

Viața bibliotecii

Atelier profesional la Biblioteca Centrală Universitară

de Manuela Zănescu

În perioada 24-25 mai, la Biblioteca Centrală Universitară "Eugen Todoran", i-am avut invitați la un atelier de lucru profesional pe Else Helene Norheim, Anne Lise Eng, Siri Anne Pihlstrøm și Tore Olavson Buarøy, bibliotecari de la Østfold University College din Norvegia. Agenda atelierului de lucru a cuprins temele *Library services* - în care fiecare biblioteca s-a prezentat accentuând serviciile pe care le face pentru publicul său și *Information literacy* - unde ne-au fost prezentate instrumente digitale pe care să le utilizăm la cursurile de prezentare.

La această activitate, desfășurată în Aula bibliotecii, au participat 18 bibliotecari din BCUT. Agenda evenimentului a cuprins o serie de prezentări făcute de cei 4 bibliotecari din Norvegia și de către 6 dintre bibliotecarii instituției gazdă.

Colegii noștri norvegieni și-au început expunerile prin prezentarea bibliotecii universității din care fac parte. Østfold University College se află în partea de sud-est a Norvegiei, între Oslo și granița cu Suedia. Universitatea are două locații, Halden și Fredrikstad, fiecare dintre acestea având o bibliotecă. Else Helene Norheim, șefa departamentului, a fost cea care a făcut prezentarea generală și de la care am aflat că ges-

tionează o colecție de carte de 125.000 de exemplare și un număr de 18 angajați, în cele două locații:

- Fredrikstad - Facultatea de Medicină și Studii Sociale, Facultatea de Inginerie, Academia Norvegiană de Teatru.
- Halden - Facultatea de Informatică, Facultatea de Științe Sociale, Facultatea de Business, Facultatea de Limbi Străine, Facultatea de Științele Educației.

Bibliotecarii, pe lângă serviciile curente de împrumut, se ocupă de instruirea utilizatorilor. În acest sens organizează cursuri de căutare și regăsire a informației, de evaluare a resurselor bibliografice și de scriere academică pentru studenții universității. În desfășurarea acestor cursuri, folosesc metode moderne de implicare a participanților, pornind de la constatarea că noile tehnologii ale informației sunt de-acum parte a vieții de zi cu zi. Toată tehnologia ne ajută să ne documentăm, să ne conectăm, să urmărim filme, să ascultăm muzică, este parte integrată a existenței noastre.

În cea de-a doua zi de lucru am asistat la prezentarea instrumentelor digitale pe care colegii noștri norvegieni le utilizează la cursurile organizate pentru studenți. Așa cum mărturiseau și bibliotecarii din BCUT, aceasta a fost partea cea mai incitantă a atelierului de lucru. Fiecare participant, a putut să exerseze, pe laptopul propriu, aceste instrumente digitale.

Prezentarea a urmărit să ne aducă în atenție cele mai folosite instrumente educaționale pentru implicarea cursanților: Socrative, Mentimeter, Quizizz, Kahoot, Poll Everywhere, Padlet și Jing, pe care le-au selectat din multitudinea de metode digitale de evaluare. Majoritatea dintre aplicațiile de mai





sus pot fi instalate pe computerul personal, laptop, tabletă sau chiar pe telefon. Avantajul punerii în practică a instrumentelor digitale este că eficientizează și dinamizează procesul didactic, implicând toți cursanții.

Jing - este un produs gratuit oferit de TechSmith, cu ajutorul căruia se pot captura imagini și se pot face animații ori filmulețe distribuite ulterior pe internet. Se folosește la cursuri ca suport vizual pentru materialele prezentate și pentru evaluare. *Socrative* - poate fi folosit pentru a crea teste simple și pentru a le aplica în timpul cursului. Avantajul utilizării acestui instrument de lucru la clasă este că oferă un procentaj al răspunsurilor primite, oferind, astfel, posibilitatea de a stabili, la nivelul clasei, dacă subiectul predat a fost înțeles și în ce măsură. *Poll Everywhere* - permite profesorilor feedback la lecția predată. Răspunsurile date de studenți se pot vedea în timp real. *Mentimeter* - creează premiza unor întâlniri în care audiența este implicată. Este un serviciu web care funcționează pe orice instrument de lucru iPhone, Android, Windows & Mac, cu condiția conexiunii la internet.

Padlet - poate fi folosit cu succes pentru a realiza proiecte de colaborare și brainstorming.

Kahoot - este o platformă web gratuită, bazată pe jocuri care fac procesul de învățare plăcut și ușor. Găsim aici o colecție de întrebări pe subiecte de interes, create de profesori, studenți și oameni de afaceri la care se poate afla răspunsul în timp real.

Quizizz - are același rol ca și Kahoot. Întrebările apar pe ecranul fiecărui student, la fel și răspunsul corect. Poate fi folosit pe orice suport electronic utilizând un browser.

Toate mijloacele digitale despre care am aflat, cu ocazia atelierului profesional, sunt gratuite, pot fi ușor instalate, foarte simplu de folosit, nu necesită cunoștințe avansate de utilizare a computerului. Avantajul aplicării, în timpul unei

expunerii, este că implică auditoriul și arată măsura în care sunt sau nu înțelese și însușite cunoștințele transmise de către profesor.

Ce am învățat? Că menirea bibliotecarului, dintr-o bibliotecă academică, depășește granița depozitului de carte, că el trebuie să fie mereu informat și la curent cu noile tehnologii pentru a putea să facă față cerințelor utilizatorilor, și, mai cu seamă, pentru a putea să instruiască utilizatorii. Aceste mijloace de evaluare și de activare a cursanților ne ajută să facem prezentările mult mai atrăgătoare și mai dinamice, motivează publicul și îi captează atenția. Programul s-a încheiat cu o vizită în centrul orașului și cu promisiunea, din ambele părți, că vom continua seria de ateliere de lucru și anul viitor.

