli przedstawione są przeszkody⁴⁰, jakie można napotkać w trakcie instruowania dorosłych i doradzania im.

»» Tabela 1. Możliwe przeszkody podczas instruowania dorosłych i doradzania im

Przeszkoda	Postępowanie
Wcześniejsze złe doświadczenia (np. brak efektów nauki, trudne sytuacje podczas szkoleń i bycie egzaminowanym); często te doświadczenia są związane z doświadczeniami szkolnymi	Należy w procesie uczenia i instruktażu przestrzegać wcześniej wymienionych zasad uczenia dorosłych
Brak pewności siebie, niska samoocena, przeświadczenie, że człowiek dorosły powinien wszystko umieć, że to starszy powinien uczyć młodszego	Należy w procesie uczenia przekazywać sygnał zwrotny i skłaniać do refleksji nad mocnymi stronami, akcentować postępy, wskazywać sposoby korekty błędów
Strach przed zmianą	Strach przed zmianą jest naturalnym zachowaniem człowieka. Należy przekazywać informację zwrotną i w sposób empatyczny komunikować zrozumienie dla obaw i oporu. Warto również uświadamiać i przypominać, że każda z posiadanych umiejętności była kiedyś nowa, budziła strach i obawy
Strach przed porażką	Należy uświadamiać, że każdy człowiek ma prawo do błędów. Nie akcentować błędów, doradzać, w jaki sposób można je naprawić i unikać ich w przyszłości
Syndrom „starego psa”, przeświadczenie, że „starego psa nie można nauczyć nowych sztuczek”; postawa „po co mam się tego uczyć w moim wieku”	Należy zachęcać, dawać przykłady osób, które w różnych etapach życia zdobywały nowe umiejętności czy wiedzę
Kłopoty ze zdrowiem, zły stan psychiczny lub fizyczny	Dostosowanie zakresu, czasu oraz sposobu realizacji usług do możliwości odbiorców, niektóre usługi, takie jak doradztwo czy instruktaż, mogą być świadczone online

40 Opracowanie własne na podstawie: S. Thorpe, J. Clifford, Podręcznik coachingu. Kompendium wiedzy dla trenerów i menedżerów, Rebis, Poznań 2006.

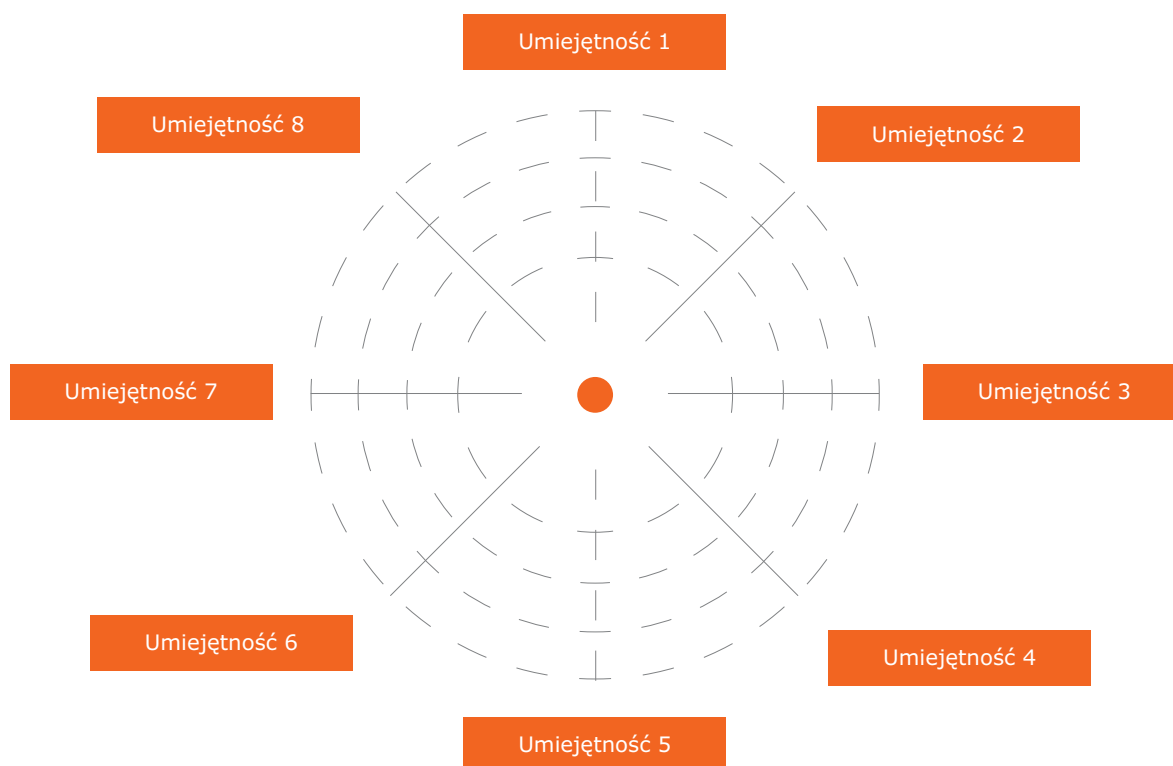
Przystępując do instruktażu lub doradztwa, należy możliwie najdokładniej ustalić, czego chce się nauczyć dana osoba. Jeżeli jest to jednorazowy instruktaż, wystarczy krótka rozmowa i zadanie kilku pytań. W przypadku planowania szkoleń lub działań doradczych warto przeprowadzić dłuższą analizę stanu wyjściowego oraz stanu docelowego wiedzy i umiejętności tej osoby.

>> Tabela 2. Analiza wiedzy i umiejętności uczącego się

Wiedza	Jaki jest wyjściowy poziom wiedzy uczącego się?	Czego chciałby się dowiedzieć, jakie informacje zdobyć?
Umiejętności	Co już umie zrobić? Jakie ma doświadczenia w podobnych dziedzinach?	Jakie umiejętności i w jakim zakresie chce zdobyć?

Jednym ze sposobów analizy jest przedstawienie umiejętności i ich zakresu w postaci graficznej. Najpierw należy opracować listę potrzebnych umiejętności, na przykład: tworzenie książki adresów poczty elektronicznej, rysowanie i formatowanie tabel w edytorze tekstów itd. Następnie określić w skali od 1 do 10 stan wyjściowy umiejętności i tę informację nanieść na siatkę (rysunek poniżej). W ten sposób powstaje obraz umiejętności wyjściowych uczącego się.

>> Schemat 3. Prezentacja graficzna wyników analizy umiejętności



Drugi wykres będzie przedstawiał pożądany poziom tych umiejętności (stan po zakończeniu procesu uczenia się). **Należy zwrócić uwagę na to, że niektóre umiejętności mogą zostać ocenione jako wystarczające już na poziomie wyjściowym i nie będzie potrzeby osiągnięcia poziomu opisywanego przez 10 punktów na skali.** Taka informacja powinna być przekazana na początku instruktażu lub doradztwa. Uczący się powinni ocenić, co już wiedzą/umieją i jaka wiedza oraz umiejętności są im jeszcze potrzebne. Rzadko bowiem (jeśli w ogóle) występuje potrzeba znajomości wszystkich funkcji i możliwości programu czy urządzenia. Można oczywiście powiedzieć, że lepiej wiedzieć więcej niż mniej. Należy jednak zdawać sobie sprawę z tego, że zbyt duża

ilość wiedzy na początku może przytłoczyć i zniechęcić. Warto zacząć od zdefiniowania spraw najpotrzebniejszych i tych z sukcesem nauczyć. Może także się okazać, że zdobyte umiejętności z czasem wygenerują nowe potrzeby. Na przykład umiejętność pisania prostych tekstów w edytorze z czasem zrodzi potrzebę nauczenia się formatowania, definiowania stylów itd.

Zasady, o których warto pamiętać przy doradztwie:

>> Tabela 3. Poradnik doradcy

Stosuj jak najczęściej	Unikaj
Stwarzaj przyjazną, bezpieczną atmosferę, deklaruuj chęć wsparcia i pomocy	Nie zadawaj pytań, które mogłyby spowodować u odbiorcy wrażenie przepytywania
Staraj się inspirować, nie wyręczać, doradź, jak dojść do dobrego rozwiązania, jeżeli to możliwe, nie proponuj gotowych recept	Nie zadawaj pytań podchwytliwych, złośliwych, nie zadawaj pytań, kiedy nie jesteś zainteresowany odpowiedzią (pytania typu: <i>Nie wydaje ci się, że to już powinieneś wiedzieć?</i> lub <i>Czy tego zakresu wiedzy nie obejmuje program gimnazjum?</i>)
Jasno formułuj pytania otwarte, zadawaj je przyjaznym, zachęcającym tonem	Nie popisuj się swoimi umiejętnościami lub wiedzą, nie stosuj specjalistycznego słownictwa, żargonu, nie bądź wyniosły czy protekcyjny
Dopytuj, żeby uzyskać jak najbardziej precyzyjne informacje dotyczące oczekiwań i problemów, zachęcaj do dawania konkretnych przykładów	Nie zakładaj, że znasz najlepsze rozwiązania i odpowiedzi na wszystkie pytania
Zachęcaj osobę, której doradzasz, żeby szukała własnych rozwiązań, rozważaj każdą propozycję dokładnie. To, że tobie takie rozwiązanie nie przyszło do głowy, nie oznacza, że nie jest to rozwiązanie dobre	Nie bądź nadmiernie krytyczny
Staraj się jak najlepiej zrozumieć sytuację osoby, której doradzasz, zrozumieć i zaakceptować jej punkt widzenia	
Udzielaj szczerych i uczciwych informacji zwrotnych	

>> Zastanów się

W przytaczanym w bibliografii „Podręczniku coachingu”⁴¹ autorstwa Sary Thorpe i Jackie Clifford znajduje się wykaz umiejętności, kompetencji oraz cech i postaw, które powinien mieć coach⁴².

Zastanów się, które z tych cech i kompetencji powinien mieć doradca/konsultant. Które już posiadasz, a które powinieneś (powinnaś) rozwinąć lub zdobyć?

Wymagane umiejętności/kompetencje:

- » planowanie i zarządzanie czasem,
- » umiejętność analizowania informacji i danych,
- » umiejętności interpersonalne (nawiązywanie kontaktu, udzielanie informacji zwrotnej, aktywne słuchanie, zadawanie pytań, negocjowanie),
- » umiejętność obserwacji i formułowania wniosków,
- » pomaganie innym w uczeniu się i rozwijaniu nowych umiejętności (wyznaczanie celów, ocena).

41 Coaching to planowany proces, w którym człowiek rozwija umiejętności i osiąga określone kompetencje poprzez rzetelną ocenę, ukierunkowaną praktykę i regularnie dostarczaną przez coacha informację zwrotną. Źródło definicji: E. Parsloe, *Coaching i mentoring*, Petit, Warszawa 1998.

42 Coach – osobisty trener, który prowadzi coaching. Pomaga drugiej osobie określić cele edukacyjne, udziela informacji zwrotnej, wspiera w osiąganiu wyznaczonych celów.

Wymagane cechy/postawy:

- » wspierający, empatyczny,
- » cierpliwy,
- » pozytywnie nastawiony,
- » szanujący innych,
- » godny zaufania,
- » uczciwy,
- » wierzący w potencjał innych osób,
- » pewny siebie,
- » obiektywny i nieoceniający,
- » wrażliwy,
- » zainteresowany,
- » spostrzegawczy,
- » mający samoświadomość,
- » uważny,
- » mający zdolność zapamiętywania.

Na koniec praktyczne uwagi dotyczące instruktażu. Można go podzielić na następujące etapy:

>> Schemat 4. Etapy instruktażu

I etap	<p>Instruktor/bibliotekarz przekazuje instrukcje, sam wykonując i komentując kolejne wykonywane czynności. Na każdym etapie obserwuje uczącego się i w razie zauważenia jakichkolwiek sygnałów niezrozumienia lub nienadążania wyjaśnia i powtarza.</p> <p>Ważne Instruktor powinien powiedzieć, że uczący się w każdej chwili może przerwać, poprosić o powtórzenie i dodatkowe wyjaśnienie.</p>
II etap	<p>Instruktor/bibliotekarz pracuje wspólnie z uczącym się. Na przykład prosi uczącego się o wykonanie samodzielnie określonej czynności lub sam, wykonując daną czynność, prosi o podpowiedź, co należy zrobić na jej kolejnym etapie.</p> <p>Ważne Jeżeli uczący się nie zna odpowiedzi na pytanie, instruktor w żaden sposób tego nie komentuje, tylko sam udziela odpowiedzi lub wykonuje kolejną czynność. Instruktor powinien powiedzieć, że uczący się ma prawo nie znać odpowiedzi lub nie umieć wykonać polecenia.</p>
III etap	<p>Instruktor/bibliotekarz obserwuje pracę uczącego się. Na tym etapie uczący się sam wykonuje zadanie. Powinien to robić we własnym tempie. Instruktor obserwuje, nie doradza, nie komentuje, chyba że zostanie o to poproszony.</p> <p>Ważne Instruktor nie powinien się spieszyć z radami i podpowiedziami. Uczący się powinien mieć czas na zastanowienie się. Instruktor powinien zaproponować zasadę, że podpowiada rozwiązania tylko na wyraźną prośbę uczącego się. Powinien też zaznaczyć, że uczący się ma prawo do namysłu, że nie powinien się spieszyć i może popełniać błędy.</p>
IV etap	<p>Instruktor/bibliotekarz służy radą, gdy uczący się wykonuje pracę samodzielnie.</p> <p>Ważne Instruktor powinien pozwolić uczącemu się działać samodzielnie, a jednocześnie przekazywać informację, że ma on zawsze prawo zapytać, gdy napotka trudności. Ten etap może być na przykład realizowany w trybie online. Uczący się, który pracuje w domu, przy swoim komputerze, może wysłać e-mail lub zadzwonić do instruktora z pytaniami. W takim przypadku należy ustalić zasady porozumiewania się.</p>

Słownik pojęć:

Empatia⁴³ (gr. *empátheia* – cierpienie) – w psychologii zdolność odczuwania stanów psychicznych innych istot (empatia emocjonalna), umiejętność przyjęcia ich sposobu myślenia, spojrzenia z ich perspektywy na rzeczywistość (empatia poznawcza).

Osoba niemająca tej umiejętności jest „ślepa” emocjonalnie i nie potrafi ocenić ani dostrzec stanów emocjonalnych innych osób. Silna empatia objawia się między innymi uczuciem bólu w trakcie przyglądania się cierpieniu innej osoby, zdolnością współodczuwania i wczuwania się w perspektywę widzenia świata innych ludzi.

Pytania:

- » W przypadku jakich usług świadczonych przez twoją bibliotekę masz okazję występować w roli instruktora, doradcy lub coacha? Która z tych ról najbardziej ci odpowiada i dlaczego?
- » Jaka umiejętność z zakresu relacji interpersonalnych jest twoim zdaniem niezbędna do efektywnego procesu nauczania?
- » Jak sądzisz, co daje lepsze rezultaty – stawianie pytań czy mówienie wprost, jak coś należy zrobić?



Zastanów się

W jaki sposób możesz w działalności swojej biblioteki wykorzystać przedstawioną powyżej procedurę instruktażu?

43 <http://www.pl.wikipedia.org/wiki/Empatia>



>>04

Obróbka zdjęć

Celem rozdziału jest ułatwienie bibliotekarzom świadczenia usług w zakresie obróbki zdjęć oraz prowadzenia instruktażu dotyczącego korzystania z bezpłatnego programu IrfanView służącego do przeglądania i konwertowania grafiki oraz retuszowania zdjęć.

W tym rozdziale poznasz:

- » program IrfanView,
- » jego podstawowe funkcje,
- » nieskomplikowany retusz zdjęć, który umożliwia program.

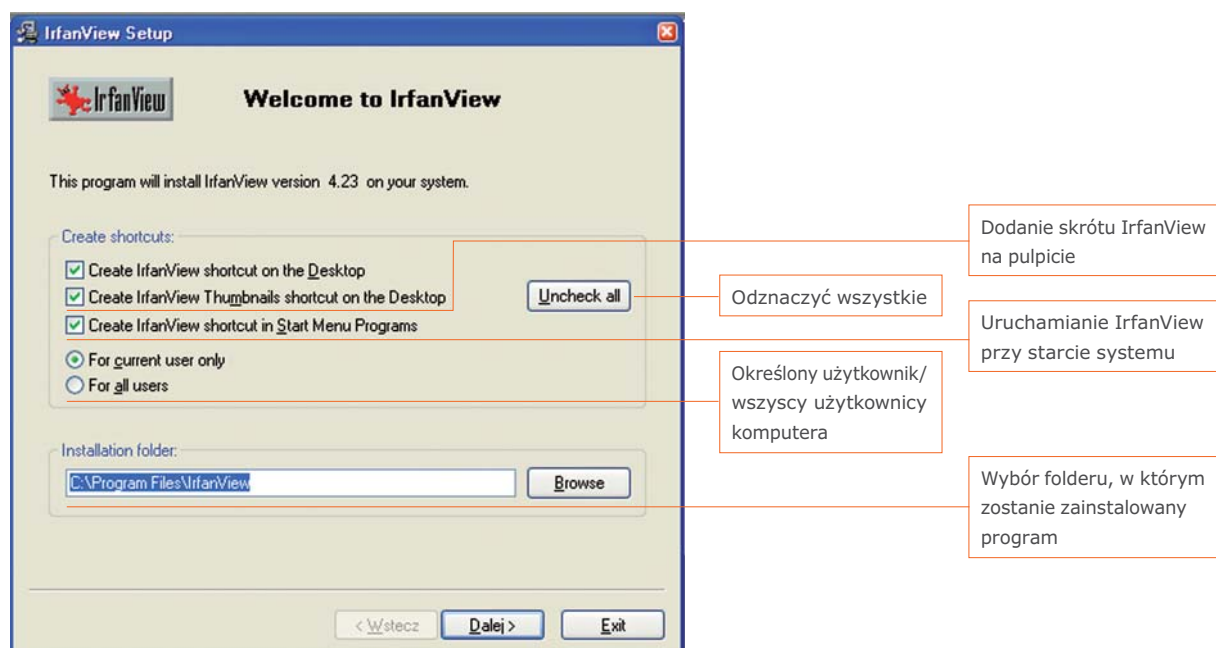
Zmieniająca się rola i funkcje bibliotek skutkują wprowadzaniem nowych usług. Coraz częściej biblioteki organizują cieszące się dużym powodzeniem kursy, na których jest przekazywana wiedza m.in. z zakresu obróbki zdjęć cyfrowych i pracy przy komputerze, zatem kolejnym krokiem rozwijania funkcji bibliotek powinno być wprowadzenie np. usługi obróbki zdjęć cyfrowych, która może się okazać szczególnie przydatna dla mieszkańców małych miejscowości, gdzie zazwyczaj nie ma profesjonalnych studiów fotograficznych.

Obsługa Programu IrfanView

W systemie operacyjnym Windows do obróbki oraz przeglądania zdjęć można wykorzystać program IrfanView. Jest to narzędzie przeznaczone do przeglądania i konwertowania grafiki, obsługujące kilkadziesiąt formatów plików graficznych, dźwiękowych i wideo. Program jest darmowy i można go pobrać ze strony <http://www.irfanview.com/>. Do jego podstawowych zalet można zaliczyć: szybkość działania, dostępność polskiej wersji językowej i nieskomplikowany interfejs.

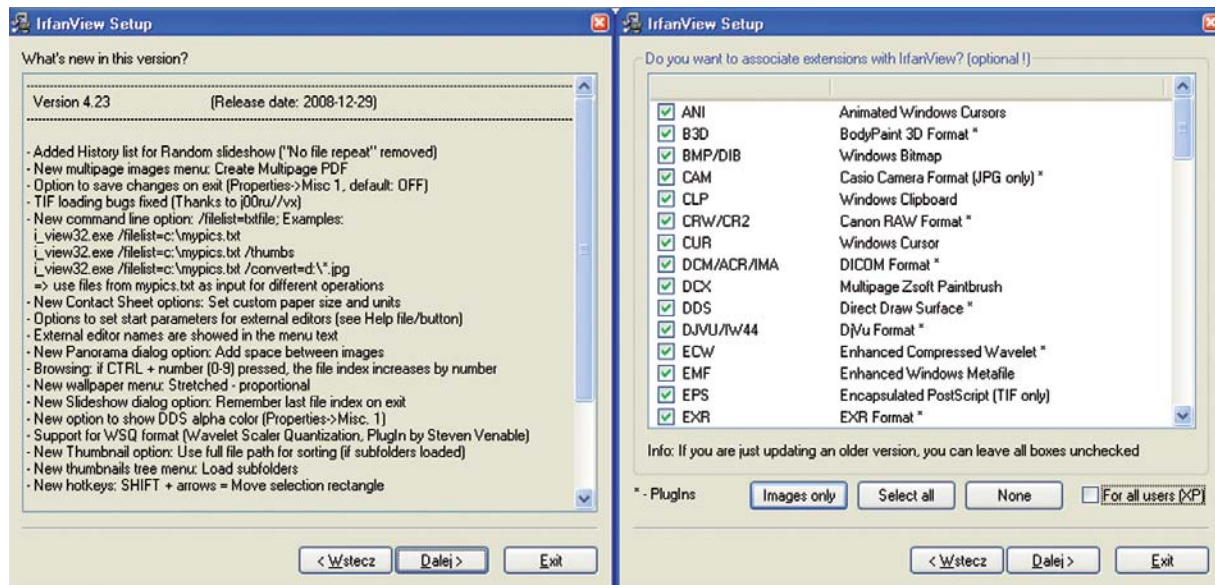
IrfanView wymaga instalacji, która przebiega w języku angielskim. Instalując program, trzeba sprecyzować, w którym miejscu i na jakiej partycji dysku zostanie zainstalowany, czy będzie uruchamiany podczas startu systemu operacyjnego oraz czy skrót programu ma się znajdować na pulpicie.

>> Ilustracja 1. Pulpit instalacyjny programu IrfanView



Na kolejnym ekranie pojawiającym się podczas instalacji program daje użytkownikowi możliwość zapoznania się z nowymi funkcjami aktualnej wersji w stosunku do poprzedniej (nie wymaga to od użytkownika żadnego działania). Następnie należy wybrać typy plików, z którymi użytkownik chce pracować za pomocą tego programu. Można wybrać tylko wybrane formaty plików, zaznaczyć wszystkie lub tylko formaty dotyczące obrazów. Opcja ta jest szczególnie przydatna, gdy program będzie używany do pracy ze zdjęciami zrobionymi aparatami różnych marek lub z obrazami zapisanymi w nietypowych formatach.

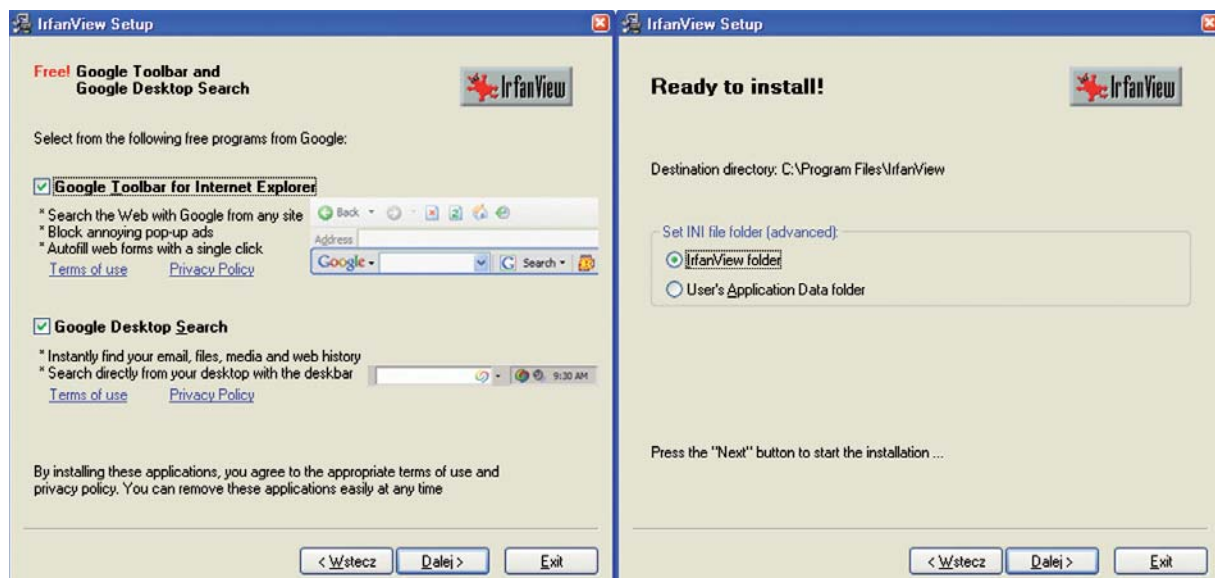
Ilustracja 2. Kolejne kroki instalacji programu IrfanView



Kolejny krok instalacji daje możliwość zainstalowania tzw. wtyczek do przeglądarki internetowej (pasek wyszukiwania Google) użytkownika.

