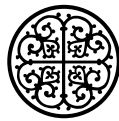


МИСИЈА БИБЛИОТЕКЕ  
У ОБРАЗОВАЊУ



НАРОДНА БИБЛИОТЕКА  
„СТЕФАН ПРВОВЕНЧАНИ“  
КРАЉЕВО

2024.

# МИСИЈА БИБЛИОТЕКЕ У ОБРАЗОВАЊУ

Зборник радова

Уредник  
КАТАРИНА ЈАБЛАНОВИЋ

ЖИЧКИ САБОР БИБЛИОТЕКАРА 2024

Краљево 7, 8. и 9. октобар 2024.

Организатор  
НАРОДНА БИБЛИОТЕКА СТЕФАН ПРВОВЕНЧАНИ КРАЉЕВО

Програмски одбор  
ДОБРИЛА БЕГЕНИШИЋ  
ГОРАН ТРАИЛОВИЋ  
КАТАРИНА ЈАБЛАНОВИЋ

БОЈАН КУНДАЧИНА  
bojankundacina@gmail.com  
САНДРА НИКОЛИЋ  
sandranikolic.ac@gmail.com  
МАРКО ВАСИЉЕВИЋ  
markosoft91@gmail.com  
Библиотека града Београда

УДК 027.52:021.4(497.11)

## БИБЛИОТЕКЕ И НЕФОРМАЛНО ОБРАЗОВАЊЕ: НОВИНСКА И ДИГИТАЛНА ПИСМЕНОСТ

САЖЕТАК | Савремене библиотеке би требало да у своје услуге које нуде корисницима укључе и услуге које ће допринети учењу и усавршавању знања, вештина и компетенција које савремено доба и развој технологија поставља пред кориснике и да тиме библиотеке јасније буду препознате као места неформалног образовања. До развоја нових технологија под писменошћу се подразумевала способност читања, писања и рачунања и та знања су се стицала у оквиру формалног образовања. Услед развоја савремених технологија данас говоримо о више различитих врста писмености - библиотечка писменост, информациона писменост, информатичка или рачунарска писменост, друштвена писменост, визуелна писменост, финансијска писменост.. Библиотека града Београда је кроз ЕРАЗМУС+ пројекте који су се бавили новинском и дигиталном писменошћу развила алате и услуге које могу да помогну корисницима да стекну или прошире знања из наведених области.

КЉУЧНЕ РЕЧИ | новинска писменост, дигитална писменост, учење кроз игру, ЕРАЗМУС+ пројекти

### УВОД

Библиотеке су средишта знања и културе, места која нуде ресурсе за образовање и учење. У последњих неколико година, улога библиотека у неформалном образовању и промовисању различитих облика писмености постала је све важнија.

Неформално образовање се односи на било које учење које се одвија изван формалног образовног система, као што су школе и факултети. То подразумева читање књига и чланака, похађање радионица и курсева, коришћење онлајн ресурса. Омогућавањем приступа свим наведеним ресурсима, програмима и услугама, библиотеке могу помоћи грађанима да стичу знања и вештине током целог живота. Библиотеке би требало у том смислу да буду више препознате као места неформалног образовања и од стране својих корисника али и од других институција.

Данас се термин писменост односи на „знање, вештине и вредности које појединцу омогућавају контролу сопственог живота на квалитетан начин, обављање грађанских дужности и решавање различитих проблема на послу, у породици и друштвеном животу уопште.”<sup>1</sup> Пре тога и до развоја нових технологија под писменом се подразумевала способност читања, писања и рачунања. Услед развоја технологија данас говоримо о више различитих врста писмености – библиотека писменост, информациона писменост, информатичка или рачунарска писменост, друштвена писменост, визуелна писменост, и две писмености на које ћемо се посебно фокусирати а то су новинска писменост (као део ширег термина медијске писмености) и дигитална писменост. Често се све ове наведене писмености, настале са краја 20. и почетком 21. века, обухватају и термином нова писменост.

Већином сва истраживања показују да грађани Србије у више од 95% поседују паметни телефон и да имају приступ интернету. Ти подаци јасно указују на потребу за непрестаним и континуираним образовањем свих грађана у области медијске и дигиталне писмености. Технолошке промене које се убрзано одвијају од друге деценије 21. века захватиле су велики број грађана који се са том врстом знања нису сусрели у току свог формалног образовања и савладавање свих новина на том пољу за њих представља потешкоћу или изазов. С друге стране, млађе генерације које увелико одрастају са новим технологијама, поред основног знања о њиховом коришћењу и информисаности о променама, врло често нису упознати са опасностима (дигитална безбедност и насиље) и изазовима (информисање путем друштвених мрежа) које нове технологије носе са собом.

