

2013 年第 7-8 期（总第 28 期）

图书馆阵地服务工作动态 跟踪扫描

主办单位：中国科学院国家科学图书馆

2013 年 8 月

为传播科学知识，促进业界交流，
特编译《图书馆阵地服务工作动态跟踪
扫描》，仅供个人学习、研究使用。

目录

【海外观察】	1
NMC 地平线报告：在新型媒体和教育课程项目（第五部分）	1
维多利亚公共图书馆 2030 年战略报告摘要	7
发展中国家图书馆的价值（执行摘要）	13
【海外观察】	15
翻转教室——图书馆馆员作为“智慧卫士”，以及最热门的高科技工具	15
2013 年最好的教育和学习网站	17
高校图书馆能从哈佛县公共图书馆中学到什么？	21
【服务动态】	23
芝加哥公共图书馆和 Aarhus 图书馆获得 100 万美元资助从事创新合作	23
科研人员为科学发展倾力推出视频数据共享图书馆	24
AASL 的最新出版物中提供图书馆教学合作的最佳案例	25
美国图书馆协会推出在线中心以支持科技素养	26
DC 公共图书馆开设数字共享中心——“梦想实验室”	27
图书馆电子借阅试点初具规模	28
芝加哥公共图书馆推出首个“奇妙实验室”	28
来自于 OpenStax College 的可免费下载的开源教科书	29
只需轻轻地点击手机便可以对书籍进行排列、阅读和评论——日本第一个装备 NFC 的图书馆将之变成可能	29

【海外观察】

NMC地平线报告：在新型媒体和教育课程项目（第五部分）

——教育课程主动学习合作下的2013高等教育出版

新媒体集团 著 尤越 编译

编者按：本文是美国新媒体集团（NMC）2013年的研究成果，于2013年3月发布。本编译小组分五期编译报道报告全文，本文是报告的最后一个部分。

3D打印技术

地平线项目计划采用时间：四到五年

众所周知，3D打印技术是一种以数字形式从三维立体构造物理对象的快速成型技术，例如计算机辅助设计、计算机辅助断层摄影和X射线晶体学等。3D打印机通过电子文件创建一个实体模型或者原型样品，应用喷墨方法在很薄的一层材料粉末上喷涂粘合剂，或用塑料及其他灵活的材料通过挤压法处理。机器制造出的沉淀材料可以非常精确地从下往上、一层一层地构建一个对象，其分辨率即使在最廉价的机器上显示大量细节也绰绰有余。这个方法还可提供物体的活动部件。使用不同的粉末、粘合剂和颜色，原型样本可以通过塑料、树脂或金属材质呈现出来。这种技术通常在制造业应用，为任何物体建造原型(当然尺寸要适合打印)，包括模型、塑料和金属部件或其他任何能以三维方式描绘出的物体。

一、概述

3D打印已经被应用于多个领域，包括建筑行业、工业设计，珠宝设计，土木工程。已知最早使用3D打印机的例子是在20世纪80年代中期，美国德州大学奥斯汀分校开发的选择性激光烧结技术，尽管当时的设备笨重并且昂贵。其实3D打印技术本身是十年后在麻省理工学院被创作出来的，当时的毕业生在喷墨打印机中尝试了一种非常规的物质。3D打印技术首次出现在2004年版的NMC地平线报道，从那时起它已帮助美国国防部廉价制作航空零件，帮助建筑师创造建筑模型，帮助医疗专业人士开发移植的身体部位等等。

在3D打印的过程中，用户将通过诸如CAD的软件从设计所需的对象模型开始。一旦设计发送到打印机时，无论是塑料或金属材料都通过喷嘴输出——然后逐渐沉积，最终形成整个对象。由于某些对象需要制作材料被软化或是熔化，所以添加剂制造技术改变了某些图层的沉积方式。例如，选择性高温和激光烧结要求热塑性塑料，而电子束熔炼要求钛合金。在制作层叠对象时，薄层必须被切成一定形状，然后再结合在一起。