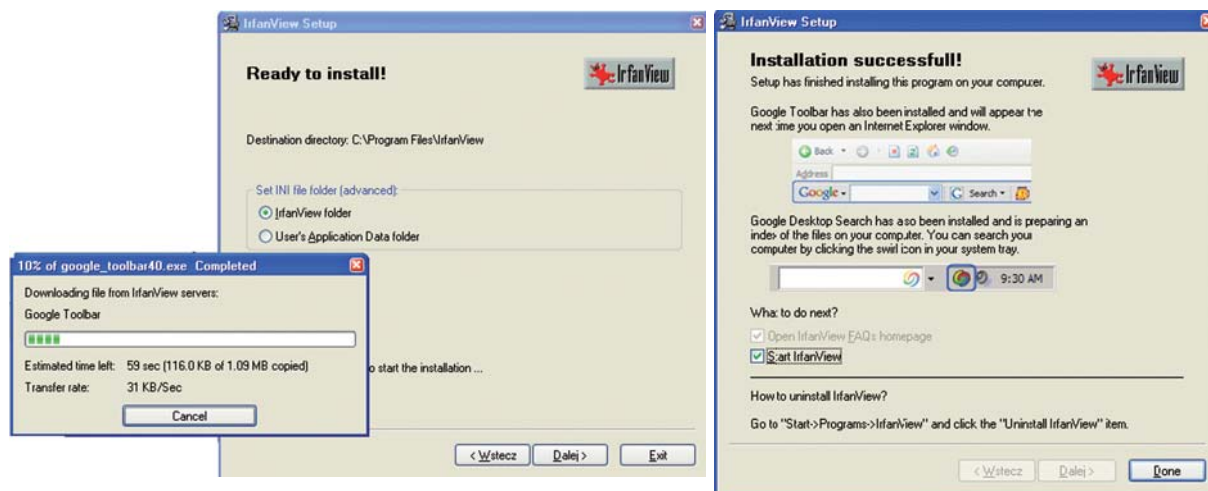
Następnie trzeba wybrać, gdzie będą się znajdować pliki inicjalizacyjne programu IrfanView (pliki zawierające dane konfiguracyjne programu) – standardowo będą zapisywane w tym folderze, gdzie został zainstalowany program.

Ilustracja 3. Kolejne kroki instalacji programu IrfanView



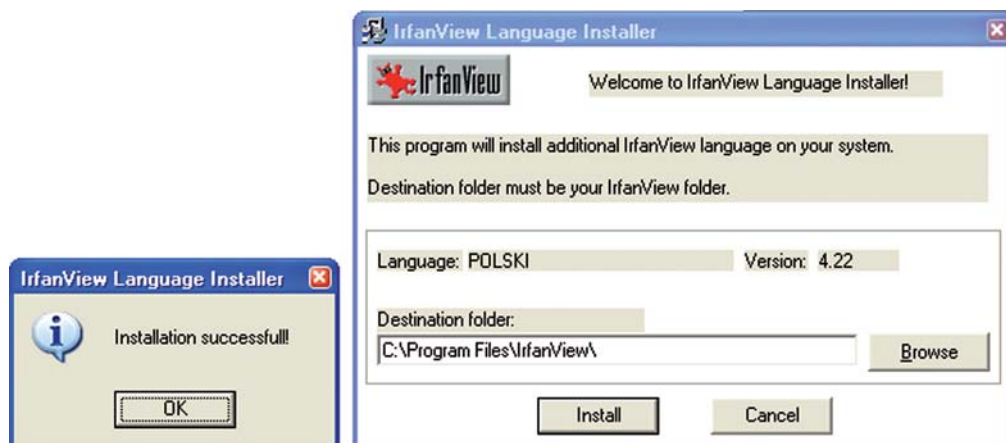
Jeśli wszystkie te działania zostały już wykonane, to jako kolejny użytkownik powinien zobaczyć okno z paskiem postępu procesu instalacji programu.

Ilustracja 4. Zakończenie procedury instalacji programu IrfanView



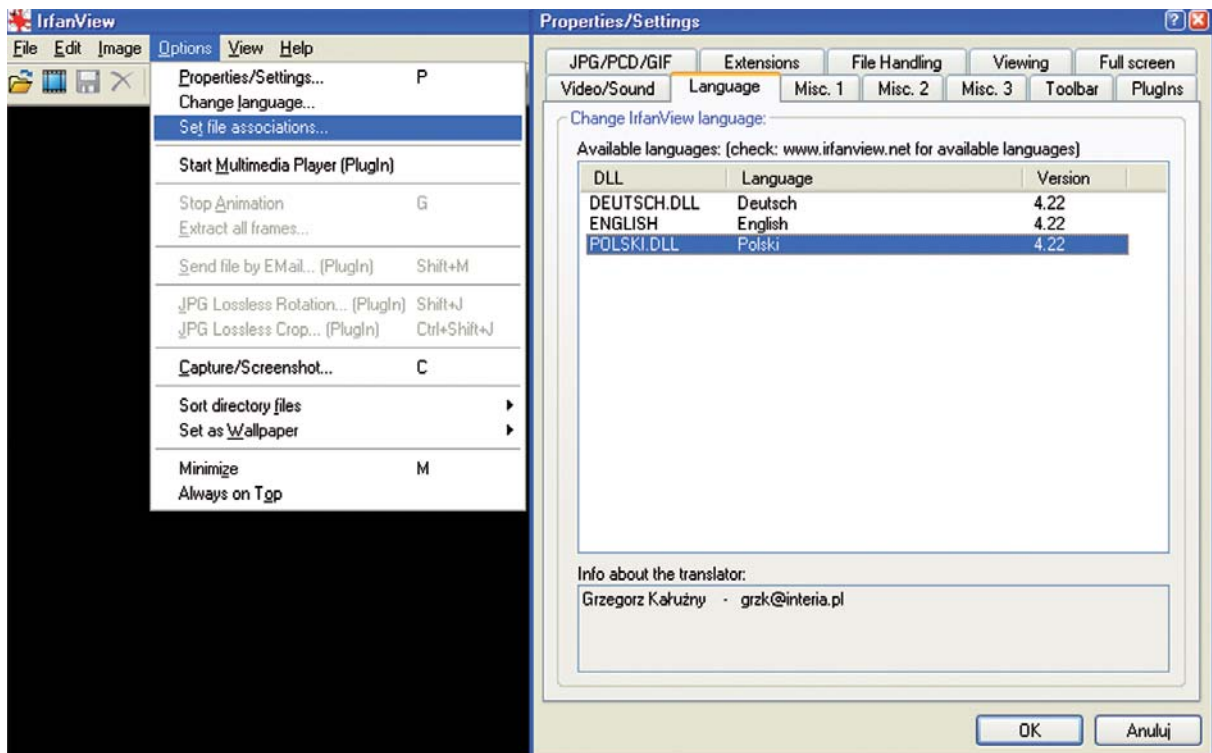
Po zakończeniu instalacji programu IrfanView należy zainstalować nakładkę językową (spolszczenie). Taką nakładkę można pobrać ze stron internetowych oferujących rozmaite darmowe oprogramowanie, np. ze strony [www.czasopisma „Computerworld”](http://www.programy.computerworld.pl/): <http://www.programy.computerworld.pl/>.

Ilustracja 5. Instalacja polskiej nakładki językowej do programu IrfanView



Po zainstalowaniu spolszczenia trzeba uruchomić program, wejść do menu „Options” (Opcje) i wybrać polecenie „Change language” (zmień język). Powinno się pojawić okno z dostępnymi językami. Za pomocą pojedynczego kliknięcia myszą należy zaznaczyć język polski (POLSKI.DLL), a następnie kliknąć „OK”. Wszystkie opcje i polecenia programu powinny od razu wyświetlić się w języku polskim.

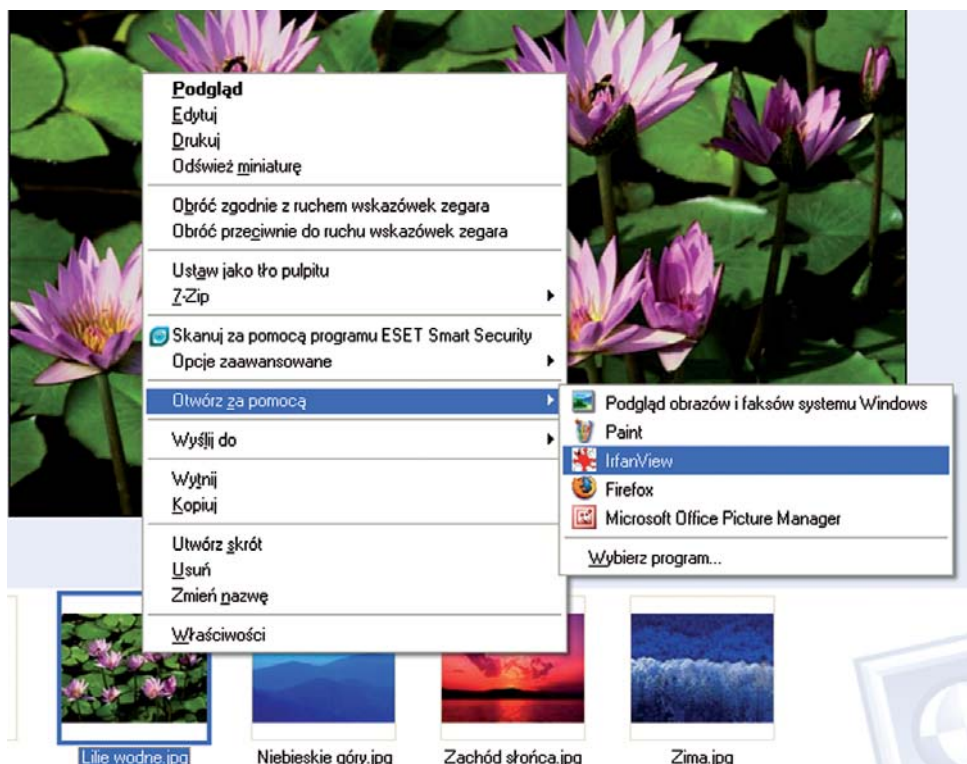
Ilustracja 6. Zmiana ustawień językowych w programie IrfanView



Za pomocą tego programu można przeglądać zdjęcia lub obrazy na dwa sposoby:

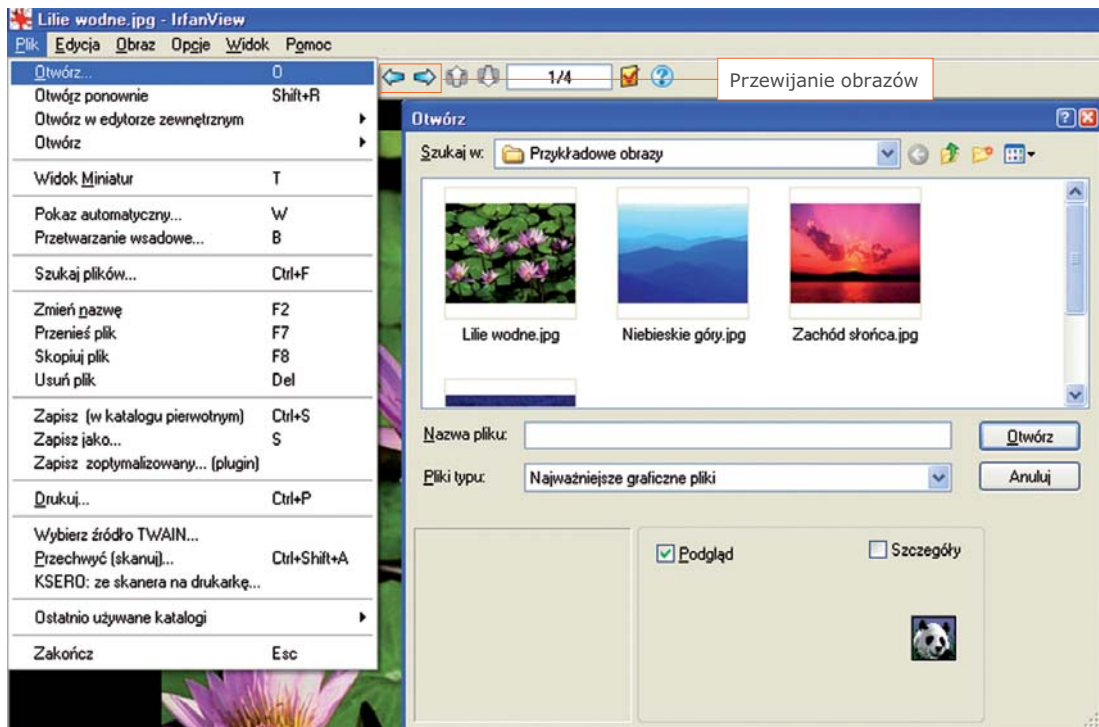
1. Poprzez wejście do folderu z obrazami lub ze zdjęciami w komputerze za pomocą „Eksploratora Windows” i wybór opcji „Otwórz za pomocą” (pojedyncze kliknięcie prawym klawiszem myszy), a następnie wybór opcji „IrfanView”;

Ilustracja 7. Przeglądanie obrazów w programie IrfanView



2. Poprzez uruchomienie programu, kliknięcie opcji „Plik”, a następnie „Otwórz” i wybranie właściwego folderu znajdującego się w komputerze, w którym są umieszczone interesujące użytkownika obrazy lub zdjęcia.

Ilustracja 8. Otwieranie i przeglądanie obrazów w programie IrfanView



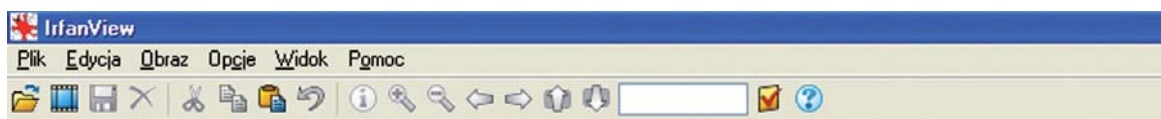
W programie są dostępne trzy sposoby przeglądania zdjęć i obrazów:

- 1) przechodzenie między obrazami za pomocą strzałek, które znajdują się w górnym pasku programu IrfanView,
- 2) posługiwanie się klawiszami strzałek na klawiaturze,
- 3) wybór trybu wyświetlania slajdów („Pełny ekran”).

Do trybu „Pełny ekran” można przejść, wciskając klawisz „Enter” na klawiaturze lub za pomocą podwójnego kliknięcia myszą na jakimkolwiek otwartym obrazie, albo też wchodząc w opcję „Widok” i wybierając z listy polecenie „Pełny ekran”. Przewijać obrazy w trybie „Pełny ekran” można za pomocą klawiszy strzałek na klawiaturze lub lewym i prawym przyciskiem myszy.

Menu programu IrfanView składa się z sześciu elementów: „Plik”, „Edycja”, „Obraz”, „Opcje”, „Widok”, „Pomoc”.

Ilustracja 9. Pulpit nawigacyjny IrfanView



W zakładce „Plik” można znaleźć następujące elementy (wymienione zostały tylko najważniejsze):

- » „Pokaz automatyczny” – opcja umożliwiająca przygotowywanie pokazu slajdów oraz stworzenie własnego wygaszacza ekranu,
- » „Przechwyć (skanuj)” – funkcja umożliwiająca współpracę ze skanerem, aparatem fotograficznym lub kamerą,
- » „Widok miniatur” – pozwala na podgląd miniatur obrazów. Funkcja jest szczególnie przydatna w przypadku pracy nad dużą liczbą zdjęć,
- » „Przetwarzanie wsadowe” – funkcja pozwalająca na pracę z wieloma plikami naraz. Można jej użyć m.in. do zmiany wielkości i nazw plików.
- » W zakładce „Edycja” są dostępne następujące elementy:
- » funkcje malowania i rysowania – za ich pomocą można zmieniać obrazy oraz wycinać fragmenty zdjęć. W skład funkcji wchodzi m.in. następujące narzędzia: kolorowanie, rysowanie, gumka i próbnik kolorów,
- » „Utwórz zaznaczenie” – funkcja pozwala na dokładne kadrowanie obrazu lub zdjęcia.

W zakładce „Obraz” znajduje się wiele przydatnych funkcji umożliwiających pracę z plikami graficznymi, np.: „Utwórz nowy (pusty) obraz”, „Utwórz obraz panoramiczny”, „Obróć...”, „Zmień rozmiar obrazu”, „Zmniejsz głębię koloru” itp.

Chociaż IrfanView nie ma zaawansowanych narzędzi do korekty zdjęć, umożliwia nieskomplikowany retusz. Zakres tych funkcji zostanie pokazany na przykładzie poniższego zdjęcia.

Ilustracja 10. Sanktuarium Unitów Podlaskich



Autor: Piotr Szczęsny

Przedstawione zdjęcie jest trochę za ciemne i na dodatek u góry kadru wystają niepotrzebnie gałęzie drzewa. Zdjęcie można nieco poprawić za pomocą programu IrfanView.

Najpierw trzeba usunąć ze zdjęcia przeszkadzające gałęzie. Żeby to zrobić, należy powiększyć obraz do takich rozmiarów, żeby gałęzie były dobrze widoczne. Następnie konieczne jest utworzenie zaznaczenia dookoła gałęzi za pomocą lewego przycisku myszy (prostokąt). W kolejnym kroku trzeba przesunąć zaznaczenie, przytrzymując prawy przycisk myszy, poza obszar, na którym są widoczne gałęzie, następnie wcisnąć klawisze „Ctrl” i „C” (obszar znajdujący się na zaznaczeniu jest kopiowany do schowka), przesunąć

zaznaczenie z powrotem w miejsce, gdzie znajdują się gałęzie, i wcisnąć klawisze „Ctrl” i „V” (obraz ze schowka jest wklejany). W ten sposób kawałek nieba z gałęziami został zastąpiony innym kawałkiem nieba (ale już bez gałęzi) z tego samego zdjęcia. W kolejnym kroku, za pomocą funkcji dostępnych w zakładce „Obraz” („Automatycznie dopasuj kolory” i „Zmiana naświetlenia/koloru”), można dokonać korekty zdjęcia. Rezultat tych działań wygląda następująco (zdjęcie po retuszu po lewej):

Ilustracja 11. Sanktuarium Unitów Podlaskich



W ten sam sposób można pracować również ze zdjęciami przedstawiającymi osoby, np. usuwając z twarzy pewne elementy, rozjaśniając zdjęcie lub zmniejszając czerwień oczu (będącą efektem użycia lampy błyskowej) (Obraz → Zmniejsz czerwień oczu).

Dodatkowo można zdjęcie ozdobić ramką. Program nie oferuje bezpośrednio takiej możliwości, ale można to zrobić za pomocą funkcji „Powiększ kadr obrazu”, która znajduje się w menu „Obraz”, lub kadrując zdjęcie na mniejsze („Ctrl” i „C”) i wstawiając („Ctrl” + „V”) je w miejsce pierwotnego.

Ilustracja 12. Sanktuarium Unitów Podlaskich



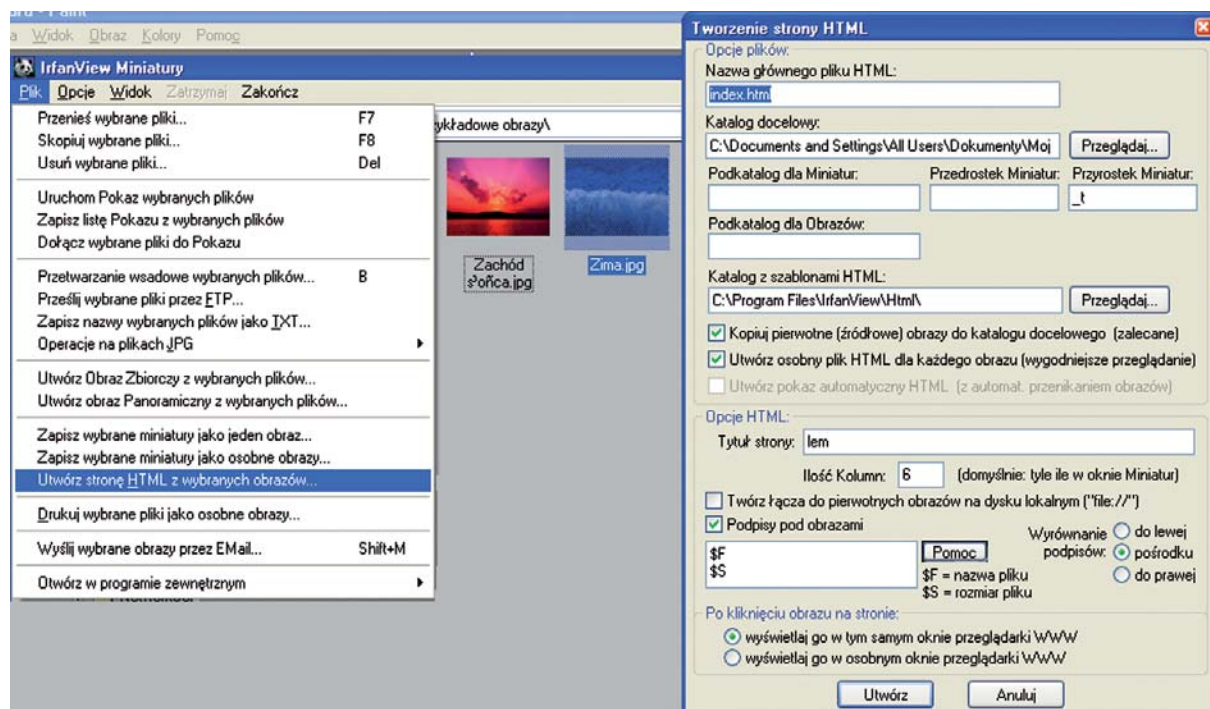
Za pomoca programu jest rowniez mozliwe: dokonanie opisu zdjecia (Obraz —> Informacje), utworzenie obrazu panoramicznego (Obraz —> Utworz obraz panoramiczny) pionowego lub poziomego (za pomoca funkcji Odbij...), przerobienie zdjecia/obrazu dzeki dostepnym efektom (Obraz —> Efekty) i zmiana rozmiaru zdjecia (Obraz —> Zmien rozmiar obrazu). Nalezy pamietac, ze wszelkie operacje majace na celu zmianę rozmiaru obrazu warto wykonywac z zaznaczona opcja „Zachowaj pierwotne proporcje blokow” (dzięki temu uniknie się zniekształceń proporcji).

W pracy ze zdjeciami bedzie rowniez pomocna opcja „Kadrowanie”. Kadrowac zdjecia za pomoca programu IrfanView mozna w nastepujacy sposob: najpierw nalezy zaznaczyc wybrany obszar zdjecia przy uzyciu lewego przycisku myszy (narysowac prostokat), a nastepnie wcisnac klawisze „Ctrl” + „Y”. Na ekranie powinna pozostac tylko skadrowana czesc obrazu.

