



Дигитални иновации в общественните библиотеки

*Колекция със 100 добри практики от
обществени библиотеки в цяла Европа*

За ADELE

Дигиталните технологии значително промениха нашия живот - в личен, професионален и образователен план. Във връзка с трансформациите в образователния пейзаж, дължащи се на цифровия прогрес, секторът на образованието за възрастни понастоящем проучва нови възможности, методи и услуги, свързани с ученето през целия живот. Но как могат организациите за обучение на възрастни, и особено тези в полето на неформалното образование, да знаят дали прилагат възможностите на дигиталните технологии в максимална степен?

Проектът **ADELE (Advancing Digital Empowerment of Libraries in Europe)** разработи безплатен адаптируем и уеб-базиран инструмент, за да помогне на организациите за обучение на възрастни да обмислят как прилагат цифровите технологии и как Основан на **инструмента SELFIE за училища**, разработен от Европейската комисия, новият инструмент ADELE ще помогне на организациите за неформално образование да бъдат цифрово готови и да гледат напред.



Инструментът ADELE е разработен от петте партньорски организации в проекта:

- Local Government Management Agency (LGMA) – Дъблин, Ирландия
- Public Libraries 2030 – Брюксел, Белгия
- European Grants International Academy (EgIna) – Фолиньо, Италия
- Фондация „Глобални библиотеки – България“ (GLBF) – София, България
- Central Institute for the Union Catalogue of Italian Libraries and Bibliographic Information (ICCU) – Рим, Италия



100 добри практики

В рамките на проекта бяха събрани 100 примера за дигитални иновации в обществените библиотеки от мрежата ADELE. Целта на тази колекция от практики е да насърчи, вдъхнови и инициира интегрирането на технологиите в неформалните образователни дейности в обществените библиотеки. Казусите изследват цифровите иновации на обществените библиотеки в шестте области на компетентност на ADELE:



А. Управление



Б. Инфраструктура, Оборудване, Поддръжка и Ресурси



В. Продължаващо професионално развитие



Г. Самооценка на цифровите компетенции



Д. Възможности за обучение в цифрови компетенции за потребители



Е. Сътрудничество, работа в мрежа и общност

Методология

Участващите библиотеки бяха помолени да предоставят основна информация за своите инициативи спрямо областите на инструмента ADELE. Събрана беше също информация относно процеса на изпълнение на всяка инициатива, необходимите ресурси и целевите групи - обобщена в "съвети за библиотеки", за да помогне при възпроизвеждането на проектите в различни библиотеки.

Колекцията от добри практики представя опит едновременно от по-напреднали институции и от по-малки библиотеки. И независимо, че всяка иновацията е контекстно-зависима концепция, тази колекция е възможност други библиотеки да черпят вдъхновение за проектиране на нови услуги или за подобряване на собствените си възможности. При събирането на казусите най-слабо обхваната е Област Г: „Саморефлексия върху цифровите компетенции“ – тъй като тя се отнася до целта, която инструментът ADELE си поставя да постигне.

Свързването на примерите с областите на компетентност на инструмента ADELE, цели да вдъхнови други библиотекари да използват инструмента и да реализират свои собствени инициативи.

Партньорите по проекта ADELE благодарят на всички обществени библиотеки, които участваха в събирането на добрите практики.

Всички 100 добри практики могат да бъдат разгледани на уебсайта на проекта ADELE:
www.adele-project.eu/

20 добри практики на фокус

В тази брошура представяме 20 примера от колекцията със 100, като извеждаме разнородни иновативни проекти и инициативи, изпълнявани от обществени библиотеки в цяла Европа.

Всеки един от 100-те събрани казуса се отличава със свои собствени елементи на иновация. Представени тук 20, партньорите по проекта подбраха с цел да предложат многообразие относно теми, местоположение, ресурси, размер на библиотеките, както и различие относно елементите на иновации и възможностите за възпроизвеждане на практиките в други контексти.

Белгия:

- Digitalent (Muntpunt, Брюксел)

България:

- Прочетете Враца (РБ Враца)
- ChatBot Ellie (РБ Варна)
- Терминал за самообслужване на регионална история и култура (РБ Стара Загора)
- Иновативни технологии (РБ Русе)
- 3D моделиране (ГБ Димитровград)

Дания:

- Библиотечен кораб (Централни датски библиотеки)

Хърватия:

- Партизанско обучение за библиотекари (Общинска библиотека в Прелог)

Ирландия:

- Детски Lego Boost (Carrick on Suir)
- Фалшиви нови умни навици (Библиотека DLR)
- Magic Table 360 (Thurles)
- Съвет на възрастните хора (Deansgrange)
- STEM Camp за тийнейджъри предприемачи (DLR)

Италия:

- Qread код (Biblioteca Cavezzo)
- Sapere digitale (Мултимедийна библиотека Архимед, Сетимо Торинезе)
- WOM: Струва си една минута (MEMO)
- Изгубеният сандък (Biblioteca Di Leo)
- Librida (Библиотека Сан Джорджо ди Пистоя)

Норвегия:

- Клубът за лаптопи „Laptopklubben“ (обществена библиотека в Берген, отдел Åsane)

Словения:

- Seed Library (Обществена библиотека France Bevк, Нова Горица)



Digitalent Библиотека Muntpunt



Библиотеката Muntpunt предлага курс за обучение за доброволци, които искат да станат дигитални експерти.

Доброволците участват в 8-дневен курс на обучение, фокусиран върху социални и технически умения за дигитална подкрепа. Курсът предлага на участниците възможност да развият собствените си цифрови умения и да помогнат на други, които се нуждаят от цифрова подкрепа. Някои от засегнатите теми включват обучение за използване на планшети, смартфони, компютри; обучение за поверителност и сигурност; облачни изчисления. Курсът включва и урок относно работните нагласи и умения, за да се гарантира, че доброволците могат да третират правилно чувствителната информация на потребителите и да общуват с потребителите, използвайки прост език, на който им предават нови умения. Потребителите на обществената библиотека са много разнообразни, затова уменията за общуване с различни целеви групи са ключови.

След обучението по дигитална подкрепа участниците се свързват с ментор и стартират практиката си като доброволци по дигитална подкрепа в Muntpunt или друга базирана в Брюксел организация. Доброволците от първия курс на обучение, например, след това са продължили да работят в центрове за пенсионери и организации, работещи с бездомни хора. След период от 6 месеца участниците получават сертификат и могат да добавят този опит към автобиографията си.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

- Всеки над 18 години, който има интерес към дигитални устройства и развиване на своите дигитални умения
- Всеки над 18 години, който има интерес да помага на други хора



Източник: Muntpunt

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Държавно финансиране за обучението
- Обучителни материали
- Партньорства с организации за разработването на образователните материали

След първото успешно обучение през май 2021 г. Muntpunt успя да удвои работното време на своето цифрово бюро за помощ „App-o-theek“. Второ обучение е организирано за октомври 2023 г.

Обучението се предлага и за служителите на библиотеката Muntpunt, за да развият собствените си компетенции, така че да бъдат по-добре дигитално подготвени и да могат да обучават доброволци.



ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

- Първата група обучавани е много разнообразна по пол, културен произход, образование, грамотност, език и възраст.
- Фокус не само върху техническите умения, но и върху социалните умения: акцент върху обучението на доброволците да общуват по овластяващ начин и с фокус върху етиката (например: да не гледат нечий пин код).
- Образователното съдържание е разработено с помощта на партньори: Ligo-Brusselleer (разработва методи за общуване с различни целеви групи), INTEC BRUSSEL (техническите аспекти на обучението) и CAW (разработва деонтология за цифрови доброволци)
- 6-месечен период на „стаж“, преди да се сертифициране като „дигитален експерт“

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Предложете дигиталния обучителен курс и на библиотечния персонал, така че те да бъдат по-добре подготвени и по-уверени да помагат на потребителите на библиотеката по цифрови въпроси.
- Организирайте информационна сесия, за да помогнете на доброволците да разберат курса и очакваните резултати.
- Партнирайте с други организации за обучителните материали.
- Включете период на стаж след курса на обучение.
- Включете в обучението информационна сесия, за да сте сигурни, че доброволците знаят точно какво се очаква от тях.
- Разгледайте възможности за публично финансиране на инициативата.

Партизанско обучение за библиотекари

Общинска библиотека в Прелог

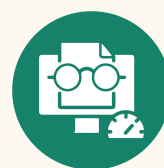
В Guerilla Education for Librarians искахме да помогнем на потребителите да разберат важността на поверителността на данните, рисковете, свързани с прекомерното споделяне на данни, и потенциалното въздействие върху животите им. Напътствахме потребителите през процес на преглед и коригиране на настройките за поверителност на техните устройства, социални медийни платформи и други онлайн услуги.

Потребителите бяха насърчени да оценят текущия си цифров отпечатък, включително своите онлайн акаунти, профили в социалните медии и дигитални дейности. Те бяха посъветвани да сведат до минимум данните, които споделят онлайн, като подхождат предпазливо по отношение на информацията, която предоставят, когато се регистрират за услуги, избягват ненужни практики за събиране на данни и изтриват или деактивират акаунти, които вече не се използват.

Предложихме им възможности за използване на криптирани приложения за съобщения, виртуални частни мрежи (VPN) и други инструменти за защитена комуникация, за да защитават данните си от неоторизиран достъп. Потребителите бяха запознати с разширения и инструменти на браузъри, които подобряват поверителността и сигурността. Подчертахме, разбира се, и важността на силните, уникални пароли и препоръчахме използването на мениджъри на пароли и активиране на двуфакторно удостоверяване (2FA).