在过去的几年里，在消费领域已经有大量的实验开展了对3D打印技术的探索，即在制作文化的带领下，一些技术娴熟的DIY制造者通过对3D打印技术和机器人技术的探测来致力于推动科学技术、工程和其他学科的发展。那些遍布世界各地的DIY制造商们更加注重发明和原型的制造。

MakerBot (go.nmc.org/maker) 是一个3D桌面打印机，它允许用户建立一切对象模型，包括从玩具到机器人、从家具到其零部件的制造以及恐龙骨骼模型。2012年，MakerBot发布了Replicator 2，它具有更高的分辨率和兼容性，并且它构造的物体尺寸也增大了。与此同时它低于2500美元的实惠价格将3D打印技术变得平民化，在此之前这项技术只用于专门的实验室里。

一些在线应用如Thingiverse (go.nmc.org/thingv) 也促进了3D打印技术的复苏，Thingiverse能够提供数字化设计的资源库，用户可以下载数字化设计信息，并创建该对象本

身的存储库的在线应用,而不用自己从头开始来设计整个对象。特别是博物馆界已利用了这项服务,创建和共享的艺术品、雕塑和化石的复制品。

在2013年早期,世界第一个3D打印照片展将会在日本公开展览,并且任何人都可以在网上进行预订。使3D打印技术面向大众是一个整体趋势,同时对于高等教育领域来说也是一样的。美国内华达大学里诺校区的 Delamare科学与工程图书馆最近成为美国首批为学生、教师和大众提供3D打印和扫描工具的学术图书馆之一(go.nmc.org/delamare)。随着这项技术成本的不断降低及其在高校公共区域的普及,如何接入将不再是3D打印广泛应用的障碍。然而,目前相关的设备和工具仅限于特定项目的参加者和选修特定课程的学生使用。

二、与教育、学习和创造性询问之间的相关性

3D打印技术对于教育的重要价值之一,就在于它能够创造对事物更真实可靠的探索机会,但是这样的机会对于大学来说可能非常难得。虽然3D打印技术在高等教育中广泛应用尚需要四至五年时间,但是要准确描述出将来必然发挥作用的实际应用并不难。例如,地质学、人类学专业的学生,可以制作像化石、文物之类的易碎品。通过快速原型设计和生产工具,学习有机化学和X射线晶体学的学生可以打印出复杂的蛋白质和其他分子模型,这些模型与三维分子设计模型库中的模型类似。

尽管对于教师和学生来处理这些模型的工作已经非常容易了,但是在高等教育领域中3D打印技术发展中引人注目的进步在于那些正在使用这项技术来创造全新工具的机构。最近,英国华威大学的研究人员就创造出了廉价的3D打印导电塑料,它能够使电子轨道和传感器成为3D模型的一部分。工程学院学生的目标是能够用已经在模型中建造好的电路系统来设计和打印产品。

随着3D打印技术在高等教育领域获得了发展动力,许多大学正全神贯注地投身于专门设计好的实验室,积极探寻这项新技术的使用。例如,在麻省理工学院媒体实验室展开的 Fab实验室项目(go.nmc.org/fablab),作为能操作数字制造的学习和制造空间,配备有激光切割机、3D打印机、电路板等,现在该项目已经扩展到世界各地建立类似的实验室。

对3D打印技术从设计到生产过程的探索,以及展示和参与性学习的发展需要,为学习活动的开展开辟了新的可能。在医学院,快速原型技术已经帮助学员在MRI(核磁共振成像)和CAT扫描图像的基础上制作解剖模型。当通过对这些模型的研究后,医生们能够更好地确定手术治疗方案。医疗学校和一些项目也在进行制造人造人体部位。例如,英国爱丁堡赫瑞瓦特大学的科学家们,利用人体细胞进行人造肝脏组织3D打印,供实验室使用。与传统的使用人体器官模型而非活体动物的方法相比,这种新的方法能够使新的药物测试实验更高效、更可靠。

