

KILKA SŁÓW O EDUKACJI DOROSŁYCH

[odcinek 1: Tablety w bibliotece - zaczynamy]

Zastanówmy się, co wykorzystanie tabletów może oznaczać dla biblioteki. Po co tablety w bibliotece? Co z nimi robić, gdy już są? W pierwszym skojarzeniu to coraz bardziej popularne urządzenie mobilne zdaje się być odległe od edukacji, nie wspominając już o takich zagadnieniach jak włączanie użytkowników w życie biblioteki czy integracja społeczności lokalnej. Nic bardziej mylnego. Tym, co łączy bibliotekę, pełnione przez nią funkcje w środowisku, zaangażowanie, integrację, zdobywanie kompetencji przez użytkowników bibliotek i tablety jest eksperymentowanie i doświadczanie. Można nawet ująć to prościej, za pomocą równania:

TABLET = EKSPERYMENT I DOŚWIADCZANIE = ROZWÓJ

Praktyka (eksperyment i doświadczanie), jako element oraz ważny warunek uczenia się i rozwoju, łączy pedagogikę i andragogikę. Zarówno dzieci, jak i młodzież uczą się i rozwijają, próbując swoich sił, coraz bardziej samodzielnie poznając świat, doświadczając. Również dorośli nie biorą wiedzy „na słowo”, a nowe kompetencje zdobywają po prostu je ćwicząc.

Tablet – z jego ciekawą formą (nowoczesny i świeży), wielofunkcyjnością, możliwością oddziaływania na różne zmysły i prostotą obsługi (łatwo go poznać i jednocześnie trudno coś w nim zepsuć) – może być doskonałym narzędziem i jednocześnie tworzywem zastosowanym w edukacji opartej o eksperymentowanie i doświadczanie właśnie. Skutecznie wspomóże proces edukacji w bibliotece, który jest wyjątkowo ważny. Dlaczego edukacja powinna mieć miejsce w bibliotece? Istnieje kilka ważnych powodów.

Po pierwsze: WSPÓLNOTA

Jako miejsce uczenia się biblioteka to nie tylko zgromadzona w jednej przestrzeni wiedza czy dostęp do szerokich źródeł (np. Internet), ale przede wszystkim ludzie – w bibliotece nikt nie musi uczyć się sam. Zawsze jest towarzystwo i fachowa pomoc bibliotekarki czy bibliotekarza, co przy korzystaniu z nieznanego, „groźnego” urządzenia może być warunkiem koniecznym. Dodatkowo w bibliotece są też inni ludzie, a to oznacza możliwość uczestniczenia w zajęciach grupowych, wymiany doświadczeń i spostrzeżeń, szukania tego, co wspólne, czy eksperymentowania z tym, co nowe. A poczucia przynależności do grupy czy społeczności potrzebują zarówno dorośli, jak i dzieci (zagadnienie to zostanie szerzej omówione w części „Nurty w edukacji”) – sprzyja to wyzwaniu emocji, wzajemnemu motywowaniu i dzieleniu się.

Po drugie: BEZPIECZEŃSTWO

Jednymi z podstawowych zagrożeń, które wymieniane są wśród czynników hamujących procesy uczenia osób dorosłych, wcale nie są iloraz inteligencji, poziom wykształcenia czy zamożność, ale nieprzychylność otoczenia, brak zrozumienia i akceptacji wśród najbliższych oraz sąsiadów. Dlatego biblioteka, jako miejsce „oswojone” – w którym osoby nie są oceniane, krytykowane, gdzie znaleźć można pomysły, wiedzę i umiejętności, gdzie wreszcie jest klimat ciągłego uczenia się – będzie dobrym miejscem. Jeśli nawet użytkownicy biblioteki posiadają w domach tablety i inne urządzenia mobilne, to wiele osób może odczuwać obawy przed korzystaniem z nich – bo nie potrafią, bo zepsują, bo ktoś inny z nich korzysta. Tu, nie będąc ocenianymi, mogą próbować, popełniać błędy, samodzielnie i z innymi odkrywać świat.

Francuski antropolog Marc Augé wyróżnia miejsca antropologiczne i nie-miejsca. W antropologii kulturowej nie-miejsce określa się jako przestrzeń anonimową, z którą nie identyfikujemy się, która jest tylko etapem naszej „podróży”, przechodzimy przez nią – może to być dworzec kolejowy, ale też urząd. Natomiast miejsce

antropologiczne to takie, które jest „swoiste”, ma znaczenie, z którym się identyfikujemy – biblioteka jest takim miejscem, w nim i z nim tworzy się więzi i poszerza horyzonty.

