

# *În sprijinul bibliotecarilor!*



## **Cum verificăm veridicitatea informației găsite pe Internet?**

Pentru a veni în ajutorul bibliotecilor, în special a bibliotecilor locale, **Grupul Impact** a decis să creeze un set de instrumente de lucru utile pentru breasla bibliotecarilor, care să poată fi folosite cu succes și să ajute la bunul mers al acestor instituții. Acest material reprezintă punctul de vedere și experiența personală a membrilor Grupului Impact. Cu siguranță, există și alte abordări posibile ale subiectului. **Grupul Impact** intenționează să ofere bibliotecarilor din bibliotecile mici și mijlocii un material concis și practic, util în munca zilnică.

Dorim să cunoaștem opiniile celor care au parcurs acest material, măsura în care a fost de folos, eventualele sugestii și observații, care pot contribui la apariția unei ediții îmbunătățite. Prin urmare, deoarece pentru noi reacția celor care vor parcurge lucrarea de față este foarte importantă, așteptăm impresiile la adresa de e-mail: [grup\\_impact@yahogroups.com](mailto:grup_impact@yahogroups.com).

Trăim într-o societate bazată pe informație, numită generic *societate informațională și a cunoașterii*. Omul dorește să ajungă la informație cât mai repede, mai precis și, dacă este posibil, fără să se deplaseze. Se pare că Internetul este instrumentul perfect care poate îndeplini aceste cerințe. În fața avalanșei de informație oferită de Internet am putea spune că bibliotecile nu au nicio șansă, rafturile cu cărți devenind complet insuficiente, comparativ cu cea mai mare bază de date a omenirii, World Wide Web, pe scurt WWW. E o concluzie aparentă, deoarece pentru un utilizator, Internetul oferă și destul de multe capcane sau surprize neplăcute. Nu tot ceea ce găsim în mediul virtual este de calitate, veridic sau corect. Cineva trebuie să ofere informație "certificată" din punct de vedere al corectitudinii și chiar a sursei și, de asemenea, cineva trebuie să-și facă o preocupare constantă din a-i îndruma și eventual a-i asista pe utilizatori în (re)găsirea informației utile. Și cine este mai îndreptățit, abilitat și legitimat să facă aceasta dacă nu Biblioteca? Bibliotecarul trebuie să dovedească, în acest sens, abilități de *căutare, sintetizare, evaluare și filtrare continuă* a informației din Internet și pentru a oferi celor interesați referințe de calitate.

Care ar trebui să fie instrumentele pe care un bibliotecar, în mod special, sau orice persoană interesată de informație veridică, trebuie să știe să le folosească? Există multe biblioteci mari din străinătate pentru care evaluarea informației online constituie obiectul unor studii speciale, realizând adevărate cercetări în acest domeniu.

Fără a avea pretenția că epuizăm acest subiect, foarte vast și care ar trebuie să necesite mult mai mult spațiu, dorim să prezentăm câteva abordări ale acestui subiect.

La Universitatea Stanford, în cadrul Laboratorului pentru Tehnologii Persuasive (Stanford Persuasive Technology Lab), funcționează de mai mulți ani un colectiv - proiect de studiere a credibilității în spațiul Web (Stanford Web Credibility Research <http://credibility.stanford.edu/>).

De asemenea, informații interesante găsim pe site-ul Bibliotecii Universității Cornell <http://olinuris.library.cornell.edu/ref/research/webcrit.html> unde se prezintă criteriile de evaluare a unei pagini web, după Kapoun, Jim. "Teaching undergrads WEB evaluation: A guide for library instruction." C&RL News (July/August 1998): 522-523.

O modalitate foarte simplă și eficient prezentată este prezentată de Health Sciences Library, University of North Carolina at Chapel Hill pe pagina <http://www.hsl.unc.edu/Services/Tutorials/eval/Index.htm>

În ceea ce privește studiile românești, putem evidenția cercetarea „Fiabilitatea informațiilor din Internet și credibilitatea paginilor Web” (<http://www.timsoft.ro/ejournal/fiabilitate-info.html>) realizată de prof. dr. Mihai Jalobeanu, cercetător, și, cu precădere, manualul de **Dezvoltarea Serviciilor de Bibliotecă**, scris de doi specialiști de valoare, dr. Hermina Anghelescu și dr. Liviu-Iulian Dediu, în care un capitol special este dedicat criteriilor de evaluare a informației existente în Internet. Pentru orice bibliotecar modern, cunoașterea și, mai ales, aplicarea celor cuprinse în acest manual este obligatorie pentru dezvoltarea lui profesională în pas cu *era informației*.

Evident, toate metodele de evaluare a paginilor web au la bază niște **criterii**. Acestea diferă de la cercetător la cercetător, însă, nu numărul lor este cel mai important, ci rigurozitatea cu care le aplicăm atunci când căutăm informație în Internet și felul în care interpretăm datele din paginile respective.

Vom prezenta **cinci criterii mai importante**, preluate după Jim Kapoun, de pe site-ul Bibliotecii Universității Cornell, specificând că ele pot ajunge până la zece, conform studiilor realizate de dr. Anghelescu și Dediu:

1. **Acuratețe.** Este esențial ca autorii sau instituțiile care gestionează pagina care ne interesează să fie trecuți într-un loc vizibil și să existe date de contact pentru aceștia.
2. **Autoritate.** Pagina trebuie să conțină informație furnizată de autori credibili, domeniul sub care este înregistrată reprezentând un indiciu important în acest sens (.edu, .gov, .org, sau .net)
3. **Obiectivitate.** Pagina web trebuie să furnizeze informație precisă, corectă, nedistorsionată și care poate fi verificată și din alte surse.
4. **Actualizare.** Analizăm pagina dacă este actualizată cu regularitate și la zi și dacă legăturile din pagină sunt funcționale.
5. **Accesibilitate.** Constatăm dacă informația se poate vedea în întregime – nu este limitată de taxe, de un anumit browser, de echipamente software speciale etc.