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

- Информационни експерти
- Библиотекари
- Покровители на библиотеката



НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Всички необходими ресурси са достъпни онлайн за безплатно ползване на datadetoxkit.org
- Обучението може да се организира изцяло онлайн, на живо или хибридно.
- PowerPoint презентациите, ръководства за лекции и брошури също са онлайн.
- Материалите са достъпни на няколко езика на ЕС.
- Ресурсите са интерактивни и могат да бъдат адаптирани към различни групи по отношение на възраст, съществуващи знания и времеви ограничения.
- Необходими са ви само компютър, проектор и интернет. Можете също да отпечатате материали, ако провеждате семинарите в сесии на живо.

Резултатите от нашето партизанско обучение за библиотекари включват повишена поверителност и контрол върху личните данни, намалено излагане на онлайн проследяване и целенасочена реклама, подобрена цифрова сигурност и повишена осведоменост относно проблемите, свързани с поверителността на данните. Чрез прилагането на тези методи хората развиха по-здравословни дигитални навици и се предпазиха от потенциални нарушения на поверителността или злоупотребата с данни.

Организирахме два цикъла на обучение за библиотекари - всеки с продължителност девет седмици. Опитът беше повече от успешен, тъй като програмата провокира колегите библиотекари да правят на свой ред семинари в своите библиотеки, което повиши интереса към обучението. Най-важната получена обратна връзка е, че библиотекарите се забавляваха, докато учеха.

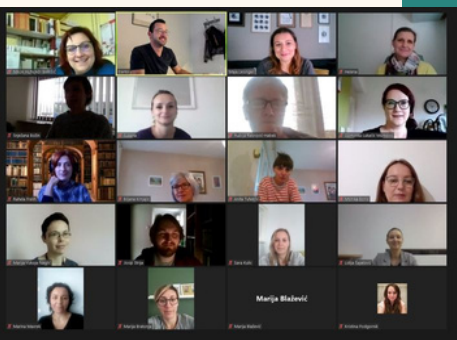
ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Библиотекарите работят с информация, която изисква от тях да бъдат една или две стъпки пред потребителите на библиотеката, за да бъдат полезни. Имат нужда от постоянно развитие и учене през целия живот.

За да бъдем актуални, нашата библиотека си партнира с Goethe Institut Kroatien и международната неправителствена организация Tactical Tech, за да осигури обучение на библиотекарите си по съвсем актуални теми, които не бяха заложили в нито една официална образователна програма за библиотекари.

Теми като: Образование и осведоменост, Настройки за поверителност и разрешения, Оценка на дигиталния отпечатък, Минимизиране на данните, Сигурна комуникация, Разширения и инструменти на браузъра, Парола и сигурност на акаунта, Оценка на риска не бяха налични никъде в обученията на Хърватската библиотечна асоциация, така че нашият екип реши да започнем нашето партизанско образование и да осигурим това, което липсваше в общността.

Иновацията се крие в бързото мислене, разработване и прилагане на обучение с актуални теми.



Източник: ОБ в Прелог

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Материалите са готови, като позволяват бърз превод, адаптиране и доразвиване за различни възрастови групи или поводи.
- Най-важното е да поддържате обучението последователно и да се опитате да определите тенденциите и текущите проблеми в дигиталния свят и след това да действате за разработване на материали и планиране на образователни срещи възможно най-скоро.
- Образователният стил е много лесен, но изисква активно участие. Не е нужно да сте експерт в областта, но е много важно да знаете къде да намерите информация и да предразположите участниците да споделят мнението си и да развият критично мислене.
- Преподавателите трябва да си позволят едновременно да учат и да преподават.



Корабът на библиотеката

Централни датски библиотеки



Проектът е сътрудничество между 6 датски централни библиотеки и художника Бинк Ван Воленховен за създаване на виртуално библиотечно пространство, което позволява на хората да споделят, да се срещат и да размишляват върху историите и мислите на другите. Благодарение на Felix Herbst, Needle Tools & Sjoerd, NoFish проектът е активиран онлайн.

Библиотечния кораб е среда за виртуално разказване на истории, съвместно създаване на съдържание, интерактивно споделяне на знания и експериментиране. Създателите му изградиха и развиха виртуалното пространство, първо като онлайн демо-прототип и след това като пълен 3D модел, достъпен чрез динамична уеб страница и във VR.

За изложбите на Библиотечния кораб създателите си сътрудничиха с група талантиви млади местни писатели, които търсеха (некомерсиална) платформа, на която да споделят своите лични истории. В рамките на проекта те можеха да споделят своите истории, използвайки записани аудио клипове и аватари (проектирани от художника Бинк). Техният учител също е във виртуалната стая и дава съвети на потребителите как да разкажат собствената си история. Друга изложба е колекцията от „странни същества“ и истории, създадени чрез съвместни работилници между скулптори, художници, писатели, сценични артисти и деца от различни демографски групи от различни части на Дания.

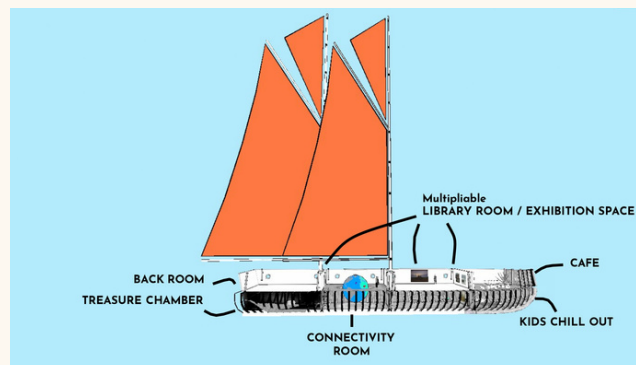


Първоначално библиотечния кораб е бил достъпен само чрез компютър и браузър. Проектът в момента е във втори етап - достъпен чрез уеб страница, за различни устройства, както и чрез VR очила.

Проектът е бил представян чрез „хибридни“ изложби и демонстрации, като тази на Next Library Festival в Орхус под формата на физическа изложба в стила на кораба (например с някои от „артефактите“ на кораба). В резултат, проектът и неговите резултати вече се радват на положителни отзиви и интерес не само на местно ниво в Дания, но и от други европейски страни.

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Колаборация с художник и програмист, които да проектират виртуалния кораб, и осигуряване на финансиране за работата им.
- Тестови потребители и потенциални сътрудници - организиране на семинари за съвместно създаване и тестване на кораба.
- Съвместно създаване на съдържание с потребителите или намиране на съществуващо съдържание, което може да бъде показано по уникален и смислен начин.
- Управление на проекта: проектът върви ли? В каква посока ще поеме след това? Какво трябва да се развие след това?



ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ



Source: *The Virtual Library Ship*

ТАРГЕТ ГРУПИ

- Деца
- Младежи
- Ученици
- Библиотекари

Платформата е продължение на интереса към некомерсиално онлайн пространство, което обединява хората и ги ангажира по начин, подобен на обществените библиотеки - базирано на ДНК-то на библиотеката културното пространство, със специфични основни функции, които поддържат разказването на истории, любопитството и човешкото взаимодействие. Възможностите на платформата са свързани с понятия като: експонати във физическо и виртуално пространство, взаимодействие с книги, писане на диалог и взаимодействие с писатели, интердисциплинарно обучение. Потребителите могат да слушат подкасти, да се срещат с хора от библиотеката, да решават гатанки, за да отворят виртуална кутия със съкровища, да научават повече за природата и растенията, да изследват скрити истории и много повече! Това е виртуален кораб, натоварен с креативност, въображение и лични истории.

Финансирането за този проект за изследване и експериментиране с виртуални пространства беше получено чрез средства от национална програма, в която участват 6-те датски централни библиотеки.

Виртуалното пространство прие формата на кораб като метафора за любопитство, пътуване с хора, изследване и търсене на знания – то символизира едно пътуване.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Скочете в дълбокото! Колкото повече експериментирате и колкото по-любопитни сте, толкова по-лесно ще стане. Като правите нови неща, ще засилите способността си да изследвате нови възможности.
- Намерете интересни сътрудници, които са запалени по същата идея. Когато работите върху създаването на нещо ново, което разширява границите, трябва да има взаимна страст, за да подхранвате проекта. Въвлечените хора ще отделят повече време и усилия.
- Поддържайте добра комуникация и диалог със сътрудниците.
- Докато работите по проект с ограничени средства, е важно да разберете как да коригирате някои проблеми сами или с помощта на вашите сътрудници чрез добра комуникация.
- Ще има хаос! Имайте предвид, че ще има много въпроси без отговор, когато правите нещо експериментално (напр. Къде отиваме? Защо? Как?).
- При експерименталните проекти е важно да сте наясно, че ви е дадена свободата да проучвате и евентуално да промените посоката на проекта, ако се сблъскате с неочаквани бариери.
- Не всеки ще разбере проекта или ще иска да си сътрудничи с вас.
- Останете верни на мисията си.
- Проучете за национални програми за подкрепа.

Laptopklubben

Обществена библиотека в Берген

Лаптоп клубът (Laptopklubben) е проект за дигитално включване и обучение на възрастни граждани, което обществената библиотека в Берген, отдел Åsane предлага безплатно от 2014 г. до сега.

Клубът е място за срещи и арена за обучение за възрастни граждани, чийто дигитален опит е по-скоро ограничен, и които могат да се възползват от ученето в групова среда. Целта е да се даде на участниците базова компетентност и увереност, за да управляват по-добре цифровото си ежедневиe.

Веднъж седмично лаптоп клубът се събира, за да учи и обсъжда конкретни теми, договорени от групата, а участниците носят свои собствени цифрови устройства, за предпочитане лаптопи. За предпочитане е участниците да използват едни и същи операционни системи, тъй като това улеснява процеса на преподаване и учене.