Po TRZECIE: AKTYWNOŚĆ

Kiedy ktoś przychodzi do biblioteki po raz pierwszy, nie bardzo wie, co może w niej robić, oprócz wypożyczenia książki lub skorzystania z komputera czy czasopisma na miejscu. Tablety pozwalają na aktywność, ruch; uruchamiają pomysły, pozwalają na oswojenie się z nowym miejscem i innymi kreatywnymi, możliwymi działaniami.

Po CZWARTE: RÓWNOŚĆ

Jedną z wielkich barier w edukacji jest dostęp do zasobów. Oprócz tego, że czasem trudno wymyślić ciekawą aktywność z książką, komputerem czy tabletem, to zwyczajnie można nie mieć do nich dostępu. W tym ujęciu tablet, dostępny w komfortowej przestrzeni biblioteki, to darmowe „okno na świat”. Oddawanie tabletów do użytku osobom odwiedzającym bibliotekę, a także rozpowszechnianie informacji o dostępności i zaletach tych urządzeń, to jeden ze sposobów na wyrównywanie szans. Co więcej, świadome umożliwianie nauki i zabawy z wykorzystaniem tabletów oznaczać będzie włączanie osób i grup wykluczonych na przykład ze względu na płeć, wiek czy stan zdrowia. Jak wynika z badań Sugata Mitry (więcej na ten temat Czytelnik znajdzie w dalszej części artykułu), chłopcy są często lepiej przygotowani kulturowo do korzystania z urządzeń elektronicznych, natomiast dziewczynki trzeba do tego ośmielać – w bibliotece można to robić!

Na zakończenie rozważań poświęconych zastosowaniu tabletów w bibliotekach, warto podkreślić, że ich używanie ma być przede wszystkim śmiałe i odważne. Zachęcamy do eksperymentowania (samodzielnie i z innymi), dzielenia się refleksjami i odkryciami, zbierania wiedzy, teorii i planowania kolejnych zastosowań. Warto pamiętać, że tablet jest **narzędziem**, które ma nas i innych zbliżyć m.in. do nowych światów (np. aplikacja Mapa kosmosu), nowych kompetencji (np. nauka języków obcych, doskonalenie umiejętności rysowniczych) czy umożliwić zachowywanie przeszłości (np. aplikacje do tworzenia cyfrowych archiwów tradycji czy drzew genealogicznych). Tablet jest też **tworzywem** edukacji i rozwoju – dzięki korzystaniu z tabletów rozwijamy się manualnie oraz nabieramy śmiałości w korzystaniu z dóbr nowoczesności.

NURTY W EDUKACJI

O tabletach warto myśleć jako o źródle rozrywki, ale to trochę za mało, by oddać całą skalę możliwości tych urządzeń. Tablet to również wspaniałe i skuteczne narzędzie edukacji – zarówno takiej „klasycznej”, jak i edukacji przez zabawę, wspólną pracę, doświadczanie. Niezależnie od tego, o jakiej aplikacji mówimy, korzystanie z niej może być uczące.

Co ważne, „tabletowa edukacja” w bibliotece wpisuje się w nowoczesne trendy w pedagogice (szkoły demokratyczne, szkoły bez ocen, uczenie się bez nauczycieli) i andragogice (kształcenie ustawiczne, refleksyjna praktyka, uczenie się w działaniu). Artykuł ten nie ma na celu zaprezentowania wszystkich możliwych nurtów i teorii dotyczących uczenia się, ale warto zapamiętać dwa nazwiska – mogą Was inspirować i wesprzeć w świadomym, wspólnym z użytkownikami i użytkowniczkami, planowaniu korzystania z tabletów. W edukacji dzieci warto zwrócić uwagę na prace Sugata Mitry, natomiast w edukacji dorosłych – Davida Kolba.

Sugata Mitra – hinduski profesor związany z Uniwersytetem Newcastle w Wielkiej Brytanii, zajmuje się systemami w edukacji. W wielu miejscach na świecie prowadzi eksperymenty związane z samodzielnością dzieci w uczeniu się. Na pustyni na granicy Indii z Pakistanem czy w wiosce w Himalajach umieszcza komputery w przestrzeni publicznej, która jest dostępna dla i użytkowana przez dzieci. W Internecie można znaleźć jego wypowiedzi prezentujące zadziwiające wyniki badań (platforma TED.com – zachęcamy do zapoznania się, może na otwartym spotkaniu edukacyjnym w bibliotece?). Na przykład, w jednym z badań kilkunastoletniemu hinduskiemu chłopcu, który rzucił szkołę, 2 minuty zajęło odkrycie, że ekran

wmurowanego w ścianę komputera jest dotykowy (nigdy wcześniej nie widział takiego urządzenia), a 8 minut rozpoczęcie surfowania po Internecie. W szkole w północno-wschodnich Indiach dzieci, które nie były uczone języka angielskiego, zostawione z komputerem i płytami CD, na których znajdowały się instrukcje obsługi komputera, samodzielnie nauczyły się angielskiego w stopniu podstawowym (około 200 słów), by móc poznawać komputer i dalej się uczyć. Okazało się, że dzieci w wieku szkolnym (szkoła podstawowa) są w stanie uczyć się dzięki połączeniu z Internetem. Potrzebne są jednak do tego stymulacje wiedzy i inteligencji (komputer z odpowiednimi programami i dostępem do Internetu), ale też grupa – wszystkie te dzieci uczyły się bez pomocy dorosłych, ale w towarzystwie i przy dużym współudziale innych dzieci.