Aplicarea acestor criterii nu este suficientă, pentru o documentare corectă în Internet. Specialiștii de la Biblioteca de Științe Medicale a Universității North Carolina ne oferă **etapele** pe care trebuie să le urmăm atunci când dorim o cercetare eficientă

(<http://www.hsl.unc.edu/Services/Tutorials/eval/steps.htm>).

1. Alcătuirea unui plan inițial de lucru
2. Alegerea un subiect potrivit cu necesitățile noastre
3. Realizarea unei prime căutări în Internet
4. Rafinarea căutării cât și a subiectul ales
5. Identificarea surselor „cheie”, esențiale în derularea cercetării
6. Studiarea surselor „cheie”
7. Integrearea notele și ideilor culese în produsul final

8. Alegerea mediului de lucru conform intenției autorului de a-și prezenta produsul final (Word pentru documente printate, HTML pentru pagini web, PowerPoint pentru prezentări etc)

Legătura web prezentată mai sus conține mult mai multe detalii utile reprezentând un ajutor deosebit, mai ales pentru cei nefamiliarizați suficient cu munca de documentare.

Există o analogie între Internet și biblioteca tradițională. Chiar dacă, aparent, informația în Internet pare ne-organizată, există reguli prin care ea este stocată și după care se face apoi regăsirea. Se pare că bibliotecarului, care are importanta și frumoasa sarcină să îndrume cititorul prin labirintul de rafturi cu cărți al unei biblioteci, îi revine și complexa misiune de a-l asista în regăsirea informației existente în universul virtual al Internetului. Totul este să o facă conștient de menirea sa și pe deplin pregătit pentru marea provocare care o reprezintă Internetul pentru această profesie.

#### **Webliografie:**

- <http://voxpública.realitatea.net/life/internetul-nu-se-cite%C8%99te-din-scoar%C8%9Ba-n-scoar%C8%9Ba-16832.html>
- [http://www.lesley.edu/library/guides/research/evaluating\\_web.html](http://www.lesley.edu/library/guides/research/evaluating_web.html)
- <http://olinuris.library.cornell.edu/ref/research/webcrit.html>
- <http://21cif.com/tutorials/micro/mm/accuracy/>
- [http://www.media-awareness.ca/english/resources/educational/teaching\\_backgrounders/internet/web\\_as\\_research\\_tool.cfm](http://www.media-awareness.ca/english/resources/educational/teaching_backgrounders/internet/web_as_research_tool.cfm)
- <http://credibility.stanford.edu/>
- <http://www.hsl.unc.edu/Services/Tutorials/eval/Index.htm>

Pentru orice informații referitoare la acest material puteți contacta:

*Corina Ciuraru – Grupul Impact*  
*Biblioteca Județeană „Panait Istrati” Brăila*  
*corina\_ciuraru@bjbraila.ro*  
*tel: 0239619688*

## În siguranță, pe internet

Pentru a veni în ajutorul bibliotecilor, în special a bibliotecilor locale, **Grupul Impact** a decis să creeze un set de instrumente de lucru utile pentru breasla bibliotecarilor, care să poată fi folosite cu succes și să ajute la bunul mers al acestor instituții. Acest material reprezintă punctul de vedere și experiența personală a membrilor Grupului Impact. Cu siguranță, există și alte abordări posibile ale subiectului. **Grupul Impact** intenționează să ofere bibliotecarilor din bibliotecile mici și mijlocii un material concis și practic, util în munca zilnică.

Dorim să cunoaștem opiniile celor care au parcurs acest material, măsura în care a fost de folos, eventualele sugestii și observații, care pot contribui la apariția unei ediții îmbunătățite. Prin urmare, deoarece pentru noi reacția celor care vor parcurge lucrarea de față este foarte importantă, așteptăm impresiile la adresa de e-mail: [grup\\_impact@yahoo.com](mailto:grup_impact@yahoo.com).

Atât formal - "... în cadrul societății informației, biblioteca are rol de importanță strategică" Legea nr. 334/2002 a bibliotecilor, republicată, Art.1, lit. a) - cât și practic - *Fundația "Bill & Melinda Gates" alocă fonduri pentru informatizarea a 1500 biblioteci publice prin înființarea centrelor de internet cu acces public gratuit, din care, peste 90% în mediul rural* - BIBLIOTECA PUBLICĂ a devenit o prelungire a informațiilor aflate pe internet, cu bune și cu rele, o cale de acces a acestora către marele public. Poate - și trebuie? - BIBLIOTECA să filtreze aceste informații în drumul lor către diverse categorii de utilizatori? Noi tindem să răspundem cu DA la ambele întrebări!

Asociația "Salvați copiii" face numeroase eforturi pentru a-i proteja pe adolescenți și copii de pericolele care există atunci când explorează internetul, iar aceste eforturi trebuie asumate și multiplicare inclusiv de către bibliotecile publice.

Conform datelor publicate pe site-ul propriu al asociației, " ... În 2008, existau în România 12 milioane de utilizatori (ai internetului), țara noastră plasându-se pe locul 10 în Europa, din care 5 milioane având o conexiune proprie permanentă la Internet. Gradul de cunoaștere a riscurilor, însă, rămâne la un nivel foarte scăzut, dezbaterile cu copiii, părinții și profesorii în câteva școli din București, Iași și Timișoara arătând cât de vulnerabili în fața riscurilor sunt, în special, copiii între 6 și 13 ani.

*Un studiu realizat în Statele Unite și publicat în 2006 a relevat faptul că:*

- 1 copil din 7 primește pe Internet (inclusiv telefonul mobil) mesaje nesolicitate de natură sexuală;
- 1 copil din 11 este victimă a hărțuirii și amenințării pe Internet;
- 4% dintre copii au declarat că li s-au cerut fotografii nud;
- 1 adolescent din 3 comunică pe Internet cu persoane necunoscute."