## НОВИНСКА ПИСМЕНОСТ

Новинска писменост представља један део медијске писмености, у том смислу да се медијска писменост бави свим садржајима који се појављују на медијима (телевизија, интернет, радио, друштвене мреже...), док се новинска писменост искључиво бави анализом вести које се пласирају на наведеним врстама медија.

И пре експанзије друштвених медија и обиља медијског садржаја у савременом свету, значај медијске писмености је од раније био препознат, и у многим земљама Европе и Северне Америке постао је део формалног образовања. Француска 1976. године уводи медијско образовање у основно и средње образовање, Финска 1979. уводи у средње образовање предмет Масмедијско образовање а медијска писменост је већ била уведена у основно образовање 1970. године, Канада 1999. уводи медијско образовање као обавезан предмет за ученике средњих школа. У Србији се медијска писменост у образовном систему појављује кроз предмете Грађанско васпитање (2008/09) и Језик, медији и култура (2018/19). Поред два наведена предмета, у Србији је донет већи број стратегија које су детаљније дефинисале бављење медијском писменошћу кроз систем образовања.

Пројекат „Унапређење кључних грађанских вештина у ери постистине: Новинска писменост и критичко мишљење“ (Enhancing Key Civic Competences for the Post-truth Era: News Literacy and Critical Thinking), познатији под акронимом ESSENTIAL, заједнички су реализовала четири партнера: Библиотека града Београда (Србија), Национална библиотека Летоније (Летонија), Универзитет Хачетепе (Турска) и Установа за образовање одраслих Жалец (Словенија). Имплементиран је кроз позив за стратешка партнерства у образовању одраслих у оквиру програма Еразмус+2, највећег програма Европске уније за сарадњу у области образовања. Куриозитет је што је ово први Еразмус+ пројекат у оквиру стратешких партнерстава којим је координирала једна српска установа културе. Пројекат је трајао две године, од 1. октобра 2020. до 30. септембра 2022.

ESSENTIAL је за општи циљ имао развој друштва самосвесних грађана који критички размишљају и имају способност да исправно перципирају медијске садржаје, што је предуслов да квалитетно учествују у демократским процесима у својој заједници и на глобалном нивоу.

Најважније реализоване активности биле су: израда студије „Новинска писменост и критичко мишљење у ери постистине“, израда програма тренинга и онлајн курса о новинској писмености (са смерницама за едукаторе), реализација тренинга за запослене из партнерских установа, израда веб-сајта пројекта и организовање четири скупа преко којих смо желели да прикажемо резултате пројекта и да све заинтересоване упознамо на који начин могу да користе курс и материјал.

У почетној фази пројекта прикупљено је и сублимирано теоријско знање из области новинске писмености и спроведено истраживање о постојећим праксима, стању и потребама у партнерским земљама. Као резултат настала је студија „Новинска писменост и критичко мишљење у ери постистине“. Резултати анализе показују у којој мери је ова врста писмености развијена и које су потребе

грађана у вези са едукацијом у овој области. Резултат који можемо посебно издвојити јесте да чак 81% испитаника жели неку врсту тренинга из области новинске писмености. С друге стране чак 94% испитаника прати вести, а само 6% испитаника у Србији врши било какву проверу вести са којима се сусреће. Као забрињавајући резултат јесте пораст неповерења грађана у медије и засићеност медија вестима са негативним или сензационалистичким садржајем.

Потом је израђен „Програм тренинга о новинској писмености“, а затим и „Смернице за едукаторе“. Тренинг курс састоји се од укупно 17 модула груписаних у три поглавља: *разумевање медијској окружења, медији и новинарство и критичко промишљање о вестима (како да критички конзумираш вестии)*. Курс је намењен свима који желе да унапреде знање из новинске писмености, као и едукаторима који желе да другима пренесу знање из ове области.

У наредној фази пројекта, на основу Програма и Смерница, израђен је главни производ пројекта - вишејезични онлајн курс новинске писмености.<sup>4</sup> Курс је направљен у две верзије - за све грађане и за предаваче. И њега чини 17 модула груписаних у три поменута поглавља. Приступ курсу је слободан без икаквих ограничења и корисници сами бирају када, шта и колико ће учити. Полазници курса могу научити: шта је новинска писменост и зашто је важна за појединца и друштво; како медији и новинарство утичу на друштво у добу постистине; како препознати манипулативне медијске технике; како идентификовати лажне вести, фотографије, видео-садржаје, профиле на друштвеним мрежама; шта је информацијски поремећај а шта информационо загађење, шта су алгоритми, њуз-фидови, филтрирани балони и ехо-коморе, која је разлика између ботова, тролова и киборга; како пронаћи изворе поузданих информација и како ефикасно претраживати веб...