David Kolb – amerykański teoretyk metod uczenia się, znany z prac nad modelem uczenia przez doświadczenie. Dużo inspiracji dostarczył mu Kurt Lewin i rozpowszechnione przez niego modele dotyczące zmian czy uczenia się organizacji. Kolba uwzględnia różne możliwości i potrzeby uczenia się osób, związane np. z rozwinięciem różnych zmysłów, stąd różne style uczenia się (wzrokowy, czuciowy, słuchowy, kinestetyczny). Według tego teoretyka uczenie się zakłada obecność doświadczenia (odczuwanie i angażowanie się), refleksji nad tym doświadczeniem (obserwacja i refleksja), teorii wynikającej z tego doświadczenia poddanej refleksji lub podanej osobie uczącej z zewnątrz (analiza, myślenie) oraz zastosowania (działanie, skłonność do eksperymentowania). Ważne jest to, że w zależności od warunków i potrzeb, uczenie może się zacząć w dowolnym momencie. Jednak potrzebna jest obecność każdego z wymienionych elementów, by osoby dorosłe mogły się uczyć – dla jednych uczyć się znaczy przede wszystkim odczuwać, a dla innych obserwować, myśleć czy robić. W związku z tym Kolb wyróżnił style uczenia się, których różnorodność warto uwzględniać w planowaniu edukacji z tabletami:

- styl dywergencyjny (doświadczenie i obserwacja) – osoby preferujące ten styl uczenia się dostrzegają wiele możliwych rozwiązań jednego problemu, wykorzystują wyobraźnię, często mają liczne i szerokie zainteresowania, najchętniej uczą się w zespole, w kontakcie z innymi;
- styl asymilacyjny (obserwacja + myślenie) – osoby reprezentujące ten styl wyciągają wnioski na podstawie obserwacji i na jej podstawie tworzą teorie tłumaczące zjawiska (logiczne, analityczne). Preferują logiczne, uporządkowane wykłady, potrzebują czasu na myślenie, analizę i wnioskowanie;
- styl konwergencyjny (myślenie + działanie) – osoby uczące się w tym stylu szukają najlepszego rozwiązania problemu, wytrwale dążą do celu i nie boją się przy tym eksperymentowania. Analizują teorie, wybierając najbardziej odpowiednie;
- styl akomodacyjny (działanie + odczuwanie) – osoby preferujące ten styl kładą nacisk na praktyczne rozwiązania, które chcą aktywnie testować, często działają spontanicznie i ufają swojej intuicji.

Dlatego właśnie oddajemy do Państwa dyspozycji zarówno tablety, jak i scenariusze zajęć do poszczególnych aplikacji. Nie tylko po to, żeby stanowiły inspirację – „podpowiedź”, jak wykorzystać dany program. Zachęcamy również do tego, aby w czasie zajęć z tabletami przede wszystkim zadbać o to, aby wszyscy uczestnicy mogli się uczyć w dowolnym stylu: poprzez zabawę, w „tradycyjny sposób”, przez pracę nad jakimś zagadnieniem czy projektem.

Instrukcja obsługi urządzenia – „weźcie tablet, włączcie aplikację X i z niej skorzystajcie” – to za mało. Tylko część osób lubi zaczynać naukę od eksperymentowania, próbowania, poznawania nowości, natomiast inni potrzebują omówienia zagadnienia czy wykładu. Są też osoby preferujące spokojną rozmowę z innymi na temat aplikacji i takie, dla których całe zajęcia będą pozbawione sensu, o ile nie dowiedzą się, jak mogą dany program wykorzystać w swoim życiu (pracy, aktywności itp.).

Scenariusze zaproponowane w pakiecie skonstruowane są tak, żeby w realizowanych zajęciach brały udział wszystkie osoby – nie tylko aktywnie, ale i z pożytkiem – niezależnie od tego, jaki styl uczenia się reprezentują. Od Was, użytkowników i użytkowniczek tabletów, zależy, czy nowe urządzenia trafią do szuflady, staną się kolejną „konsolą” do gier czy też przemienią się w ważne narzędzie pracy z czytelnikami i użytkownikami bibliotek. Tego ostatniego Wam życzymy!



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/>