IrfanView nie tylko pozwala na edycję zdjęć, ale również umożliwia przygotowanie obrazów do różnego rodzaju prezentacji, np. pokazu slajdów lub wygaszacza ekranu. Za pomoca tego programu mozna rowniez stworzyc galerie zdjec do wlasnej strony internetowej. Dostepne sa dwa rodzaje galerii: pokaz slajdów (zdjecia sa pokazywane automatycznie) i strona statyczna (galeria miniatur, gdzie pojedyncze klikniecie myszka na okreslony obraz powoduje otwarcie fotografii o wiekszej rozdzielczosci).

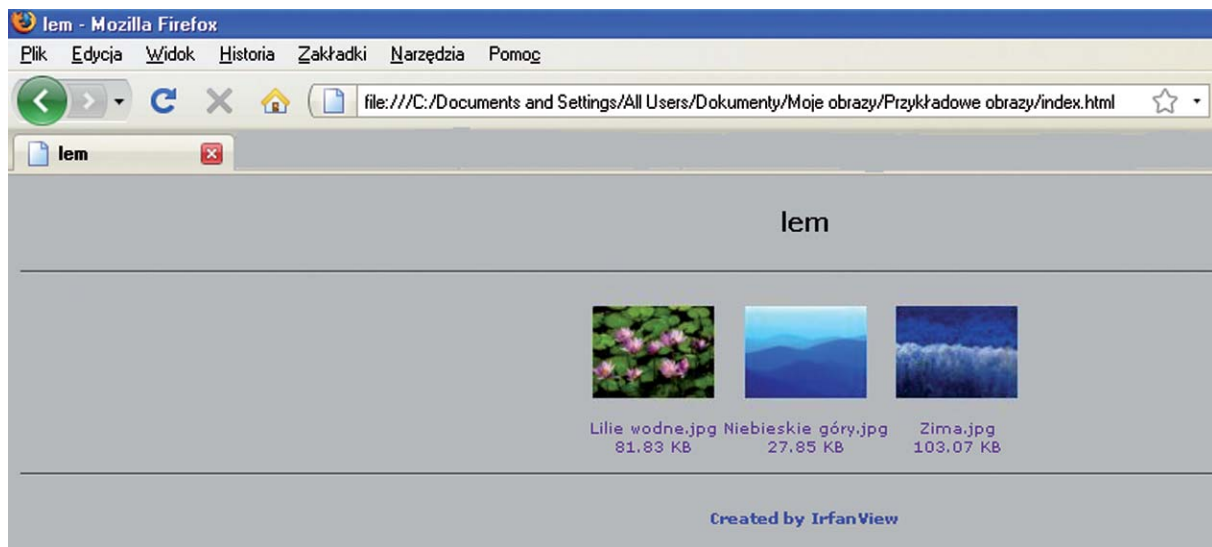
W programie mozna utworzyc strone internetowa ze zdjeciami – wchodzac w menu „Plik” i zakladke „Miniatury”. Trzeba jednak uprzednio zdjecia odpowiednio przygotowac, tzn. umieścić je w jednym katalogu w komputerze i zmniejszyc do okreslonych rozmiarów (maksymalna wysokość: 500 pikseli (punktów), szerokość: 700 pikseli). Nastepnie nalezy zaznaczyc wszystkie zdjecia, ktore maja sie znalezc na stronie, i wybrac z menu „Plik” funkcje „Utworz strone HTML z wybranych obrazów”. Jezeli tworzona galeria bedzie stanowic czesc np. strony internetowej biblioteki, mozna ja nazwac dowolnie, jezeli zas ma stanowic samodzielna strone, trzeba plik nazwac index.html.

Ilustracja 13. Tworzenie strony HTML za pomoca programu IrfanView



Po wykonaniu wszystkich ww. czynności należy wcisnąć przycisk „Utworz” i obejrzeć wyniki swojej pracy.

Ilustracja 14. Strona HTML (galeria obrazów) stworzona za pomocą programu IrfanView



Słownik:

Format pliku – ustalony standard zapisu informacji w pliku określonego typu, sposób zakodowania informacji (przykłady: MP3 – format zapisu dźwięku, JPG – format zapisu grafiki, PDF – format zapisu dokumentów zawierających tekst i grafikę).

Wtyczka (ang. plug-in) – dodatek do istniejącego programu rozszerzający jego możliwości lub automatyzujący żmudne czynności⁴⁴.

HTML – dominujący język wykorzystywany do tworzenia stron internetowych.

Piksel – najmniejszy, jednolity element obrazu wyświetlanego na ekranie. Jeden piksel w odniesieniu do monitorów to bardzo mały kwadrat lub prostokąt.

Strona internetowa (strona www) – dokument utworzony w którejś z odmian języka SGML (np. HTML), którego treść jest następnie interpretowana i wyświetlana przez przeglądarkę internetową.

Pytania:

- » Czy program IrfanView może być przydatny w pracy bibliotekarza? Jak można go wykorzystać w działalności biblioteki?
- » Czy bazując na informacjach przedstawionych w tym rozdziale, potrafiłbyś poinstruować użytkownika biblioteki, jak należy korzystać z tego programu?
- » Czy wiesz, gdzie – oprócz własnej strony WWW biblioteki – można publikować w internecie cyfrowe zdjęcia? Jakie korzyści mogłaby odnieść biblioteka z tego typu publikacji?

Polecane strony internetowe:

<http://www.irfanview.com/> – Oficjalna strona www programu IrfanView

<http://www.irfanview.info.pl/> – IrfanView – darmowy program do edycji zdjęć w zastosowaniach

<http://www.irfanview.pl/> – Polska strona programu IrfanView

44 <http://www.pl.wikipedia.org/wiki/Wtyczka>



>>05

Tworzenie blogów

Celem rozdziału jest zachęcenie bibliotekarzy do tworzenia własnych blogów i ułatwienie im tego działania. Informacje zamieszczone w tym rozdziale mogą także zostać wykorzystane do prowadzenia instruktażu w zakresie tworzenia i prowadzenia blogów przez użytkowników biblioteki.

W tym rozdziale poznasz:

- » definicję pojęcia blog,
- » możliwości, jakie daje blog,
- » podstawowe funkcje i opcje blogów.

Wiele małych bibliotek nie ma własnych stron internetowych, najczęściej ze względu na brak środków finansowych lub osoby, która mogłaby taką stronę utworzyć i ją administrować (zarządzać nią). Wydaje się, że pewnym rozwiązaniem może być blog, który można poprowadzić w taki sposób, by stanowił stronę www biblioteki.

>> Warto wiedzieć

Blog (ang. weblog – sieciowy dziennik, pamiętnik) – rodzaj strony internetowej, na której autor umieszcza datowane wpisy uporządkowane chronologicznie – w kolejności od najnowszych do najstarszych.

Źródło: <http://www.pl.wikipedia.org/wiki/Blog>

>> Ilustracja 15. Strona internetowa Biblioteki Publicznej w Dzierzgoniu

Biblioteka Publiczna w Dzierzgoniu

Kategorie: **wszystkie** | Aktualności | Ciekawostki | Ferie zimowe | Godziny otwarcia | Gromadzenie i opracowywanie zbiorów | Historia biblioteki | Konkursy | Nowości w bibliotece | Regulamin biblioteki | Spotkania z pisarzami | Strona główna | Udostępnianie zbiorów | Wystawa

Środa, 7 lipca 2010

Kalendarz

lipiec

pn	wt	śr	cz	pt	sb	nd
		01	02	03	04	
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Archiwum

- marzec 2008
- kwiecień 2008
- maj 2008

Kiermasz używanych podręczników szkolnych
wtorek, 22 czerwca 2010 12:41

Chcesz sprzedać swoje podręczniki lub kupić do następnej klasy - przyjdź do Biblioteki Publicznej w Dzierżoniu. Kiermasz będzie trwał od 01 Lipca do 30 października 2010r. Przynies do biblioteki

Dlaczego blog?

Blog jest rodzajem strony internetowej utworzonej za pomocą gotowego szablonu i zawierającej wpisy (posty) uszeregowane chronologicznie w kolejności od najnowszego do najstarszego. Posty można przyporządkowywać do utworzonych kategorii tematycznych i przechowywać w archiwum według wybranych kryteriów. Mogą one być komentowane przez innych użytkowników internetu. Każdy posiadacz blogu sam decyduje o jego treści i zawartości, a dodatkowo kontroluje opinie innych użytkowników o swoich postach (wypowiedziach) oraz listę osób, które mogą mieć do nich dostęp.

Blog umożliwia także m.in. powiadamianie o zmianach, które zaszły na blogu, za pomocą kanałów RSS⁴⁵, dodawanie linków do innych stron WWW oraz zamieszczanie materiałów graficznych i multimedialnych.

W przypadku małych bibliotek lub filii bibliotecznych blog **może pełnić funkcję strony WWW**. Jego utworzenie jest bezpłatne, co jest istotne dla bibliotek mających ograniczony budżet. Administrowanie taką stroną nie wymaga specjalnych kwalifikacji (łatwo zachować pełną kontrolę nad jej prowadzeniem), jednak ze względu na ograniczenia związane m.in. z prezentacją treści, określoną liczbą szablonów, niewielkimi możliwościami modyfikacji sposobów wyświetlania treści i trudnościami z ich modyfikowaniem takie rozwiązanie sprawdzi się w przypadkach, gdy bibliotece wystarczy w miarę prosta strona internetowa. Jeżeli ktoś chce mieć bardziej zaawansowaną stronę, to możliwości, jakie daje blog, mogą się okazać niewystarczające.

W większych bibliotekach blog może być dodatkiem do profesjonalnej strony internetowej⁴⁶ wykorzystywanej w różnych celach, m.in. do:

- » **komunikacji z użytkownikami biblioteki** (np. poprzez zamieszczenie krótkich informacji o tym, co się dzieje w bibliotece),
- » **utrzymywania kontaktów i wymiany opinii z innymi osobami**, np. poprzez możliwość uzyskiwania komentarzy do opublikowanych materiałów, podejmowanie współpracy z autorami niektórych komentarzy,
- » **udostępniania informacji** (np. poprzez zamieszczanie postów na określone tematy, linków do ciekawych stron internetowych i serwisów informacyjnych),
- » **budowania internetowej społeczności skupionej wokół biblioteki** (np. wspólne pisanie z użytkownikami biblioteki bibliotecznego blogu, wykorzystywanie blogu jako narzędzia do zwiększania aktywnego udziału użytkowników w działalności biblioteki (fotoblog ze zdjęciami wykonanymi przez użytkowników, blog z próbami pisarskimi lub poetyckimi użytkowników), zamieszczanie linków do innych stron i blogów, nawiązywanie dialogu, a nawet współpracy z osobami, które zamieściły swoje komentarze na blogu),
- » **promocji usług biblioteki** (np. poprzez publikowanie informacji o nowościach, usługach, jakie świadczy biblioteka, zamieszczanie fotografii z organizowanych imprez, zachęcanie określonych grup do odwiedzania biblioteki (blog adresowany do dzieci i młodzieży)),



Warto wiedzieć

Najczęściej spotykanymi formami i tematami blogów bibliotecznych są:

- » aktualności o bibliotece, wydarzeniach, usługach i nowych źródłach,
- » wykaz nabytków z możliwością recenzowania tytułów i sugerowania zakupów przez użytkowników,
- » informacje o zasobach elektronicznych w bibliotece wraz z instrukcjami korzystania z nich,
- » informacje o przydatnych zasobach sieciowych - ogólne lub z podziałem na dziedziny (blogi tematyczne),
- » informacje o lokalnych wydarzeniach w środowisku, kraju i/lub nowości dotyczące książek i bibliotek,
- » informacje przeznaczone dla określonych grup użytkowników, np. w bibliotekach publicznych są specjalne blogi dla rodziców, dzieci i młodzieży.

Źródło: L. Derfert-Wolf, Blogi i RSS dla bibliotekarzy i bibliotek, „Biuletyn EBIB” nr 7/2007, czasopismo elektroniczne, <http://www.ebib.info/2007/88/a.php?derfert>

⁴⁵ Kanał RSS (Really Simple Syndication) – technika przekazywania informacji polegająca na przesyłaniu nagłówków i fragmentów wiadomości opublikowanych w serwisach internetowych. Odebranie informacji wysyłanych kanałem RSS wymaga od odbiorcy wcześniejszego dokonania subskrypcji i posiadania czytnika RSS.

⁴⁶ Termin „profesjonalna strona internetowa” oznacza tu stronę wykonaną na zlecenie przez firmę zewnętrzną lub informatyka obsługującego bibliotekę albo zrobioną samodzielnie przez bibliotekarza za pomocą np. systemu zarządzania treścią CMS (Content Management System – CMS).

- » **pozytywnego oddziaływania na wizerunek biblioteki** wśród jej użytkowników (np. poprzez sam fakt korzystania z nowoczesnych narzędzi komunikacji internetowej, pokazywanie biblioteki jako nowoczesnej instytucji, utworzenie blogu poświęconego lokalnej historii i tradycji).

„Przesłanki blogowania są przeróżne, ale najczęściej jest to chęć dzielenia się opiniami i utrzymywania kontaktów, podążanie za trendami w publikowaniu w sieci oraz tworzenie własnego wizerunku. G. Schwartz (2005) podaje sześć powodów, dla których bibliotekarze powinni tworzyć blogi:

- » Jesteś stale na bieżąco w swojej dziedzinie - pisząc blog, musisz poznać temat, zanim zabierzesz głos;
- » Blog może być orędownikiem zmian w środowisku, ale również powodować zmiany w postrzeganiu bibliotek przez czytelników spoza grona bibliotekarzy;
- » Blogi tworzą wspólnotę - możesz wirtualnie poznać innych i dołączyć do grona postępowej grupy bibliotekarzy;
- » Jesteś niepowtarzalny i obalasz stereotypy dotyczące bibliotekarzy;
- » Pisz również dla siebie, dla „oczyszczenia duchowego”;
- » Pisanie blogu jest łatwe i... nie ma usprawiedliwienia⁴⁷.

Tworzenie i prowadzenie blogów

Planując założenie blogu bibliotecznego, dobrze jest na początku rozstrzygnąć kilka podstawowych kwestii:

- » cel, w jakim blog ma zostać utworzony,
- » zakres tematyczny blogu,
- » adresaci blogu (grupa/grupy docelowe),
- » oprogramowanie, jakie zostanie użyte w celu utworzenia blogu,
- » opcje i funkcje, które będą dostępne (np.: możliwość dodawania komentarzy, wykaz przydatnych linków itd.),
- » aktualizacje treści zamieszczonych na blogu (kto będzie wprowadzał aktualizacje, w jakich odstępach czasowych będą one wprowadzane itp.).

Utworzyć własny blog – w najprostszy sposób – można za pomocą odpowiednich serwisów internetowych, takich jak: <https://www.blogger.com/> (Google), <http://blog.onet.pl/> (www.onet.pl), <http://www.blog.pl/> (Wirtualna Polska), <http://www.blox.pl/html/> (Gazeta.pl).

Warto wiedzieć

Blogi zakłada się za pomocą specjalnych programów, które na ogół dają następujące możliwości:

- » wybór szablonu z wielu dostępnych wzorów, które można modyfikować,
- » dokonywanie wpisów w prostym edytorze, niewymagającym znajomości języka programowania HTML; każdy post (wpis) zawiera nagłówek (jako stały link) i dodatkowo na końcu wpisu ten sam link (zazwyczaj wyodrębniony jako permalink) służący innym internautom do cytowania treści danego postu; do tekstu można bez problemu wstawiać skopiowane linki (odsyłacze) do innych stron,
- » automatyczne archiwizowanie wpisów według dni, miesięcy, lat; funkcja przydatna dla czytelników do przeglądania i do indeksowania przez wyszukiwarki zawartości blogów,
- » indeksowanie zapisów za pomocą słów kluczowych (tagów), dzięki czemu posty mogą być grupowane w kategoriach tematycznych i wyświetlane zazwyczaj w bocznej kolumnie,
- » wyszukiwanie według słów z treści postów oraz tagów,
- » tworzenie wykazu linków do ulubionych blogów autora (tzw. blogroll),
- » tworzenie wykazu linków do innych stron WWW (mogą być wyświetlane według kategorii),
- » opcja umożliwiająca komentowanie wpisów przez czytelników (autor może ją zablokować),
- » funkcja „ping” - automatyczne powiadamianie wyszukiwarek blogów o nowym zapisie,
- » funkcja „tracback” - śledzenie linków do danego postu w innych blogach,
- » obsługa RSS - przesyłanie nagłówków (i ewentualnie krótkich streszczeń) postów do ogólnodostępnych agregatorów blogów.

Źródło: L. Derfert-Wolf, *Blogi i RSS dla bibliotekarzy i bibliotek*, „Biuletyn EBIB” nr 7/2007, czasopismo elektroniczne, <http://www.ebib.info/2007/88/a.php?derfert>

47 Lidia Derfert-Wolf, *Blogi i RSS dla bibliotekarzy i bibliotek*, „Biuletyn EBIB” nr 7/2007, czasopismo elektroniczne, <http://www.ebib.info/2007/88/a.php?derfert>

Aby założyć blog, najpierw trzeba wypełnić formularz (do przykładu została użyta witryna Blogger.com) oraz nazwać blog.

Ilustracja 16. Tworzenie blogu na <http://www.blogger.com/>

The image contains two screenshots of the Blogger.com registration process. The first screenshot, titled '1 Utwórz konto Google', shows a form with the following fields: 'Adres e-mail (musi być unikalny)', 'Wpisz ponownie adres e-mail', 'Wprowadź hasło', 'Wpisz ponownie hasło', and 'Nazwa wyświetlana'. There are also instructions and a 'DALEJ' button. The second screenshot, titled '2 Nazwij bloga', shows fields for 'Tytuł bloga' and 'Adres bloga (URL)'. It includes a 'Sprawdź dostępność' link and a 'DALEJ' button.

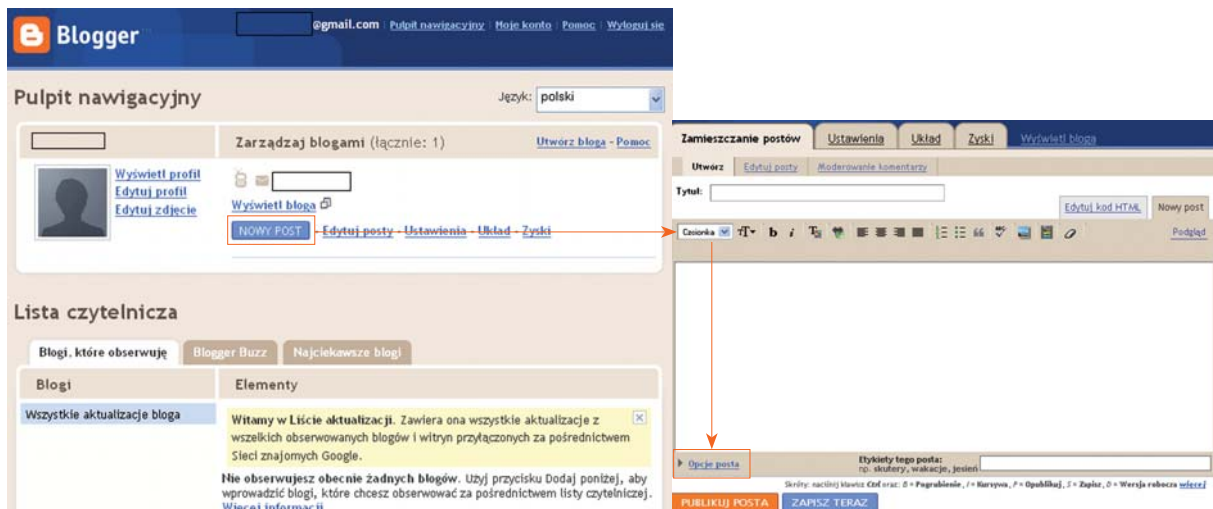
Następnie należy wybrać szablon, tzn. określić wygląd blogu. Witryny, na których można założyć i prowadzić blog, oferują różnorodne szaty graficzne.

Ilustracja 17. Tworzenie blogu na <http://www.blogger.com/>

The image contains two screenshots of the Blogger.com template selection and completion process. The first screenshot, titled '2 Wybierz szablon', shows a grid of template options including 'Snapshot', 'Rounder 3', 'Dotz Dark', and 'Sample Blog'. Each option has a 'pokaż szablon' link. A 'DALEJ' button is at the bottom. The second screenshot, titled 'Twój blog został utworzony!', shows a confirmation message and a 'ROZPOCZNIJ BLOGOWANIE' button.

Wybór szablonu jest ostatnim krokiem do utworzenia blogu, potem można już rozpocząć korzystanie z niego, a mianowicie: opublikować pierwszy post, dopracować wygląd blogu i go moderować (zarządzać nim). Żeby utworzyć swój pierwszy post, trzeba kliknąć przycisk „Nowy post” na pulpicie nawigacyjnym, a następnie wpisać treść i opublikować post za pomocą przycisku „Publikuj post”.

Ilustracja 18. Publikowanie postów na blogu znajdującym się w serwisie <http://www.blogger.com/>

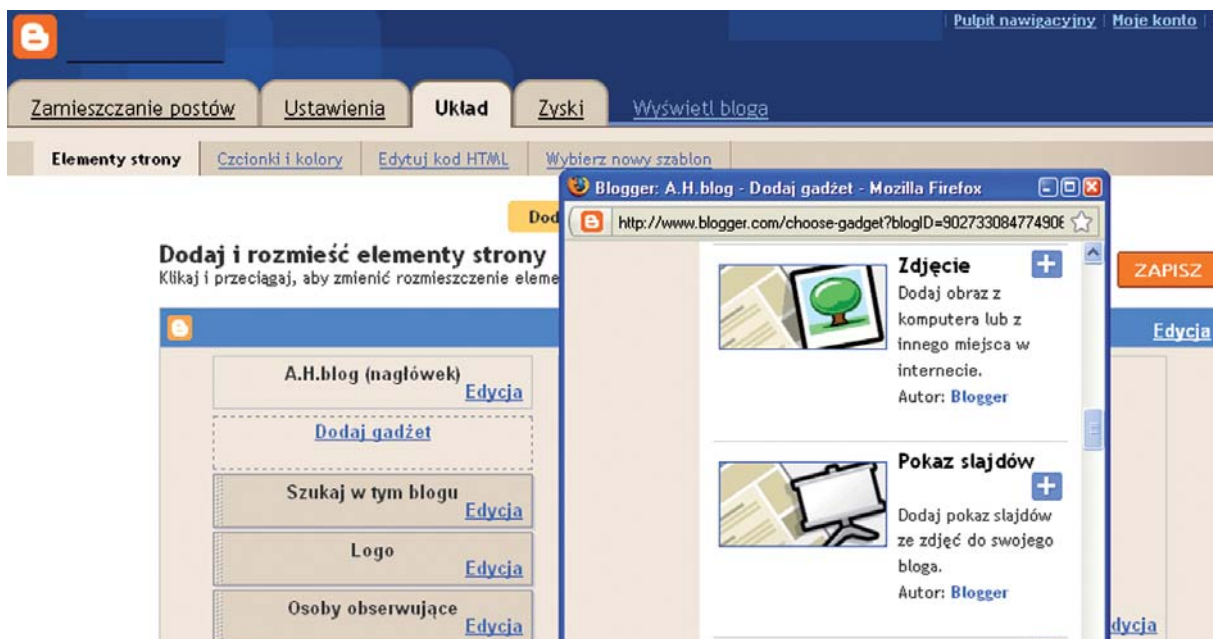


Na blogu można również zamieścić zdjęcia i pliki wideo. W tym celu należy wejść w „Układ”, „Elementy strony” i wybrać polecenie „Dodaj gadżet”, a następnie wybrać element, który ma być dodany, nacisnąć przycisk „Plus” i dodać elementy zgodnie z zamieszczonymi wskazówkami. Na koniec całej procedury trzeba wcisnąć opcję „Zapisz”. Warto zaznaczyć, że dodając zdjęcia lub pokaz slajdów, zawsze można skorzystać z uprzednio utworzonych galerii zdjęć i obrazów w programie IrfanView.