同样,一个年轻的女孩患有一种罕见的神经肌肉疾病,在使用3D打印技术的辅助部位后,她的胳膊就能够更加灵活地转动(go.nmc.org/magica)。虽然已经有专门的学校和研究实验室在开发这种类型产品,但是在世界各地更广阔的发展——这仅仅是一个开始,因此地平线报告将3D打印技术的发展置在一个长期发展计划中。

跨学科的3D打印应用案例包括以下几个方面:

>考古学。哈佛大学Semitic博物馆正在利用3D印刷技术来修复一个他们收集的受损的古神器。通过3D技术扫描现有的埃及狮子腿部碎片,研究人员能够创建计算机模型,然后根据模型打印出完整雕塑的泡沫复制品,虽然最初是缺少原件的身体和头部:go.nmc.org/semit。

>艺术及设计。艾米莉·卡尔艺术与设计大学正在探索用一台仅售500美元的3D打印机来加快在纺织品、铸造品和陶瓷制品的设计和生: go.nmc.org/mat。

>**机械工程**。两个来自弗吉尼亚大学的机械工程专业的学生制造和装配制作组装了首批能飞行的3D打印飞机之一。在麦特公司(MITRE Corporation)实习期间,他们学会了如何应用快速原型及测试空中交通工具的比例模型,并保证在短时间内完成并且将成本控制在应用3D打印之前的成本: go.nmc.org/fly。

三、实践中的3D打印技术

以下的链接是3D打印技术在高等教育领域中的应用案例:

3D模型工作室

在惠灵顿维多利亚大学建筑与设计学院举行的3D模型车间,金工和木工机械领域和范围的三维数字化制造等造型设备。

3D印刷在美国普渡大学

普渡大学的研究人员正在与Adobe公司的优势技术实验室开发的软件应用程序,创造更持久的3D打印对象。通过结构分析程序识别有问题的地方,并提供解决方案,以建立更强的对象,使用最小量的原料。

添加一个“3D打印”按钮到动画软件中

美国哈佛大学的计算机科学家正在开发一款附加软件工具,它将直接从电脑动画文件中打印3D动作人物成为可能。在这项研究中,计算机科学家与制图专家合作,让动画师确定关节位置、计算出正确尺寸和摩擦力,从而创造出可以活动、可以摆姿势的虚拟生物的复制品。

ThinkLab

美国凯斯西储大学的新发明中心Think[box]是一个任何人都可以发挥想象力创造的空间,3D打印机、激光切割机和中心的各种工具被学生们使用来创造出自己的印制电路板或电脑刺绣。

ThinkLab是玛丽·华盛顿大学的一个专门的制造空间,提供实用的创造性咨询,学生还可以学习使用各种高科技工具如3D打印机。在一个项目组中学生可以利用3D打印机进行原型制作、设计,并用临时性方案解决商业问题。

四、拓展阅读

以下文章和资源可以帮助您了解更多关于3D打印技术的内容:

3D打印:桌面药店(go.nmc.org/dedru)

(凯瑟琳·桑德森,《BBC新闻》,2012年9月26日)。本文通过探索身体器官、医药品和定制假肢的打印,探讨了3D打印技术如何为医疗行业带来彻底的变革。虽然许多项目仍处于研究阶段,但这一新兴技术带来了希望为那些世界上偏远地区的低成本医疗解决方案。

3D打印技术在教育领域的7项用途

(南希·帕克,《Getting Smart》,2012年11月14日)。本文介绍了3D打印在教育领域的大量用途,包括在建筑课程中起草文件,在平面设计中创建3D艺术,在生物学中制造出身体部分模型及其他很多用途。

高等教育的未来:用3D打印重塑大学(go.nmc.org/reshap)

(贾森·伊达尔戈州,《瘾科技》Engadget,2012年10月19日)。从图书馆到实验室,3D打印在整个大学校园变得无处不在。内华达大学、麻省理工学院和哥伦比亚大学均利用3D打印机使学生学习如何进行快速原型设计、了解分子的形状等等。

