

RÓŻNE ZAWODY – OMÓWIENIE

[odcinek 21: Różne zawody – Tablety w Bibliotece]

Jaki zawód wybrać? Co chcę robić w przyszłości? Jak będzie wyglądać moja praca? Te pytania nurtują wielu młodych ludzi. Wybór kariery zawodowej, kierunku studiów czy profilu szkoły średniej wymaga przemyślenia, określenia własnych predyspozycji, wylistowania plusów i minusów. Podejmując wybory, często nie wiemy dokładnie, na czym dany zawód polega i czy posiadamy do niego predyspozycje. Można to sprawdzić z prezentowanym w tym odcinku pakietem aplikacji, dzięki którym jest możliwe wcielenie się w rolę chirurga lub pilota!

Na współczesnym rynku pracy jedno jest pewne: warto być otwartym na zmianę wyuczonej profesji. Świat, w którym żyjemy, zmienia się bardzo szybko, a wraz z nim zmienia się zapotrzebowanie na różne umiejętności. Kto z nas dziesięć lat temu słyszał o druku 3D? W tej chwili jest on stosowany w wielu zakładach produkcyjnych, potrzebni są inżynierowie znający się na modelowaniu 3D i wytrzymałości materiałów stosowanych w tej technologii. Naukowcy i badacze wciąż starają się przewidywać zawody przyszłości: profesje które jeszcze nie istnieją, ale wszystko wskazuje na to, że w przeciągu 15-20 lat mogą się pojawić. Jakie dokładnie one będą? Tego na ten moment nie wiemy, ale pojawiają się następujące propozycje, niektóre już całkiem realne i osadzone w znanej nam rzeczywistości: wirtualny detektyw, specjalista ds. interakcji człowiek-robot, architekt samowystarczalnych budynków czy przewodnik w wirtualnej rzeczywistości.

Czym na co dzień zajmuje się architekt? Na czym polega praca pilota? Co musi wiedzieć chirurg, aby dobrze przeprowadzić operację? Odpowiedzi na te pytania pomogą udzielić aplikacje symulujące. Te multimedialne i interaktywne narzędzia umożliwiają wejście w rolę osoby wykonującej mniej lub bardziej skomplikowane czynności, takie jak strzyżenie włosów, projektowanie szafy, sterowanie dronem albo samolotem pasażerskim.

Coraz częściej w aplikacjach tego typu stosuje się technologię wirtualnej rzeczywistości, dzięki czemu efekt immersji jest jeszcze bardziej odczuwalny. Po założeniu specjalnych okularów możemy całkowicie zanurzyć się w cyfrowym świecie, a piloty w naszych rękach zamienią się w dowolne narzędzie: kierownicę, stery lub... pędzel.

CZYM JEST WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ?

Wirtualna rzeczywistość (VR, ang. *virtual reality*) to technologia, która symuluje rzeczywistość w postaci świata wirtualnego, wykreowanego komputerowo. Jest coraz powszechniej stosowana w kulturze i edukacji. Możliwości jej wykorzystania dopiero się krystalizują, już teraz jednak

wiadomo, że dzięki niej można wirtualnie przenieść się w dowolne miejsce: zwiedzić Chiński Mur, stację kosmiczną lub morskie głębiny. A może ktoś z nas w przyszłości zostanie specjalistą ds. edukacji w wirtualnej rzeczywistości?

Aplikacje symulacyjne są powszechnie używane w edukacji, zwłaszcza w medycynie i nauce pilotażu, ponieważ koszt takiego przeszkolenia jest o wiele niższy niż szkolenie z wykorzystaniem manekinów, eksponatów czy prawdziwych maszyn.

Dzięki aplikacjom z tego pakietu możemy na chwilę usiąść za sterami samolotu (aplikacja [X Plane 10 Flight Simulator](#)), zostać architektem wnętrz i zbudować trójwymiarowy mebel ([Sketch Arm](#)), wcielić się w rolę fryzjera ([Toca Hair Salon](#)) lub przeprowadzić wirtualną operację ([Touch Surgery](#)).

Gdy już zdecydujemy, co naprawdę nas interesuje, w nabyciu wiedzy i konkretnych umiejętności pomogą nam takie platformy, jak [Coursera](#) czy [FutureLearn](#). Aby dowiedzieć się więcej o mobilnej nauce, można powrócić do odcinka pt. „Ucz się on-line” lub „Sięgnij po wiedzę”.

PODSUMOWANIE

Ten materiał edukacyjny może pomóc bibliotekarzom i użytkownikom bibliotek zdobyć nowe umiejętności, zainspirować w wyborze drogi zawodowej albo zachęcić do wprowadzenia zmian w posiadanym zawodzie czy specjalizacji. Może także stać się podstawą do przeprowadzenia dyskusji w bibliotece na temat zawodów przyszłości i dawno zapomnianych zawodów z przeszłości – będzie ona odkrywczą zarówno dla starszych osób, jak i dla tych młodszych, planujących zawodową przyszłość.

Materiał może też pomóc w zrozumieniu, czym jest wirtualna rzeczywistość i jak można ją pożytecznie wykorzystać, a także zachęcić do samodzielnej eksploracji.

INSPIRACJE

Obejrzyj trójwymiarowe malowanie w wirtualnej rzeczywistości:

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

Obejrzyj film o możliwościach doświadczania wirtualnej rzeczywistości:

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

Obejrzyj uczniów korzystających podczas lekcji z okularów do wirtualnej rzeczywistości:

<https://www.youtube.com/watch?v=mIYJdZeA9w4>

https://www.youtube.com/watch?v=FQ_Whw6oSv4

Więcej informacji o tym, jak odnaleźć się na rynku pracy, znajdziesz w serwisie Praca-enter:

<http://praca-enter.pl/>

Można pobrać, posłuchać lub przeczytać z dziećmi interaktywną bajkę pt. „Kwiatki dla czarownicy”, w której znajdują się opisy dawnych zawodów. Bajka może być pretekstem do rozmowy o tym, kto kim chciałby zostać, jakie są dziś zawody i jakich wymagają umiejętności:

<https://itunes.apple.com/us/book/kwiatki-dla-czarownicy/id543724616?mt=11>

Jeśli posiadasz dostęp do smartfona z systemem Android, możesz doświadczyć, czym jest wirtualna rzeczywistość. Wystarczy zakupić kartonowe okulary typu Google Cardboard (kosztują kilka złotych) i pobrać bezpłatną aplikację Cardboard:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.samples.apps.cardboarddemo&hl=pl>

Tutaj można dowiedzieć się, na czym polega program Google Expeditions dla szkół:

<https://www.google.com/edu/expeditions/#about>

Platforma FutureLearn oferuje anglojęzyczne, bezpłatne kursy (MOOC) o nabywaniu umiejętności i uczeniu się w cyfrowym świecie:

<https://www.futurelearn.com/courses/childhood-in-the-digital-age>



Kurs „Tablety w Bibliotece” powstał w ramach Programu Rozwoju Bibliotek. Program wspiera tysiące bibliotek publicznych w całej Polsce w pełnieniu roli lokalnych centrów aktywności społecznej. W takich placówkach ludzie spędzają czas, rozwijają swoje zainteresowania, zdobywają nowe umiejętności i wspólnie działają. Program Rozwoju Bibliotek to przedsięwzięcie Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności prowadzone przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. W latach 2009-2015 było realizowane w ramach partnerstwa z Fundacją Billa i Melindy Gatesów.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>