Броят на участниците е ограничен, за да се осигури персонализирано обучение и възможно най-добра помощ. Библиотеката организира списък с чакащи.

Ръководителят на курса е един от служителите на библиотеката. Темите, обхванати в курса, са микс между желанията на участниците и важни актуални теми, като информацията относно уебсайта на норвежката данъчна администрация по време на данъчния сезон.

Непрестанният интерес към лаптоп клуба, води до трансформирането му в постоянен курс в библиотеката. Което на свой ред провокира библиотеката да се прерагледа собствената си дигитална готовност и увереност.



ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Възрастни граждани, които желаят да бъдат повече дигитални в ежедневието си

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Поне един служител на библиотеката, който разполага с време, ресурси и компетентност да управлява курсовете.
- Мениджърът(ите) на курса също трябва да награждат дигиталните си умения.
- Обособена стая, оборудвана с проектор и екран.
- Компютър без много ограничения. Това улеснява ръководителя на курса да демонстрира различни теми и проблеми.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

В продължение на няколко години библиотеката в Берген регистрира нарастващата нужда от предоставяне на дигитална помощ и насоки сред своите възрастни потребители - в контекста на все по-дигитално ориентирания живот. Например, общественото устройство в Норвегия днес очаква от своите граждани да оперират с имейл, банкова сметка и няколко други публични услуги онлайн. Предизвикателството в това е, че мнозина от потребителите не са подготвени да се справят с този преход.

Лаптоп клубът предлага среда, в която участниците могат да получат помощ по теми от личен интерес и по актуални обществени теми. Това е доста уникално в света на компютърните курсове.

Освен това клубът е безплатен, което го прави много по-достъпен за всички.



ОБРАТНА ВРЪЗКА ОТ УЧАСТНИЦИ

„Бях - и все още съм - участник в Laptopklubben, ръководен от Дон. От ниво на „дигитално неграмотен“ с твърде малко опит с технологиите, вече чувствам, че до известна степен мога да управлявам нещата, които човек трябва да знае, за да не изостава твърде много в цифровото отношение.“

„Беше голяма радост да участваме и много полезно.“

„Специални благодарности на Дон, който ни показва търпение и ни накара да разберем повече за компютрите с добрите си преподавателски умения.“



СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Свържете се с местни организации, вестници и общински информационни канали, за да помогнете за популяризирането на проявите.
- Ограничаването на броя на участниците повишава качеството на консултирането.
- Препоръчително е участниците да използват собствените си устройства и всички да използват една и съща операционна система.

Библиотека със семена

Обществена библиотека

Франс Бевк, Нова Горица



През март 2020 г. обществената библиотека в Нова Горица отвори библиотека със семена, за която потребителите могат да правят справки в онлайн каталог със семена, да ги поръчват онлайн и да ги вземат на място в библиотеката (точно както с книгите!).

За заемането на семена библиотеката работи с външни програмисти, за да разработи програма, подобна на заемането на книги. Тъй като библиотеката не разполага с допълнителен бюджет за този проект – и следователно няма финансов ресурс за наемане на служител – е важно членовете на общността да могат да използват програмата сами. Ето защо при създаването на програмата библиотеката си поставя за цел тя да бъде достъпна и лесна за използване от всички потребители в общността, включително възрастните хора.



НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Проучването за това как да се създаде библиотека за семена е направено онлайн, като се проследени примери от САЩ и видеоклипове в YouTube.
- От техническа гледна точка за целите на проекта библиотека има нужда от сензорен компютър, принтер и скенер за билетите.
- Необходима е помощ от външен програмист за разработване на програмата.

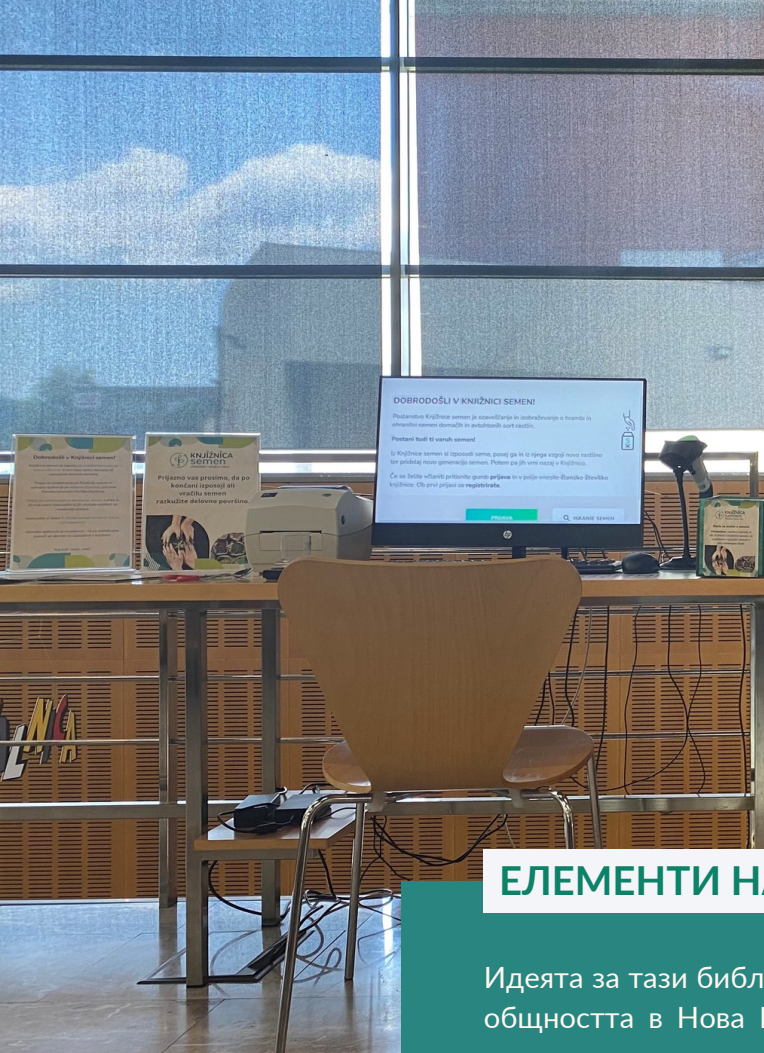


ЦЕЛЕВРИ ГРУПИ

Всички възрастови групи на общността

Проектът се радва на голям успех - малки деца водят родителите си да взимат семена, а хората започват малки градини на балконите си. Обществената библиотека става домакин на събития по екология и градинарство, които имат много добра посещаемост.

Откакто библиотеката в Нова Горица стартира библиотека със семена, 18 други обществени библиотеки в Словения следват примера и започват свои проекти!



ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Идеята за тази библиотека със семена е предложена на библиотеката от общността в Нова Горица, където практиката за споделяне на семена вече е широко разпространена сред градските и селските общности. Тъй като местната библиотека вече работи по проекти, свързани с екология и обучение на младите хора как да споделят и съхраняват семена за следващото поколение, създаването на библиотеката със семена изглежда като перфектен следваща стъпка за общността!

Source: France Bevk
Public Library

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Важно е общността да участва с ентузиазъм в проекта. В Нова Горица членовете на общността сами идват в библиотеката с идеята за създаването на библиотека – така че интересът вече е налице.
- Планирайте изпълнението семпло и евтино! Библиотеката в Нова Горица успява да осъществи този проект без финансиране. От март 2020 г. проектът се разпространява в 18 други обществени библиотеки в Словения, след като Обществената библиотека в Нова Горица споделя с тях своя опит и разработен метод на работа.
- Търсете знания онлайн! Библиотеката в Нова Горица прави проучването си в YouTube, за да конструира опит от други библиотеки в Съединените щати за това как да разработи и внедри своята библиотека за семена.

Прочети Враца РБ Христо Ботев

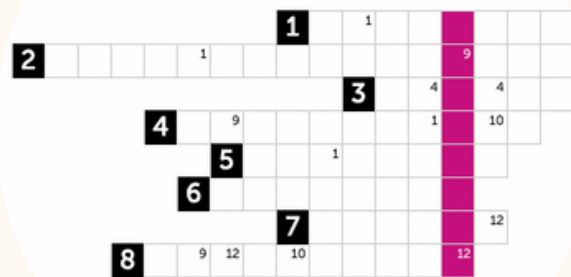


„Прочети Враца“ е игра, която се провежда на открито сред най-живописните природни и културни забележителности в града. Разработена е от библиотечните специалисти на Регионална библиотека „Христо Ботев“ и има за цел да обогати знанията на децата и учениците, да ги научи на любопитни факти за родния им град и да ги запознае с ресурсите и услугите, предлагани от различните отдели на библиотеката.

За целите на играта участниците са извеждани извън физическата сграда на самата библиотеката, благодарение на електрически библиобус, с който тя разполага. За да играят, потребителите трябва да разгледат микробуса, за да открият QR код, който да сканират, за да попаднат на дигитална кръстословица, която следва да решат. Кръстословицата е свързана с миналото на град Враца и нейните най-популярни културни дестинации.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Ученици и младежи (играта е подходяща и за посетители от други градове)



НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Мениджмънт на проекта
- Библиотекари
- Дигитална платформа за създаване на онлайн кръстословица
- Дигитална платформа за генериране на QR код
- Дизайн и печат на пощенски картички
- Разговори
- Награди
- Създаване на съдържание за социални медии за популяризиране на инициативата

Правилният отговор насочва участниците към колекция от пощенски картички, част от дигиталната колекция на библиотеката. Участниците следва да разпознаят природна забележителност и да сканират нов код, който ги отвежда към конкретна история в специализирания краеведски сайт на библиотеката: „Карта на времето: Дигитален архив XX век“.