3D打印梦想成真(go.nmc.org/making)

(德鲁尼尔森,《信息世界》,2012年12月11日)。本文重点介绍了开源3D打印机自2007年出现后不断发展,现在已可以制作出成本更低、更高效的模型,用户可以在模型设计的基础上共享、复制和改进。

美国国家航空航天局应用3D打印建造航天器 (go.nmc.org/nasa)

(杰里米·许,《每日科技 新闻》,2012年9月13日)。美国国家航空航天局的SpiderFab项目正在对3D打印在太空中的应用进行可行性研究。作者在文中介绍了此类研究如何通过装备3D打印机和制造巨大望远镜、卫星和空间天线的原材料,开拓运载火箭的新时代。

新一代MakerBot Replicator 3D打印机可能改变你的世界 (go.nmc.org/mbot)

(克里斯·安德森,《连线》,2012年9月19日)。MakerBot的 Replicator 2发布于2012年9月,其合理的价格、简化的软件和更高的分辨率标志着桌面3D打印市场的成熟。本文介绍了MakerBot公司发展状况以及他们参与创建的生态系统。

三维空间的科学: 印刷革命 (go.nmc.org/kurz)

(库日韦尔,2012年7月)这篇文章揭示了3D打印机在科研方面的作用,以及3D打印机如何普及了创建自定义模型的能力。文中的例子包括复杂分子系统模型和用于构建细胞生长支架的3D打印胶原蛋白。

用3D打印机可以做什么 (go.nmc.org/whacan)

(《华盛顿邮报》,2013年1月4日)作者用一组照片展示了3D打印机所创造的一系列对象,包括一个iPhone手机套、一双鞋、一个模型Les Paul吉他等等。这些对象的创造者来自各个年龄段,甚至有高中生,这充分说明了3D打印的合理性和可操作性。

可穿戴技术

地平线项目计划采用时间: 四到五年

可穿戴技术指的是能够被用户以配饰的形式,例如珠宝首饰、墨镜、背包乃至诸如鞋子或夹克等类型的真实服装等所穿戴的设备,可穿戴技术的优势在于它能够方便地将工具、设备、电源和网络集成到用户的日常生活和活动中。谷歌的“未来眼镜项目”(Project Glass)是当前可穿戴技术最常被谈及的案例,要开发的设备除了有一个镜头外,其他的地方无异于一副眼镜。用户能够看到眼前所面临环境或事物的信息,例如附近的朋友的名字,或者能够获取研究项目相关数据的临近地点等。可穿戴技术仍然是非常新的一项技术,但是我们可以很容易地想象到,像手套这样的配饰能够提高用户感知或控制某些不能直接接触事物的能力。已经推向市场的可穿戴技术包括利用装饰性的太阳能电池充电的衣服,让用户能够通过内缝的控制板或触摸板与设备进行交互,或者利用嵌入鞋跟的传感器收集用户运动的数据。

一、概要

可穿戴技术并不是一个新的技术分类,但是这是它在“新媒体联盟地平线系列报告”中的首次亮相。这项技术最流行的前身之一是20世纪80年代出现的计算器手表。从那时起,这个领域发展很快,但是这项技术背后的宗旨一直保持不变,那就是“方便”。这些工具通常都是便携、轻便的,经常用来作为用户穿戴的配饰,例如T恤、眼镜或者手表等,可以被很容易地携带到任何场所。

有效的可穿戴设备会成为人体的一部分,让用户能够舒适地参加日常活动,或者帮助他们完成特定的任务。

消费者正面临着多种多样的可穿戴设备,既有工作生产所需要的,也有休闲娱乐所需要的,从用来取代丑陋耳机的蓝牙项链 (go.nmc.org/ahalife),到让游戏用户感受其在视频游戏中动作所产生的影响的运动背心 (go.nmc.org/3dvest)。在很多情况下,可穿戴技术被用来