Лиценцирани су под *Creative Commons license*, чиме је дозвољено да буду копирани, модификовани и дистрибуирани у некомерцијалне сврхе. Ови трајно доступни образовни материјали и ресурси, који се могу слободно преузимати и користити за едукацију грађана и предавача свакако су најзначајнија остварења пројекта.

Пројектом су изграђени и људски ресурси партнера за покретање радионица новинске писмености. Укупно 21 учесник из четири партнерске установе прошао је обуку новинске писмености за тренере, након чега су они отпочели са реализацијом радионица у својим локалним срединама.

Као још један резултат, који се наметнуо након самог завршетка пројекта, а произашао из интересовања библиотекара јесте и организовање акредитованог семинара Библиотеке града Београда „Новинска писменост и критичко

мишљење". Кроз наведени семинар покушавамо да пренесемо и упознамо библиотекаре са свим побројаним материјалима који су настали као резултат пројекта и да их подстакнемо да сличне радионице/семинаре организују у својим срединама.

## ДИГИТАЛНА ПИСМЕНОСТ И УЧЕЊЕ КРОЗ ИГРУ

Образовање се стално развија, тражећи нове методе за већим ангажовањем, пре свега ученика, и ефикаснијим начином стицања знања. У овој потрази, учење засновано на учењу кроз игру (game-based learning) се појавило као моћан алат, који користи мотивационе аспекте игара за стварање динамичних и ефикасних искустава учења. Он трансформише процес учења у узбудљиву авантуру, омогућавајући појединцима да уживају док стичу нове вештине и знања.

Учење засновано на игрању и игри има корене који сежу до 1950-их и 1960-их, када су теоретичари образовања Жан Пијаже и Лав Виготски почели да промовишу концепт учења кроз игру. Пијажеова теорија когнитивног развоја наглашавала је важност активног учења, које је касније постало темељни принцип учења кроз игру. Шездесетих година прошлог века, америчка војска је развила програме обуке засноване на симулацији који су припремали војнике за сценарије из стварног живота, што је један од првих примера примене учења кроз игру. Ту је и безброј примера на који начин је овај принцип примењен када је у питању учење страних језика.

Учење кроз игру је техника активног учења која користи игре да би побољшала процес стицања знања. Његов циљ је да учесник научи док се игра. То се може постићи кроз игре које нису дигиталне, укључујући и друштвене игре (board games) као и кроз дигиталне игре. Овај појам је потребно раздвојити од појма гејмификације, који је доста раније ушао у употребу у библиотечком окружењу и врло често се ова два појма изједначавају, што је погрешно. Гејмификација (gamification) је стратегија која користи забавне и занимљиве елементе играња у контекстима који нису игре, како би се побољшало учешће и мотивисало одређено понашање. Гејмификација користи дизајн и механике игара, као што су беџеви, ранг листе, поени и награде, да би се охрабрила активна партиципација и учинили задаци забавним и пријатним.

Учење засновано на игрању превазилази традиционалне образовне границе, проширујући се на доживотно учење како би се подстакло стални лични и професионални развој.

Главни проблеми савременог образовања односе се на недостатак ангажовања и мотивације ученика и студената за активно учешће у процесу учења. Због тога се наставници труде да новим техникама и приступима изазову активност ученика и мотивишу их да учествују у настави. И поред тога што је ова метода највећу примену пронашла у раду са наведеним категоријама, њена универзалност примене омогућава коришћење учења кроз игру и у раду са свим осталим категоријама становништва, као и различите теме и области знања која могу бити обухваћена са њом.

То укључује пажљиво осмишљавање активности учења које користе инхерентну привлачност и структуру игара. Учење кроз игру револуционише начин на који учимо. Користећи моћ игара, едукатори могу створити занимљива и ефикасна искуства учења. Како технологија наставља да се развија тако и могућности даљег дизајна нове врсте игара постају софистициранији и неограничени.

Штавише, програми дигиталне писмености за старије особе често користе учење кроз игру да демистификују нове технологије, чинећи их приступачнијим и лакшим за учење. Овај холистички приступ показује свестраност и ефикасност учења кроз игру у подршци доживотним образовним путовањима у различитим старосним групама.

Трогодишњи пројекат „Унапређење дигиталне писмености одраслих путем иновативног учења кроз игру“ (“Improving Adult Digital Literacy Through Innovative Gamified Blended Learning”), са акронимом ДИГИБЛЕНД, у коме је један од десет партнера била Библиотека града Београда, реализован је у оквиру Еразмус+ програма, у области стратешких партнерстава за образовање одраслих. Координатор пројекта је била немачка организација RegioVision GmbH Schwerin.