Warto wiedzieć

Wprowadzając jakiegokolwiek zmiany w blogu, nie zapominaj o ich zapisywaniu. W przeciwnym wypadku wszystkie wprowadzone informacje zostaną utracone!

Ilustracja 19. Dodawanie gadżetów do blogu znajdującego się w serwisie <http://www.blogger.com/>



Należy podkreślić, że opcja „Dodaj gadżet” oferuje również inne ciekawe możliwości, np. można utworzyć listę ciekawych linków, najczęściej odwiedzanych stron i in.

Moderowanie blogu i zarządzanie nim nie powinno sprawiać kłopotów. Można zmieniać ustawienia blogu oraz edytować posty w menu „Dostosuj”.

Warto wiedzieć

- » W pisaniu blogu ważna jest systematyczność i konsekwencja. Blogi, na których od dawna nie zamieszczono żadnego nowego postu, szybko tracą zainteresowanie odbiorców. Z tego powodu treści należy jak najczęściej aktualizować.
- » Jeżeli celem blogu jest rozpowszechnianie informacji i wiedzy, trzeba zadbać o to, żeby udostępniane informacje były wykorzystywane przez odbiorców, a na to wpływa m.in. forma przekazu. Trzeba zadbać o atrakcyjność blogu, np. poprzez umieszczenie na głównej stronie przyciągających uwagę elementów graficznych, publikację mapki dojazdu do biblioteki, osadzanie filmików z YouTube, zdjęć, rysunków, żywą kolorystykę (jeśli blog jest dla dzieci) itp. Kolejna istotna sprawa to sposób prezentacji treści, np. utworzenie linków do ważniejszych i ciekawszych postów (te, które były opublikowane wcześniej, już są na stronie niewidoczne, a mało kto szuka w archiwum). Istotny jest też kształt edytorski: forma tytułu, elementy dekoracyjne, symbolika, kolorystyka, czytelność strony, a więc wszystko to, co decyduje o walorach estetycznych publikacji, a także utrwała wypracowany dobry wizerunek biblioteki w świadomości jej użytkowników. Koniecznie trzeba także zadbać o to, żeby posty były pisane w sposób budzący zainteresowanie, poprawnie językowo i zwięźle.
- » Najlepiej jest się uczyć od najlepszych. Dobrze zaprojektowane blogi biblioteczne to np.: <http://joan-www.blog.pl/?ticaid=68dbc>, <http://www.biblioteka13.blogspot.com/>, <http://www.abecadlooksztyn.blogspot.com/>.

Źródło: A. Koszowska, autorka blogu Bibliowizjer, <http://www.bibliowizjer.blogspot.com/>

Pytania:

- » Czy twoja biblioteka ma blog? Jeżeli nie, to czy chciałbyś (chciałabyś) go utworzyć? Jaka byłaby jego tematyka?
- » Jakie korzyści mogłaby odnieść biblioteka z posiadania blogu? A jakie korzyści mogłyby się stać udziałem osoby, która prowadziłaby ten blog?
- » Co sądzisz o pomysle utworzenia blogu adresowanego do dzieci i młodzieży i współredagowanego przez wybranych użytkowników biblioteki reprezentujących te grupy wiekowe?

Słownik pojęć:

Moderator – osoba oceniająca jakość komentarzy na stronie WWW, liście dyskusyjnej lub na forum. Celem moderacji jest zapobieganie nadużyciu systemu komentarzy i zapewnienie, że wpisy nie będą źródłem kłótni. Moderatorzy dbają o przestrzeganie zasad netykiety, a czasami również o czystość języka polskiego używanego w dyskusji poprzez zwracanie uwagi lub poprawianie błędów ortograficznych.

Witryna internetowa (serwis internetowy/WWW) – zbiór tematycznie powiązanych i umieszczonych na jednym serwerze stron internetowych.



>>06

Komunikacja przez internet. Wykorzystanie komunikatorów, kamery internetowej, organizowanie wideospotkań

Celem rozdziału jest pokazanie wybranych możliwości, jakie niesie z sobą rozwój nowoczesnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych w zakresie porozumiewania się na odległość. Informacje te mogą być przydatne do kontaktowania się bibliotekarzy z użytkownikami biblioteki oraz do świadczenia usług dostępu do komunikatorów internetowych i instruktażu w tym zakresie.

W tym rozdziale poznasz:

- » definicję komunikatora internetowego,
- » najpopularniejsze komunikatory internetowe,
- » podstawowe funkcje i możliwości komunikatora Skype,
- » podstawowe funkcje i możliwości komunikatora Gadu-Gadu,
- » kilka wskazówek dotyczących wykorzystywania komunikatorów internetowych przez bibliotekę.

Obsługa komunikatorów

Prawie każdy internauta korzysta z komunikatorów internetowych, które pozwalają kontaktować się z innymi osobami w czasie rzeczywistym (czyli wysyłać i odbierać wiadomości w krótkim czasie, jak podczas rozmowy).

Komunikatory nie tylko wysyłają wiadomości do innych użytkowników, ale także udostępniają informacje o ich obecności i dostępności w sieci, czym się różnią od poczty elektronicznej. Oczywiście komunikatory internetowe mają również pewne wady, a mianowicie: rozmowy prowadzone za ich pomocą mogą być dość łatwo przechwytywane, podsłuchiwane (jeśli rozmowa nie jest szyfrowana); komunikatory są często również wykorzystywane do wysyłania spamu (łańcuszki internetowe, podejrzane linki itp.).

>> Warto wiedzieć

Komunikator internetowy (ang. Instant Messenger, IM) – program komputerowy pozwalający na przesłanie natychmiastowych komunikatów między dwoma lub więcej komputerami poprzez sieć komputerową, zazwyczaj internet.

Źródło: http://www.pl.wikipedia.org/wiki/Komunikator_internetowy

Do najpopularniejszych komunikatorów używanych w Polsce i na całym świecie można zaliczyć: ICQ (najpopularniejszy na świecie), Gadu-Gadu (najpopularniejszy w Polsce), Skype (największy i najpopularniejszy na świecie komunikator głosowy oparty na technice P2P), Tlen.pl (drugi pod względem popularności komunikator w Polsce). W niniejszym rozdziale zostaną zaprezentowane dwa z powyższych komunikatorów.

Warto zaznaczyć, że istnieją również multikomunikatory, które pozwalają na komunikację z użytkownikami korzystającymi z innych typów komunikatorów poprzez odpowiedni zestaw wtyczek (np. Tlen, Konnekt, Miranda IM, AQQ, Pidgin, Kopete czy Trillian).

Obsługa komunikatora SKYPE

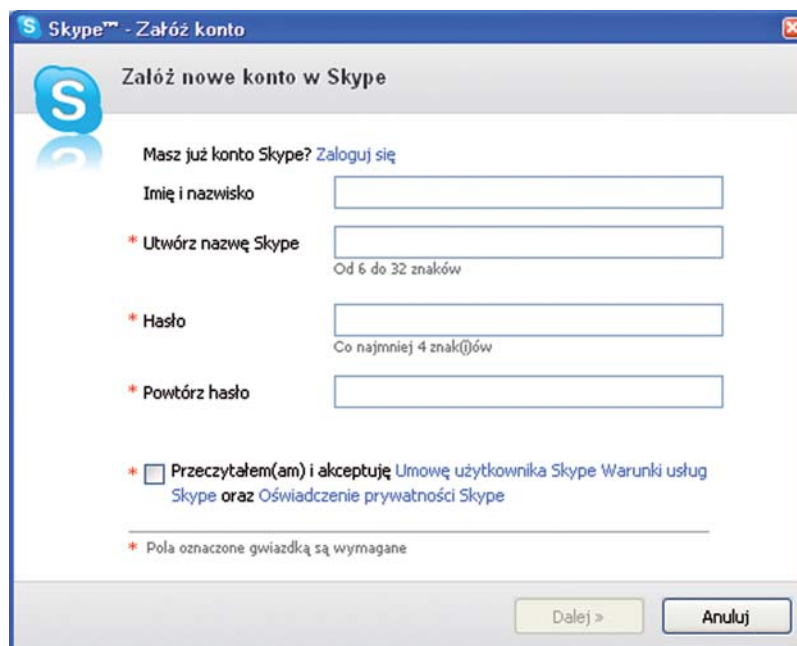
Program Skype służy do prostego i bezpłatnego komunikowania się za pomocą połączeń internetowych, wykorzystując sieć P2P. Skype umożliwia użytkownikom prowadzenie bezpłatnych rozmów z dwóch komputerów, przesyłanie wiadomości i plików, nawiązywanie połączeń lokalnych, zamiejscowych i międzynarodowych z numerami telefonów stacjonarnych i komórkowych (rozmowy telefoniczne są płatne). Oprogramowanie Skype jest bezpłatne i można je pobrać ze strony <http://www.skype.com/>.

Jak każdy inny program Skype potrzebuje instalacji. Instalując program, trzeba wybrać jego język i zaakceptować warunki umowy licencyjnej.

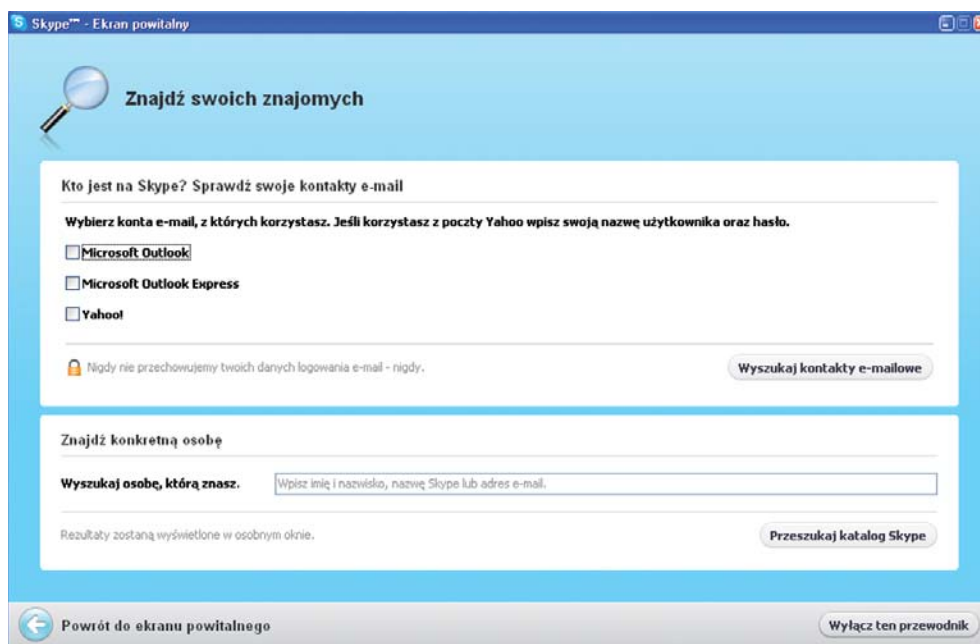
Ilustracja 20. Instalacja komunikatora internetowego Skype



Po zaakceptowaniu umowy licencyjnej (kliknięciu odpowiedniej opcji) i zainstalowaniu programu można uruchomić Skype'a i założyć nowe konto lub zalogować się, jeżeli konto zostało utworzone wcześniej. Proces rejestracji jest dokładnie opisany w samej aplikacji. Należy postępować według wskazówek wyświetlanych w kolejnych oknach.

Ilustracja 21. Zakładanie nowego konta oraz ekran powitalny komunikatora Skype

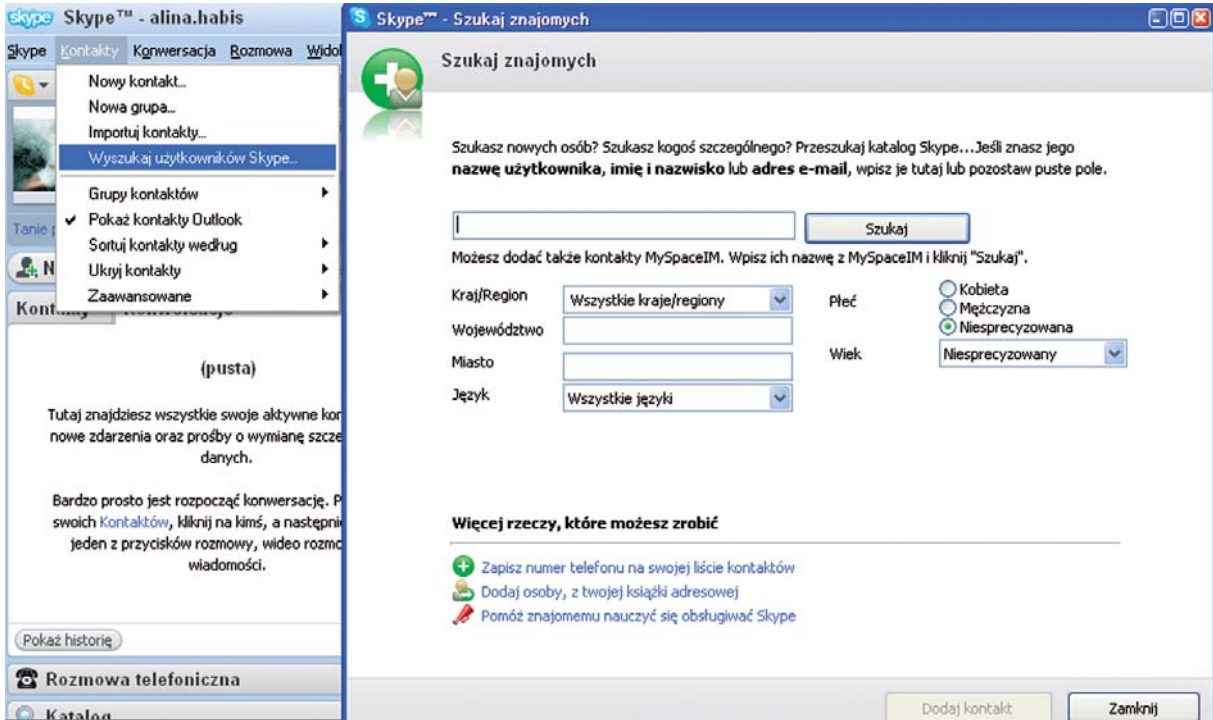
The screenshot shows the 'Załóż nowe konto w Skype' (Create new account in Skype) window. It features a blue header with the Skype logo and the title 'Załóż nowe konto w Skype'. Below the header, there is a question 'Masz już konto Skype? Zaloguj się' (Do you already have a Skype account? Log in). The main form contains several input fields: 'Imię i nazwisko' (Name and surname), '* Utwórz nazwę Skype' (Create a Skype name) with a note 'Od 6 do 32 znaków' (6 to 32 characters), '* Hasło' (Password) with a note 'Co najmniej 4 znak(ł)ów' (At least 4 characters), and '* Powtórz hasło' (Repeat password). There is also a checkbox for 'Przeczytałem(am) i akceptuję Umowę użytkownika Skype Warunki usług Skype oraz Oświadczenie prywatności Skype' (I have read and accept the Skype User Agreement, Skype Terms of Service, and Skype Privacy Statement). A note at the bottom states '* Pola oznaczone gwiazdką są wymagane' (Fields marked with an asterisk are required). At the bottom right, there are two buttons: 'Dalej >' (Next) and 'Anuluj' (Cancel).



The screenshot shows the 'Skype™ - Ekran powitalny' (Skype™ - Welcome screen) window. It has a blue header with the title 'Znajdź swoich znajomych' (Find your friends). Below the header, there is a magnifying glass icon and the text 'Kto jest na Skype? Sprawdź swoje kontakty e-mail' (Who is on Skype? Check your e-mail contacts). The main section is titled 'Wybierz konta e-mail, z których korzystasz. Jeśli korzystasz z poczty Yahoo wpisz swoją nazwę użytkownika oraz hasło.' (Choose e-mail accounts you use. If you use Yahoo mail, enter your username and password). There are three checkboxes: 'Microsoft Outlook', 'Microsoft Outlook Express', and 'Yahoo!'. Below these is a note 'Nigdy nie przechowujemy twoich danych logowania e-mail - nigdy.' (We never store your e-mail login data - ever.) and a button 'Wyszukaj kontakty e-mailowe' (Search for e-mail contacts). The next section is 'Znajdź konkretną osobę' (Find a specific person) with a text input field 'Wpisz imię i nazwisko, nazwę Skype lub adres e-mail.' (Enter name, Skype name, or e-mail address) and a button 'Przeszukaj katalog Skype' (Search Skype directory). At the bottom, there is a note 'Rezultaty zostaną wyświetlone w osobnym oknie.' (Results will be shown in a separate window.) and a button 'Wyłącz ten przewodnik' (Close this guide). At the bottom left, there is a back arrow and the text 'Powrót do ekranu powitalnego' (Return to welcome screen).

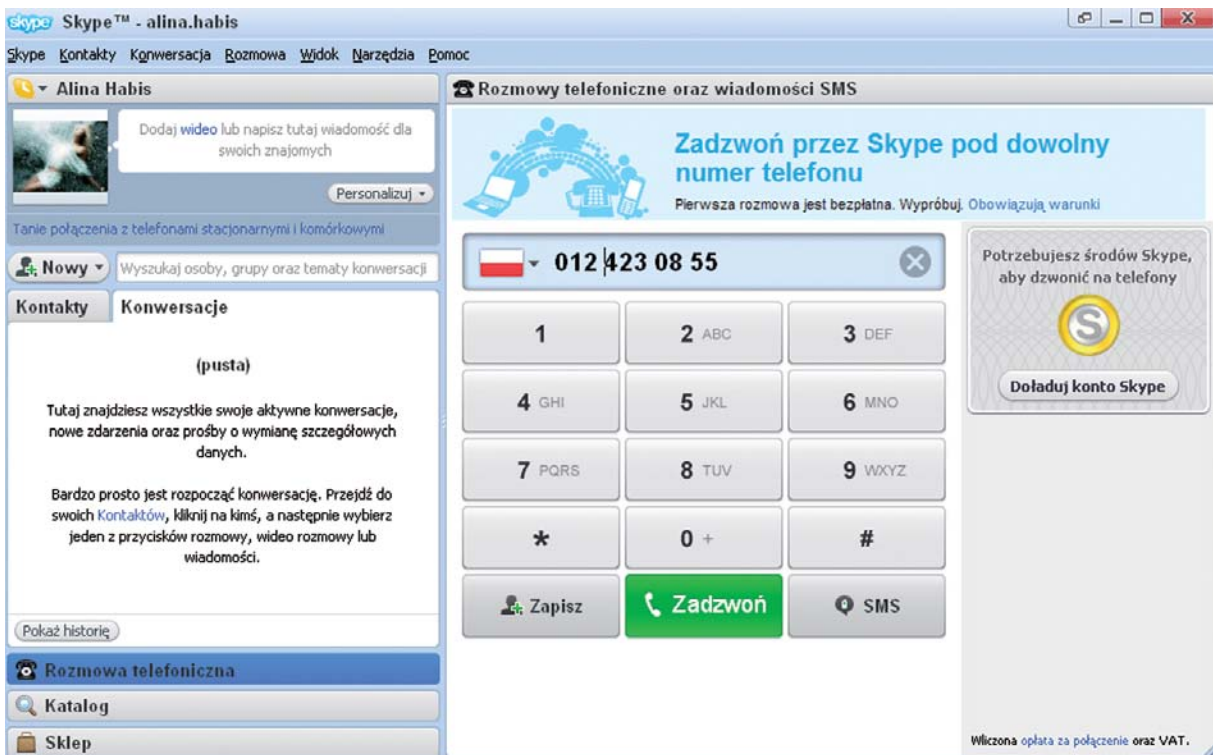
Po utworzeniu własnego konta i zalogowaniu się można zacząć poszukiwania znajomych (za pomocą tzw. ekranu powitalnego, który wyświetlił się po uruchomieniu programu, lub po wybraniu opcji „Kontakty”, a następnie polecenia „Wyszukaj użytkowników Skype...”) lub połączyć się z dowolnym dostępnym w sieci użytkownikiem programu.

Ilustracja 22. Szukanie znajomych w programie Skype



Jeżeli Skype ma być wykorzystywany do odbycia rozmowy telefonicznej, trzeba wpisać numer telefonu osoby, z którą chce się połączyć, i wcisnąć przycisk „Zadzwoń” (usługa jest płatna).

Ilustracja 23. Prowadzenie rozmów za pomocą komunikatora Skype

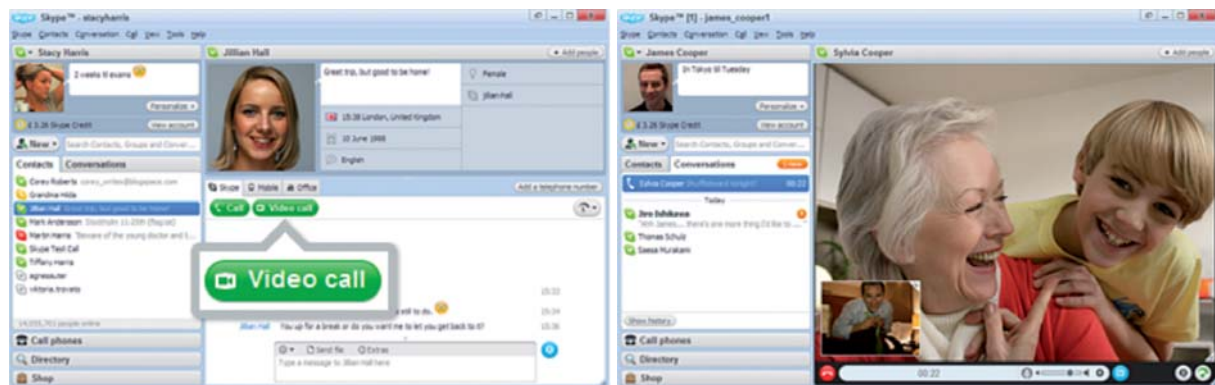


Za pomocą Skype'a można także prowadzić wideorozmowy z innym użytkownikiem programu. Rozmowy wideo, podobnie jak inne rozmowy w sieci Skype, z wyjątkiem rozmów telefonicznych, są bezpłatne. Jednak żeby móc je prowadzić, oprócz słuchawek i mikrofonu trzeba mieć kamerę internetową, która będzie podłączona do komputera (w laptopach może być wbudowana w komputer).

W celu przeprowadzenia rozmowy wideo należy:

1. włączyć kamerę,
2. wybrać na liście kontaktów Skype osobę, z którą będzie prowadzona rozmowa,
3. w oknie, które się pojawi, wybrać opcję „Rozmowa wideo”.

» Ilustracja 24. Prowadzenie rozmów wideo za pomocą komunikatora Skype



Źródło: <http://www.skype.com/>

Można powiększać lub zmniejszać ekran wideo (poprzez kliknięcie myszką w róg ekranu wideo i przeciągnięcie go), przenosić ekran wideo w dowolne miejsce pulpitu (poprzez kliknięcie myszką w okno rozmowy wideo i przeniesienie jej w dowolne miejsce) i wysłać wiadomości tekstowe (kliknięcie w opcję „Pokaż wiadomości” znajdującą się na górze ekranu).

Skype oferuje również inne ciekawe możliwości (np. wysyłanie plików).

Obsługa komunikatora Gadu-Gadu

Gadu-Gadu jest najpopularniejszym komunikatorem wśród polskich użytkowników internetu. Jest on także dobrze znany wielu bibliotekarzom, którzy chętnie z niego korzystają w ramach usługi typu „Zapytaj bibliotekarza”.

Gadu-Gadu jest pierwszym polskim programem, który umożliwia bezpośrednią komunikację w internecie w technologii Instant Messaging (komunikacja natychmiastowa). Komunikator ma wiele funkcji bardziej lub mniej przydatnych w zależności od poziomu umiejętności i potrzeb użytkownika. Gadu-Gadu umożliwia m.in. wysyłanie wiadomości SMS do telefonów komórkowych wszystkich polskich sieci komórkowych i rozmowy głosowe (lub wideo), podobnie jak Skype. Nowsze wersje tego komunikatora mają wbudowane radio (umożliwiają słuchanie audycji radiowych przez internet). Komunikator można pobrać ze strony <http://www.gadu-gadu.pl/>.