作为用户进行交流的工具。意大利的牛仔裤品牌Replay生产了一条支持蓝牙的牛仔裤，能够更新穿这条牛仔裤的用户在Facebook上的状态 (go.nmc.org/replay)。

这类设备最新的进展之一是微型照相机，能够别在用户的衬衣领子或者口袋上，对周围的环境进行拍照，可以拍摄成百张甚至数千张照片。由Kickstarter出资的Memoto就是一种微型的支持GPS的照相机，能够别到用户的衬衣领子或纽扣上，每分钟拍摄两张500万像素的照片并上传到社交网站上 (go.nmc.org/enzht)。Contour Video Camera是另外一种这样的设备，能够录制高清视频流 (go.nmc.org/contour)，因而受到许多极限运动员的高度青睐。用户越来越希望能够将他们的特殊时刻无缝地捕捉下来，但是人们不希望必须去使用那些笨重的设备。随着技术不断进步，设备越来越小巧和可移动，可穿戴设备是技术演化进程中的必然结果。

能够与用户周边环境交流的可穿戴技术通常能够传达重要的发现和消息。都柏林城市大学传感器网络技术中心的一个团队正在构建一款可穿戴传感器，能够探测有危险的毒气，并对用户及时作出警告提示 (go.nmc.org/clarity)。尽管在高等教育情境中构建新的可穿戴技术有诸如上述案例的开创性努力，但是针对这项技术的大部分工作目前仍然集中在大众消费领域。

二、与教学、学习及创造性探究的相关性

当下，消费领域新型可穿戴设备的数量日益增长，远远超过了这项技术在大学中应用的步伐。教育领域刚刚开始对可穿戴技术进行试验、开发和应用，尽管未来的潜在应用是重要而广泛的。当学生在化学实验室工作时，智能首饰或其他配饰能够对危险情况做出预警，而可穿戴照相机能够瞬间抓拍数百张照片或在现场外地质勘探时收集用户周边环境的数据，之后通过电子邮件或其他网络应用程序获取这些数据。

高等教育中应用可穿戴技术最有价值的潜在结果之一就是能够带来更高的教学效率。可穿戴技术能够使用声音信号、手势或其他指令信息，为用户通过文本、电邮和社会网络自动发送信息，帮助学生和教师进行交流，跟踪内容的更新，更好地组织公告信息。Thinkgeek的Inpulse智能手表 (go.nmc.org/thinkgeek)相对来说比较便宜，只有150美元。它能够与安卓设备兼容，让用户能够浏览和组织电子邮件、文本、电话以及其他的信息。

谷歌的“未来眼镜”项目计划于2013年初发布增强现实眼镜。当用户处理日常事务时，该眼镜能够为用户提供相关的信息 (go.nmc.org/googleglass)。用户可以利用语音指令接入互联网，进行邮件回复等诸多工作。这种眼镜还能够为用户提供相关的警告信息。例如，如果用户到校园的定点列车晚了，谷歌的“未来眼镜”就能够让其知晓并提供一条替代路线。

目前大学层面开展的一些研究或开发与知觉改善相关，例如：在进行外科手术或与科学设备进行交互时能够提高反应灵敏度的手套。美国麻省理工学院媒体实验室正在将这个概念更进一步，让用户能够利用“第六感通讯科技”(SixthSense)将任何表面转变为交互的界面 (go.nmc.org/six)。“第六感通讯科技”是由口袋投影仪、镜子和摄影机组成的工具。这些硬件设备被安装在类似于项链之类的可穿戴设备中，将信息投射到任何表面上，由摄影机识别和跟踪用户的手势。