Прочитайки историята, на участниците остава да посетят определено място в района на Враца, където се намират останките от крепостната стена на Стара Враца. Първият пристигнал е и победител в играта. Наградата е дигитално копие на тетрадката на поета революционер и патрон на библиотеката Христо Ботев.

Играта се оказва предизвикателство и за менидърите на библиотеката. Необходимо е да се направи екип от експерти, които традиционно не работят заедно, като бъдат стимулирана да използват максимално капацитета си, за да бъде реализирана играта по най-сполучливия начин.

Свързваща нишка е общата цел – да бъде привлечена нова публика и да бъдат популяризирани богатите ресурси на библиотеката. Съставеният екип е силно мотивиран, като всеки активира силните си страни, за да допринесе за добрия резултат в играта.

Играта е включена и в програмата международния семинар с тема „Разнообразяване на културни и информационни услуги и устойчиво развитие на публиките“, сред участниците в който са народни представители и представители на местната власт, библиотечно-информационни специалисти, както и гости от Норвегия.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Проектът обединява успешно възможностите на мобилната библиотека с цифровите колекции на библиотеката и с истории, свързани с местния район.

Играта е нетрадиционна форма за достъп до нови знания, дигитални загадки.

Елементът на състезание с приятели или с други участници ангажира младите потребители повече от другите стандартни библиотечни дейности.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Изберете локация извън библиотеката, която е популярна, но също любопитна с някои по-малко известни аспекти от своята история, които не се намират лесно в Интернет.
- Помислете дали всеки участник ще играе сам или в отбор.
- Изберете платформа, която отваря QR кодове бързо и лесно и не забравяйте да проверявате всеки път дали връзката работи.

Чатбот Ели

РБ Пенчо Славейков



Цели:

- По-добри услуги за потребителите.
- Удължено работно време.
- Задаване на специфични библиотечни функции.
- Привличане на потребители.
- Увеличаване обема на комуникация в социалните мрежи.

Метод:

- Читателите имат въпроси!
Ние имаме отговори!

Резултати:

- Винаги има нов начин да си в контакт с потребителите!

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

Според нас чатбот, работещ като референтен библиотекар, ще бъде първото внедрено AI приложение в GLAM организации (галерии, библиотеки, архиви и музеи).

Сложният процес на внедряване на чатбот може да се сведе до следните ключови стъпки:

- Разработване на бизнес план;
- Преминаване през процеса на проектиране;
- Създаване на екип;
- Избор на правилните инструменти;
- Изграждане на чатбота;
- Интеграция с други ваши системи;
- Управление на внедряването;
- Сигурност и поверителност на данните;
- Стартиране на чатбот;
- Правни изисквания.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Всички потребители

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

От март 2020 г. мениджърите на РБ „Пенчо Славейков“ разбраха, че Ботът е „точният човек“, който отговаря на всички потребителски въпроси както по време, така и извън работното време на библиотеката. Софтуерът поема отговорности, които никога не са били предназначени за мениджъри на библиотеки. Ели стана популярна много бързо, а средният брой въпроси, на които отговоря месец, още в самото начало, е между 600 и 1200.

За период от три години (2020-2022 г.) чатботът се позиционира като устойчива услуга в библиотеката. Любопитна характеристика на чатбота на варненската библиотека е броят на завърналите се потребители от 92%. В подобни случаи средният брой завръщащи се потребители е около 75%. Изключително големия брой завръщащи се потребители във Варна показва, че услугата е не само устойчива, но и в позиция да привлича непрекъснато потребители.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

Има AI за това:

- Непредсказуема сила
- Интелигентен асистент за проучване
- Полезна дейност в Интернет
- Нов тип библиотечни потребители

Една от основните характеристики на чатбота е да бъде достъпен онлайн 24/7. На Ели е възложено да отговаря на всички въпроси, които потребителите могат да имат, а потребителите на библиотеката са много активни двадесет и четири часа в денонощието. Около 26% от потребителите биха искали да могат да комуникират с библиотеката, когато е затворена, и чатботът перфектно изпълнява тази нужда.

Терминал за регионална история и култура РБ Захарий Княжевски



В рамките на проекта е разработен Терминал за самообслужване относно регионална история и култура за библиотека „Захарий Княжески“ в Стара Загора. Терминалът предоставя на потребителите възможност за достъп до информацията, събрана от публикации в регионалната преса, местни архиви и лични колекции.

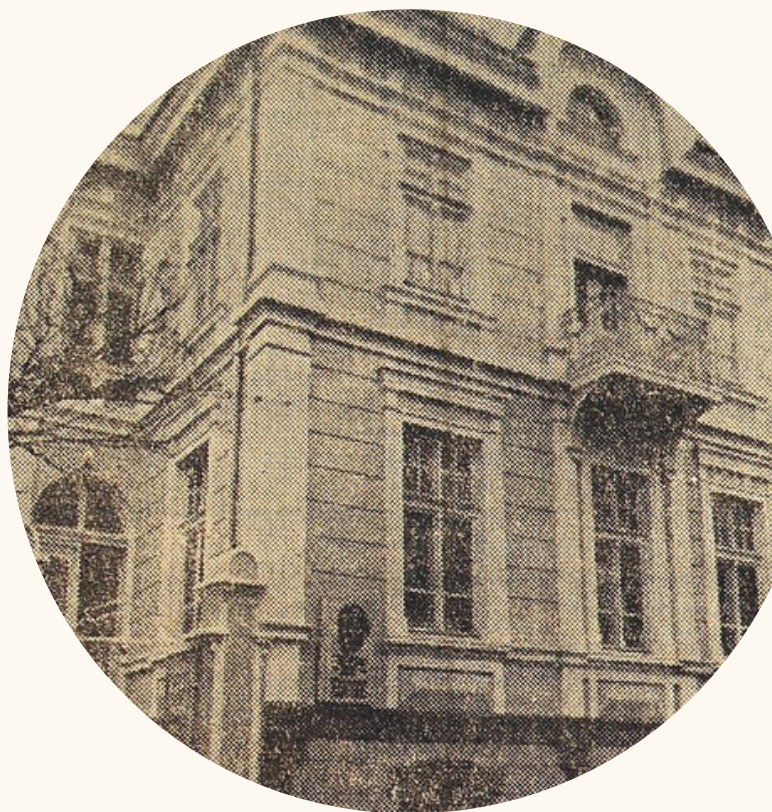
Създаването на тази база данни става възможно със съдействието на библиотека „Родина“, Регионален исторически музей – Стара Загора, Държавен архив – Стара Загора, Литературен музей – Стара Загора и частни колекционери.

Основната идея на този терминал е да даде възможност на потребителите самостоятелно да изследват информация за историята и културния живот на Старозагорския регион. Впоследствие колекцията е включена като отделна секция в сайта на библиотека „Захарий Княжески“, за да бъде достъпна от още повече потребители.

Терминалът събира различни теми и хора, свързани с конкретни места в Старозагорска област. Включените материали се използват за академични цели, като помощни в различни образователни активности, а също и за целите на някои културни събития в региона.

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Човешки ресурси: IT-специалист, специалисти по регионална история и култура, ръководител на проекти.
- Инструменти и оборудване: сензорен монитор, безжична клавиатура, мишка и писалка за сензорен екран.
- Инфраструктура: софтуер за организация, визуализация и поддръжка на база данни.



Източник: Къща "Литературма Стара Загора",
1976. От фонда на РБ "Захарой Княжевски" -
Стара Загора

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Библиотечни потребители на всяка възраст,
както и посетители на уебсайта.



Източник: Езерото. От фонда на РБ "Захарой Княжевски" - Стара Загора

Включената информация е разделена на пет раздела и обширни подраздели.

Темите са:

- Градът (сгради, улици, паркове и площади, музеи, места);
- Събития;
- Хора;
- Регионална преса (периодични издания, книги, реклами в старата преса);
- Любопитство;
- @НашатаБиблиотека.

По време на изпълнението на проекта са публикувани текстове, придружени със 145 илюстрации: пощенски картички, снимки, документи, копия на публикации на вестници и списания от различни колекции. Колекцията непрекъснато се развива и се актуализира с нови ресурси.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Този проект събра информация от колекциите на пет различни културни институции в единна база данни, достъпна както в Регионалната библиотека в Стара Загора, така и на нейния уебсайт. Иновативен е, защото може да бъде разработен и използван за нуждите на Туристическия информационен център след превод на различни езици.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Помислете за най-подходящия човешки ресурс за реализацията на тази идея.
- Осигурете правилното техническо оборудване.
- Осигурете добра интернет връзка.
- Придобийте подходящия софтуер за организиране, поддръжка и визуализация на базата данни.

Иновативни технологии в библиотеката РБ Любен Каравелов - Русе



Регионална библиотека - Русе се сдоби с интерактивен под onEVO, иновативно и забавно устройство за преподаване и учене. С проектор, компютър и сензор за движение, onEVO позволява на децата да учат чрез игра, с набор от игри, подходящи за всички възрасти.

Обучителния комплект включва игри по математика, история, музика, география и други за всеки етап от образованието - от детската градина до гимназията. Комплектът, подходящ за деца със специални нужди, съдържа специализирани пакети, при които динамиката на играта е по-бавна, активните елементи са по-големи, а игрите са с по-ясни цветове и намален брой обекти.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Сред библиотечните услуги ключово в бъдеще ще бъде осигуряването на персонализирани взаимодействия с потребителите. Независимо дали като интерактивна игра, прожектирана на пода, дигитални изложби на екрани или всичко друго адаптирано за вдъхновение и информация на потребителите да намерят определени книги, технологичните иновации и еволюцията на библиотечните пространства ще променят начина, по който библиотеките се използват завинаги.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

- Деца и младежи
- Всички потребители

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Техническо обезпечаване (<https://onevofloor.com/en/onevo-floor>)
- Обособяване на пространство в библиотеката

Дигиталните игри в библиотеката включват още интерактивен кораб, оборудван с бутони и дисплей, които са компонентите на истински кораб, както и приложение с код, които запознават децата с обекти, свързани с корабите.