Podobnie jak Skype Gadu-Gadu wymaga instalacji w komputerze (za pomocą przycisku „Dalej”), w tym zaakceptowania warunków umowy licencyjnej.

>> Ilustracja 25. Instalacja komunikatora Gadu-Gadu



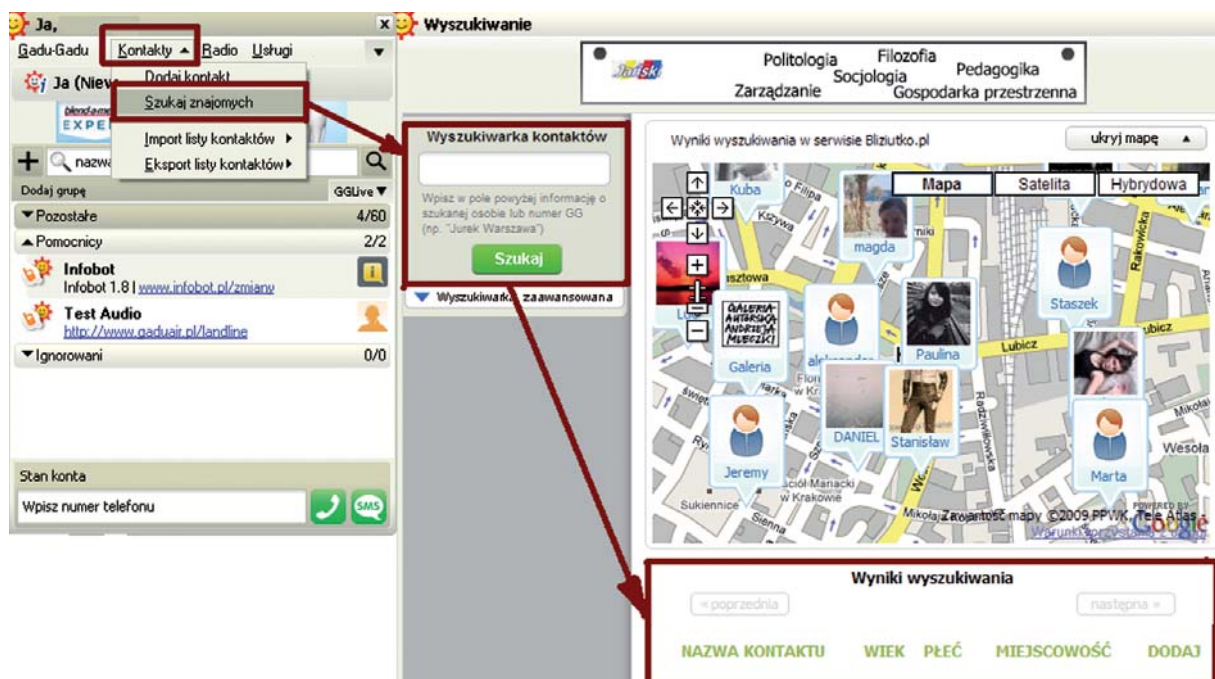
Po zakończeniu instalacji należy uruchomić program i założyć nowe konto (zgodnie ze wskazówkami, które wyświetlą się na ekranie) lub zalogować się do posiadanego konta bądź dodać nowy profil, tzn. konto innego użytkownika, który będzie chciał korzystać z programu w tym samym komputerze.

Ilustracja 26. Zakładanie konta oraz Menedżer profili (Gadu-Gadu)



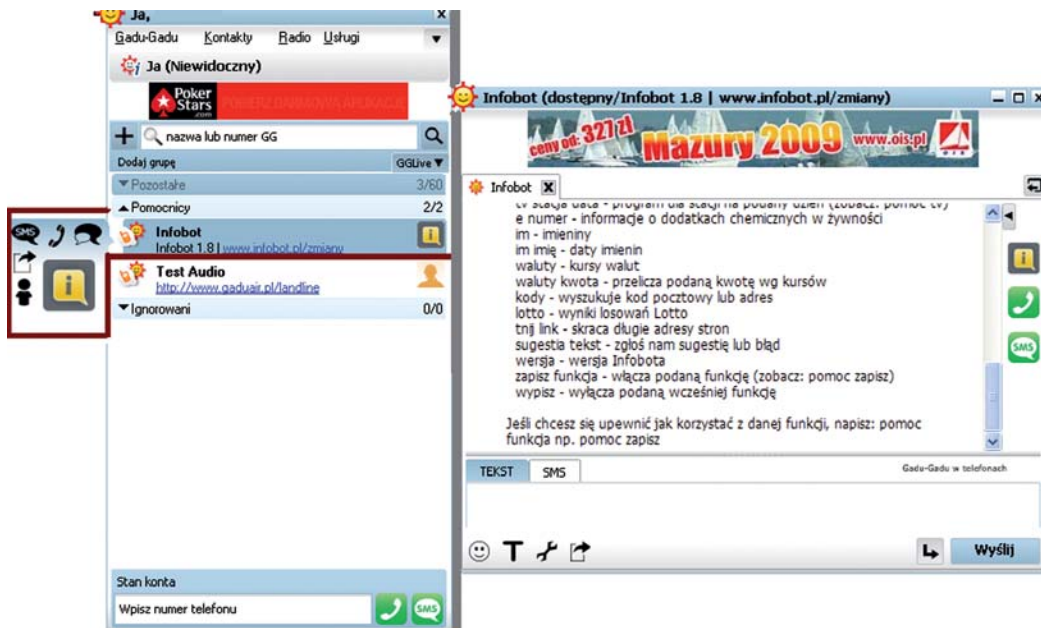
Po zalogowaniu się do komunikatora powinno się wyświetlić okno dialogowe, które będzie zawierać przyszłą listę kontaktów (w przypadku nowego użytkownika) lub listę kontaktów już utworzonych. Swoich znajomych za pomocą Gadu-Gadu można wyszukiwać, wchodząc w opcję „Kontakty” i klikając przycisk „Szukaj znajomych...”, po którego uruchomieniu powinna się pojawić wyszukiwarka kontaktów. Kontakty w Gadu-Gadu można wyszukiwać na dwa sposoby: 1) wpisując podstawowe informacje o poszukiwanej osobie, np. imię i nazwisko, płeć, miasto zamieszkania, lub 2) wpisując numer Gadu-Gadu tej osoby.

Ilustracja 27. Wyszukiwanie znajomych (Gadu-Gadu)



Rozmowę z wybraną osobą można zacząć, zaznaczając myszką w komunikatorze odpowiedni kontakt. Z lewej strony powinno się pojawić małe okno dialogowe, w którym można wybrać preferowaną formę porozumiewania się. Jeżeli komunikator ma służyć wyłącznie do porozumiewania się z daną osobą za pomocą standardowej funkcji Gadu-Gadu, tzn. poprzez pisanie wypowiedzi tekstowych, trzeba dwukrotnie kliknąć myszką na kontakt, żeby uruchomić odpowiednie okno dialogowe.

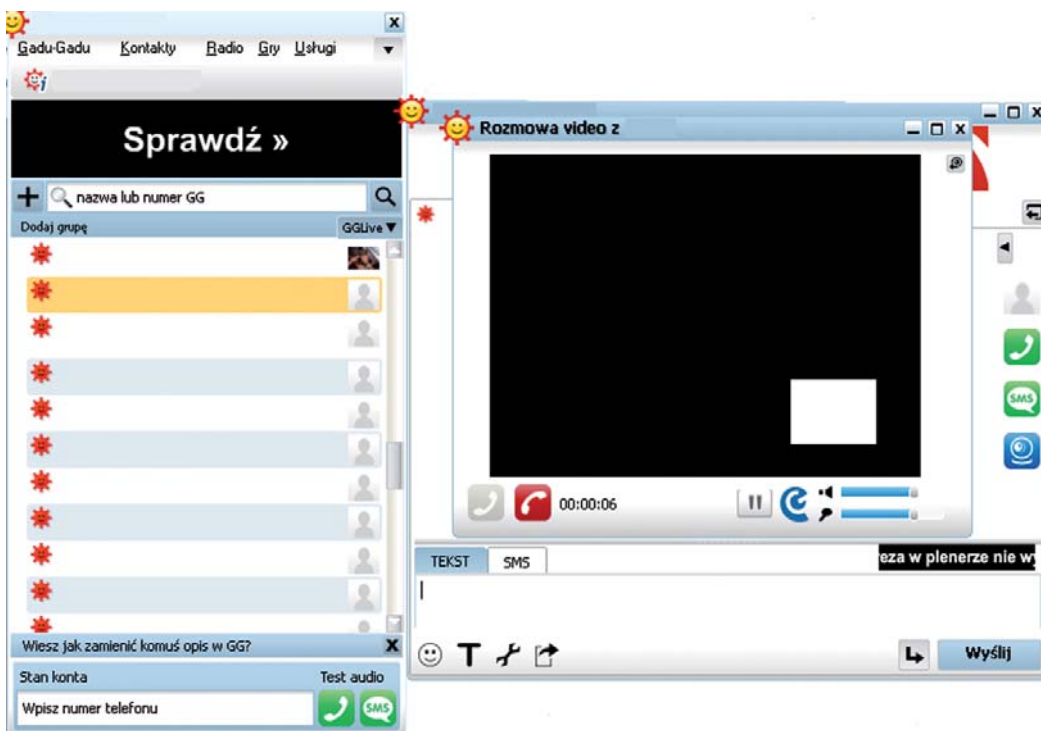
Ilustracja 28. Prowadzenie rozmów za pomocą Gadu-Gadu



Komunikator Gadu-Gadu również daje możliwość nawiązywania połączeń wideo. W celu rozpoczęcia rozmowy wideo należy:

1. włączyć kamerę,
2. wybrać z listy kontaktów osobę, z którą ma być nawiązane połączenie wideo,
3. kliknąć wybrany kontakt dwa razy myszką (otworzy się okno kontaktu),
4. w otwartym oknie wybrać opcję „Rozpocznij rozmowę wideo” (rysunek z kamerą na niebieskim tle po prawej stronie okna).

Ilustracja 29. Rozmowa wideo za pomocą komunikatora Gadu-Gadu



Kilka wskazówek dotyczących wykorzystywania komunikatorów internetowych w pracy biblioteki

Komunikatory internetowe stwarzają możliwość szybkiego i łatwego komunikowania się przez internet. Jednak aby te narzędzia usprawniały, a nie utrudniały pracę biblioteki, trzeba umieć właściwie wykorzystywać ich możliwości.

Jeśli bibliotekarz zainstaluje programy Gadu-Gadu i Skype, niektórzy użytkownicy będą oczekiwali jego pełnej dostępności, najlepiej przez 24 godziny na dobę, a przecież nie jest to możliwe. W bibliotekach, w których pracuje tylko jedna osoba, nawet kilkugodzinna dostępność jest trudna do zrealizowania. Dlatego najlepiej jest wyznaczyć godziny, w których bibliotekarz będzie dostępny na GG i Skypie, np. przez jedną-dwie godziny dziennie, i poinformować o tym użytkowników. Komunikatory nie mogą też być jedyną formą komunikacji z biblioteką – należy je połączyć z innymi narzędziami, np. formularzem kontaktowym i pocztą elektroniczną, które nie wymagają tak szybkiej reakcji jak komunikatory internetowe.

Zbyt wiele narzędzi, które w tym samym czasie wymagają obsługi, może spowodować zamęt w pracy bibliotekarza. Może też wywołać dezorganizację pracy biblioteki oraz pogorszenie jakości obsługi jej użytkowników, także w zakresie udzielania informacji poprzez komunikatory internetowe. W konsekwencji użytkownik biblioteki może być rozczarowany i zrezygnować z tej formy kontaktu.

Pytania:

- » Czy wykorzystujesz program Skype w bibliotece? Jeżeli nie, to jakie widzisz zastosowanie dla tego komunikatora w działalności biblioteki?
- » Czy wykorzystujesz program Gadu-Gadu w bibliotece? Jeżeli nie, to jakie widzisz zastosowanie dla tego komunikatora w działalności biblioteki?
- » Jak sądzisz, jak wielu mieszkańców twojej gminy odczuwa potrzebę bezpłatnego komunikowania się z członkami rodzin lub znajomymi przebywającymi za granicą? Czy byłbyś w stanie im doradzić, jak to zrobić?
- » Czy na podstawie informacji zamieszczonych w tym rozdziale będziesz potrafił poinstruować użytkownika biblioteki, jak zainstalować programy Skype i Gadu-Gadu i jak z nich korzystać?

Słownik pojęć:

P2P (od ang. peer-to-peer – równy z równym) – model komunikacji w sieci komputerowej gwarantujący obydwu stronom równorzędne prawa (w przeciwieństwie do modelu klient-serwer). W sieciach P2P każdy komputer może jednocześnie pełnić funkcję zarówno klienta, jak i serwera. Programy oparte na modelu P2P są wykorzystywane np. do wymiany plików w internecie.

Spam – niechciane lub niepotrzebne wiadomości elektroniczne. Najbardziej rozpowszechniony jest spam rozsyłany za pośrednictwem poczty elektronicznej. Spam zazwyczaj jest rozsyłany masowo (do wielu odbiorców równocześnie).

Link (hiperłącze, odsyłacz) – element nawigacyjny ułatwiający przemieszczenie się między dokumentami bądź różnymi miejscami w tym samym dokumencie (odsyłacz do innego pliku, strony WWW, fragmentu strony itp.).

Łańcuszki internetowe – charakterystyczna wersja spamu, której główną cechą jest zawarte w treści polecenie lub prośba o rozesłanie tej wiadomości do jak największej liczby odbiorców.



>>07

Tworzenie biblioteki programów i gier edukacyjnych – dokonywanie wyboru, pozyskiwanie i udostępnianie

Rozdział ma na celu zachęcenie bibliotekarzy do wprowadzenia w bibliotece usługi udostępniania edukacyjnych programów i gier komputerowych oraz przekazanie podstawowych wskazówek dotyczących tego, jak taką usługę wprowadzić i świadczyć w bezpieczny sposób.

W tym rozdziale poznasz:

- » czym są gra edukacyjna i program edukacyjny,
- » zalety gier i programów edukacyjnych,
- » najpopularniejsze licencje oprogramowania komputerowego,
- » zasady bezpiecznego pobierania oprogramowania z internetu,
- » wskazówki dotyczące wyboru gier i programów edukacyjnych,
- » cechy bezpiecznej gry edukacyjnej,
- » możliwości udostępniania gier i programów edukacyjnych.

Czym są gry i programy edukacyjne

Gra edukacyjna ma na celu wspieranie rozwoju umysłowego człowieka, ma uczyć przez zabawę.

Program edukacyjny to program komputerowy wspomagający proces nauczania. Programami edukacyjnymi są: elektroniczne podręczniki, programy wspomagające powtarzanie i zapamiętywanie oraz sprawdzające poziom wiedzy.

Gry i programy edukacyjne stanowią świetne uzupełnienie materiałów dydaktycznych. Mogą wspierać proces uczenia się lub wprowadzać użytkownika w świat nauki, dlatego powinny się znaleźć w zbiorach każdej biblioteki. **Edukacja poprzez zabawę ułatwia proces uczenia się**, dlatego biblioteki powinny promować wykorzystywanie gier edukacyjnych.

Ponadto dzięki udostępnianiu gier biblioteka może **nawiązać kontakt z młodymi osobami i zachęcić je do wizyt w placówce**. Często gry są drogie i ich użytkownicy nie mogą ich mieć na własność, zwłaszcza w biedniejszych środowiskach.

W nowoczesnych grach (zarówno symulacyjnych, jak i RPG⁴⁸) zabawa często polega na grze kilku osób (np. wyścigi samochodowe, RPG w sieci, online). Biblioteka może zaoferować grupie dzieci lub młodzieży, a nawet dorosłym możliwość wspólnej zabawy, rozwijania zdolności psychoruchowych i dodatkowo **integracji w grupie** rówieśników lub – w przypadku dorosłych – osób, których łączy wspólna pasja.

>> Warto wiedzieć

Zalety gier edukacyjnych:

- » usprawniają umiejętność postrzegania,
- » doskonałą zręczność manualną,
- » uczą umiejętności kojarzenia i logicznego myślenia,
- » doskonałą refleks,
- » doskonałą koordynację wzrokowo-ruchową,
- » rozwijają wyobraźnię przestrzenną,
- » sprzyjają umiejętności planowania strategicznego,
- » sprzyjają rozwojowi wyobraźni,
- » uczą podejmowania decyzji i zastanawiania się nad ich konsekwencjami.

48 RPG (role-playing game) – gra fabularna (zwana także grą wyobraźni, a potocznie erpegiem lub rolplejem) – gra, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Rozgrywka toczy się w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających. Jej celem na ogół jest rozegranie partii według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów przy zachowaniu wybranego zestawu reguł, zwanego mechaniką gry. Źródło: http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_fabularna

Z kolei programy edukacyjne **pomagają w procesie uczenia się, pokazują możliwości wykorzystania komputera do celów innych** niż zabawa, niejednokrotnie – w przypadku programów adresowanych do dzieci i młodzieży – łączą naukę z zabawą.

Tworzenie biblioteki gier i programów edukacyjnych

Biblioteka gier/programów edukacyjnych może być utworzona na dwa sposoby:

- » poprzez zakup (przez internet lub tradycyjnie – w sklepie),
- » poprzez nieodpłatne pozyskanie z zasobów internetu.

Która z tych dróg jest lepsza? Zakup gier i programów wymaga środków finansowych. Gry i programy uzyskane w ten sposób najczęściej są zapisane na dyskach CD lub DVD, więc łatwo je przechowywać. Są to programy bezpieczne dla komputera i sieci komputerowej biblioteki. Z reguły gry i programy edukacyjne, za które trzeba zapłacić, są lepiej dopracowane i bardziej zawansowane technologicznie, więc dają użytkownikom więcej przyjemności z ich używania.

Pozyskiwanie bezpłatnych gier i programów edukacyjnych z internetu może być pracochłonne, uciążliwe, a nawet niebezpieczne. Trudno jest je także przechowywać. Poza tym dla tych użytkowników, którzy mają dostęp do komputera i internetu w domu, takie programy nie są już atrakcyjne (nie zachęcą ich do odwiedzenia biblioteki). Podjęcie decyzji o sposobie, w jaki będzie tworzona biblioteka gier i programów komputerowych, należy do bibliotekarza.

Licencje

Kupując lub pobierając z internetu gry i programy, trzeba się zapoznać z ich licencjami, które określają możliwe formy korzystania z programu.

Licencja na oprogramowanie – umowa na korzystanie z aplikacji komputerowej zawierana pomiędzy podmiotem, któremu przysługują majątkowe prawa autorskie, a osobą, która zamierza z danej aplikacji korzystać.

Poniżej zostały przedstawione wybrane rodzaje licencji, które mogą określać zasady korzystania z gier i programów edukacyjnych:

- » **Shareware** – rodzaj płatnego programu komputerowego, który jest rozpowszechniany bez opłat na okres próbny (do wypróbowania przez użytkowników). Korzystanie z programu po okresie próbnym (najczęściej wynoszącym 14 lub 30 dni) wymaga wniesienia opłaty. Wykorzystywanie programu shareware po zakończeniu okresu próbnego bez opłat jest nielegalne;
- » **Freeware** – licencja umożliwiająca darmowe używanie i rozprowadzanie programu bez ujawnienia kodu źródłowego⁴⁹. Warto zwrócić uwagę na to, że część oprogramowania na licencji freeware jest dostępna tylko i wyłącznie do użytku domowego, co oznacza, że nie można z niego korzystać w bibliotece. Programy na licencji freeware można wykorzystywać nieodpłatnie, jednak nie mogą one być wykorzystywane w celu uzyskiwania korzyści finansowych oraz dystrybuowane przez osoby trzecie;
- » **Adware** – rodzaj zamkniętego oprogramowania (i typ licencji). Programy na licencji adware są udostępniane za darmo, ale zawierają reklamy (zazwyczaj w postaci bannerów reklamowych). Licencja ta jest najczęściej stosowana w oprogramowaniu łączącym się z internetem, np. w komunikatorach internetowych.

»» Warto wiedzieć

Pierwsza gra elektroniczna powstała w 1952 r. Nazywała się OXO (znana też była jako Noughts and Crosses, czyli kółko i krzyżyk). Gracz miał za przeciwnika komputer, a wynik rozgrywki był wyświetlany na ekranie o bardzo niskiej rozdzielczości (35 x 16 pikseli). Gra została napisana w celach badawczych (interakcja człowieka z komputerem) na Uniwersytecie Cambridge.

Źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/OXO>

⁴⁹ Kod źródłowy to zapis programu komputerowego w formie czytelnej dla człowieka, umożliwiający jego modyfikację i rozwój.
Źródło: http://www.pl.wikipedia.org/wiki/Kod_%C5%BAr%C3%B3d%C5%82owy

Warto zaznaczyć, że niektóre programy adware mają funkcje szpiegowskie (spyware), które dostarczają autorom aplikacji informacje o użytkowniku programu, np. jego adres IP, używany system operacyjny itd. Żeby się zabezpieczyć przed takim działaniem, trzeba ściągnąć i zainstalować w komputerze specjalne oprogramowanie (antyspyware) i co jakiś czas badać nim system;

- » **Demo** – uboższa wersja programu, która jest rozpowszechniana za darmo. Demonstracyjna wersja oprogramowania (zazwyczaj gier komputerowych) ma na celu jego reklamę poprzez wzbudzenie zainteresowania wśród użytkowników. Można wyróżnić trzy rodzaje oprogramowania demo: 1) wersja programu pozbawiona niektórych funkcji dostępnych w pełnej wersji, 2) pełna wersja z ograniczonym czasem działania i 3) prezentacja pokazująca możliwości i funkcje programu;
- » **Pełna wersja** – program komercyjny bez żadnych ograniczeń;
- » **Licencja jednostanowiskowa** – umowa licencyjna uprawniająca użytkownika do zainstalowania nabytego oprogramowania tylko i wyłącznie w jednym komputerze. Programów i gier z taką licencją nie można udostępniać w internecie oraz w innych komputerach, jednak użytkownik ma prawo sporządzić kopię zapasową programu;
- » **Licencja grupowa** – licencja, która zezwala na użytkowanie programu w sieci lub w komputerach stanowiących zestaw. Jest przydatna, gdy ten sam program będzie używany w kilku lub kilkunastu komputerach;
- » **Licencja typu firmware** – licencja obejmująca oprogramowanie wbudowane w urządzenie, tzn. zamieszczone w nim na stałe, (np. BIOS – zestaw podstawowych poleceń umożliwiających m.in. uruchomienie komputera);
- » **GNU, General Public License (Powszechna Licencja Publiczna GNU)** – licencja wolno dostępnego oprogramowania. Jej celem jest przekazanie użytkownikom praw do uruchamiania programu w dowolnym celu (wolność 0), analizowania działania programu i dostosowywania go do swoich potrzeb (wolność 1), kopiowania (wolność 2) oraz udoskonalania i publikowania własnych poprawek (wolność 3) i kodu źródłowego;
- » **Licencja typu public domain** – różne dzieła sztuki, utwory i programy, które są dostępne nieodpłatnie do dowolnych zastosowań na skutek decyzji twórcy, braku spadkobierców lub upływu określonego czasu;
- » **Postcardware (cardware)** – licencja w większości założeń zgodna z licencją freeware, jednak żeby móc legalnie korzystać z programu opartego na tej licencji, trzeba przesłać jego autorowi kartkę pocztową z miejscowości, w której mieszka użytkownik programu;
- » **Nieznana licencja** – oprogramowanie, które nie ma żadnych informacji mówiących o sposobie jego licencjonowania.



Warto wiedzieć

Licencja zawsze określa warunki, na jakich można korzystać z programu lub gry, oraz możliwe formy jego (jej) wykorzystania.