Главни циљ пројекта био је унапређење дигиталне писмености међу одраслима у Европској унији кроз иновативни приступ подучавању и учењу који комбинује елементе игре са интерактивним учењем. Поред одраслих, старијих лица, циљна група пројекта су и особе које се баве формалном и неформалном едукацијом одраслих/старијих лица.

Пројектом су обухваћене вештине из три (од пет) области компетенција документа ЕУ DigComp 2.2 које смо сматрали релевантним и вредним за нашу процену: информациона писменост, безбедност и решавање проблема. Припремили смо садржаје из ових области који су послужили као основа за осмишљене игре.

Пројектни тим је спровео свеобухватну анализу дигиталног јаза код старијих особа, идентификујући кључне изазове и области за побољшање њихове дигиталне писмености и основних дигиталних вештина. Након ове анализе, тим је развио и тестирао два модела учења и две друштвене игре: *Infinity.Net* и *DigiUP*.

Прва игра јесте *Infinity.Net*, и њен примарни циљ јесте да измери и одреди ниво знања из дигиталне писмености учесника у игри. Ова игра укључује таблу, скуп правила и низ питања организованих у три нивоа тежине. Игра *Infinity.Net* је развијана по сличном моделу као друштвена игра Монопол, најважнији елемент су карте са питањима на која се мора тачно одговорити да би играч напредовао у игри. Табла за игру *Infinity.Net* је у облику математичког симбола за бесконачност. Поред процене и стицања знања, важан елемент да би оваква врста игре била успешна јесте да поседује динамику која ће играче „увући“ у игру као и елементе среће, награде и кажњавања.

Укратко, *Infinity.Net* је дизајниран не само као алат за процену, већ и као средство за ангажовање и образовање старијих одраслих особа у игривом и приступачном окружењу. Иако је игра пре свега намењена процени знања, мора се приметити да је граница између процене и учења донекле замагљена. Свака процена је такође искуство учења, и обрнуто. Такође се показало да се модел игре може користити и за друге области знања и да је игра подједнако интересантна свим генерацијама.

У другој фази пројекта, након игре *Infinity.Net*, развили смо *DigiUP* игру. Игра је комбинација аналогног и дигиталног, игра почиње аналогно и постепено интегришемо онлајн садржај (комбиновано учење) уградњом QR кодова. Игра је базирана на принципу *escape room* игара. Такође, поседује три нивоа питања, као и прва игра, с тим да у овој игри сам играч може бирати тежину питања и у складу са тим ће се у игри кретати спорије или брже. Ову игру прати и материјал за учење који на једноставан, непреобиман и модеран начин играчу покушава да приближи једну од тема из три компетенције дигиталне писмености.

*DigiUP* је игра дизајнирана да комбинује такмичење и учење. За разлику од прве игре, ова игра захтева да имате тренера/кординатора игре који ће учеснике водити и усмеравати. Од такмичарског искуства до оног фокусираног на индивидуално учење, чини се да игра нуди понешто за свакога.

Трећи исход овог пројекта (Смернице) одражава резултате и искуства из прве две фазе пројекта и развијања игара. Смернице имају за циљ да обезбеде свеобухватан оквир за развој и примену метода учења заснованих на играма за унапређење дигиталних вештина међу одраслима. Детаљно описује кораке предузете у креирању и тестирању игара, нудећи увид и размену научених лекција, ове смернице подржавају едукаторе и тренере да ефикасно користе процене засноване на играма и комбиноване приступе учењу.

## НОВИНСКА ПИСМЕНОСТ КРОЗ ДРУШТВЕНУ ИГРУ

Као сублимација претходно два описана пројекта, произашао је пројекат „Новинска писменост кроз друштвену игру” (NEED) који је тренутно у току и има за циљ да унапреди новинску писменост грађана, која је неопходна за ваљано оцењивање поузданости и кредибилитета вести/информација. Он тежи да грађане обогати вештинама потребним за активно и информисано учење у друштвеном животу, примењујући иновативне методе, пре свега учење кроз игру и хибридно учење.

Пројектом је планирано креирање две аналогне друштвене игре. Прва игра служиће за процену знања и вештина особа из новинске писмености и критичког мишљења. Друга игра ће служити за образовање (пре свега одраслих) особа из ове области. Она ће бити повезана са посебно израђеном онлајн платформом са едукативним садржајима.