Технологичното оборудване на русенската библиотека включва още холограмен куб и пирамида, мулти-интерактивни екрани и голяма маса със сензорен екран, която се показва колекция от писмено наследство. Любим на децата е още и екранът за мъгла, с представяни обекти на културното наследство. Интерактивността на всички изброени инструменти на младите и по-възрастни посетители да ги доведе преминават през тях и така да се включват в преживяването.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Планирайте предварително, тъй като някои от игрите са възможни само с ограничен брой участници
- Организирайте пространството в библиотеката, където да разположите интерактивния под, екрана за мъгла и останалото оборудване

В света на 3D - моделирай, играй, създавай

Градска библиотека в Димитровград

Проектът цели да предостави на ученици във възрастовата група 8-13 години достъп до различни методи за работа в 3D пространство. Включени са демонстрации и работа с нови технологии като 3D принтери, 3D химикалки и очила за виртуална реалност.

Това създава условия учениците да развиват нови области на знания, умения и компетентности и повишава качеството на учебния процес. Освен това, игривият подход към представянето и работата повишава интереса на учениците и намалява страха им при среща с новите технологии.



ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Ученици на възраст 8-13 год. (2-6 клас)

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

В съвременния свят новите технологии, виртуалната реалност и изкуственият интелект стават все повече неразделна част от начина, по който живеем. Да ги опознаем и да работим с тях е предизвикателство, защото трябва постоянно и бързо да се адаптираме към тези промени в ежедневието си. Доказано е, че колкото по-рано се запознае един индивид с новите технологии, толкова по-малко е предизвикателството да ги използва, както и да възприема нови в бъдеще. Пример за това са днешните деца, които, поради контакта си с компютърните технологии от ранна възраст, боравят с тях много по-умело, уверено и интуитивно от техните родители и баби и дядовци, които в детството си не са имали такъв достъп.

Новите технологии в момента са все още скъпи и недостъпни за голяма част от децата, а не всички училища в Димитровград са добре оборудвани. Реализирахме проекта „В света на 3D – моделирай, играй, създавай“, за да разрешим този проблем с технологичното изключване и да разширим образователните възможности за повече ученици. Необходимите стъпки включват закупуване на необходимите устройства, предоставяне на консултации и обучение на персонала/обучителите, разработване на програми и включване на подход „работа чрез игра“.

Работата в 3D пространството и с нови устройства подготвя децата за технологичния свят и разширява обхвата на процесите на обучение и комуникация. Той подобрява разбирането на пространството, геометрията, формите, числата, мерните единици и 3D терминологията. Компетентностите и техниките, придобити от учителите, са предпоставка за устойчивост, за да се гарантира, че тази работа с учениците ще продължи и след края на проекта.

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Обучител на библиотечен служители;
- Библиотекари;
- Техническо оборудване: (3D принтер, 3D химикал и очила за виртуална реалност);
- Образователно съдържание за 3D пространството и работа с 3D технологиите, включени в проекта;
- Онлайн ресурси, необходими за работа с 3D технологии - софтуер за 3D принтер, софтуер за работа с очила за виртуална реалност и шаблони за работа с 3D химикалки

Източник:
Градска библиотека в
Димитровград, уебсайт



СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

Създайте програма с игрови подходи за демонстрации и работа с 3D технологии, съобразени с възрастта и нивото на разбиране на децата.

Детски легио клуб: Lego Boost Библиотека Carrick on Suir



Източник: Tipperary County
Council Library Service
Facebook page

Lego Boost е легио комплект за сглобяване на 6 различни творения, напр. робот, котка, музикален инструмент и т.н. и се управлява с помощта на приложение. Целта на Lego boost работилниците е да осигурят за децата приятно занимание, като същевременно ги запознаят с основните STEM дейности. Предизвикателствата стъпка по стъпка са подходящи за начални нива и помагат в напредъка повишаването на уменията за кодиране.

Метод: 8 деца посещават 6 седмични сесии от по 1 час. След като децата са запознати с проекта Lego Boost са групирани да работят по двама върху един комплект, свързан с един iPad (с инсталирано приложение). Служител на библиотеката е на разположение, за да съветва или помага, когато е необходимо. Чрез инструкциите в приложението, децата се чувстват удобно в използването на таблет, подобрявайки своите ИТ умения.

На различни етапи от изграждането творенията могат да бъдат свързани чрез bluetooth към iPad, което дава възможност на децата да създават прости инструкции за кодиране, за да контролират своето творение.

Резултати: децата харесват проекта и чрез игра подобряват своите умения за кодиране, инженерство, роботика и работа в екип.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Децата на възраст от 9 до 12 години.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Нека ваш служител да изгради творение на Lego Boost, за да се запознае с процеса преди семинарите.
- Изтеглете приложението Lego Boost, преди да започнат семинарите.
- Уверете се, че таблетите са свързани към безжичния интернет на библиотеката.
- Уверете се, че таблетите са напълно заредени преди всеки семинар.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Проектът е резултат на ангажираността на Carrick on Suir да подобри включването на местни деца на възраст между 9 и 12 год. в STEM практики. Библиотеката вече има два легио клуба: за един за деца от 6 до 8 год. и един за деца от 9 до 12 год. (към който е добавено допълнително по-сложно ниво). Lego Boost помага на участниците да научат основите на кодирането, инженерството и роботиката по забавен и увлекателен начин. Това го прави много подходящ за повишаване на ангажираността в STEM.

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Lego Boost комплекти – 1 на 2 деца
- Таблети – 1 на 2 деца
- Служител на библиотеката, запознат с комплекта Lego Boost

Фалшиви новини, умни навици

Библиотека DLR



Тъй като уменията за дигитална грамотност за по-възрастни потребители са ключов приоритет на DLR, през 2020 г., библиотеката е поканена от IFLA да бъде домакини на поредното издание на Glass Room Disinformation - Tactical Tech, което издание е проведено онлайн и с допълнителна програма в клоновете на библиотеката - изложба с разширени изложбени панели и семинари, адаптирани да отговарят на целевите нужди на членовете на библиотеката, включително по-възрастните.

Изложбата и свързаните с нея прояви бяха проведени през месец май, за да съвпадат с фестивала Bealtaine - ирландски национален фестивал, който празнува напредналата възраст.

Ключов в програмата е семинарът по темата за медийната грамотност, който проследява промените във взаимодействието с новини и информация и насърчава възрастни потребители към критично разглеждане на информацията, получавана чрез социални медии и друго онлайн съдържание.

Проведеният семинар засяга теми като: „Подвеждаща информация, дезинформация и фалшиви новини“, „Онлайн измами и как да бъдат разпознати“ и „Как да направите паролата си по-надеждна“.

Практическите задачи за участниците в семинара включват дейности като разпознаване на улики в подвеждащи изображения и последващи дискусии, проследяващи примери за дезинформация - широко споделяни и препращани съобщения в WhatsApp, измамни текстове и имейли.



Source: dlr Libraries Facebook page

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

- Изложбата е насочена към всички възрастови групи
- Семинарът е фокусиран към по-възрастното поколение
- Втори семинар е насочен към тийнейджъри и родителите им

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Време, инвестирано в посещаване на обучения, проучване и разработване на изложби, семинари по програмиране и фасилитиране на дискусии, както и разпространение до всички клонове на DLR.
- Data Detox Kit - листовки, разработени от Tactical Tech и адаптирани от DLR (650 отпечатани).
- Изложбата Tactical Tech, адаптирана от DLR за онлайн и физическо представяне
- Информационни ресурси и инструменти за тактически технологии.

Ползите за общността от провеждането на дейностите включват информираност и овластяване, а в социален аспект - срещата с връстници и споделянето на общ опит. Данните от обратната връзка са, че семинарите са провокирали размисъл, мнозина са посетили изложбата и са си взели Data Detox Kit – прост, достъпен инструмент, предназначен да помогне на хората да развият по-уверени взаимодействия онлайн.

Ползите за организацията включват успешна работа в посока дигитална грамотност за различни възрасти при предоставяне на целенасочена информация на ключова демографска група потребители на библиотеката. Както и сътрудничество с други заинтересовани страни и институции с общи мисии.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Медийната грамотност е ключово умение за по-възрастните потребители на библиотеката, необходимо за преодоляване на дигиталното разделение в информационната ера и изграждане на умения за уверено навигиране и критична оценка на информацията онлайн, в условия, когато източниците на информация и медии бързо се умножават.

Успехът на изложбата Glass Room е постигнат чрез адаптиране и създаване на допълнително съдържание с цел програмиране на поредица от семинари в библиотеките. Адаптивният и гъвкав характер на изходния материал е важна характеристика, която позволява съдържанието да бъде персонализирано и пригодно за конкретната целева аудитория.

Успехът на проекта и нивата на участие показват, че обществените библиотеки са в добра позиция и остават надеждни източници както на предоставяне на информация, така и на образование.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Подгответе съдържание подходящо/съобразено с текущите нива на знания, а също и интересите на своята целева група потребители.
- Сътрудничеството с други организации, които работят по темите за медии и дигитална грамотност, напр. IFLA & Tactical Tech за ценни за споделяне на знания и ресурси, както и за осигуряване на устойчивост.
- Уверете се, че цитирате използваните източници на адаптирани материали.
- Направете информацията възможно най-достъпна, за да отговаря на различните стилове на учене и способности (например, печатни и онлайн материали)
- Насърчавайте въпроси и обратна връзка от публиката. Това позволява на партньорите да споделят информация и създават нови връзки.