De fapt, educația copilului presupune, de la cele mai mici vârste, urmărirea grupului de prieteni, de tovarăși de joacă, apoi de alegerea cărților pe care le citește (cunoașteți cu toții cât de uzate sunt anumite pasaje din Donna Alba a lui Gib Mihăescu, sau din Accidentul, ori din Orașul cu salcâmi ale lui Mihai Sebastian, sau din Maurice Druon – Regii blestemați, L. Rebreanu – Ion, C. Petrescu – Ultima noapte ..., Alfred Muset – Gamiani sau Noaptea plăcerilor ...), dublate – sau înlocuite – de filmele violente și programele de o calitate îndoielnică ale televiziunilor. Și, cu siguranță, mai nou, a timpului petrecut în fața calculatorului, cu jocuri sau navigare pe internet.

Dacă am învățat până acum să îi ferim pe copii de celelalte "primejdii", internetul este o necunoscută pentru cei mai mulți dintre părinți. Am putea sintetiza avantajele și dezavantajele utilizării internetului și, implicit, a calculatorului, în tabelul următor:

<b>Funcție</b>	<b>Avantaje</b>	<b>Dezavantaje</b>
Comunicare	Cost redus, indiferent de distanță Cu imagine și sunet, pe webcam	Reduce limbajul Falsă socializare Falsă încredere în sine Limitare la comunicarea / relaționarea virtuală Pornografie on-line Abuz
Informare	Rezultate foarte rapide și foarte diverse	Rezultate neverificate, de multe ori inexacte sau în mod voit, false / dezinformare, denigrare
Viață socială	Modalitate de gasire a unui partener / tovarăș	Identitate înșelătoare (falsă identitate), abuz, insultă, denigrare: Relație agresor - victimă
Servicii	Plata facturilor on-line Achiziții on-line Locuri de munca Servicii medicale on-line Promovarea comunității, a propriei activități	Produce contrafăcute Reclamă înșelătoare Escrocherii (tombolă, tichete) Abuz
Învățare	Suport pentru lecții Proiecții 3D Ediții electronice Îmbunătățirea cunoștințelor generale	Pierderea deprinderii de a studia materialul inițial
Deprindere / dezvoltare a unor abilități	Reacție rapidă, promptă Gândire analogică Web design Prezentări Power Point – esență, concizie Grafică, pictură pe calculator Administrare site-uri	Modele greșite: violență, pornografie, încurajarea de relații <sup>le</sup> sexuale ocazionale, cu necunoscuți Abuz
Relaxare	Jocuri on-line Filme Muzică	Dependență – afecțiuni psihice și fizice Pornografie Nerespectarea drepturilor de autor

După cum se vede, avantajele, ca și dezavantajele (Informare incorectă – Dependență – Pornografie) nu sunt deloc de neglijat; și atunci, problema care se pune este cum anume am putea reduce, până la eliminare, dezavantajele. Iar soluțiile sunt INFORMAREA și PREVENIREA utilizatorilor. Informarea făcută de către bibliotecar și cadre didactice, de către părinți, ONG-uri de profil, prieteni corect informați și prevenirea, prin restricționarea accesului la site-urile nocive grupei de vârstă respective și a timpului de utilizare a calculatorului. Toate acestea pornind de la realitatea că, în fapt, Internetul este o prelungire în sistem virtual a acelorași funcții pe care Biblioteca și le-a asumat dintotdeauna:

- de formare (educare)
- de instruire / formare continua / școala după școală
- de informare
- de comunicare/socializare.

Și rolul părinților, din acest punct de vedere, este esențial, nu atât în sensul cenzurării accesului copiilor la Internet, cât, mai ales, în aplicarea unor reguli stabilite prin dialog și a căror importanță este conștientizată și consimțită de către copii.

La adresa <http://www.safernet.ro/lectii/html/etusivu.htm> e prezentat serviciul online “Tineri in siguranta pe Internet”. Serviciul conține benzi desenate și un ghid de utilizare a Internetului. Site-ul se adresează atât elevilor din cursul primar și gimnazial, cât și profesorilor, părinților și tutorilor legali.

Tineri în Siguranță pe Internet a fost tradus și adaptat în limba română prin programul Microsoft Parteneri pentru Educație, cu sprijinul organizației Salvați Copiii, Ministerului Educației,

Cercetării și Tineretului, Inspectoratului General al Poliției Române și Centrului Focus (Centrul Român pentru Copii Dispăruți și Exploatați Sexual).

Ziua Europeană a Siguranței pe Internet este un eveniment anual, care are loc în peste 60 de țări de pe toate cele 5 continente – incluzând toate cele 27 de țări membre ale Uniunii Europene – în luna februarie. Este organizată de Insafe, rețeaua europeană de siguranță a Internet-ului. Ziua Siguranței pe Internet 2011 are tema: „Gândește înainte să postezi!”. Odată ce o imagine este postată on-line, este greu, dacă nu chiar imposibil să o mai iei înapoi și oricine o poate vedea. Obiectivul nu este să împiedicăm tinerii să folosească aceste site-uri, ci să îi constientizăm asupra riscurilor care pot apărea prin împărtășirea informațiilor personale on-line și să-i încurajăm să mențină controlul asupra identității lor on-line, prin gândirea cu precauție asupra consecințelor. 2011 este al treilea an consecutiv când Ziua Siguranței pe Internet se marchează și în România.

