

ZAJĘCIA Z PASJĄ – OMÓWIENIE

[odcinek 18: Zajęcia z pasją – Tablety w Bibliotece]

Pakiet „Zajęcia z pasją” przedstawia aplikacje, które pomogą bibliotekarzom, edukatorom i wszystkim osobom, które pracują z grupami, wzbudzić zainteresowanie uczestników zajęć, zwiększyć ich aktywność i skuteczniej przekazywać wiedzę.

*Powiedz mi, a zapomnę. Pokaż mi, a zapamiętam. Pozwól mi zrobić, a zrozumiem.
Konfucjusz*

Nastał dobry czas na innowacje w edukacji. Mamy dostęp do technologii, które sprawiają, że uczenie (i uczenie się) jest wciągającym, wzbogacającym i interaktywnym doświadczeniem. Edukatorzy wiedzą, co się dzieje, gdy uczestnicy mocno zaangażują się w zajęcia: grupa jest ożywiona, a motywacja poszczególnych osób do udziału w spotkaniu rośnie. Podobnie jak motywacja prowadzącego.

Każdy, kto pracuje z grupą i pragnie, aby uczestnicy zainteresowali się tematyką zajęć oraz zdobyli na nich konkretną wiedzę, może skorzystać z możliwości nowych technologii. Nie chodzi o proste zastępowanie narzędzi analogowych rozwiązaniami IT, lecz o wybór takich aplikacji, które skupiają uwagę i wzmacniają aktywną postawę wobec poznawanych treści. Tak działają aplikacje, które umożliwiają interakcje między uczestnikami zajęć oraz między uczestnikami a osobami prowadzącymi.

JAK PRZYKUĆ UWAGĘ UCZESTNIKÓW ZAJĘĆ?

Wyzwaniem dla wielu edukatorów jest angażowanie osób, które unikają skupiania na sobie uwagi (bo na przykład są nieśmiałe lub małomówne), bądź potrzebują więcej czasu, by sformułować swoją opinię. Takie osoby mogą wiele wnieść do pracy w grupie – zadać trafne pytanie czy dostrzec inny aspekt omawianego zagadnienia. Aplikacje [Padlet](#) czy [Socrative](#) pozwalają całej grupie zapoznać się z opiniami czy pomysłami. Skutecznie zapobiegają sytuacji, gdy dyskusja jest zdominowana przez kilka osób, a reszta nic nie mówi.

Z podobnym wyzwaniem mogą się mierzyć osoby podejmujące się moderowania konsultacji społecznych, w których biorą udział osoby reprezentujące różne instytucje i zajmujące różne pozycje w lokalnej hierarchii. Wirtualna tablica, jaką jest Padlet, minimalizuje ryzyko przejęcia dyskusji przez osoby o najmocniejszej pozycji bądź wyrazistym temperamentem i pozwala na anonimowe przedstawienie opinii przez wszystkie osoby.

Innym efektywnym i angażującym narzędziem edukacyjnym są quizy, które umożliwiają szybką ocenę wiedzy uczestników bądź powtórzenie lub utrwalenie najważniejszych informacji. Do tworzenia quizów służy aplikacja [Quizlet](#).

Aplikacje mobilne mogą pomóc bibliotekarzom i edukatorom skuteczniej przekazywać wiedzę i angażować uczestników spotkania. Dzięki quizom uczestnicy lepiej przyswajają nowe wiadomości i rozumieją ich sens.

JAK UWOLNIĆ KREATYWNOŚĆ?

Naturalną funkcją pamięci jest... zapominanie. [Krzywa zapominania](#), opracowana przez niemieckiego psychologa Hermanna Ebbinghaus, pokazuje, że najczęściej zapomina się bezpośrednio po zakończeniu nauki. Tempo, w jakim zapominamy, zależy od kilku czynników, takich jak:

- stopień trudności materiału - jak możemy powiązać nowe informacje z posiadaną wiedzą,
- sposób przedstawienia nowych informacji,
- warunki, w jakich się uczymy, np. czy jesteśmy pod wpływem stresu.

Narzędzia technologiczne mogą pomóc w zapamiętywaniu nowych informacji, a także sprawić, że proces ich przyswajania będzie twórczy i zabawny. Na przykład przygotowywane przez samych uczestników graficzne podsumowanie zajęć może pełnić dwie ważne funkcje. Po pierwsze, uczestnicy przeglądają nowy materiał i starają się lepiej go zrozumieć, aby wybrać najważniejsze treści, które następnie sami przetwarzają. Po drugie, własnoręcznie stworzony plakat, infografika, wykres czy ulotka są ciekawą formą notatki, do której można zajrzeć w późniejszym terminie. Narzędzia [Canva](#) i [Piktochart](#) umożliwiają tworzenie autorskich grafik i infografik, których potencjał polega na wykorzystaniu wizualnych metafor, ułatwiających zrozumienie i zapamiętanie nowych treści.

Aplikacje [Scannable](#) i [Office Lens](#) mogą się przydać wszystkim osobom prowadzącym zajęcia edukacyjne. Ułatwiają archiwizację materiału powstałego na spotkaniu czy warsztatach: pozwalają na szybkie skanowanie flipchartów, zdjęć czy notatek. Wystarczy zrobić zdjęcie zapisanej tablicy, a program samodzielnie usunie ewentualne krzywizny, wyostri tekst i wyczyści tło. Tak przygotowany plik z łatwością można udostępnić uczestnikom.

Aplikacje mobilne pomagają bibliotekarzom i edukatorom skuteczniej przekazywać wiedzę i angażować uczestników spotkania. Dzięki atrakcyjnym wizualnie podsumowaniom, uczestnicy lepiej przyswajają nowe wiadomości, rozumieją ich sens oraz umiejscawiają je w szerszym kontekście.

INSPIRACJE

The Science of Attention: How To Capture And Hold The Attention of Easily Distracted Students, by Saga Briggs <http://www.opencolleges.edu.au/informed/features/30-tricks-for-capturing-students-attention/>

Potęga infografik: <https://piktochart.com/blog/infographics-essential-visual-literacy/>

The Science of Attention: How To Capture And Hold The Attention of Easily Distracted Students, by Saga Briggs <http://www.opencolleges.edu.au/informed/features/30-tricks-for-capturing-students-attention/>



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/>