Овај пројекат је својеврсни наставак претходних активности партнера, као што су пројекти „Open Your Eyes”, „DIGIBLEND” и „ESSENTIAL”, који су били усмерени на повећање дигиталне и новинске писмености. Кроз колаборативни и иновативни приступ који примењујемо, пројекат ће допринети борби против дезинформација и неговању информисанијег и самосвеснијег друштва.

## ЗАКЉУЧАК

Из искуства стеченог кроз реализацију наведених пројеката и истраживања, можемо закључити да библиотеке имају кључну улогу у промоцији новинске и дигиталне писмености, као и у оспособљавању грађана за критичко мишљење. Кроз разноврсне активности, од креирања и спровођења едукативних програма до развоја игара за учење, библиотеке могу да активно доприносу: повећању медијске писмености код грађана, развијању дигиталних вештина, промовисању доживотног учења и јачању демократске свести и процеса у друштву. Иновативни приступи као што је учење кроз игру показују се као ефикасни у ангажовању и образовању широког круга грађана, укључујући и оне који су традиционално искључени из формалног образовања. Библиотеке су, дакле, више од простора за чување књига. Оне су динамичне институције које могу да се активно адаптирају на промене у друштву и одиграју кључну улогу у оспособљавању грађана за успешно суочавање са изазовима савременог информационог друштва.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Кулић, Радивоје, Игор Ђурић. „Функционална писменост у концепцији базичног образовања и васпитања”. *Иновације у настави*, бр. 2; Вол 25, (2012): 89-97.
2. European Commission. “Erasmus+: EU programme for education, training, youth and sport”. Приступ 20. 7. 2024. Доступно на: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/>.
3. Библиотека града Београда. Пројекат ESSENTIAL: Унапређење кључних грађанских вештина у ери пост-истине: Новинска писменост и критичко мишљење. Приступ 20. 7. 2024. Доступно на: [https://newslitproject.net/sr/teaching\\_materials.html](https://newslitproject.net/sr/teaching_materials.html).
4. Пројекат ESSENTIAL. Онлајн тренинг курс из новинске писмености. Приступ 20. 7. 2024. Доступно на: <https://newslitproject.net/essential-mooc/sr/index.html>.

BOJAN KUNDAČINA  
bojankundacina@gmail.com  
SANDRA NIKOLIĆ  
sandranikolic.ac@gmail.com  
MARKO VASILJEVIĆ  
markosoft91@gmail.com  
Belgrade City Library

LIBRARIES AND INFORMAL EDUCATION:  
JOURNALISTIC AND DIGITAL LITERACY

SUMMARY | Contemporary libraries should expand the services that they offer to their users to include the ones that would contribute to learning and perfecting the knowledge, skills, and competencies that the modern times and the development of technologies put before users, and thus make libraries more clearly recognizable as places of informal education. Prior to the development of new technologies, literacy implied the ability to read, write, and calculate, and such knowledge was gained through formal education. Due to the development of modern technologies, today we speak of different types of literacy, such as library literacy, information literacy, technological or computer literacy, social literacy, visual literacy, financial literacy...The Belgrade City Library developed the tools and services that can help users gain or expand knowledge from the aforementioned fields through ERASMUS+ projects which dealt with journalistic and digital literacy.

KEY WORDS | journalistic literacy, digital literacy, learning through games, ERASMUS+ projects

БОЙАН КУНДАЧИНА  
bojankundacina@gmail.com  
САНДРА НИКОЛИЧ  
sandranikolic.ac@gmail.com  
МАРКО ВАСИЛЕВИЧ  
markosoft91@gmail.com  
Библиотека города Београда

## БИБЛИОТЕКИ И НЕФОРМАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ: МЕДИЙНАЯ И ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

**РЕЗЮМЕ** | Деятельность современных библиотек должна быть сосредоточенной на предложении услуг, которые будут способствовать обучению и совершенствованию знаний, навыков и компетенций пользователей, в связи с требованиями современной эпохи и развития технологий. Таким образом, будет понятнее, что библиотека – это место неформального образования. До появления новых технологий грамотность означала способность читать, писать и считать, и эти навыки приобретались посредством формального образования. В связи с развитием современных технологий, сегодня речь идет о нескольких различных видах грамотности: библиотечной грамотности, информационной грамотности, IT - или компьютерной грамотности, социальной грамотности, визуальной грамотности, финансовой грамотности... В рамках проектов ERASMUS+, посвященных медийной и цифровой грамотности, Библиотека города Белграда разработала инструменты и услуги, которые могут помочь пользователям приобретать или расширять знания в вышеупомянутых областях.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** | медийная грамотность, цифровая грамотность, игровая форма обучения, проекты ERASMUS+