În bibliotecile publice din județul Iași, în anul 2009, când prima rundă de 25 de biblioteci urmau să deschidă centrele de internet cu acces public gratuit, Biroul de Coordonare metodică al Bibliotecii Județene "Gh. Asachi" Iași, în parteneriat cu Organizația "Salvați copiii" au organizat o caravană care s-a deplasat la bibliotecile publice unde au promovat viitoarele centre de internet și au prezentat în fața copiilor și a părinților – separat – probleme legate de utilizarea calculatorului și a explorării internetului. Pentru copii expunerea a fost făcută de voluntari de la liceele din Iași, care le-au vorbit "pe limba lor", iar pentru adulți, de către un psiholog și metodistii Bibliotecii județene

Promovarea centrelor de internet a fost necesară pentru că media, cadrele didactice, administrația locală, o parte dintre bibliotecari (în general vechea gardă și cei neinformați):

- pun semnul egal între biblioteca și documentele pe suport material ;
- prezintă internetul ca pe o alternativă (ori /ori) a lecturării documentelor pe suport material;
- concluzionează că accesul la internet duce la scăderea drastică a gradului de utilizare a bibliotecii

Pentru bibliotecile publice din Iași, această activitate a fost o continuare a programelor de formare profesională pe structura:

- Caravana cu specialiști la 15 – 20 biblioteci, pe o temă de interes public, pentru testarea comunităților (2 luni);
- Formarea celor 100 de bibliotecari publici în serii de câte 15 – 20 participanți (2 săptămâni)
- Activități în comun – bibliotecar / specialiști ONG (2 luni)
- Activități organizate de către bibliotecari, în general fără suportul specialiștilor ONG, dar monitorizate de către aceștia (12 – 18 luni)

Activități la care s-a utilizat și promovat intens informația de pe internet:

2006 – în colaborare cu Agenția Națională Antidrog (ANA) și Centrul de Prevenire, Evaluare și Consiliere Antidrog (CPECA) Iași, Proiectul "Fii informat, fii câștigat" – drogurile licite și ilicite

2008 – în colaborare cu Spitalul Sf. Spiridon și medicii de familie, Proiectul "Află că ești bine" pentru prevenirea cancerului de sân și col uterin

2009 – în colaborare cu Salvați copiii, Positive media, Focus, Proiectul "Sigur.Info" – siguranța navigării pe internet.

Date contact:

Mihail Grinea – *Grupul Impact*,  
Biblioteca Județeană "Gh. Asachi" Iași  
e-mail: mihail\_grinea@yahoo.com,  
tel. 0758111499

## **Ludotecă / Jucăriotecă**

Pentru a veni în ajutorul bibliotecilor, în special a bibliotecilor locale, **Grupul Impact** a decis să creeze un set de instrumente de lucru utile pentru breasla bibliotecarilor, care să poată fi folosite cu succes și să ajute la bunul mers al acestor instituții. Acest material reprezintă punctul de vedere și experiența personală a membrilor Grupului Impact. Cu siguranță, există și alte abordări posibile ale subiectului. **Grupul Impact** intenționează să ofere bibliotecarilor din bibliotecile mici și mijlocii un material concis și practic, util în munca zilnică.

Dorim să cunoaștem opiniile celor care au parcurs acest material, măsura în care a fost de folos, eventualele sugestii și observații, care pot contribui la apariția unei ediții îmbunătățite. Prin urmare, deoarece pentru noi reacția celor care vor parcurge lucrarea de față este foarte importantă, așteptăm impresiile la adresa de e-mail: [grup\\_impact@yahoo.com](mailto:grup_impact@yahoo.com).

Cunoaștem cu toții rolul important al bibliotecii publice de a oferi spațiu pentru socializare, sau rolul pe care îl are de protecție socială, ca unică instituție *civilizatoare* de informare, de educare, de instruire. La fel cum, mai știm și importanța învățării prin joc, de la cele mai fragede vârste. După un schimb de experiență prin țară împreună cu ai mei colegi de la bibliotecile publice din județ, în anul 2002 a fost înființat serviciul de împrumut pentru jocuri și jucării în mai multe biblioteci comunale din județul Iași, printre care Popricani, Strunga, Moțca. Un an mai târziu, în numărul 4 al Breviarului metodic editat de Compartimentul de Coordonare metodică, colega Mihaela Tănasă, de la Biblioteca comunală Popricani, publică un articol din care vă prezint următorul citat:... "Unele țări occidentale au înființat ludoteci, spații special amenajate în care copilul mic este familiarizat cu practicile lecturii, cu cărți și reviste. Aceste ludoteci au apărut și la noi în țară, în orașele mari bucurându-se de un real succes. Este cazul filialei pentru copii a Bibliotecii Județene Brașov, care poate fi privită ca un etalon din acest punct de vedere, ea oferind celor mici un spațiu generos, special amenajat, care pune la dispoziție pe lângă cărți și reviste, jucării și câteva calculatoare cu jocuri și programe speciale pentru copii.

Ideea de a înființa în mediul rural o *Jucăriotecă*, serviciu special destinat copiilor sub 6 ani cu scopul de a oferi sub formă de împrumut la domiciliu jucării, jocuri și cărți, a părut inițial o utopie, un lucru nerealizabil, pentru ca ulterior, după o analiză obiectivă să desprindem o serie de argumente care pledau cu prisosință în favoarea ei. Singurul contraargument era efortul suplimentar, deloc de neglijat, al bibliotecarului.

Din seria de argumente favorabile am putea menționa: educarea timpurie a viitorilor utilizatori cu scopul evitării insucceselor școlare, socializarea copilului și familiarizarea cu biblioteca și, implicit, cu cartea, oferirea unor șanse copiilor care provin din familii lipsite de posibilități, accesul la un spațiu în care învață prin joc, cu plăcere și fără efort.

De asemenea, analiza financiară s-a dovedit a fi extrem de favorabilă, bugetul necesar înființării acestui nou serviciu fiind extrem de redus, putând fi exploatate alte resurse, neapelând la bugetele locale care sunt mai mult decât austere.

Donațiile de la diverse organizații, care au ca tematică de lucru protecția copilului, ar putea constitui o importantă resursă, consolidarea relațiilor cu acestea realizându-se prin organizarea de manifestări culturale în colaborare. Prin sensibilizarea membrilor comunității se pot obține donații importante, implicând în acest proces întreaga comunitate.