对教育有益的另外一个有意义的领域是可穿戴的软性显示器。三星、LG、索尼和其他一些公司已经发明了发光二极管LED显示器，能够投射到家具或者其他一些弧形的表面上，Erogear已经开发了一款显示器，能够集成到不同类型的衣服上。这个领域的发展最终会让智能手机、平板电脑以及其他的计算机设备遭到淘汰。美国亚利桑那州立大学软性显示器中心的研究人员正在为战士们开发一款轻量显示器，能够显示包括地图在内的重要位置数据 (go.nmc.org/voqne)，不难想象同样的技术可以被整合到可穿戴设备中。

可穿戴技术在各学科中应用的案例:

>时尚的设计。最近的国际展览, Technosensual 科技展, 展现了时尚和技术联姻后所创造出的未来作品。这项活动将很多艺术家和工程师聚集到了一起, 共同展示可交互的服装和智能衣服, 让人们一窥未来基于技术的时尚设计和审美情趣。(go.nmc.org/cnnjs)

>医学。美国伊利诺伊大学香槟分校的约翰·罗杰斯设计了一款柔性电路, 能够被穿到人的指尖上, 传感器能够测量压力、温度或其他电气性能。这样能够改进外科手术手套, 使其能够感受到人体组织的厚度或成分。

>程序。美国麻省理工学院的费德里克·帕里埃蒂(Federico Parietti)和哈利·阿萨达(Harry Asada)创建了一款自动手臂的原型, 将来能被工厂的工人所使用。控制其行动的程序首先会让其执行特定的任务, 但是最终的目标是通过程序让其能够预测其穿戴者想要它们做什么。(go.nmc.org/han)

三、可穿戴技术的实践案例

以下链接是可穿戴技术在高等教育中的实践应用案例:

Autographer可穿戴随身相机 (go.nmc.org/ autog)。

Autographers是一款内置了传感器的照相机, 能够识别温度、色彩、方向、加速和被摄体移动的变化, 更好地识别拍照的最佳时机, 自动触发快门, 一天能够拍照2000多次。

大脑感应发带 (Brain-Sensing Headband) (go.nmc.org/mus)。

一款被称为“缪斯 (Muse)”的大脑感应发带能够直接在用户的智能手机或平板电脑上显示用户的大脑活动。这款产品的最终目标是让用户仅仅通过想象就能够控制电视和其他电子设备。

手机充电衬衫 (go.nmc.org/zscll)。

美国南卡莱罗纳大学的研究者将T恤的纤维换成了活性炭, 将T恤变成了可穿戴的混合型超级电容, 能够为移动电子设备充电。发明者声称与传统的电力存储设备的生产方法相比, 他们制作充电T恤的加工过程更加便宜, 更为绿色环保。

Keyglove操控手套 (go.nmc.org/fylwm)。

Keyglove是一款无线开源的输入手套, 能够用来在其他基于技术的活动中控制设备、输入数据、玩游戏和操作三维物体。Keyglove有37个接触式传感器以及智能操控软件, 能够方便单手任务, 这个功能对于残障用户非常有用。

机器人外套 (Robotic Suit) (go.nmc.org/ lift)。

日本东京理科大学的Koba Lab创建了一件新的机器人外套, 能够为着装者的背、肩和肘提供支持, 可以让他们背负更多的重量和完成更困难的体力作业。

可穿戴太阳能充电器 (http://go.nmc.org/ ren)。

阿尔塔设备公司 (Alta Device) 的太阳能充电垫能够附贴在背包上, 持续地产生可再生电力, 然后用来为与其相连的锂电池充电。充电之后, 电池就能为各类移动电子设备像笔记本、平板电脑或智能手机等供电。

美国乔治亚理工大学的可穿戴技术 (go.nmc. org/gatech)。

乔治亚理工大学的Thad Starner 教授创建了“情境运算小组”(Contextual Computing Group)来开发能够穿戴的应用程序和交互界面。项目包括一个移动手语翻译器的应用程序, 能够识别和翻译人的手势并付诸实施的可穿戴垂饰以及能够让平板电脑产生压敏, 从而用以监控帕金森疾病患者的震颤。