Магическа маса 360 Библиотека в Търлес



Magic Table 360 е иновативна технология, специално проектирана за хора с деменция, обучителни затруднения и други специфични нужди. Част от дейностите е на т. нар. Програма за щастие. Магическата маса представлява интерактивен светлинен проектор, включващ набор от игри, дейности и сетивни преживявания. Може да се използва самостоятелно или в група. В поредица от сесии библиотеката предлага на възрастни с обучителни затруднения/лека деменция да взаимодействат с Magic Table 360 и да се ангажират с различните дейности в рамките на Програмата за щастие.

Асистирането на възрастните в учебния процес включва демонстрация на дейностите и насърчаване на разговор и взаимодействие, задаване на въпроси с цел да бъдат определени области на интерес. След това за всеки възрастен е подбрана подходяща дейност. За възрастен мъж, който винаги обича риболова, например, е подбрана дейност в езерото, която му позволи да види движещи се ярки риби, да чуе звуците на водата и да хване риба с помощта на риболовна мрежа от реквизита към проекта. За възрастна жена, чиято предишна професия е била художник е подбрана дейност по оцветяване, която ѝ позволява да избере картина и цветове, с които да рисува, използвайки различни четки за рисуване също реквизити.



Източник: Social-Ability Facebook page

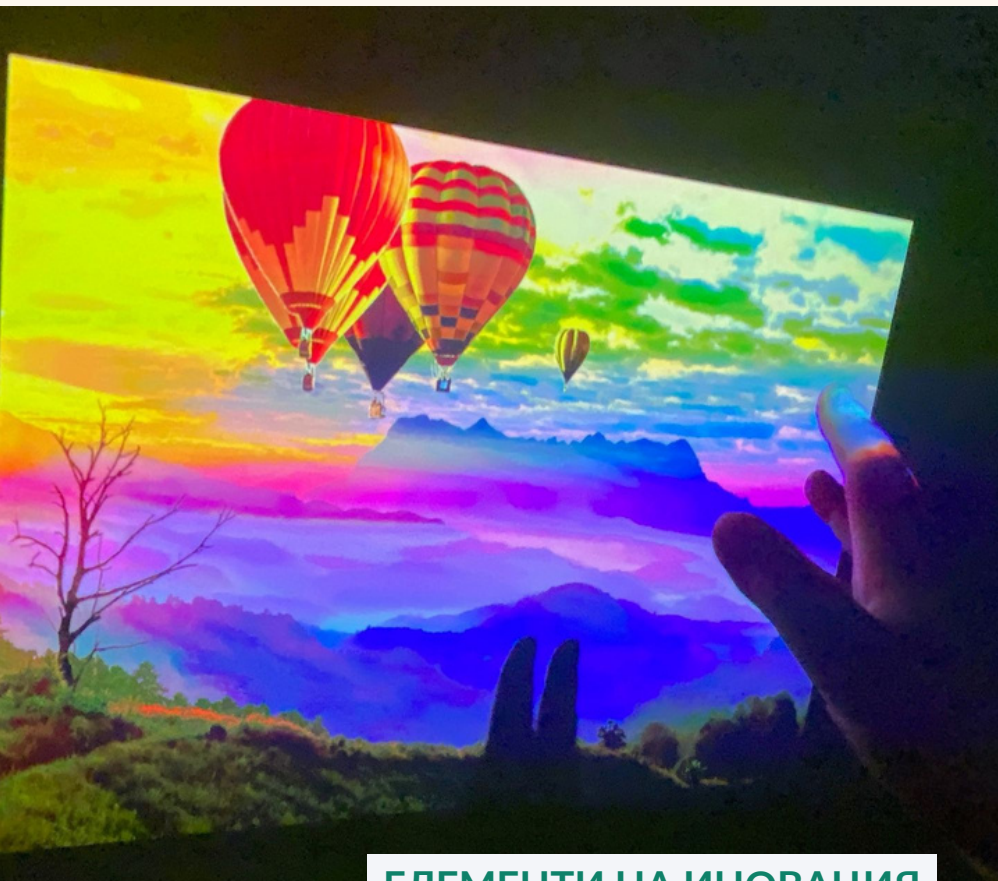
ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Възрастни учащи се с обучителни затруднения и лека деменция

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Обучен библиотекар
- ИТ подкрепа
- Проектора Magic Table 360, стойка и дистанционно управление
- Столове
- Бяла квадратна маса
- Различни реквизити за индивидуални дейности

Сесиите с Магическата маса стимулират движението, повишават когнитивната активност, задействат спомени, стимулират координацията ръка/око и социалното взаимодействие. Стимулират също подобряването на настроението и поведението. Насърчава се усещане за постижение, забавление, надежда и здраве. И двамата споменати възрастни се наслаждават напълно на своите сесии и всяка седмица тяхната увереност в използването на тази нова технология се подобрява. В резултат, библиотеката планира сесии за различни възрастни 3 пъти седмично. Използването на тази нова технология вече е част от седмичната му рутина.



Източник: *Social-Ability*
Facebook page

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Тези сесии са иновативни, защото The Magic Table 360 е нова технология, която възрастните участници никога преди не са имали възможност да изпитат. Проектър създаде нов, забавен и удобен за потребителя начин за ангажиране с технологиите в библиотека. Сесиите демонстрираха възможност за социално взаимодействие, стимулиране на движението, повишена когнитивност и чувство за здраве. Въпреки че тази технология е преносима, сесиите се провеждаха в библиотеката, давайки възможност на възрастните да напуснат обичайния си център за грижи и да взаимодействат в общност.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Уверете се, че притежавате необходимите умения и опит за провеждане на сесиите.
- Уверете се, че имате подкрепата на партньори, което ще е от съществено значение при насърчаването на постоянен интерес и ангажираност на участниците.
- Оставете достатъчно време за завършване на сесиите.
- Уверете се, че пространството в библиотеката е просторно, тихо и слабо осветено, доколкото е възможно.

Съвет на възрастните хора Библиотека в Дийнгрейндж



Пилотната инициатива с членове на Съвета на възрастните хора е предприета, докато страната е блокирана по време на Covid пандемията и комуникацията лице в лице не е опция. Целта на проекта е да гарантира, че всички членове на Съвета могат да се срещат като група, използвайки Zoom, тъй като не могат да се срещат лично. Проектирана е програма за индивидуално обучение с всеки член на съвета.

След това с всеки член е установен контакт, за да бъде установено нивото на нуждата му. Разработено е обучение, което да отговаря на потребностите на всеки индивид на устройството, което използва, напр. лаптоп, компютър или таблет. Дигиталната грамотност на участниците варира между такива без дигитален опит или умения до такива, които имат малко дигитални умения.

Участниците могат да предоставят устройство по свой избор или, ако нямат, библиотеката им предостави дългосрочно (удобен за потребителя таблет, с активиран интернет достъп, ако потребителите нямат в дома си).

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Възрастни граждани

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

Ресурсите за този проект включват телефони, лаптопи, персонални компютри, таблети Acorn. Използвах също уроци за Zoom и имаше налични полезни ресурси от програмата „Първи стъпки“ на Age Action.



'Съветът на възрастните хора е представителен комитет на и за възрастни хора, с около 40 членувачи групи, клубове и асоциации в целия окръг и е отворен за всички некомерсиални организации и лица, ангажирани с подобряването на качеството на живот на възрастните хора в окръга.'



Следователно това е една много гъвкава програма, която може да бъде пригодена към отделни хора с различни средства и способности, осигурявайки достъп до устройства, умения и свързаност според нуждите (тъй като липсата на някое може да е пречка за повишаване на уменията).

Представящ ред предизвикателства в дадени моменти, с времето и с много хумор, проектът постига целта си и членовете на Съвета на възрастните хора вече имат възможността да се срещат виртуално.



Източник:
Comhairle County
Council

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Този проект се появява, защото членовете на Съвета на възрастните хора не могат да се срещнат лично по време на пандемията през 2020 г., а е важно комуникацията им да може да продължи.

Тази услуга е различна, тъй като е индивидуална и защото е изпълнена по време, когато срещите на живо невъзможни. Това в крайна сметка помага за преодоляването на дигиталното разделение, особено спрямо по-възрастните граждани, което е и постоянна цел на библиотеката и местните власти. Проектът е сполучливо завършен, като всички членове успяват да се свързват онлайн чрез Zoom.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Препоръчително е първоначално да се срещнете с по-възрастни лица индивидуално, за да установите тяхното ниво на цифрови умения. Също така установете дали разполагат с дигитални устройства, имейл адрес, достъп до интернет у дома и т.н.
- Важно е да назначите служители, които се интересуват от тази област и има търпението и набор от умения, за да предадат знанията си по спокоен начин с индивидуално темпо.
- Библиотеката заема на възрастни потребители таблети Acorn за период от 2 месеца, за да осигури индивидуалното им обучение. Компанията, която доставя таблетите подкрепя проекта.
- Свързването с Age Action е силно препоръчително, тъй като те предоставят безплатно дигитално обучение за преподаватели/обучаеми в библиотеки, които могат да осигурят подходящо пространство.

STEM лагер за тийн предприемачи

Библиотека и културен център Lexicon



Teen Entrepreneur STEM Camp е курс за активно обучение от осем седмични сесии, който е насочен към ученици в преходна година в средните училища. Учениците учат и комбинират както STEM, така и предприемачески умения, за да измислят нов продукт, който като прототип е демонстриран пред връстници и експерти от индустрията.