După această analiză mai mult intuitivă, am demarat în cadrul Bibliotecii Popricani acest proiect în primul rând prin conlucrarea cu Serviciul de asistență socială din cadrul Primăriei Popricani, reprezentat de D-na Croitoru Crina, lucrător social, și prin organizarea de activități culturale în colaborare cu diverse organizații nonguvernamentale dintre care: Organizația World Vision, Fundația Iosif, Organizația Holt și Direcția Generală de Protecție a Copilului Iași.

Efectele nu au întârziat să apară, Fundația Iosif donând primele 50 de jocuri, urmată apoi de Fundația World Vision care donează un număr de 40 de jucării, de Fundația Adăpost, de fostul Centrul de Plasament Popricani și nu în ultimul rând de persoane particulare receptive la această idee, care au oferit jocuri, jucării și cărți ce nu le mai erau de folos copiilor lor.

La ora actuală, după aproximativ un an de la debut, *Jucărioteca* deține un fond de peste de 400 unități, așezate într-un mobilier adecvat, acoperit cu autocolante în culori vii, care duce la înviorarea întregii încăperi, conferindu-i un sentiment de familiaritate. Cele 400 de unități însumează: jucării, jocuri diverse, cărți din material rezistent cu imagini interesante, cărți de colorat și o autostradă înconjurată de pomi și verdeață, pe care se desfășoară un impresionant raliu care constituie deliciul publicului.

Prin prezența *Jucăriotecii*, biblioteca iese din tradițional, din tiparele obișnuite, câștigând multă culoare și multă viață. Organizată în mod complementar, *Ora de povești* devine prima apropiere de lectură, bazată la început pe imagine și auz. Această inițiere progresivă în care predomină jocul, dezvoltă memoria auditivă și asimilarea unui limbaj adecvat nivelului lor de înțelegere, îi pregătește pe copii pentru școală și dialog, dezvoltându-le abilități de comunicare.

Este necesar ca la o anumită perioadă de timp de la înființarea acestui nou serviciu, să analizăm în mod cât mai obiectiv în ce fel au fost influențați parametrii de activitate ai bibliotecii și dacă *Jucărioteca* a avut impactul dorit asupra comunității locale. La împlinirea unui an de la apariția *Jucăriotecii* putem evidenția următoarele concluzii:

- biblioteca s-a îmbogățit cu un număr de peste 100 de utilizatori copii, cu vârste cuprinse între 3 și 6 ani. Este bine știut faptul că indicatorul cel mai important în analiza activității este indicele de cuprindere, acest serviciu influențând în mod pozitiv o creștere destul de substanțială a acestuia.
- se observă și o creștere ușoară a numărului de adulți, în special femei casnice și șomeri. Atragerea adulților spre bibliotecă prin intermediul *Jucăriotecii*, chiar dacă nu este spectaculoasă merită a fi menționată cu atât mai mult cu cât aceasta se realizează printr-un proces de educație care se derulează în sens invers. Știm cu toții că părinții îl învață pe copil, îi îndreaptă primii pași spre bibliotecă... dar oare inversarea procesului nu este valabilă? Copiii preșcolari vizitând biblioteca în mod regulat, își informează părinții despre jucăriile, jocurile și cărțile frumos ilustrate și, trimițându-i spre bibliotecă, se implică involuntar într-un important proces educațional. Așadar părinții ajung în bibliotecă prin intermediul copiilor, realizându-se primul pas și cel mai important: trezirea curiozității, transformarea adulților în fideli utilizatori, fenomenul fiind condiționat și de tactul și diplomația care ne caracterizează, de modul cum știm să ne *vindem produsele*. Prin oferta *Jucăriotecii*, este acoperit un segment deosebit de important din publicul non-utilizator, se clădesc și se consolidează bazele educației viitorilor beneficiari ai bibliotecii.
- apare o creștere importantă a unităților de inventar difuzate și la clasa CZU 78/79, unde de la 60 de unități, s-a ajuns la aproximativ 500 unități.

Efectele pozitive pe care le-am desprins din aceste câteva concluzii ne îndreptătesc să privim noul serviciu ca pe o posibilitate de a revigora și de a aduce un suflu proaspăt întregii noastre activități.

Ar mai fi un lucru important de menționat: acest proiect s-a bazat inițial pe trei caracteristici, și anume: Obligativitate, Investiție și Continuitate. Obligativitatea se bazează în primă fază pe propria intuiție și pe părerile și sfaturile unor persoane de încredere; Investiția este o caracteristică pe care trebuie să o atribuim oricărui proiect, pentru că în general rezultatele apar în timp; Continuitatea, adică regularitate pe o perioadă lungă de timp, este o caracteristică extrem de importantă pentru că face cunoscute serviciile bibliotecii prin distribuirea, de exemplu, în mod periodic, a unor foi volante. Continuitatea este valoroasă nu numai pentru că face cunoscute serviciile bibliotecii, ci pentru că atrage după sine recunoașterea acestora de către populația localității. Recunoașterea publică este valoroasă la rândul ei pentru credibilitate, iar credibilitatea este prețioasă pentru materializarea ideii ce a stat la baza acestui proiect.

Caracteristicile pe care le-am enumerat mai sus reprezintă, de fapt principiile de bază ale marketingului, principii esențiale pentru reușita proiectelor pe care ni le propunem, principii generale

care se verifică pe orice tip de proiect și pe care trebuie să ni le însușim chiar dacă suntem bibliotecari *la țară*.” (în biblioteci mici).