Pobieranie programów i gier z internetu

Pobieranie programów i gier z internetu wymaga zachowania następujących zasad bezpieczeństwa:

- » W komputerze powinno być zainstalowane oprogramowanie zabezpieczające (antywirusowe), które zapewni ochronę podczas poruszania się w internecie lub pobierania plików. Tego typu oprogramowanie powinno być zawsze włączone i systematycznie aktualizowane;
- » Warto używać najnowszych wersji przeglądarek internetowych oraz zainstalować wszystkie dostępne aktualizacje z oferowanymi zabezpieczeniami;
- » W komputerze powinny być zainstalowane, zaktualizowane i uruchomione zapory (firewall) oraz oprogramowanie wykrywające włamania i zabezpieczające przed programami szpiegującymi.

Strony powszechnie znanych programów i usług (Gadu-Gadu itp.) lub znane serwisy z oprogramowaniem (wortal „Dobre programy”) są z zasady bezpieczne. Przy korzystaniu ze stron nieznanymi i pobieraniu z nich jakichkolwiek programów lub aplikacji należy:

- » wcześniej się zapoznać z opiniami innych użytkowników na temat określonych stron oraz skorzystać z usług serwisów oceniających reputację stron w celu sprawdzenia, czy serwis stwarza jakiegokolwiek zagrożenia,
- » sprawdzać za pomocą programu antywirusowego wszystkie programy pobierane ze strony,
- » zawsze się zapoznawać z umowami licencyjnymi instalowanych programów i sprawdzać, czy podczas instalacji nie są instalowane inne, nieznanne aplikacje,
- » nie podawać żadnych danych osobowych w przypadku nieuzasadnionego żądania informacji.

Wybieranie gier i programów edukacyjnych

Ponieważ nie ma żadnej klasyfikacji gier ani programów pod względem ich przynależności do grupy gier i programów edukacyjnych, wyboru trzeba dokonać samodzielnie. Należy poznać działanie gry lub programu i jej/jego założenia oraz zapoznać się z recenzjami i ocenami, które można znaleźć np. na specjalnie do tego celu utworzonych stronach WWW (np. <http://www.gry.gildia.pl/>), na forach internetowych lub w wyspecjalizowanych czasopiśmie (np. „CHIP”).



Warto wiedzieć

Gry komputerowe mogą mieć różną wartość edukacyjną i rozmaite formy – od prostych grupowych ćwiczeń decyzyjnych wykonywanych w internecie aż po zaawansowane gry komputerowe. Gry te można podzielić na następujące kategorie:

- » gry walki bezpośredniej – mogą przynosić pewne korzyści; pomagają rozwijać koordynację psychoruchową, spostrzegawczość, taktyczne myślenie i umiejętności szybkiej reakcji w określonych warunkach,
- » gry symulacyjne – symulatory wojenne są używane dość często do celów szkoleniowych nawet przez takie organizacje jak NASA. Inne symulatory, np. „Sim City” i różne gry sportowe, pomagają w nauczaniu; te pierwsze zarządzania, a drugie – strategii sportowych. Inną zaletą gier sportowych jest to, że uczestnicy przyswajają sobie fakty z dziedziny sportu oraz sportowe reguły,
- » gry typu role-playing (czyli polegające na kształtowaniu „życia” wybranej przez użytkownika postaci) – uczą umiejętności współpracy i pokazują związki pomiędzy działaniami i ich konsekwencjami. Gracze, formując charakter postaci, podejmują określone decyzje. Następnie w toku gry mogą poznać ich bliższe i dalsze konsekwencje dla przebiegu kariery zawodowej i życia prywatnego postaci,
- » gry strategiczne – dostarczają efektywnych metod testowania zaawansowanych strategii stosowanych w realnych sytuacjach, podobnie jak w przypadku tradycyjnych gier strategicznych, np. szachach,
- » tradycyjne gry edukacyjne – są bliskie grom symulacyjnym: uczą umiejętności bądź dostarczają wiadomości, które można wykorzystać w różnych sytuacjach, i dlatego mogą służyć za przykład zastosowania gier w procesie uczenia się (zdobywania wiedzy). Większość gier czysto edukacyjnych (w których edukacja jest głównym celem), szczególnie przeznaczonych dla młodych osób, wprowadza elementy zabawy po to, by stworzyć sprzyjające warunki do uczenia się.

Opracowano na podstawie: M. Bołtuć, P. Bołtuć, *Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry*,
<http://www.e-mentor.edu.pl/artyku/v2.php?numer=4&id=43>

Wybierając gry i programy edukacyjne do biblioteki, należy pamiętać o kilku podstawowych zasadach:

- » Powinny być dostosowane do wieku odbiorców, należy więc zadbać o to, żeby w bibliotece znalazły się gry i programy przeznaczone dla różnych grup wiekowych (także dla osób dorosłych);
- » Gra edukacyjna powinna rozwijać przynajmniej podstawowe umiejętności jej użytkownika, np. koordynację wzrokową;
- » Gra edukacyjna adresowana do dzieci i młodzieży powinna być bezpieczna. Za bezpieczną można uznać grę:
 - » pozbawioną przemocy i brutalnych scen,
 - » pozbawioną słów obraźliwych i niestosownych,
 - » bez przerażającej grafiki i niepokojącego podkładu muzycznego,
 - » pozbawioną treści promujących używanie narkotyków, alkoholu itp.,
 - » pozbawioną treści związanych z wszelkiego rodzaju dyskryminacją i nietolerancją,
 - » pozbawioną treści pornograficznych i erotycznych.

Warto wiedzieć, że istnieje jednak kilka systemów opisujących zawarte treści i grupę wiekową, dla której przeznaczone są programy i gry komputerowe.

W Polsce największą popularność zdobył system PEGI (ang. Pan European Game Information), czyli ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier wprowadzony w 2003 r. przez Europejską Federację Oprogramowania Interaktywnego (Interactive Software Federation of Europe, ISFE). Stosowanie się do systemu PEGI jest dobrowolne, niemniej większość wydawanych w Polsce gier ma oznaczenia PEGI. System ten jest obecnie używany w 30 państwach, także poza Europą. Do 30 czerwca 2006 r. oznaczenia PEGI otrzymało 9847 gier. Oznaczenia są przyznawane przez NICAM (ang. Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media (Holenderski Instytut Klasyfikacji Mediów Audiowizualnych).

Jakie informacje można uzyskać dzięki ratingom⁵⁰ PEGI? Informują one o kategorii wiekowej, dla której jest przeznaczona dana gra, ze względu na ochronę nieletnich (rating wiekowy nie uwzględnia poziomu trudności ani umiejętności niezbędnych do obsługiwaną danej gry).

>> Rating PEGI



PEGI 3

Treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych. Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy w komicznym kontekście (zwykle podobna do prezentowanej w kreskówkach w rodzaju Królika Bugsa czy Toma i Jerry'ego). Dziecko nie powinno utożsamiać postaci pojawiających się na ekranie z postaciami rzeczywistymi, powinny one być w całości wytworem fantazji. Gra nie powinna zawierać dźwięków ani obrazów, które mogą przestraszyć dziecko. Nie powinny w niej występować wulgaryzmy, sceny zawierające nagość ani odwołania do życia seksualnego.



PEGI 7

Gry, które w innym przypadku zostałyby zakwalifikowane do grupy 3., lecz zawierają dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców. Dopuszczalne są sceny obejmujące częściową nagość, ale nigdy w kontekście seksualnym.

50 Rating to w szerszym rozumieniu proces oceny, a węższym – jej wynik.

**PEGI 12**

Gry wideo pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc wobec postaci ludzkim lub rozpoznawalnych zwierząt, ponadto w tej kategorii wiekowej dopuszczalna jest nieco bardziej dosłowna nagość. Ewentualne wulgaryzmy muszą mieć łagodny charakter i nie mogą zawierać odwołań do seksu.

**PEGI 16**

Ten symbol jest nadawany, jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak w rzeczywistości. Młodzież w tym wieku powinna również być odporna na brutalniejsze wulgaryzmy, sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków oraz sceny popełniania przestępstw.

**PEGI 18**

Za gry dla dorosłych uznaje się gry przedstawiające daleko posuniętą przemoc i/lub specyficzne rodzaje przemocy. Daleko posunięta przemoc jest najtrudniejsza do zdefiniowania, ponieważ w wielu przypadkach jest to pojęcie bardzo subiektywne, ale ogólnie można ją określić jako sceny przemocy powodujące u widza uczucie odrazy.

Źródło: <http://www.pegi.info/pl/index/id/369/>

Oprócz oznaczeń dotyczących wieku gry są opatrzone także informacją o powodach, dla których gra została przeznaczona dla danej grupy wiekowej. Informacja ta także jest podawana w formie obrazków. Jest osiem oznaczeń: przemoc, wulgaryzmy, strach, narkotyki, seks, dyskryminacja, hazard i gra w internecie z innymi ludźmi.

Oznaczenie	Przekazywana informacja	Oznaczenie	Przekazywana informacja
	Wulgarny język W grze jest używany wulgarny język		Hazard Gry, które zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą
	Dyskryminacja Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać		Seks W grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.
	Narkotyki W grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane ich zażywanie		Przemoc Gra zawiera elementy przemocy
	Strach Gra może przestraszyć młodsze dzieci		Online W grę można grać online

Źródło: <http://www.pegi.info/pl/index/id/369/>



PEGI stosuje jeszcze jedno oznaczenie – „PEGI OK” – dla gier o niewielkich rozmiarach zamieszczanych w portalach i serwisach internetowych. W taką grę mogą grać osoby w każdym wieku, ponieważ nie zawiera ona potencjalnie nieodpowiednich treści.

Gry kwalifikujące się do oznaczenia „PEGI OK” nie mogą zawierać żadnego z następujących elementów: przemocy, czynności seksualnych lub aluzji o charakterze seksualnym, nagości, wulgaryzmów, hazardu, popularyzacji lub zażywania narkotyków, popularyzacji alkoholu lub tytoniu, przerażających scen.

>> Warto wiedzieć

Więcej informacji na temat PEGI, w tym wyszukiwarka gier pozwalająca na uzyskanie informacji, jak została sklasyfikowana dana gra, zawiera polska strona internetowa PEGI:
<http://www.pegi.info/pl/index/id/968>

Została także opracowana broszura pt. „Co o współczesnych grach wiedzieć powinniśmy. Broszura informacyjna dla rodziców, wychowawców, nauczycieli szkolnych oraz sprzedawców oprogramowania”, która jest dostępna pod adresem <http://www.spidor.pl/media/gry-broszura.pdf>. W broszurze omówiono klasyfikację gier oraz podano przykłady gier zaliczonych do określonych kategorii wiekowych.

Inne źródła, które mogą być pomocne w wyborze gier odpowiednich dla dzieci i młodzieży, a nawet dorosłych, to:

- » Serwis „Poradnik dla rodziców o grach komputerowych” prowadzony przez portal Gry Online (http://www.gry-online.pl/dla_rodzicow_o_grach.asp). Serwis dokonuje oceny gier pod względem treści nieodpowiednich dla dzieci oraz zamieszcza na temat gry opinię psychologa. Obecnie⁵¹ zostało skategoryzowanych 4967 gier wydanych w Polsce i przygotowanych do nich 4248 opinii psychologicznych;
- » Polskie Towarzystwo Badania Gier, które na swojej stronie internetowej prowadzi forum poświęcone grom komputerowym (<http://ptbg.org.pl/forum/index.php>). Tematami są m.in. gry komputerowe dla bardzo małych dzieci oraz przykłady dobrych i złych gier;
- » Portale społecznościowe, np. Facebook, które oferują wiele różnych gier, najczęściej typu MMOG⁵². Są tu dostępne m.in. gry oparte na idei pojedynku, np. „Mafia Wars”, gry karciane oraz logiczne, np. „Word Challenge”, w której zadaniem gracza jest ułożenie z podanych liter jak największej liczby słów. Gry na Facebooku mają swój ranking popularności. W 2009 r. najpopularniejszą grą była „Farmville” – symulacja życia na farmie. Biblioteka może promować tego typu gry wśród osób dorosłych, a nawet tworzyć koła miłośników gier i urządzać zawody.

>> Warto wiedzieć

„Second Life” (SL) to portal społecznościowy, który oferuje udział w grze⁵³ polegającej na życiu w wirtualnym świecie. W podstawowej wersji założenie konta jest bezpłatne. Z portalu korzystają zarówno osoby prywatne, jak i instytucje, które tworzą w „SL” swoje przedstawicielstwa. Gra oferuje świat dostępny wyłącznie dla osób dorosłych oraz wersję dla nastolatków od 13. roku życia (<http://teen.secondlife.com/>). „Second Life” daje możliwość wykreowania swojego drugiego życia, w którym wygląda się tak, jak się chce, można mieć dom i inne nieruchomości, uprawiać wymarzony zawód, zarabiać pieniądze, nawiązywać znajomości, chodzić na koncerty i do kina, uczyć się języków obcych, teleportować się po wirtualnym świecie. Gra ma swoją walutę, policję, a nawet życie polityczne. Jest prowadzona w języku angielskim.

Adres portalu: <http://www.secondlife.com/>. Poradniki dla osób początkujących to m.in.: <http://www.secondlife.pl/viewtopic.php?f=9&t=3348>, <http://secondlife.pl/viewtopic.php?f=8&t=1524>.

⁵¹ Styczeń 2010 rok.

⁵² MMOG (Massively Multiplayer Online Game) – typ gry komputerowej rozgrywanej jednocześnie (online) przez tysiące lub nawet miliony graczy w internecie. Źródło: http://pl.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_game

⁵³ Warto wiedzieć, że wielu użytkowników „Second Life” nie zgadza się z opinią, że jest to gra.

Wybierając programy edukacyjne, warto gromadzić produkty odpowiadające różnym etapom edukacji szkolnej, tak by oferta biblioteki w tym zakresie była w miarę kompletna. Programy edukacyjne często mają rekomendację Ministerstwa Edukacji Narodowej, stowarzyszeń działających na rzecz osób z określonymi dysfunkcjami (np. Polskiego Towarzystwa Dysleksji) czy Instytutu Matki i Dziecka.

Przykładem programów edukacyjnych adresowanych do najmłodszych są serie „Adibu”, „Mały Adibu”, „Królik Bystrzak”.

>> Warto wiedzieć

Serię „Adibu” poleca Superniania. Programy są oparte na nowatorskiej koncepcji pedagogicznej. Dzieci, wykonując poprawnie zadania, rozwijają umiejętności i dbają o swojego przyjaciela – zwierzę. Gracz staje się za nie odpowiedzialny, uczy je i dba o jego rozwój. Seria składa się z następujących tytułów: „Czytam i liczę 4-5 lat”, „Czytam i liczę 5-6 lat”, „Czytam i liczę 6-7 lat”, „Odkrywam tajemnice przyrody 4-8 lat”, „Poznaję tajemnice ludzkiego ciała 4-8 lat”, „Uczę się języka angielskiego”.

Źródło: http://www.minimini.pl/mm_dziecko-i-komputer-ban-adibu.html

Seria „Mały Adibu” jest adresowana do przedszkolaków (2-5 lat). Walory edukacyjne tych programów to: ćwiczenie pamięci i koncentracji, nauka rozpoznawania kształtów, kolorów i wzorów, porównywania rozmiarów i liczby przedmiotów, rozwój orientacji przestrzennej, kształtowanie takich wartości jak przyjaźń, szacunek, pomaganie innym. Tytuły wchodzące w skład serii to: „Mały Adibu w ogrodzie niespodzianek”, „Mały Adibu w fabryce cukierków”, „Mały Adibu zaprasza na urodziny”, „Mały Adibu w wesołym cyrku”, „Mały Adibu z wizytą w zoo”.

Źródło: http://www.minimini.pl/mm_dziecko-i-komputer-ban-maly-adibu.html

Seria „Królik Bystrzak” jest znana w ponad 40 krajach i często wykorzystywana przez nauczycieli⁵⁴. Zawiera sześć programów edukacyjnych dla dzieci: „Przedszkole”, „Zerówka”, „I klasa”, „II klasa”, „W podróż dookoła świata” i „Język angielski dla najmłodszych”. Cztery programy z serii „Królik Bystrzak” („Przedszkole”, „Zerówka”, „I klasa”, „II klasa”) zostały wpisane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej na listę środków dydaktycznych zalecanych do użytku szkolnego. Seria uzyskała też pozytywną opinię Polskiego Towarzystwa Dysleksji.

Na przykład w programie „Zerówka” okręt Królika Bystrzaka i Lwa Leona został schwyty w pułapkę. Dzieci mogą pomóc go uwolnić. Wykazując się znajomością figur geometrycznych, liter, podstaw dodawania i odejmowania, sprawiają, że sympatyczni bohaterowie znów będą mogli ruszyć w drogę.

Walory edukacyjne tych programów to: rozwój koncentracji, logicznego myślenia i koordynacji wzrokowo-ruchowej, nauka matematyki, czytania i ortografii, ćwiczenie słuchania ze zrozumieniem i wykonywania poleceń, rozwijanie zainteresowań muzycznych i plastycznych, kształtowanie pozytywnych wartości, takich jak przyjaźń, empatia i pomaganie innym, różne poziomy trudności zadań.

Źródło: http://www.minimini.pl/mm_dziecko-i-komputer-ban-krolik-bystrzak.html

Szukając dobrych programów edukacyjnych, warto podjąć współpracę z nauczycielami lub pedagogami. Będą w stanie doradzić wiele wartościowych programów odpowiednich dla osób w różnym wieku.

54 W USA Królik Bystrzak towarzyszy w nauce 40 % dzieci. Źródło: http://www.minimini.pl/mm_dziecko-i-komputer-ban-krolik-bystrzak.html

Warto wiedzieć

W Serwisie Publikacji Nauczycieli „ODA” (<http://www.awans.uniwersytet.pl/>) Małgorzata Bodzioch krótko opisała 25 różnych programów i gier edukacyjnych adresowanych do dzieci i młodzieży. Informacje te mogą być pomocą w wyborze programów edukacyjnych do biblioteki. Przykładowy opis wybranych pozycji:

„Multimedialny świat Juliana Tuwima”, wiek: dla najmłodszych, kategoria: interakcyjne wiersze, doskonała interpretacja wierszy, oryginalna grafika, pełne humoru, urozmaicone gry i zabawy;

„Bolek i Lolek. Pamiątki z podróży”, wiek: dla najmłodszych, kategoria: program rozwijający zdolności plastyczne, duży wybór kolorowanek, gier i zabaw plastycznych, wspinała grafika, możliwość wyboru stopnia trudności i zabaw;

„Encyklopedia dla dzieci”, wiek: 5-10 lat, kategoria: encyklopedia, ponad 100 gier i zabaw edukacyjnych, program słownikowo dopasowany do wieku;

„Encyklopedia dinozaurów”, wiek: dla starszych dzieci, kategoria: encyklopedia, ciekawy sposób prezentowania informacji, wybitna interaktywność;

„Luwr dla dzieci”, wiek: od 5 lat, kategoria: edukacja, różnorodność możliwości poznawania dzieł sztuki, pomysłowa oprawa muzyczna i dźwiękowa;

„Trójwymiarowe dinozaury”, wiek: od 5 lat, kategoria: encyklopedia, niezwykle atrakcyjność wizualna, dołączona encyklopedia powstania wszechświata”.

Źródło: M. Bodzioch, Przykładowe programy edukacyjne do wykorzystania w nauczaniu zintegrowanym, http://www.awans.uniwersytet.pl/oficyna/060/MB_Przykl_komp_progr_ed_naucz_zinteg.doc

Przechowywanie

Tworząc bibliotekę gier i programów edukacyjnych, trzeba podjąć decyzję, czy zapisywać je na twardych dyskach komputerów (lub innych nośnikach), czy też tworzyć kolekcję linków do gier udostępnianych w internecie i pobierać je w razie potrzeby. Oba rozwiązania mają wady i zalety.

Gromadzenie plików o dużej wielkości na twardych dyskach wiąże się z koniecznością posiadania dużej przestrzeni (pamięci) dyskowej. Oczywiście, możliwe jest też takie rozwiązanie, że gromadzone pliki instalacyjne będą zapisywane (samodzielnie lub przez autorów oprogramowania) na nośnikach CD i DVD, dzięki czemu można zyskać pewność posiadania dostępu do gry/oprogramowania.

W przypadku plików umieszczonych na cudzych serwerach nie ma możliwości wpływania na to, jak długo będą tam obecne, i po pewnym czasie może się okazać, że zgromadzone linki prowadzą do plików, które zostały usunięte lub przeniesione w inne miejsce.

Do rozstrzygnięcia pozostaje jeszcze kwestia, jak zorganizować korzystanie ze zgromadzonych zbiorów. Dla użytkownika najwygodniejsza jest sytuacja, kiedy program, z którego chce skorzystać, jest już zainstalowany i gotowy do użycia. Niestety, takie rozwiązanie przestaje być funkcjonalne, gdy liczba programów wzrasta – to, co byłoby sensowne w przypadku kilku aplikacji, jest uciążliwe przy kilkunastu, a niemożliwe przy kilkuset pozycjach. Kolejnym ważnym zagadnieniem jest licencja gry. W opisanej sytuacji może się okazać potrzebne posiadanie licencji umożliwiających legalne zainstalowanie programów i ich udostępnianie w kilku lub kilkunastu komputerach jednocześnie – jeżeli każdy komputer ma dysponować takim samym zbiorem gier i programów.

Warto wiedzieć

Licencje na oprogramowanie zazwyczaj ograniczają liczbę komputerów, w których można zainstalować oprogramowanie, oraz liczbę użytkowników, którzy mogą z niego korzystać.

>> Dobra praktyka

Filia nr 5 Miejskiej Biblioteki Publicznej im. Łukasza Górnickiego w Oświęcimiu w Kąciku Internetowym udostępnia dla dzieci i młodzieży gry i programy edukacyjne, których listę można znaleźć na stronie internetowej biblioteki: <http://www.mbp.oswiecim.pl/>

>> Ilustracja 30. Strona internetowa Miejskiej Biblioteki Publicznej im. Łukasza Górnickiego w Oświęcimiu

Miejska Biblioteka Publiczna
im. Łukasza Górnickiego w Oświęcimiu

Ziemia więcej mówi nam o nas niż wszystkie książki.
Antoine de Saint-Exupery "Ziemia, planeta ludzi"

aktualności | Nagroda literacka | Nowa siedziba biblioteki | Galeria | Katalog Online | Kontakt | Filia nr 5

Gry i programy

Poniedziałek, 15 Maj 2006

Gry komputerowe i programy edukacyjne do wykorzystania w Kąciku Internetowym

Dla przedszkoli i uczniów szkoły podstawowej:

- Chatka Małolatka (język angielski dla dzieci)
- ABC z Reksiem
- Bolek i Lolek na tropie zaginionej książki ortografii
- Przyroda: multimedialny program do nauki przyrody dla klasy czwartej szkoły podstawowej...
- Historia i społeczeństwo: multimedialny program do nauki historii i społeczeństwa dla klasy czwartej szkoły podstawowej...
- Matematyka: multimedialny program do nauki matematyki dla klasy czwartej szkoły podstawowej...
- Język polski: multimedialny program do nauki języka polskiego dla klasy czwartej szkoły podstawowej...
- Język polski: multimedialny program do nauki języka polskiego dla klasy piątej szkoły podstawowej...
- Historia i społeczeństwo: multimedialny program do nauki historii i społeczeństwa dla klasy piątej szkoły podstawowej...
- Matematyka: multimedialny program do nauki matematyki dla klasy piątej szkoły podstawowej...

Organizator Ogólnopolskiej Nagrody Literackiej im. Kornela Makuszyńskiego

Warto Przeczytać

ROZDARTY NARÓD

Źródło: <http://www.mbp.oswiecim.pl/>

Pytania:

- » Czy w twojej bibliotece znajduje się kącik z grami i programami edukacyjnymi? Jeżeli nie, jakie są tego przyczyny? Jeżeli nie jest to wynik świadomej decyzji, to co można zrobić, żeby usunąć przeszkody uniemożliwiające wprowadzenie takich usług do oferty biblioteki?
- » Czy uważasz, że twoja biblioteka powinna promować gry i programy edukacyjne? Dlaczego?
- » Jakie korzyści i zagrożenia mogą się wiązać z wprowadzeniem do oferty biblioteki usług polegających na udostępnianiu gier komputerowych? Jak można przeciwdziałać tym zagrożeniom?