Цели:

- Да помогне на учениците да развият STEM умения като използват кодиране, основна електроника, роботика и софтуер за проектиране.
- Да запознае учениците с практическите приложения и възможностите на новите творчески технологии.
- Да насърчи подкрепяйки предприемаческите умения.
- Да насърчи работата в екип, сътрудничеството и ученето.
- Да демонстрира приложимостта на уменията в реалния свят, така че учениците да възприемат STEM като област за възможно по-нататъшно обучение и надеждна кариера.

Метод:

Студентите имат четири семинара за активно обучение, всеки с продължителност 2,5 часа.

Седмици 1-4 обхващат:

- Базирано на кодиране блоково кодиране със Scratch и mBlock
- Електроника и програмиране с помощта на Raspberry Pi и Arduino
- 3D дизайн и печат
- CAD прототипиране
- Дизайн мислене и хартиени прототипи

Седмица 5: Студентите участват в семинар за бизнес моделиране и сесии с въпроси и отговори с гостуващи разработчици на технологии / STEM предприемачи.

Седмица 6 и 7: Дни на творците. Учениците работят в групи от по четирима върху идеи и решения, създаване на прототип и дизайн на своите продукти.

Седмица 8: Събития. Учениците официално представят проектите си пред своите връстници, учители и експерти от индустрията.

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Опитен учител(и) и разработчик на курсове.
- Служител(и) на библиотеката да наблюдава, организира, поддържа връзка, насърчава и помага през дните на семинара.
- Контакти с местни STEM предприемачи.
- Добри отношения с местните училища за привличане на участници.
- Осигуряване на подходящ хардуер и софтуер за работилниците, напр. arduinos, raspberry pi, компютри, 3D принтер.
- Подходящо пространство за работа на учениците - създаване, обсъждане, представяне пред група.



Източник: *dlr Libraries website*

Ползи и резултати:

Чрез тези семинари младежите придобиват STEM умения и развиват опит в решаването на проблеми, сътрудничество, комуникация и представяне. Те постигат разбиране за това как цифровите технологии могат да създават решения на ежедневните проблеми и оценяват уместността на STEM като възможност за последващо обучение и за кариера.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Тийнейджъри - на възраст приблизително 16 год

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Проектът е иновативен начин за привличане на тийнейджъри във физическото библиотечно пространство, с което да им бъдат представени услуги на библиотеката, за които те може и да не са знаели преди, както и широката гама от услуги, които обществената библиотека днес предоставя.

Директното сътрудничество със средните училища за включване на STEM Camp в част от учебната програма помага за приобщаването на учениците към пространството на библиотеката и насърчава учениците да се присъстват и да участват.

Не много тийнейджъри биха имали лесен достъп до предлаганите технологии или шанс да развият дигиталните си умения в тази област. Предоставяйки този достъп като услуга, библиотеката помага на учениците да развият тези умения и ги насърчава да разглеждат STEM като надеждна област за бъдещо обучение или кариера.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Развийте добри контакти със средните училища – те са ключови за привличането на учениците.
- Промотирайте лагера няколко месеца предварително, за да могат училищата да го организират като част от учебната си година и да кандидатстват за места.
- Развийте контакти със STEM предприемачи/предприемачески организации.
- Обмислете добре програмата за семинара с опитни фасилитатори.
- Помислете за спонсорство/партньорство, за да покриете разходите.

QRead-Code

La Biblio, Кавецо



QRead-Code е проект за създаване на QR-кодове, които се отнасят до аудиокниги - подбрани на Emilib (дигитална платформа за електронни книги и аудиокниги), и разпространяването им по цифрови и аналогови начини, за да бъде така насърчено слушането по време на разходки в паркове, при пътуване или когато е подходящо на обществени места.

Основната цел е да бъдат съчетани умерена проява на мобилност сред природата и насърчаване на четенето.

Проектът е разработен в сътрудничество с доброволци от servizio civile (активни в някои библиотеки в северната част на Модена) и с CEAS на същата област.

Вдъхновението идва от Програмата на ООН за 2030 г. за устойчиво развитие, от една страна, и от възможността за популяризиране на аудиокнигите, достъпни на цифровата платформа Emilib. Основният проект може да бъде транспортиран в голям мащаб, като включи повече територии и се възползва от големите велосипедни маршрути.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Разпространение на дигитален инструмент с огромен потенциал, който все още е малко известен, чрез насърчаване на ежедневната му употреба в „нормален“ контекст, както и насърчаването на добри здравни практики чрез четене.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

- Юноши
- Семейства
- Практикуващи бягане
- Всички хора от общността

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Генератор на QR кодове
- Плакати
- Дигитална платформа за аудиокниги
- Екип
- Запознаване с Agenda2030

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

Включете експерти за подбор на заглавията, които също да предложат и да дефинират плана за дигитално популяризиране.

Дигитално гражданско образование

Archimede Multimedia Library



Sapere Digitale - дигитално гражданско образование е проект, подкрепен от Fondazione Compagnia di San Paolo, който има за цел да подкрепи ролята на библиотеките при развитието на медийна грамотност, информационна грамотност и на цифрови умения сред потребителите, както и да повиши дигитална осведоменост в обществото. Акцент в проекта е работата на библиотекарите и училищните преподаватели с местната общност.

Проектът предлага обучителна програма за професионално развитие, която предоставя на участниците по-задълбочено разбиране на услугите и инструментите на дигиталната общност, съгласно Европейската рамка за дигитална компетентност за преподаватели (DigCompEdu).

Sapere Digitale

Educazione civica digitale
in biblioteca

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Библиотекари и училищни преподаватели

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Елементът на иновацията на Sapere Digitale е неговият мултидисциплинарен подход: учители и библиотекари нямат еднакъв опит, затова съвместната им работа позволява обмен на различни знания.

Друг иновативен аспект е менторството, предлагано след обучението - което дава възможност на библиотекарите да прилагат новопридобитите дигитални знания в своите библиотеки, като организират събития, обучителни курсове в обмени.

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Човешки и финансови ресурси за осъществяване на проекта и разпространението му
- Дигитални инструменти

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

Проучете за вдъхновение други проекти за медийна грамотност от други европейски библиотеки или институции, по-специално такива, които са насочени към цифрово образование на по-младите поколения.

WOM: Worth One Minute

Библиотека MEMO



WOM: Worth One Minute е платформа, базирана на система за обмен на ваучери на следния принцип: четенето и ангажираността в областта на културата имат социална стойност, която платформата WOM разпознава и генерира социални дигитални ваучери.

Осъществявайки действия, реферирани като културни, всеки потребител печели WOM ваучери. Местните магазини могат да участват в проекта, като отбележат, че приемат WOM ваучери в замяна на услуги и отстъпки.

Платформата е разработена в рамките на проекта ReadSharing /Споделено четене, финансиран от Центъра за книга и четене /Centro per il libro e la lettura. Целта му е да се създаде социална стойност чрез дигитално съзнание, насърчаващо четенето и развиване на гражданска мрежа, която възнаграждава четенето.

Платформата включва гимназии, търговци, а също и библиотечната система.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Млади гимназисти и търговци за насърчаване на четенето и културното потребление

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Партньорство с университета в Урбино
- Библиотечни служители
- Популяризиране на инициативата в социалните медии

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Платформата WOM се основава на убеждението, че ядрото на технологиите, платформите и софтуера трябва да бъде в интерес на хората и обществото и че социалните и дигиталните иновации могат да бъдат свързани чрез култура (четене, библиотеки, знания).

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Планирайте предварително изпълнението на проекта и направете оценка на разходите в краткосрочен и дългосрочен план.
- Не подценявайте значението на мрежата: помислете за включването на общинската администрация за събиране на по-голям брой участници и сред търговците в града.

Изгубеният сандък Библиотека “А. De Leo”



The Lost Chest е интерактивна видео игра за мобилни устройства, чието действие се развива през седемнадесети век в град Бриндизи в Италия. Играта е създадена като приложение за мобилни устройства (смартфони и таблети), което позволява на потребителите да се потопят напълно във виртуалните сценарии и да открият местата и събитията от миналото на Бриндизи, по игров и образователен начин, чрез тестове на умения и различни нива на трудност.

Играта, проектирана под формата на лов на съкровища, позволява на потребителите да развиват своите памет, наблюдателност и умения за логическо мислене и в същото време да придобиват знания за художествените и историческите аспекти на град Бриндизи.

Играта проследява историята на две момчета, които опитват да открият златен сандък, откраднат след корабкрушението на галеона *la Santa Caterina*, потънал в пристанището на Бриндизи на 12 ноември 1685 г. Двете момчета, които са били на борда на галеона като роби, са били свидетели на кражбата и се заемат с търсенето на сандъка.

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Онлайн образователни ресурси/ уеб семинари и записани уроци
- Изследване на древни документи
- Екип
- Разработчик на видеоигри

В ролята на едното от тези момчета всеки потребител трябва да премине през различни тестове, обвързани с най-характерните места на град Бриндизи, като напредва в търсенето на съкровището чрез криптирани улики, написани като гатанки, разположени в различните паметници на град Бриндизи. Изпитанията, които трябва да бъдат преодолявани, са свързани преди всичко с паметта и логиката.

Историята на момчетата е конструирана от архивни изследвания, извършени върху древни документи, съхранявани и използвани в Архиепископската публична библиотека А. De Leo. Играта цели да популяризира културното наследство на Бриндизи сред потребителите, докато те се забавляват.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Проектът стъпва на желанието да бъдат заинтригувани децата, доближаваяки ги до корените на тяхната история чрез забавление. Много от тях всъщност не познават историята на Бриндизи.