Date de contact:

Mihaela Tănasă, Biblioteca comunală Popricani, jud. Iași

e-mail: [mihaela.tanasa@yahoo.com](mailto:mihaela.tanasa@yahoo.com)

Web: <http://bibliotecapopricani.wordpress.com/>

Florentina Ureche, Biblioteca comunală Strunga, jud. Iași

e-mail: [biblioteca\\_strunga@yahoo.com](mailto:biblioteca_strunga@yahoo.com)

web: <http://bibliotecamotca.blogspot.com/>

Mioara Chiriac Biblioteca comunală Moțca, jud. Iași

e-mail: [motca\\_biblioteca@yahoo.com](mailto:motca_biblioteca@yahoo.com)

Web: <http://bibliotecamotca.blogspot.com/>

## Introducerea jocurilor pe computer în biblioteci – Prezentare generală a studiului

Pentru a veni în ajutorul bibliotecilor, în special a bibliotecilor locale, **Grupul Impact** a decis să creeze un set de instrumente de lucru utile pentru breasla bibliotecarilor, care să poată fi folosite cu succes și să ajute la bunul mers al acestor instituții. Acest material a fost creat la sugestia Grupului Impact de către echipa IREX Washington, DC. Cu siguranță, există și alte abordări posibile ale subiectului. **Grupul Impact** intenționează să ofere bibliotecarilor din bibliotecile mici și mijlocii un material concis și practic, util în munca zilnică.

Dorim să cunoaștem opiniile celor care au parcurs acest material, măsura în care a fost de folos, eventualele sugestii și observații, care pot contribui la apariția unei ediții îmbunătățite. Prin urmare, deoarece pentru noi reacția celor care vor parcurge lucrarea de față este foarte importantă, așteptăm impresiile la adresa de e-mail: [grup\\_impact@yahogroups.com](mailto:grup_impact@yahogroups.com).

### Jocurile și dezvoltarea copiilor

Jocurile sprijină educația și pot fi asociate cu standardele de alfabetizare pentru a demonstra că reprezintă o oportunitate pentru îmbunătățirea abilităților de citire, rezolvare a problemelor și angajare în învățare.<sup>1</sup>

Studiile au demonstrat că jocurile pe calculator pot conduce la mai multe rezultate pozitive pentru fete și băieți:<sup>2</sup>

- Încrederea în utilizarea calculatorului pe baza experienței de jocuri poate afecta și **succesul fetelor în rezolvarea problemelor**. Din observările privind fetele care jucau jocuri pe calculator și jocuri video, Inkpen et al. (1994) a concluzionat că “nivelurile de încredere ale [participanților la studiu selectate] au afectat abilitățile de a se juca și disponibilitatea de a rezolva problemele prin încercări și greșeli” (p. 396). Când fetele participante la studiu se îndoiau de abilitățile lor, era mai puțin probabil să rezolve problemele de matematică incorporate în jocuri și aveau mai puțin succes în finalizarea acestora. Într-un ton similar, Wilson (2002) a descoperit că nivelul de confort în utilizarea calculatorului a fost singurul cel mai bun factor de predicție a unei note mari într-un curs de informatică pentru elevi.
- Un alt beneficiu educațional al jocurilor pe calculator este **dezvoltarea abilităților spațiale**. Subrahmanyam și Greenfield (1996) au descoperit că fetele de zece și unsprezece ani aveau în general abilități spațiale mai puțin dezvoltate decât băieții de aceeași vârstă la jocurile video. Băieții făceau mai puține greșeli decât fetele la estimarea vitezei și distanței. Acest studiu a arătat că o experiență mai mare cu jocurile video conduce la îmbunătățirea abilităților spațiale, în special la copiii care au început studiul cu abilități spațiale sub medie. Autorii au

---

<sup>1</sup> Going for Games – What Libraries, and Kids, Can Learn About Gaming – ALSC Children and Technology Committee, Children and Libraries, Spring 2009.

<sup>2</sup> Agosto, D. (2003). Girls and Gaming: A summary of the research with implications for practice.

concluzionat că „jocurile video pot oferi un imbold cultural care trimite fetele și băieții pe calea dezvoltării abilităților spațiale” (p. 108).

- Inkpen, Booth, Klawe, și Upitis (1995) au descoperit că **fetele care lucrează în perechi sau grupuri mici rezolvă un număr semnificativ mai mare de puzzle-uri matematice încorporate în jocurile pe calculator decât fetele care lucrează individual**. Opusul este însă valabil pentru băieții participanți la studiu. Aceste studii oferă mai multe motive pentru încurajarea fetelor să joace jocuri pe calculator. Acestea se adaugă concluziei conform căreia “Jocurile pe calculator și jocurile video asigură o cale ușoară către utilizarea calculatorului” (Cassell& Jenkins, 1998, p. 11).

Un studiu realizat în Grecia cu 88 de liceeni înscriși într-un curs de utilizare a calculatorului a comparat motivarea și eficiența învățării utilizând o abordare bazată pe jocuri vs. o abordare tradițională. Studiul a descoperit că băieții și fetele au fost mai motivați și au reținut mai multe noțiuni în cadrul abordării bazate pe jocuri. În timp ce băieții din studiu aveau o experiență și un interes mai mare în jocurile pe calculator, strategia a fost în egală măsură motivantă pentru ambele sexe.<sup>3</sup>

În plus, o experiență timpurie legată de jocuri poate fi o motivație pentru a studia programarea pe calculator: “Jocurile pe calculator s-au dovedit a fi un stimul semnificativ pentru mulți băieți pentru a se familiariza mai mult cu calculatoarele și cu programarea în special” (Culley, 1993). Rezultă că tinerii care joacă jocuri sunt mai predispuși să studieze informatica și să urmeze cariere legate de calculatoare. Într-adevăr, experiența cu jocurile pe calculator este un factor de precizie a succesului la cursurile de informatică în colegiu (Wilson, 2002).<sup>4</sup>