四、拓展阅读

如果您想了解更多关于可穿戴技术的内容, 请参阅以下文章和资源:

十项可穿戴健康技术设备一览 (go.nmc.org/hea)

(Michelle McNickle, 《信息周报》, 2012 年 10 月 31 日)。在健康领域可穿戴设备是非常普遍的。可穿戴医疗技术用于个人健康监控的包括了智能衬衫, 附着一些小型的传感器, 能够监控人体的生命特征, 还能够在必要的时间向病人、医生或看护发生提醒。

可穿戴技术是下一个革命的证据 (go.nmc.org/nex)

(Megan Rose Dickey, 《商界》, 2013 年 1 月 5 日)。在消费市场, 可穿戴技术已经被采用为各种各样的形式电子衬衫, 能够利用太阳能充电的防水比基尼, 能够利用用户走路时产生的热量为智能手机充电的靴子。

一对一: 史蒂夫·曼恩, 可穿戴计算机之父 (go.nmc.org/pione) (Nick Bilton, 《纽约时报》, 2012 年 8 月 7 日)。史蒂夫·曼恩 (Steve Mann) 是一位可穿戴技术的专家, 自 20 世纪 70 年代以来就一直在使用可穿戴计算机来实现其愿景。在这次访谈中, 他讨论了眼镜产品的未来, 这些产品能够增强我们的所见, 为我们提供合适的信息。他还谈论了脑-机接口以及“介导现实”与“增强现实”的区别。

可穿戴计算机到 2014 年将拥有 15 亿美元的市场 (go.nmc.org/weacom)

(Janko Roettgers, Gigaom, 2012 年 10 月 31 日)。2012 年 Juniper 公司的一项研究考察了智能可穿戴设备的发展, 包括已经在市场上的产品 (例如: Fitbit) 以及还未公开的原型产品 (例如: 谷歌眼镜) 等。报告显示, 可穿戴设备正在得到推广, 到 2014 年将增长至 15 亿美元的市场。

可穿戴技术的先锋们意图追踪和增强我们的生活 (go.nmc.org/wea) (Jane Wakefield, “英国广播公司新闻”, 2012 年 10 月 17 日)。这篇文章聚焦了可穿戴技术的可能性, 包括: 能够自动捕捉照片的照相机, 与电子邮箱同步的可以用来查看电子邮件和提醒的手表, 以及更多其他的设备。

可穿戴技术: 未来的憧憬 (go.nmc.org/sxgxs)

(Charles Arthur, 《卫报》, 2012 年 7 月 18 日)。蓝牙技术以及无线技术已经为可穿戴计算铺平了道路, 并且有一些项目, 例如耐克的 Nike+ 运动手表和 Recon Instruments 公司的滑雪镜, 都在证明这是一个具有非常大发展空间的市场, 特别是对于运动员来说。

编译自: The New Media consortium.Horizon Report 2013 Higher Education Edition.

[http://www.nmc.org/publications/2013-horizon-report-higher-ed.\[2013-03-09\]](http://www.nmc.org/publications/2013-horizon-report-higher-ed.[2013-03-09])

(邓玉 校对)

维多利亚公共图书馆 2030 年战略报告摘要

Public Libraries Victoria Network 著 尤越 编译

(一) 前言

2030 年时维多利亚的公共图书馆会是什么样子呢? 维多利亚的社会和社区需要发生巨大改变吗? 作为公共图书馆应如何保持它对社会变革的重要性呢?