Иновативността е в сливането на историческият фон на територията с близкото до децата дигитално приложение. Смесът на играта е да създава осъзнати граждани, които познават и уважават собствената си история.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Играта е създадена специално за деца и тийнейджъри, но е подходяща за всички възрасти.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

- Изградете солидно и трайно сътрудничество с училищата.
- След проучване на документи, посещението на местата ще бъде полезно.
- Препоръчва се текстовете да бъдат изградени в рими, тъй като тази лингвистична модалност ще помогне на децата да запомнят и научат историите.

Librida: Хибриден дом за членове на книжната верига в Пистоя Библиотека Сан Джорджо



Librida е постоянен дигитален интерфейс, използван като общ отдалечен дом на библиотеки, книжарници, местни издателства и други субекти, опериращи в книжарската верига и придържащи се към Пакта за четене на Пистоя. Общото намерение е да се даде стойност на дигиталния избор като регулярен начин за използване, подобряване и архивиране на инициативите за четене в района.



ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Всички читатели и продуценти на инициативи за четене в града.

ЕЛЕМЕНТИ НА ИНОВАЦИЯ

Елементът на иновация е използването на една обща дигитална платформа за всички културни събития, свързани с книгите в града.

Librida е дигитално пространство, използвано в помощ на физически събития, но също самостоятелна дигитална справочна услуга.

СЪВЕТИ ЗА БИБЛИОТЕКИ

За успешна работа в екип: библиотеката трябва да бъде лидер на група от разнородни представители на книжната верига.

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ

- Технологична платформа (от MetaGroup)
- Най-малко 10-15 членове на местната книжна верига, готови на общи прояви, свързани с четене и популяризиране на книги;
- Общ график на културни събития около книгите в града;
- Образователни ресурси за използване на платформата;
- Добро оборудване за документиране на събития.

100

Практики на цифрови иновации в обществените библиотеки

Списък на всички 100 примера:

Австрия

- On a scavenger hunt with QR codes (Stadtbibliothek Dornbirn)
- Library fusion – digital transformation – one higher step (Bibliothek im Zentrum)

Белгия

- Digitalent (Muntpunt)
- App-o-theek (Muntpunt)

България

- Library Educational Planetarium (City Library Asenovgrad)
- Digital competences and continuous education for unemployed people (Blagoevgrad Regional Library)
- Kiosk with a book dropbox (Burgas Regional Library)
- In the world of 3D - model, play, create (City Library Dimitrovgrad)
- Online Training Course for Librarians to Work with Library Software (Dobrich Regional Library)
- “Young local historian” Club (Haskovo Regional Library)
- Case study: “How to create my own painting” (Kurdzhali Regional Library)
- Remote access to e-content (National library Plovdiv)
- Innovative technologies at the library (Ruse Regional Library)

- Making a film about the old houses of Samokov: The lost heritage of Samokov (Municipal Library Samokov)
- E-portal of memory and knowledge – routes of historical memory, living cultural heritage and European knowledge (Silistra Regional Library)
- First steps in programming with the Finch robot (Smolyan Regional Library)
- Building a Visual Identity – children’s workshop (Sofia City Library)
- Regional history and culture self service terminal (Stara Zagora Regional Library)
- Up-to-date digital tools in the digital library era (Targovishte Regional Library)
- Teaching the fun way in the digital era – training course in Split, Croatia (Targovishte Regional Library)
- The Ellie ChatBot (Varna Regional Library)
- Literary challenges for children (Varna Regional Library)
- Construction of a high-class centre for the digitisation of written cultural heritage in a public library (Veliko Tarnovo Regional Library)
- Upgrading of professional skills and abilities with innovative approaches in the digitisation of cultural heritage (Veliko Tarnovo Regional Library)
- Read Vratsa - „Прочети Враца“ (Vratsa Regional Library)

Хърватска

- Guerrilla Education for Librarians (GEL) (Prelog Municipal Library)

Чехия

- The deFacto workshops (Municipal Library of Prague)
- Cross-Border Cooperation of Regional Libraries Pilsen-Regensburg – Catalogue Linking (Education and Research Library of Pilsener Region)
- Digital technology-based creative education of cultural professionals and educators of the Zlín Region (Zlín Regional Library)

Дания

- The Virtual Library Ship – Pilot Project (The Central Danish Libraries)

Финландия

- Liboppi (Turku City Library)

Германия

- Digital-Cafés (Berlin Central Library (ZLB))
- BIPARCOURS Emmerich am Rhein (Stadtbücherei Emmerich)

Гърция

- EqualSkills4ALL (Veria Central Public Library)

Ирландия

- 3D Printers for Beginners (Clonmel Library)
- History Lecture Series Deliver via Webinars (County Library, Tallaght)
- Acorn Tablets (Castletymon Library)
- Age Action Computer Courses (Douglas Library)
- Library Makerspace – 3D Printing (Bishopstown Library)
- Fake News, Smart Habits Workshop (Rathdown Libraries, dlr Libraries)
- Library Makerspace – 3D Printing
- ACORN Age Friendly Tablet Training (Mayfield Library)

- A comparison of 3D printing services across Cork City Library's branches (Cork City Library)
- Children's Lego Club: Lego Boost (Carrick on Suir Library)
- Coffee & Computers (Donegal Library)
- Digital Skills with the ageing population (Mohill Library)
- Coding Classes for Adults (The City Central Library, Cork City Libraries)
- dlr Teen Entrepreneur STEM Camp (dlr Lexicon, dlr Libraries, Dun Laoghaire)
- Digital Skills Support for Older Citizens (Ballinamore Library, Leitrim Libraries)
- Magic Table 360 for Beginners (Thurles Library)
- Digital Skills Support Service for Older People (Manorhamilton Branch Library)
- Digital skills training session for online services
- Digital Support for Older People (Carrick-on-Shannon Library)
- Outreach to The Dom Marmion Society with digital technologies available in Libraries (Dún Laoghaire-Rathdown Libraries)
- Older People's Council – Connecting Online during Covid (Dun Laoghaire Rathdown County Library Service)
- Online Festivals (County Library Tallaght)
- Online Services for Older users (Roscrea Library)

Италия

- Advance Loan Request (Library of Cuneo)
- Bookchallenge (Delfini Library, Modena City Libraries)
- BookInTime (G. Arpino Library of Nichelino)
- Bucsiy: Readers in action (Rozzano Children's Library)
- Character hunting with apps (International Children Library of Genoa Edmondo De Amicis)
- Classense Digital Collections (Classense Library of Ravenna)
- Computer helpdesk (Planettiana Library of Jesi)
- Digital Labs (Multiplò)
- Digital marketing for libraries (Luigi Arbizzani Library of San Giorgio di Piano)
- Digital readers (Rozzano Children's Library)

- Digital SOS (Multiplio)
- Digital Storytelling course (Prospero Rendella Library)
- DigiToscana (Library of Arezzo)
- Fantastic Beasts (De Leo Library of Brindisi)
- Fermo loves Wiki (Romolo Spezioli Library, Library System of Fermo)
- Laboratories and workshops for children (Marina Di Giacinto Library of Nazzano)
- Libraries and prisons (Monte Claro Metropolitan Library System)
- Librida Platform (San Giorgio Library of Pistoia)
- Multimedia and digital library (Salaborsa Library of Bologna)
- Qread code (Library of Cavezzo)
- Sapere Digitale (Archimede Multimedia Library of Settimo Torinese)
- Slack (Cesare Pavese Library of Casalecchio di Reno)
- Telegram Chatbot (Libraries from "Rete Biblioteche Vicentine", G. Bedeschi Library, Arzignano)
- The Lost Chest (De Leo Library of Brindisi)
- The reader's digital home (Libraries from "Rete Bibliotecaria Mantovana", Gino Baratta Library)
- Trello (G. Arpino Library of Nichelino)
- Webinar Diculther (Fondazione Marazza Library)
- WOM: Worth One Minute (MEMO)

Литва

- Курсове по 3D печат в библиотеката (Обществена библиотека на Каунас Винцас Кудирка)

Полша

- Библиотеки на емоциите (LOE): нов път за обществените библиотеки да привличат публика и да подкрепят социалните трансформации в Европа (Библиотека Otwarda Łódź)

- MeMo - Мултимедийна библиотека (Библиотека Otwarda Łódź)

Румъния

- ASTRA TEENAGER (Astra Sibiu Central Library)

Сърбия

- Native Open (Нови Сад)

Словения

- Digital, media and information literacy in public libraries (Public library of Srečko Vilhar Koper)
- A creative space for the digital transformation of the community (Kranj City Library)
- Seed Library (France Bevk Public Library)

Швеция

- Collaboration with high schools in delivering Data cafés for seniors and Coding clubs for kids (Bergen Public Library)
- "Laptopklubben" - The laptop club (Bergen Public Library, Department Åsane)
- Digidel – our digital center (Helsingborg City Library)

Холандия

- От трето място до трето пространство (The Alignment House в сътрудничество с 8 холандски обществени библиотеки)

Прочетете за всеки пример на www.adele-project.eu



Advancing Digital Empowerment
of Libraries in Europe

Последвайте ни за още!

 [ADELEEUproject](https://www.facebook.com/ADELEEUproject)
 [@ADELE_EU2022](https://twitter.com/ADELE_EU2022)
[#ADELE_EU](https://twitter.com/ADELE_EU2022)



Посетете уебсайта на нашия проект:
www.adele-project.eu/

 Всички ресурси на ADELE са лицензирани под CC BY-NC-SA 4.0.

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява само възгледите на авторите му и Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на информацията, съдържаща се в нея.



Co-funded by
the European Union