În pofida acestor avantaje, există și dezavantaje în ceea ce privește copiii care joacă jocuri electronice, în special cele legate de violență. Studiile au demonstrat că violența din jocurile video poate fi corelată cu un nivel mai scăzut de empatie, dar atât jocurile video cât și filmele au fost asociate cu atitudini pro-violență mai puternice. Studiul nu a încercat să explice de ce jocurile video au fost asociate cu un nivel mai scăzut de empatie și au afirmat că expunerea scăzută a eșantionului la violența reală ar fi putut afecta rezultatele.<sup>5</sup> Un alt studiu a descoperit că adolescenții expuși la mai multă violență în jocurile video au experimentat mai multe certuri în școală și o performanță mai scăzută decât cei care nu au fost expuși. Limitele impuse de adulți și supravegherea acestora pot atenua acest efect.<sup>6</sup>

### **Cine joacă jocuri?**

Stereotipul este acela că băieții sunt cei mai frecvenți utilizatori ai jocurilor. Un studiu realizat de CNN în 2004 a arătat însă că există mai multe femei adulte care joacă jocuri decât băieți adolescenți, iar media de vârstă a unui utilizator de jocuri este 33. Jocurile pot trece dincolo de separările pe motive sociale, etnice și economice. Chiar și adulții mai în vârstă sunt atrași de Nintendo Wii, care este utilizat în adăposturi pentru bătrâni și biblioteci pentru activități cu comunitatea.<sup>7</sup>

Old Bridge Public Library a găzduit un eveniment care a reunit adolescenți și pensionari pentru a juca jocuri Wii, în special sporturi Wii, Big Brain Academy și Guitar Hero. Adolescenții i-au învățat pe adulți cum să joace jocurile. Evenimentul a depășit programul cu o oră și a fost considerat un mod eficient de a introduce tehnologia cetățenilor în vârstă într-un format ne-amenințător.

<sup>3</sup> Papastergiou. (2008). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student achievement. Computers in Education Vol. 52.1 p1-12.

<sup>4</sup> Agosto, D. (2003). Girls and Gaming: A summary of the research with implications for practice.

<sup>5</sup> Funk, J., Baldacci, H., Pasold, T. și Baumgarder, J. (2004). Violence exposure in real life, video games, television, movies and the Internet: Is there desensitization? Journal of Adolescence. Vol 27.1 p 23-39

<sup>6</sup> Gentile, D., Lynch, P., Linder, J. și Walsh, D. (2004) The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. Journal of Adolescence, Vol 27.1 p5-22.

<sup>7</sup> Broadening the Audience for Gaming in Libraries –Jenny Levine, Library Technology Reports Capitolul 4, aprilie 2008

## Rezultatele introducerii jocurilor în biblioteci

Multe biblioteci din SUA le permit utilizatorilor să joace jocuri la bibliotecă, în general pentru a atrage populația cu acces redus la servicii și pentru a crește rolul bibliotecii ca centru comunitar. Bibliotecile utilizează o varietate de jocuri electronice – precum jocurile pe calculator – și jocuri cu cărțile și de societate. 82% din bibliotecile din SUA le permit utilizatorilor să joace jocuri pe calculator.<sup>8</sup>

Furnizarea jocurilor la bibliotecă a demonstrat o varietate de rezultate:

- Reputația bibliotecii s-a îmbunătățit (65% din cazuri)
- Utilizatorii au participat la programul de jocuri după care au revenit la bibliotecă ulterior pentru servicii fără legătură cu jocurile (64%)
- Utilizatorii au participat la programul de jocuri și au utilizat și alte servicii ale bibliotecii în timp ce se aflau acolo (61%)
- Utilizatorii au participat la eveniment cu prietenii și și-au îmbunătățit legăturile sociale cu acei prieteni (60%)
- Utilizatorii și-au îmbunătățit legăturile sociale cu alți membri anterior necunoscuți ai comunității (52%)
- Biblioteca a beneficiat de publicitate suplimentară (47%)<sup>9</sup>

În general, bibliotecile din SUA consideră că introducerea jocurilor în biblioteci ajută biblioteca să dezvolte relații mai bune cu utilizatorii. Mai jos sunt câteva exemple privind modul în care jocurile ajută biblioteca:

- Încurajarea interacțiunilor sociale între participanți
- Reunirea unor grupuri diverse din cadrul comunității
- Furnizarea de servicii noi pentru [adolescenți/familii/pensionari]
- Atragerea unui număr mai mare de băieți adolescenți
- Întărirea relației între adolescenți și personal
- Sprijinirea alfabetizării
- Creșterea conștientizării cu privire la serviciile bibliotecii
- Creșterea utilizării bibliotecii<sup>10</sup>

Biblioteca Publică Charlotte-Mecklenberg din North Carolina a realizat un studiu utilizând programe de jocuri pentru a atrage utilizatorii adulți. Au găzduit un eveniment pe lună utilizând atât jocuri electronice cât și tradiționalele jocuri de societate, pe teme precum al doilea război mondial sau sporturi. Patru focus grupuri de 170 de utilizatori au fost realizate în opt sesiuni. 80% dintre participanții la focus grup au considerat că introducerea jocurilor la bibliotecă este o idee bună. Biblioteca a descoperit că jocurile electronice s-au bucurat de o popularitate mai mare și au prezentat o atracție mai mare decât jocurile de societate. S-a dovedit că abilitățile TIC s-au îmbunătățit. Aspectul social a fost cel mai semnificativ, deoarece utilizatorii au venit la bibliotecă mai des, au interacționat cu persoane diferite și au cunoscut personalul bibliotecii. Marketing-ul a fost cea mai mare provocare, iar materialele promoționale s-au dovedit mai puțin eficiente decât promovarea verbală.<sup>11</sup>

Au apărut și câteva rezultate negative în urma introducerii jocurilor în biblioteci, cele mai obișnuite referindu-se la faptul că ceilalți utilizatori erau distrași, aspect raportat în 10% din biblioteci în 2006 și 8% în 2007.<sup>12</sup>

<sup>8</sup> Library Game Lab, Syracuse University. Informații suplimentare pot fi accesate aici: <http://gamelab.syr.edu/publications/>