Słownik pojęć:

Zapora sieciowa (ang. firewall – ściana ogniowa) – jeden ze sposobów zabezpieczenia komputera, sieci i systemów przed atakami z zewnątrz. Termin ten może się odnosić zarówno do sprzętu komputerowego wraz z oprogramowaniem, jak i do samego oprogramowania blokującego niepowołany dostęp do komputera, na którego straży stoi.

Przeglądarka internetowa – program komputerowy służący do pobierania i wyświetlania zawartości stron internetowych, czyli dokumentów z serwerów internetowych, a także odtwarzania plików multimedialnych (czasem za pomocą różnych wtyczek).

Programy szpiegujące (ang. spyware) – programy komputerowe, których celem jest szpiegowanie działań użytkownika. Gromadzą wiedzę o użytkowniku i wysyłają ją, często bez jego wiedzy i zgody, autorowi używanego oprogramowania. Do takich informacji mogą należeć: adresy WWW stron internetowych odwiedzanych przez użytkownika, dane osobowe, numery kart płatniczych, hasła, zainteresowania użytkownika, adresy poczty elektronicznej, archiwum.

Program antywirusowy – program komputerowy, którego celem jest wykrywanie, zwalczanie, usuwanie i zabezpieczanie systemu przed wirusami komputerowymi, a często także naprawianie w miarę możliwości uszkodzeń wywołanych infekcją wirusową.

Polecane strony internetowe:

<http://www.matematykadladzieci.pl/> – na stronie można znaleźć program na licencji typu freeware „2+2 matematyka dla dzieci”. Jest to program wspomagający naukę dzieci z zakresu podstawowych zagadnień matematycznych takich jak: liczenie, dodawanie, odejmowanie, porównywanie liczb, mnożenie oraz dzielenie. „2+2” może być wykorzystywany do zajęć indywidualnych oraz nauki w szkole.

<http://www.instalki.pl/programy/download> – na stronie można znaleźć gry i programy edukacyjne dla dzieci i młodzieży na licencji freeware lub w wersji demo. W katalogu „Nauczanie” – gry pomagające w nauce, a w katalogu „Strefa gracza” – gry logiczne, strategiczne itd.

<http://www.info.e-dziecko.eu/> (Dzieci – Portal nowoczesnych rodziców) – na stronie można znaleźć darmowe gry i zabawy dla dzieci.

<http://www.eprogramy.net/eprogramy/programy/nauka-edukacja> – strona zawiera listę programów i gier edukacyjnych, które można pobrać i wypróbować.

<http://www.gry-edukacyjne.net/> – serwis zawiera darmowe gry edukacyjne typu zgadywanki, które są dostępne online.

<http://www.dyktanda.net/> – serwis zawiera komputerowe darmowe dyktanda dla dzieci, za których pomocą można sprawdzić wiedzę dziecka. Na stronie można także znaleźć zasady pisowni oraz rymowanki ortograficzne.

<http://www.abecadlo.olsztyn.pl/zabawa.php> – domowa strona Biblioteki Abecadlo w Olsztynie; są tam zamieszczone gry edukacyjne, w które można zagrać online.

<http://www.mojapolska.az.pl/> – strona edukacyjna dla dzieci i młodzieży. Dostarcza podstawowej wiedzy o Polsce i polskiej kulturze.

<http://www.jezykangielski.org/gry.html> – strona, na której można zagrać w gry rozwijające i sprawdzające wiedzę dziecka z języka angielskiego.

<http://www.anglomaniacy.pl/> – strona, na której dziecko poprzez zabawę może rozwijać umiejętności z języka angielskiego. Na stronie są dostępne rozmaite gry typu układanki, kwizy, testy itp.

<http://www.bajki-animowane.pl/> – strona, na której znajdują się posegregowane bajki i kreskówki, które można obejrzeć.

<http://www.ciufcia.pl/> – na stronie można znaleźć darmowe gry i zabawy dla dzieci. Strona jest adresowana do małych dzieci i ich rodziców.

<http://dzieci.mos.gov.pl/> (Serwis „Dzieci”, Ministerstwo Ochrony Środowiska) – serwis jest poświęcony nauce ochrony środowiska. Na stronie można znaleźć kwizy, e-kartki, gry, puzzle, tapety, porady, jak chronić środowisko, ciekawostki na temat otaczającego świata.

<http://www.sieciaki.pl/> – witryna utworzona przez fundację Dzieci Niczyje. Na stronie dzieci mogą poznać wirtualne postacie – sieciaki, które poprzez zabawę uczą, jak bezpiecznie korzystać z internetu.

<http://www.krasnoludki.pl/> (Krasnoludki są na świecie) – na stronie można znaleźć gry, bajki, malowanki i inne zabawy dla dzieci.

<http://www.urwisy.pl/> (Halo, Urwisy! – Twoje miejsce w sieci) – katolicki portal dla dzieci. Na stronie można znaleźć informacje, katechezy, puzzle i zabawy, galerię rysunków dzieci. Ze strony dziecko może również przesłać pytanie do księdza.

<http://www.bajki.com/> – strona z bajkami dla dzieci, opowiadaniem, grami i zabawami.

<http://www.santaclaustlive.com/> – strona o Świętym Mikołaju. Na stronie można na żywo obejrzeć siedzibę Świętego Mikołaja, a nawet jego samego (strona w języku angielskim).

<http://www.swiatbajek.hagi.pl/> – kolorowanki, dziecięce gry i zabawy dostępne online z postaciami z bajek Hagi Film i Video, jak: Miś Benjamin, Słoń Benjamin, Rodzina Pytalskich, Fliper, Weterynarz Fred, Tabaluga, Simsala, Eckhart.

Ze strony **<http://www.e-kolorowanki.pl/>** można pobrać proste w obsłudze programy do kolorowania obrazków na ekranie lub rysunki do wydrukowania i kolorowania na papierze.

<http://www.pasterz.pl/> (Pasterz – chrześcijańskie gry i zabawy) – na stronie znajdują się gry i zabawy dla dzieci o tematyce chrześcijańskiej. Biblia multimedialna i inne multimedialne gry mające na celu poznanie przez dziecko historii biblijnej.

<http://www.zyrafa.pl/> – strona dla dzieci i młodzieży, na której można znaleźć dziecięce gry i zabawy, kolorowanki, kartki w programie Flash, krzyżówki, kwizy. Serwis oferuje możliwość rysowania online i założenia własnej galerii.

<http://dolinka.szkoła.net/> – serwis edukacyjno-rozrywkowy dla dzieci w wieku szkolnym. Wirtualne zabawy i ciekawe informacje poszerzające wiedzę o świecie.

<http://junior.reporter.pl/> – serwis dla dzieci i nastolatków zawierający informacje popularnonaukowe, recenzje gier i książek oraz porady na temat korzystania z internetu.

<http://www.origami.art.pl/> – strona o starej japońskiej sztuce składania papieru; galerie figurek origami, schematy składania papieru, nowoczesne origami.

<http://www.nastolatek.pl/> – serwis dla dorastającej młodzieży, porusza takie tematy jak: uzależnienia, subkultury, zdrowie, filozofia, miłość, szkoła, seks, wywiady, opowiadania, poezja; nastolatki mogą podyskutować na forum internetowym serwisu.

<http://www.zycienastolatkow.pl/> – serwis dla nastolatków z wierszami, opowiadaniem, recenzjami i innymi ciekawostkami, można publikować własną twórczość literacką, muzyczną oraz dyskutować na forum.

<http://eduseek.interklasa.pl/> – portal edukacyjny dla uczniów rodziców i nauczycieli (konkursy, pomoce dydaktyczne, porady i wskazówki, ściągki, poczta, forum).

<http://www.kula.gov.pl/> – kultura w sieci dla dzieci; strona dla dzieci przygotowana przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego



>>08

Dobre praktyki

Usługi i poradnictwo w zakresie multimedii to oferta od niedawna proponowana przez biblioteki publiczne, dlatego znalezienie dobrych praktyk w tym zakresie, które byłyby realizowane w wiejskich bibliotekach w Polsce, nie jest łatwe. Z tego powodu w rozdziale zostały opisane również takie działania i projekty, które nie są realizowane w bibliotekach publicznych, ale mogą być w części lub w całości przez nie zaadaptowane.

Wiejskie Centrum Komunikacji Społecznej⁵⁵

Centrum powstało we wsi Kluki (gmina Smołdzino, powiat słupski, województwo pomorskie) na bazie istniejącej już świetlicy wiejskiej.

Projekt został zrealizowany we współpracy:

- » Urzędu Gminy Smołdzino,
- » Gminnego Ośrodka Kultury w Smołdzinie,
- » Stowarzyszenia na rzecz Rozwoju Regionu Słowińskiego (Kluki leżą na obszarze Słowińskiego Parku Narodowego),
- » Powiatowego Urzędu Pracy,
- » Fundacji Wspomagania Wsi,
- » mieszkańców.

Celem projektu było:

- » zwiększenie dostępu mieszkańców, a szczególnie dzieci i młodzieży, do osiągnięć technologii informacyjnych, stworzenie możliwości komunikowania się w standardach społeczeństwa informacyjnego,
- » podniesienie jakości życia oraz integracja społeczna w odniesieniu do miejscowej tradycji i tradycji osadników (migracje ludności po II wojnie światowej),
- » zorganizowanie miejsca, w którym dzieci, młodzież i dorośli mieszkańcy będą mogli zdobywać wiedzę, umiejętności i poszerzać horyzonty w ramach zorganizowanych zajęć, warsztatów i kół zainteresowań,
- » zorganizowanie miejsca, z którego będą mogli korzystać turyści (internet, biblioteka internetowa, informacja).

Wybrane działania Wiejskiego Centrum Komunikacji Społecznej:

- » Koło hafciarskie – praca pod kierunkiem instruktora, nauka technik haftu, w tym haftu „szkoły słupskiej”, wykłady o tradycji i historii wykonywania haftu, wystawa prac członków koła w świetlicy wiejskiej i Muzeum Wsi Słowińskiej w Klukach;
- » Impreza plenerowa „Na rebe na grebe” – pracownicy Gminnego Ośrodka Kultury wraz z mieszkańcami Kluk przygotowywali potrawy z ryb i grzybów, impreza była połączona z degustacją potraw;
- » Warsztaty internetowe z zakresu obsługi i dostępu do sieci internetowej prowadzone przez informatyka pracującego w urzędzie gminy i pracownika świetlicy;
- » Biblioteka internetowa – zamieszczone są w niej wszystkie dostępne publikacje na temat historii, tradycji, ciekawych miejsc, wiadomości o regionie;

55 <http://www.witrynawiejska.org.pl/>

- » Zajęcia z edukacji regionalnej (raz w tygodniu, prowadzone przez pracownika Gminnego Ośrodka Kultury); gromadzenie i porządkowanie materiałów o historii, tradycji i legendach regionu;
- » Koło „Mieszkam w Klukach, tzn. w Europie” skupia dzieci; zajęcia dotyczą historii Kluk i historii krajów UE;
- » Zajęcia wyrównawcze dla dzieci z problemami w nauce prowadzone przez pedagoga;
- » Wieczór wigilijny dla mieszkańców zorganizowany przez pracowników Gminnego Ośrodka Kultury.

Realizatorzy projektu deklarują, że zarówno zajęcia edukacyjne, jak i imprezy będą się odbywały systematycznie. Więcej informacji o projekcie można znaleźć na stronie <http://www.ww.org.pl/>.

Nasz klub w Średniej Wsi nasza wartość⁵⁶

Projekt polegał na adaptacji pomieszczeń w świetlicy wiejskiej w Średniej Wsi na potrzeby klubu – pracowni internetowej. Projekt został sfinansowany dzięki dotacji Fundacji Wspomagania Wsi oraz funduszom własnym Ochotniczej Straży Pożarnej.

Cele projektu to:

- » integracja społeczności lokalnej, w tym integracja międzypokoleniowa, wokół wspólnych wartości związanych z tradycjami polskiej wsi,
- » zwiększenie udziału młodzieży w życiu wsi,
- » utworzenie Średnieńskiej Izby Regionalnej oraz strony internetowej wsi,
- » powstanie klubu – pracowni internetowej,
- » rozpoczęcie działań, których celem będzie utworzenie Eko-muzeum na szlaku historyczno-kulturowym (izba regionalna i wytyczone szlaki spacerowe będą częściami Eko-muzeum),
- » edukacja dzieci i młodzieży w zakresie wiedzy o regionie.

Wybrane działania:

- » adaptacja pomieszczeń świetlicy wiejskiej na potrzeby klubu – pracowni internetowej,
- » uruchomienie pracowni internetowej,
- » spotkania międzypokoleniowe,
- » utworzenie izby regionalnej,
- » uruchomienie czytelnicy,
- » opracowanie strony internetowej wsi,
- » utworzenie Eko-muzeum – szlak historyczno-kulturowy wyznaczony na szlaku spacerowym,
- » utworzenie zespołu folklorystycznego, przygotowanie imprezy promocyjnej,
- » zajęcia z obsługi komputera i edytora tekstów.

Więcej informacji można znaleźć na stronie <http://www.ww.org.pl/>.

Wirtualne doradztwo zawodowe – jak to robią Amerykanie⁵⁷

Porównanie polskich stron przeznaczonych dla ludzi poszukujących pracy typu <http://www.pracuj.pl/>, czy <http://www.praca.pl/> ze stronami amerykańskimi pokazuje, że polskie są użyteczne dla osób szukających konkretnych ofert, a amerykański portal Career One Stop (<http://www.careeronestop.org/>) jest platformą służącą również planowaniu kariery, identyfikacji profilu zawodowego. Witryna jest współtworzona i finansowana przez amerykański Departament Pracy i jest połączona z:

- » witryną pomagającą w zaplanowaniu ścieżki zawodowej <http://www.careerinfonet.org/>,
- » witryną zawierającą oferty pracy i oferty edukacyjne <http://www.servicelocator.org/>,
- » programem Competency Model Clearing-house, który pomaga pracodawcy w zdefiniowaniu profilu kompetencji pracownika.

⁵⁶ <http://www.witrynawiejska.pl/>

⁵⁷ Opracowano na podstawie: J. Koral (red.), *Doradztwo zawodowe w internecie. Praktyka polska i amerykańska*, FISE, Warszawa 2008, http://www.bezrobocie.org.pl/files/1bezrobocie.org.pl/public/casy_it_work_pl/081126_casy_it_wirtualne_doradztwo.pdf

Portal ma również katalogi:

- » szkoleń,
- » możliwych do zdobycia certyfikatów,
- » szkół i uczelni przygotowujących do poszczególnych zawodów,
- » pracodawców,
- » ofert stypendiów i zapomóg finansowych.

Katalogi mogą być sortowane według branż, zawodów i regionów.

Ponadto portal oferuje:

- » career exploration – narzędzie służące do określenia w pięciu krokach profilu kariery (1. Informacja, jak dokonać samooceny, 2. Jak postawić cele zawodowe, 3. Jak uzyskać potrzebne kompetencje – katalogi szkół i szkoleń, 4. Porady, jak szukać pracy, pisać CV, listy motywacyjne, przygotowywać się do rozmów kwalifikacyjnych, 5. Jak rozwijać karierę zawodową);
- » porady finansowe – na podstawie analizy sytuacji rodzinnej, zawodowej i edukacyjnej użytkownik otrzymuje informacje o tym, z jakich grantów, zwolnień podatkowych, pożyczek i zapomóg może skorzystać;
- » samouczek pisania CV i listu motywacyjnego.

Sama strona ma bardzo przejrzystą strukturę i może być wzorem do tworzenia podobnych portali.



Warto wiedzieć

Inna strona o zasięgu lokalnym - <http://www.vaview.vt.edu/> - zawiera:

- » ankietę dla dzieci (Kids Search: <http://www.vaview.vt.edu/k5/check-it/kids-search>), która na podstawie pytań o zainteresowania i ulubione przedmioty prezentuje listę sugerowanych zawodów. Dziecko może się zapoznać z opisem zadań wykonywanych w danym zawodzie lub zawodach pokrewnych i zdobyć informację o spodziewanych zarobkach. Takie informacje mogą motywować do dalszej pracy i kształcenia się;
- » gra (Career Town) pokazująca różne czynności związane z określonymi zawodami;
- » aplikacja Try a Trade, która pozwala sprawdzić predyspozycje do wykonywania nietypowych zawodów. Po udzieleniu odpowiedzi na pytania o zdolności, umiejętności i motywację pojawiają się propozycje konkretnych zawodów. Młodzi ludzie mają poza tym do dyspozycji ankietę dotyczące różnych branż (finanse, medycyna) oraz listę organizacji wolontariackich;
- » informacje dla rodziców, jak wspierać dziecko, jak ubiegać się o pomoc finansową, jak sobie radzić w trudnych sytuacjach;
- » podstronę dla nauczycieli;
- » materiały dla osób poszukujących pracy.

Telechaty

Telechata⁵⁸ to nowoczesny ośrodek informatyczno-telekomunikacyjny dostosowany do potrzeb małej, lokalnej społeczności (wsi, sołectwa, osady), wyposażony w:

- » sieć komputerów,
- » dostęp do szerokopasmowego łącza internetowego, zapewniający mieszkańcom szkolenie i pomoc w zakresie korzystania z komputerów i internetu.

Telachata daje mieszkańcom wsi możliwość m.in.:

- » kontrolowania aktualnych cen towarów na rynkach krajowych i zagranicznych,
- » uzyskania porad prawnych i medycznych,
- » korzystania ze sklepów i bankowości internetowej,
- » e-learningu,
- » korzystania z usług e-urzędu.

58 A. Kaleta, Nowoczesne techniki informatyczne jako instrument rozwoju obszarów wiejskich, http://www.transpod.pl/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=162&Itemid=27

Idea telechaty to w pewnym sensie połączenie świetlicy wiejskiej oraz wiejskiego centrum kultury i informacji. Pierwsza telechata powstała na północy Szwecji w 1985 r. jako element programu, który miał zapobiegać migracji młodzieży z mało zurbanizowanej północy na południe. Z inicjatywy Uniwersytetu w Ostersund i lokalnego samorządu Harjedelens utworzono ogólnodostępną sieć telekomunikacyjną, która miała doprowadzić do osiągnięcia następujących celów:

- » likwidacji izolacji mieszkańców,
- » uniezależnienia od odległych ośrodków wielkomiejskich,
- » społeczno-ekonomicznej i kulturowej emancypacji mieszkańców Harjedelens dzięki zdobyciu umiejętności korzystania z narzędzi techniki teleinformatycznej.

Telechaty na terenie Szwecji korzystały z pomocy państwa, samorządu, przemysłu teleinformatycznego i prywatnych sponsorów. Po pewnym czasie pomoc finansowa nie była już konieczna dzięki rozwinięciu przez telechaty działalności usługowej.

Pomysł telechaty został z powodzeniem wdrożony w wielu krajach europejskich. Do końca 1994 r. w 11 krajach Europy Zachodniej powstało na terenach wiejskich 237 Lokalnych Centrów Teleinformatycznych; m.in. w Austrii i Niemczech.

Na terenie Europy Środkowej i Wschodniej pierwsze telechaty powstały na Węgrzech (pierwsza została uruchomiona w 1994 r. w Csakbereny). W połowie roku 2000 na Węgrzech funkcjonowało 150 telechat, a dalszych 50 miało zostać uruchomionych.

Doświadczenia pokazują, że telechaty dają możliwość mieszkańcom terenów wiejskich:

- » wykorzystywania na co dzień techniki teleinformatycznej,
- » zdobywania informacji i korzystania z usług za pośrednictwem internetu,
- » podwyższania swojego statusu ekonomicznego i kulturalnego.

20 lat funkcjonowania telechat pokazuje, że dają one możliwość świadczenia wielu usług wcześniej niedostępnych. Na przykład usług związanych z agroturystyką:

- » dla świadczących usługi – np. porady prawne, porady z zakresu organizacji usług;
- » dla agroturystów – informacja o ofercie, możliwość korzystania z e-bankowości i usług telekomunikacyjnych.



Dobra praktyka

Internetowy portal Koła Aktywnych Kwaterodawców gminy Cerkyn. Projekt został zrealizowany przez członków Towarzystwa Miłośników Ziemi Cerkynskiej <http://www.tmzc.las.pl/>.

Celami projektu były:

- » zbudowanie portalu dla aktywnych kwaterodawców z gminy Cerkyn,
- » podniesienie jakości usług turystycznych w gminie,
- » łatwiejsze dotarcie do odbiorców usług – agroturystów.

W ramach projektu zrealizowano następujące zadania:

- » zdefiniowano standardy dla członków Koła Aktywnych Kwaterodawców,
- » utworzono bazę danych zawierającą informacje o usługach i usługodawcach,
- » zbudowano portal zawierający opisy kwater, zdjęcia, informacje o atrakcjach turystycznych i imprezach na terenie gminy,
- » zorganizowano szkolenie w zakresie sposobu aktualizacji danych w portalu,
- » reklamowano portal w prasie i internecie,
- » nawiązano kontakt z podobnymi usługodawcami w innych regionach.

Obecnie portal internetowy E-borytucholskie (<http://www.e-borytucholskie.pl>) prezentuje ofertę 14 kwaterodawców i 6 innych usługodawców.

Więć aktywna. Budowanie społeczeństwa informacyjnego. Program „e-VITA”⁵⁹

Doświadczenia programu „Więć aktywna. Budowanie społeczeństwa informacyjnego e-VITA” są przykładem dobrej praktyki w zakresie organizowania edukacji informatycznej dla mieszkańców gmin wiejskich.

Zgodnie z metodą e-VITA przed przystąpieniem do szkoleń konieczne jest zorganizowanie spotkań informacyjno-konsultacyjnych, których celem jest zbadanie potrzeb w zakresie edukacji informatycznej. Wyniki badania stanowią podstawę do opracowania programów szkoleniowych adekwatnych do lokalnych potrzeb. W ramach szkoleń mieszkańcy wsi uzyskują wiedzę i umiejętności z zakresu korzystania z komputera i internetu. Jest to pierwszy krok do dalszego kształcenia się przez internet.

Ocena realizacji programu pozwoliła na sformułowanie następujących wniosków dotyczących edukacji informatycznej mieszkańców terenów wiejskich:

- » Kształcenie przez internet jest korzystnym rozwiązaniem dla mieszkańców wsi, ponieważ obniża koszty związane z dojazdem, umożliwia elastyczne dopasowanie czasu nauki do innych aktywności (praca zawodowa, obowiązki rodzinne);
- » Dla mieszkańców wsi e-learning jest trudniejszy od klasycznych metod nauki, ponieważ wymaga samodzielności i samodyscypliny oraz komunikacji za pomocą tekstu pisanego (np.: dyskusja na forach, formułowanie pytań). Wydaje się, że znacznie łatwiejsza w procesie e-edukacji tej grupy byłaby komunikacja za pomocą telefonii internetowej lub telewizji internetowej;
- » Do procesu szkoleniowego należy włączyć lokalnych instruktorów, dobrze osadzonych w środowisku taką funkcję mogliby pełnić bibliotekarze – dopisek autora];
- » Istotne są właściwy dobór grup i tworzenie przyjaznej atmosfery;
- » Jednym z kluczowych warunków sukcesu jest odpowiednia promocja szkoleń podkreślająca konkretne korzyści, jakie może odnieść uczestnik.

