

SIĘGNIJ PO WIEDZĘ

[odcinek 5: Siegnij po wiedzę – Tablety w bibliotece]

Pakiet „Sięgnij po wiedzę” przedstawia aplikacje, które mogą pomóc w uczeniu się, przyswajaniu i utrwalaniu informacji. Bowiern aplikacje to nie tylko gry i multimedia, lecz także wspaniałe medium służące przekazywaniu wiedzy. Dzięki interaktywności i połączeniu różnorodnych form przekazu (tekst, fotografia, audio, film, animacja, quiz itp.) ułatwiają i uprzyjemniają naukę.

Pakiet jest przeznaczony głównie dla młodzieży licealnej przygotowującej się do olimpiad lub matury oraz studentów. Może jednak zainteresować także młodzież gimnazjalną oraz seniorów (np. Wikipedia).

Zastosowanie technologii 3D oraz rozszerzonej rzeczywistości (ang. *Augmented Reality*; AR) pomaga lepiej wyobrazić sobie elementy, których ludzkie oko nie jest w stanie dostrzec, takie jak np. związki chemiczne. Za pomocą zaprezentowanych aplikacji można nie tylko usystematyzować i pogłębić wiedzę, lecz także zachęcić do nauki tych, których nużą jej klasyczne formy. Aplikacje mogą być uzupełnieniem tradycyjnych podręczników bądź zupełnie je zastępować, w szczególności, gdy biblioteka nie dysponuje odpowiednimi pozycjami.

Warto również posłużyć się nimi do zorganizowania miniwykładu na temat ciekawych rozwiązań technologicznych wspomagających uczenie siebie i innych. Takie spotkanie można zrealizować dla różnych grup wiekowych: dzieci, młodzieży, seniorów.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

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/>