<sup>9</sup> Library Game Lab, Syracuse University

<sup>10</sup> Service Issues Around Gaming in Libraries – Jenny Levine, Alaska Library Association Conference 2010

<sup>11</sup> Broadening the Audience for Gaming in Libraries – Jenny Levine, Library Technology Reports Capitolul 4, aprilie 2008

<sup>12</sup> Library Game Lab, Syracuse University

## Cum se pot implementa jocurile în bibliotecă pe care o reprezentați

The Orange County Public Library System a aplicat pentru un grant pentru demararea unui program pentru adolescenți în 2006. Electronic Arts, o companie importantă de jocuri, a asigurat fondurile în schimbul instalării unor stații de jocuri care să poată fi deplasate în bibliotecă și folosite de adolescenți timp de cel mult două ore. Au sponsorizat și un concurs pentru adolescenți „Creează-ți propriul joc”, care a avut succes. Găzduiesc acum un eveniment lunar de jocuri și declară că introducerea jocurilor în bibliotecă a reprezentat o atracție uriașă pentru adolescenți și un mod de a se conecta cu aceștia.<sup>13</sup>

The Carver Bay Branch Library în South Carolina este situată într-o zonă rurală, cu activitate economică redusă. S-au folosit de o oportunitate de a aduce tehnologie nouă în bibliotecă prin dezvoltarea unui program de jocuri care să se adreseze alfabetizării. Au achiziționat console Xbox, și-au echipat câteva calculatoare doar pentru jocuri și și-au prelungit programul pentru a fi convenabil pentru adolescenți. Au pus la punct și un sistem de acces în care toată lumea putea utiliza jocurile timp de două ore pe săptămână, dar pentru a intra în clubul de jocuri și a beneficia de privilegiul suplimentar, elevii trebuiau să aibă legitimație de bibliotecă și să împrumute două cărți pe lună. Pot câștiga și puncte pentru a beneficia de timp mai mult la jocuri dacă participă în activități după școală și dacă scriu comentarii ale cărților, printre altele. Biblioteca s-a bucurat de succes în recrutarea adolescenților pentru a se înscrie în program. Puteți afla mai multe detalii la adresa: <http://www.webjunction.org/lotm/articles/content/443418>

Herrick Memorial Library din Ohio organizează seri de jocuri la preț redus în care singurul bibliotecar sau copii aduc jocuri de acasă pentru a se juca împreună într-o după-amiază. Biblioteca oferă gustări și are o listă de înscriere pentru adolescenți cu vârste între 12 și 16 ani care este pusă la dispoziție cu două săptămâni înainte de eveniment. Lista de înscriere este însoțită de o listă cu poze și descrieri ale jocurilor, iar utilizatorii sunt rugați să spună ce jocuri le-ar plăcea să învețe să joace. Sunt disponibile și câteva instrucțiuni pe scurt. Bibliotecarul supraveghează, răspunde la întrebări și participă la jocuri. Aceasta este un program ce poate fi ușor replicat și adaptat la jocurile video.

Multe alte biblioteci au introdus programe de jocuri în bibliotecă cu costuri reduse de început. TechSoup Cookbook on Gaming in Libraries include câteva recomandări esențiale:

- Comunicați cu utilizatorii cu privire la faptul că acest serviciu își propune să descopere ce jocuri le-ar plăcea să joace, dacă le-ar plăcea să vină la evenimente de grup organizate în mod regulat, să împrumute jocuri, să joace jocuri de societate sau video etc.
- Căutați parteneriate și sfaturi de la persoane cu experiență. Un magazin de jocuri video sau un internet café unde adolescenții joacă multe jocuri video poate recomanda jocuri adecvate și vă poate ajuta să vă gândiți la politicile bibliotecii.
- Luați în considerare utilizarea bibliotecii ca spațiu pentru jocuri și împrumutarea de echipament.
- Dacă cumpărați o consolă sau jocuri, alegeți cu grijă achiziția. Ce clasificare trebuie să aibă jocurile pentru a fi adecvate la bibliotecă? Un Wii poate atrage mai multe generații, dar comenzile wireless pot fi mult mai ușor pierdute. Veți permite ca jocurile să fie împrumutate sau utilizate doar la bibliotecă?

---

<sup>13</sup> Broadening Gaming Services in Libraries – Jenny Levine, Library Technology Reports Capitolul 6, aprilie 2008

## **Mai multe resurse**

Syracuse University's Library Gaming Lab deține mai multe publicații cu privire la studiul lor ce pot fi accesate la adresa: <http://gamelab.syr.edu/publications/>. Nicholson a scris și o carte cu îndrumări privind implementarea programelor de jocuri: <http://books.infotoday.com/books/Everyone-Plays-At-The-Library.shtml>

TechSoup Gaming Cookbook: <http://www.techsoupforlibraries.org/cookbook-3/innovation/gaming-in-libraries>

ALA site: <http://connect.ala.org/gaming>

ALA Talking Points about Gaming in Libraries:  
<http://gaming.ala.org/resources/index.php?title=Advocacy>

“Meet the Gamers” – <http://www.libraryjournal.com/article/CA516033.html>

What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy de James Paul Gee

Forever Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business de Beck și Wade

Gaming and Libraries: Intersection of Services de Jenny Levine-  
<http://www.techsource.ala.org/ltr/gaming-and-libraries-intersection-of-services.html>

Gamers – in the library!? – The Why, What and How of Videogames for All Ages – Eli Neiburger  
<http://www.alastore.ala.org/detail.aspx?ID=2328>

8Bit Library: Blog despre introducerea jocurilor în biblioteci. <http://blog.8bitlibrary.com/tag/gaming/>

Acest material a fost pregătit de către echipa IREX din Washington DC, la solicitarea Grupului Impact; pentru eventuale informații contactați

Marcel Chiranov – *Grupul Impact*  
IREX Romania  
mchiranov@irex.ro