Marzena Łotys ze stowarzyszenia Edukacja Inaczej⁶⁰ na podstawie doświadczeń programu „e-VITA” rekomenduje następującą tematykę szkoleń dla mieszkańców wsi, które realizują proces informatyzacji:

- » Podstawowa obsługa komputera i internetu (uruchamianie komputera, posługiwanie się myszką, ściąganie plików, drukowanie, wyszukiwanie informacji, zakładanie kont);
- » Poruszanie się na rynku pracy – poszukiwanie pracy przez internet (sposoby komunikowania się z pracodawcami, pisanie CV i listu motywacyjnego, wyszukiwanie ofert pracy w internecie, odpowiadanie na aplikacje online);
- » Budowa i marketing stron internetowych (zasady i sposoby tworzenia stron internetowych, publikowanie stron w popularnych wyszukiwarkach, szkolenie oparte na programie FrontPage2003);
- » Sprzedaż produktów agroturystycznych przez internet (zasady kształtowania produktu turystycznego oraz jego prezentacji w sieci, analiza zasobów, opracowanie programu kilkudniowego pobytu agroturystów, prezentacja serwisów promujących turystykę wiejską);
- » Księgowość elektroniczna dla małych przedsiębiorstw i rolników (załatwianie formalności związanych z rozpoczęciem działalności gospodarczej – formularze elektroniczne, e-księgowość: obsługa programu księgowego, sporządzanie deklaracji podatkowej i deklaracji ZUS);
- » Zakładanie i prowadzenie sklepu internetowego (aspekty prawne handlu w internecie, omówienie przykładów funkcjonowania sklepów internetowych, zasady bezpiecznego e-sklepu);
- » Podstawy obsługi programów z pakietu Office;
- » Podstawy systemu Linux (system operacyjny Linux, zarządzanie systemem plików, obsługa drukarek, konfiguracja sieci LAN, konfiguracja TCP/IP, instalacja, konfiguracja serwerów WWW, FTP, konfiguracja lokalnego serwisu poczty elektronicznej).

59 Źródło: M. Łotys, *Edukacja informacyjna na wsi. Uwarunkowania i cele mieszkańców*, http://www.transpod.pl/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=72&Itemid=27

60 M. Łotys, *Jak uczyć dorosłych korzystania z internetu*, <http://www.witrynowiejska.org.pl/strona.php?p=1595>

Program „e-VITA” skoncentrował się na edukacji dorosłych mieszkańców wsi z tego względu, że dzieci i młodzież korzystają z zajęć informatycznych w szkołach. W ramach programu wypracowano wysoki standard jakości szkoleń dla rolników, przedsiębiorców, pracowników lokalnych instytucji, osób bezrobotnych. Szczególnie skupiono się na szkoleniach osób z niskimi kwalifikacjami. Są to często osoby starsze, długotrwale bezrobotne. Brak umiejętności korzystania z nowych technologii dodatkowo przyczynia się do marginalizacji i wykluczenia społecznego tej grupy osób. Doświadczenia programu pokazują, że umożliwienie mieszkańcom o niskich kwalifikacjach dostępu do edukacji informatycznej pozytywnie wpływa na integrację lokalnej społeczności. Program ujawnił jednak wiele barier w kształceniu takich osób. Są to m.in.:

- » niska motywacja,
- » doświadczenie wcześniejszych porażek edukacyjnych,
- » braki w obszarze kompetencji osobistych,
- » brak umiejętności płynnego czytania, pisanie i liczenia,
- » trudności w zapamiętywaniu nazw i instrukcji.

Program pokazał także, że grupa ta wymaga specjalnego podejścia – kompleksowych, precyzyjnie zaplanowanych oraz starannie monitorowanych i ewaluowanych działań edukacyjnych. Koszty edukacji tej grupy są większe niż w przypadku grup ze średnim i wyższym wykształceniem, a uzyskane rezultaty mniej spektakularne.

Doświadczenia programu „e-VITA” mogą się okazać niezwykle cenne dla bibliotek wiejskich, które na swoim terenie będą organizowały szkolenia lub doradztwo w zakresie edukacji informatycznej.

W ramach programu „e-VITA” zostało zrealizowanych kilka innych inicjatyw. Jedną z nich były szkolenia e-learningowe dla liderów lokalnych organizacji z następujących tematów:

- » Planowanie i realizacja projektów dla społeczności lokalnych;
- » Ewaluacja i rozliczanie projektów.

Technika przeprowadzenia kursu i platforma szkoleniowa zostały opracowane w ramach współpracy z Uniwersyte-tem Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie i Polskim Uniwersytemem Wirtualnym. Szkolenia trwały dwa tygodnie.

Powstały także dwa podręczniki:

- » „Podstawy obsługi komputera i korzystania z Internetu”, wersja do ściągnięcia w formacie PDF znajduje się na http://www.witrynawiejska.pl/images/23700_Podrecznik_komp.pdf
- » „Bezpieczeństwo w sieci”, wersja do ściągnięcia z formacie PDF znajduje się na <http://www.witrynawiejska.org.pl/strona.php?p=2195>.

e-learning dla mieszkańców wsi

E-learning może być wykorzystywany do kształcenia mieszkańców wsi. Barię w korzystaniu z tej formy może być jednak brak dostępu do komputera i internetu oraz niewystarczający poziom umiejętności komputerowych. W likwidacji tych barier może być pomocna biblioteka gminna. Biblioteka może także upowszechniać informacje na temat tych kursów.

Bezpłatne szkolenia e-learningowe dla mieszkańców wsi najczęściej są finansowane ze środków pomocowych, co oznacza, że oferta uczestnictwa w takich szkoleniach pojawia się wtedy, gdy projekty, w ramach których mają być realizowane, otrzymają dofinansowanie zewnętrzne, najczęściej unijne, w związku z tym informacji na ich temat trzeba szukać w internecie na bieżąco. Na przykład w 2009 r. dla osób z miejscowości do 20 tys. mieszkańców z terenu Wielkopolski adresowany był bezpłatny kurs e-learningowy na temat zakładania firmy. Różnorodne kursy e-learningowe oferują Centra Kształcenia na Odległość na Wsiach (CKNONW), których działa ok. 400 na terenie całego kraju. Ich lista jest dostępna na stronie <http://www.edukacjaonline.pl/>. W celu skorzystania z oferty CKNONW należy się skontaktować z najbliższym centrum i otrzymać dane do rejestracji na platformie e-learningowej.

>> Warto wiedzieć

Lista tematów szkoleń realizowanych w projekcie w ramach szkoleń e-learningowych przez Centra Kształcenia na Odległość na Wsiach:

- » język polski, matematyka, historia, chemia, geografia, biologia, fizyka (poziom ponadgimnazjalny),
- » zarządzanie kadrami (cykl szkoleniowy z zakresu ZZL),
- » ocena pracowników (cykl szkoleniowy z zakresu ZZL),
- » planowanie potrzeb (cykl szkoleniowy z zakresu ZZL),
- » system motywacyjny (cykl szkoleniowy z zakresu ZZL),
- » rekrutacja (cykl szkoleniowy z zakresu ZZL),
- » ścieżki kariery (cykl szkoleniowy z zakresu ZZL),
- » język angielski, język niemiecki,
- » podstawy technik komputerowych,
- » używanie komputerów,
- » przetwarzanie tekstów,
- » arkusze kalkulacyjne,
- » bazy danych,
- » administrowanie systemami komputerowymi,
- » grafika menedżerska i prezentacyjna,
- » usługi w sieciach informatycznych,
- » bezpieczeństwo w sieciach informatycznych,
- » ochrona danych osobowych,
- » opiekunka dziecięca i domowa,
- » opieka nad ludźmi starszymi,
- » promocja i wsparcie edukacji osób niepełnosprawnych,
- » agent ubezpieczeniowy,
- » broker ubezpieczeniowy,
- » asystent bankowości,
- » grafika komputerowa,
- » księgowość,
- » organizator agrobiznesu,
- » pracownik administracyjny,
- » BHP,
- » prawo zamówień publicznych,
- » edukacja zdalna – szkolenia tworzone w systemie e-learning, blended learning,
- » przedstawiciel handlowy,
- » sprzedawca,
- » telemarketer,
- » zarządzanie projektami,
- » zawody przyszłości – nowe formy zatrudnienia,
- » „Jak zdobyć i utrzymać pracę?”,
- » „Kariera – decyduję, planuję, działam”,
- » „Zostań e-pracownikiem”,
- » „Oczekiwania pracodawców – autoprezentacja”,
- » „Poradnictwo zawodowe – wsparcie dla Twojego sukcesu”,
- » „A może samozatrudnienie?”.

Źródło: <http://www.edukacjaonline.pl/>

W internecie są także dostępne bezpłatne szkolenia e-learningowe, z których może korzystać każdy lub tylko osoby spełniające określone kryteria. Na przykład:

- » Portal Edukacji Ekonomicznej NBP (<http://www.nbportal.pl/pl/np/nauka/kursy>) oferuje dla wszystkich m.in. takie kursy, jak: „Analiza finansowa firmy”, „Kredyty i Ty”, „Podstawy przedsiębiorczości”, „Grosz do grosza, czyli jak inwestować”;
- » Polski Uniwersytet Wirtualny (<http://www.puw.pl/>) oprócz odpłatnych studiów i kursów e-learningowych co jakiś czas oferuje bezpłatne szkolenia, np. na przełomie 2009 i 2010 r. był prowadzony nabór osób zainteresowanych udziałem w projekcie pt. „Większe umiejętności – większe możliwości. Szkolenia dla dorosłych osób pracujących z województwa lubelskiego”. W ramach projektu oferowano następujące rodzaje kursów e-learningowych:
 - » komunikacja interpersonalna i kierowanie zespołem,
 - » zachowania w sytuacjach trudnych (konflikt, asertywność),
 - » podstawy zarządzania,
 - » zarządzanie i komunikowanie społeczne,
 - » zachowanie organizacyjne,
 - » etyka w biznesie;
- » Akademia PARP (<http://www.akademiaparp.gov.pl/szkolenia-internetowe.html>) – portal edukacyjny adresowany do sektora mikro-, małych i średnich firm z systemem bezpłatnych szkoleń internetowych. Obecnie na portalu Akademii PARP jest dostępnych 18 szkoleń na bieżąco aktualizowanych i modyfikowanych:
 - » „Windykacja należności pieniężnych i zarządzanie płynnością MŚP”,
 - » „Jak rozwijać firmę – systemy zarządzania dla MŚP”,
 - » „Zarządzanie jakością w MŚP”,
 - » „Zarządzanie sprzedażą i relacjami z klientem”,
 - » „Plan marketingowy w MŚP. Metoda marketing mix”,
 - » „Negocjacje handlowe w MŚP”,
 - » „Praktyczne zarządzanie personelem w MŚP”,
 - » „Praktyczne zagadnienia public relations i marketingu w MŚP”,
 - » „Ochrona własności intelektualnej i przemysłowej”,
 - » „Marketing internetowy i e-commerce w MŚP”,
 - » „Jak założyć własną firmę?”,
 - » „BHP w sektorze MŚP”,
 - » „Badanie rynku”,
 - » „Zabezpieczenie transakcji handlowych”,
 - » „Zarządzanie firmą w czasie kryzysu”,
 - » „Biznesplan”,
 - » „E-biznes”,
 - » „Zamówienia publiczne”.

W ramach szkoleń uczestnicy mogą korzystać ze wsparcia infolinii z opiekunami kontaktującymi się telefonicznie lub poprzez e-mail przez 12 godzin dziennie sześć dni w tygodniu. Dodatkową możliwością jest dostęp do ekspertów merytorycznych – tutorów. Fora i czaty internetowe dają szansę na wymianę wiedzy i doświadczeń oraz pracę w grupach⁶¹.

- » Centrum Edukacji Szczecińskiego Parku Naukowo-Technicznego (<http://www.centrumedukacji.eu/>) oferuje dla wszystkich bezpłatne kursy, m.in.:
 - » „ABC programowania komputerów” – podstawy programowania w języku C,
 - » „Komunikacja w społeczeństwie informacyjnym. Podstawy wiedzy o komputerach i Internecie”,
 - » „Linux w biznesie”,
 - » „Marka jako narzędzie budowania przewagi konkurencyjnej”.

61 <http://www.akademiaparp.gov.pl/o-akademii-parp.html>

Wiele innych kursów oferowanych przez tę instytucję jest dostępnych za niewielką odpłatnością (75% kosztów pokrywa EFS).

Więcej informacji o darmowych kursach e-learningowych można znaleźć na portalu www.kursolandia.pl (http://www.kursolandia.pl/darmowe-i-komercyjne-kursy/index.php?option=com_sobi2&catid=17&Itemid=0&limit=10&limitstart=0)

Wiejska Wytwórnia Filmowa Nielepki

Projekt zrealizowany przez Stowarzyszenie Przyrodniczo-Kulturalne „Niebórz” <http://www.nieborz-com.rakowska.pl/>. W realizacji projektu brali udział mieszkańcy wsi Nielep w gminie Rąbino. Jego cele to:

- » stworzenie możliwości wspólnego spędzania wolnego czasu młodzieży i dorosłych mieszkańców gminy,
- » aktywizacja i dowartościowanie lokalnej społeczności poprzez realizację serialu z udziałem mieszkańców.

W ramach projektu zrealizowano następujące działania:

- » zorganizowano spotkanie z filmowcami, którzy zapoznali uczestników z zasadami realizacji filmów, pisania scenariuszy, obsługiwaniami kamery, animacji (w zajęciach wzięło udział 20 osób);
- » zorganizowano wycieczkę do studiów telewizyjnych TVP i TVN 24 w celu przyjrzenia się realizacji programów;
- » utworzono Wiejską Wytwórnę Filmową „Nielepki”;
- » napisano scenariusz pięcioodcinkowego filmu „Śliskie zbrocze” – wątek nielegalnej działalności chlewni przemysłowej (każdy z pięciu odcinków miał 15 minut);
- » zrealizowano film, w którym wystąpiło 49 mieszkańców wsi Nielep;
- » zorganizowano kilka pokazów filmu, czego efektem były artykuły w lokalnej prasie;
- » powstała strona WWW, na której zamieszczono opis realizacji filmu oraz zrealizowane odcinki.

Wytwórnia ma zamiar zrealizować jeszcze kilka filmów dokumentalnych i film wojenny.

„Z Danii do Polski. Transfer wiedzy i doświadczeń zawodowych”

Od 1 kwietnia 2009 r. Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Olsztynie we współpracy z Centralną Biblioteką Bornholmu realizuje projekt „Z Danii do Polski. Transfer wiedzy i doświadczeń zawodowych” w ramach Funduszu Małych Grantów Transgranicznych i Międzyregionalnych ze środków Mechanizmu Finansowego EOG i Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2004-2009.

Jednym z działań realizowanych w ramach tego projektu był transfer wiedzy z Bornholmu do bibliotek publicznych województwa warmińsko-mazurskiego w celu rozwinięcia w nich nowych usług związanych m.in. z nową rolą bibliotek w społeczeństwie informacyjnym. Na podstawie zdobytych w Danii doświadczeń bibliotekarze przygotowali własne projekty, które mają zostać wdrożone w ich bibliotekach. Opisy tych projektów są dostępne w „Katalogu nowych usług do wdrażania w publicznych bibliotekach gminnych: <http://www.wbp.olsztyn.pl/programy/zdaniidopolski/index.php?mnu=katalog>.

Z punktu widzenia tematu podręcznika warto zwrócić uwagę na następujące projekty:

- » „Kurs podstawowej obsługi komputera i internetu 60+” realizowany przez Miejską Bibliotekę Publiczną w Lidzbarku Warmińskim. Więcej informacji: <http://www.wbp.olsztyn.pl/programy/zdaniidopolski/index.php?mnu=katalog&cnt=lidzbark>). Podobne projekty realizują także: Miejsko-Gminna Biblioteka Publiczna w Węgorzewie – „Internet dla senior@” (<http://www.wbp.olsztyn.pl/programy/zdaniidopolski/index.php?mnu=katalog&cnt=wegorzewo>) oraz Miejsko-Powiatowa Biblioteka Publiczna w Olecku – „Seniorzy w sieci” (<http://www.wbp.olsztyn.pl/programy/zdaniidopolski/index.php?mnu=katalog&cnt=olecko>);
- » E-biblioteka – przedsięwzięcie, którego celem jest ułatwienie użytkownikom kontaktu z biblioteką przez internet. Korzystając z poczty elektronicznej, czytelnicy będą mogli wysłać list do bibliotekarza dotyczący np. zasobów biblioteki, poszukiwanej pozycji, propozycji zakupu określonego wydawnictwa, udzielania porady bibliograficznej, katalogowej lub rzeczowej. Kontakt z bibliotekarzem oraz przedłużenie

terminu wypożyczenia książki będzie także możliwe poprzez komunikator internetowy Gadu-Gadu. Projekt realizuje Biblioteka Publiczna w Komorowie Żuławskim. Więcej informacji: <http://www.wbp.olsztyn.pl/programy/zdaniidopolski/index.php?mnu=katalog&cnt=elblaggm>;

- » Multimedialna prezentacja wirtualnych i realnych usług Biblioteki Wojewódzkiej w Olsztynie. Projekt ten wykorzystuje możliwości, jakie dają multimedia, do promocji usług biblioteki wśród osób młodych. Więcej informacji: <http://www.wbp.olsztyn.pl/programy/zdaniidopolski/index.php?mnu=katalog&cnt=olsztyn>;
- » „Pokoik internetowy” – miejsce do samodzielnej pracy z komputerem i internetem dla dzieci i młodzieży. Projekt realizowany przez Miejską Bibliotekę Publiczną w Biskupcu. Więcej informacji: <http://www.wbp.olsztyn.pl/programy/zdaniidopolski/index.php?mnu=katalog&cnt=biskupiec>.





Bibliografia

1. P. Gill (oprac.), *Działalność bibliotek publicznych. Wytyczne IFLA/UNESCO*, Wydawnictwo SBP, Warszawa 2002.
2. A. Kolesiński, *Stan i perspektywy rozwoju dostępu do szerokopasmowego Internetu dla placówek bibliotecznych w Polsce, ze szczególnym uwzględnieniem terenów wiejskich i wiejsko-miejskich i małych miast do 20 000 mieszkańców*, FRSI, Warszawa 2008, http://www.biblioteki.org/repository/PLIKI/DOKUMENTY/RAPORTY/Stan_i_perspektywy_rozwoju_dostepu_do_szerokopasmowego_internetu_dla_placowek_bibliotecznych_w_Polsce.pdf.
3. R. Kamiński, W. Knieć, *Problemy polskiej wsi w kontekście informatyzacji*, http://transpod.pl/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=250&Itemid=27&el_mcal_month=2&el_mcal_year=2010.
4. W. Cellary, *Wiś, wiedza, Internet*, http://www.transpod.pl/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=247&Itemid=27.
5. J. Saloni, B. Margol, *Internet w bibliotekach na obszarach wiejskich*, Fundusz Współpracy, Warszawa 2005, http://www.cbr.edu.pl/konf2005mat/html/sal_mar.html.
6. M. Dolińska, M. Łotys, *Przykłady lokalnych projektów*, http://biblioteka.mwi.pl/index.php?option=com_k2&view=item&task=download&id=205&Itemid=3.
7. B. Kozłowska, J. Królikowski, P. Szczęsny, *Telepraca – poradnik dla Gminnych Centrów Informacji*, PARP, Warszawa 2006.
8. M. Janiec, T. Czerniak, W. Kreft, R. Piontek, *Tworzenie i prowadzenie firm oferujących usługi telepracy – poradnik*, PARP, Warszawa 2006.
9. M. Janiec, T. Czerniak, W. Kreft, R. Piontek, *Prowadzenie działalności biznesowej z zastosowaniem telepracy*, PARP, Warszawa 2006.
10. A. Habis, A. Hejda, K. Komarnicka, B. Kozłowska, M. Stolarczyk, P. Szczęsny, *Plan pracy biblioteki*, FRSI, Warszawa 2008.
11. A. Habis, A. Hejda, K. Komarnicka, B. Kozłowska, M. Stolarczyk, *Organizowanie szkoleń*, FRSI, Warszawa 2008.
12. S. Thorpe, J. Clifford, *Podręcznik coachingu. Kompendium wiedzy dla trenerów i menedżerów*, Rebis, Poznań 2006.
13. E. Parsloe, *Coaching i mentoring*, Petit, Warszawa 1998.
14. Wikipedia – wolna encyklopedia: <http://www.pl.wikipedia.org/wiki>.
15. M. Bołtuć, P. Bołtuć, *Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry*, http://www.e-mentor.edu.pl/artukul_v2.php?numer=4&id=43.
16. Strona internetowa PEGI: <http://www.pegi.info/>.



Spis tabel i ilustracji

1.	Tabela 1. Możliwe przeszkody podczas instruowania dorosłych i doradzania im	29
2.	Tabela 2. Analiza wiedzy i umiejętności uczącego się	30
3.	Tabela 3. Poradnik doradcy	30
4.	Schemat 1. Doświadczalny cykl uczenia się D.A. Kolba	28
5.	Schemat 2. Cztery podstawowe style uczenia się dorosłych	28
6.	Schemat 3. Prezentacja graficzna wyników analizy umiejętności	30
7.	Schemat 4. Etapy instruktazu	32
8.	Ilustracja 1. Pulpit instalacyjny programu IrfanView	34
9.	Ilustracja 2. Kolejne kroki instalacji programu IrfanView	35
10.	Ilustracja 3. Kolejne kroki instalacji programu IrfanView	35
11.	Ilustracja 4. Zakończenie procedury instalacji programu IrfanView	36
12.	Ilustracja 5. Instalacja polskiej nakładki językowej do programu IrfanView	36
13.	Ilustracja 6. Zmiana ustawień językowych w programie IrfanView	37
14.	Ilustracja 7. Przeglądanie obrazów w programie IrfanView	37
15.	Ilustracja 8. Otwieranie i przeglądanie obrazów w programie IrfanView	38
16.	Ilustracja 9. Pulpit nawigacyjny IrfanView	38
17.	Ilustracja 10. Sanktuarium Unitów Podlaskich	39
18.	Ilustracja 11. Sanktuarium Unitów Podlaskich	40
19.	Ilustracja 12. Sanktuarium Unitów Podlaskich	40
20.	Ilustracja 13. Tworzenie strony HTML za pomocą programu IrfanView	41
21.	Ilustracja 14. Strona HTML (galeria obrazów) stworzona za pomocą programu IrfanView	42
22.	Ilustracja 15. Strona internetowa Biblioteki Publicznej w Dzierzgoniu	43
23.	Ilustracja 16. Tworzenie blogu na http://www.blogger.com/	46
24.	Ilustracja 17. Tworzenie blogu na http://www.blogger.com/	46
25.	Ilustracja 18. Publikowanie postów na blogu znajdującym się w serwisie http://www.blogger.com/	47
26.	Ilustracja 19. Dodawanie gadżetów do blogu znajdującego się w serwisie http://www.blogger.com/	47
27.	Ilustracja 20. Instalacja komunikatora internetowego Skype	50
28.	Ilustracja 21. Zakładanie nowego konta oraz ekran powitalny komunikatora Skype	51
29.	Ilustracja 22. Szukanie znajomych w programie Skype	52
30.	Ilustracja 23. Prowadzenie rozmów za pomocą komunikatora Skype	52
31.	Ilustracja 24. Prowadzenie rozmów wideo za pomocą komunikatora Skype	53
32.	Ilustracja 25. Instalacja komunikatora Gadu-Gadu	54
33.	Ilustracja 26. Zakładanie konta oraz Menedżer profili (Gadu-Gadu)	55
34.	Ilustracja 27. Wyszukiwanie znajomych (Gadu-Gadu)	55
35.	Ilustracja 28. Prowadzenie rozmów za pomocą Gadu-Gadu	56
36.	Ilustracja 29. Rozmowa wideo za pomocą komunikatora Gadu-Gadu	56
37.	Ilustracja 30. Strona internetowa Miejskiej Biblioteki Publicznej im. Łukasza Górnickiego w Oświęcimiu	67

AKTYWNA BIBLIOTEKA

- >> **Wiedza na wyciągnięcie ręki. Łatwy dostęp do zbiorów bibliotecznych**
- >> **Informacje lokalne - jak je zbierać i upowszechniać**
- >> **Przestrzeń dla mieszkańców z inicjatywą**
- >> **Miejsce dla obywateli e-administracja**
- >> **Miejsce promocji kultury**
- >> **Multimedia i nowoczesna komunikacja**
- >> **Miejsce bez barier: usługi dla seniorów i osób niepełnosprawnych**
- >> **Miejsce dla młodych**

Wszystkie podręczniki z serii „Aktywna biblioteka”
można pobrać ze strony www.biblioteki.org/publikacje