这些问题似乎并不能轻松地回答, 但是在规划维多利亚州的公共图书馆未来的发展路径时, 它们却处于核心地位——指引我们变革发展的方向和路径。

维多利亚公共图书馆2030年项目是超越传统2-5年计划周期的新机遇,让我们在未来更周密地考虑我们怎么样做才能提供最佳的个体图书馆服务和更广泛的公共图书馆网络覆盖率。

部门近年来完成的重点研究项目为我们以后的工作提供了坚实的基础。特别是,具有里程碑意义的2005年图书馆建设社区;2011金钱、理性与公共图书馆的研究证实了维多利亚时代的公共图书馆作为“丰富重要的文化、经济和社会机构”对社会具有极其重要的价值,并且测量了维多利亚时代的图书馆对社会的价值——证明了他们是“投资获取回报的示范”。维多利亚州公共图书馆2030项目向未来传递价值——迈出了未来战略定位的第一步。

这个过程是严谨的、协作的和多样化的。来自Chasing Sunrises的Steve Tighe做了一件例外的工作——即通过苏罗伯茨行政总裁和维多利亚州立图书馆馆长领导我们多元化和地域分散的网络。维多利亚时代公共图书馆2030年报告对于每一位图书馆人士都是极具吸引力的。

各部门的参与和不同员工的想法都是杰出的——都为超越图书馆范围的界限,向着既定的战略计划的不同阶段的迈进做出了贡献。不断练习的结果将会带给我们的是一个更好的定位和为未来需求做更好的准备。

战略框架是这个项目的重要成果,并且它的五个核心目标将引领我们不断向前迈进。当公共图书馆和议会在为社区制定长远计划时,这份战略框架对于他们将会是一个奇妙的规划工具。目标的明确更能有效地传播并共享公共图书馆的故事,更广泛地彰显我们的价值和意义。反过来,在传播满足社区未来需求的资源和服务时,它也能保障更多的资金需求。当然,训练有素、经验丰富且重视公共图书馆的工作人员将是我们成功的核心。

不论是说维多利亚的未来是充满创造性的,还是说它将受到社区的高度关注或是二者兼备,可以确定的是,在这个过程中公共图书馆将继续居于当地21世纪素养和信息来源的首要地位,并具备灵活性和远见性,在未来将发挥创新性主体的显著作用。

(二) 第一步: 项目目标

该项目旨在采用了一种新的战略规划和思路,从而有助于指导决策者领导维多利亚的公共图书馆在未来走向繁荣。

带着对未来的愿景和灵活的指导路线,公共图书馆的工作人员、方案和设施可以更好地适应并满足现在到2030年间及以后的不断变化的社会需求。

为了做到这些,应明确以下几项重要的项目目标:

- 明确可能影响公共图书馆服务的全球趋势;
- 探索应对趋势的可选择性的战略回复和行动要点;
- 扩展各部门战略思考的能力;
- 创建一个适应能力强的战略框架,便于在任何位置都可进行战略指导。

维多利亚公共图书馆2030年项目还充分利用整个网络的专业知识和意见。重要的是,该项目充满协作性和包容性,充斥着全面的跨部门的声音,使人产生一种归属感。

所有的战略都是面向未来的。一个成功的战略必须建立在健全的推理和识别不同时期驱动社会变化的力量的基础上。

为了给维多利亚公共图书馆构建这样的战略,大量来自公共图书馆网络和当地政府的员工和利益相关者都参与协作的五个阶段:

第1阶段: 利益相关者通过访谈深入地了解未来公共图书馆的主要担忧并提供未来探索的需求环境。

第2阶段：研讨会的与会者确定了在未来20年影响维多利亚人生活方式改变的显著驱动力。结合两种情景来理解这些驱动力如何影响未来的社会行为和需求。

第3阶段：研讨会的与会者使用称为“回顾法”的未来预测方法来考虑这两种情景在2012年和2030年之间可能的发展过程。在连接现在到未来时缺乏细节并概括了行动的时间框架。

第4阶段：研讨会的与会者评估每个情景方案所呈现出的公共图书馆在2030年面临的影响和机遇。从这次研讨会的分析和见解产生了两大战略选择：创意图书馆和社区图书馆——两个都是战略框架的中心。

第5阶段：举办研讨会来探讨战略框架草案的有效性和可用性。

(三) 一个光明的未来：关键发现

维多利亚州公共图书馆2030项目规定——作为社区信息和21世纪素养信息教育的重要阵地，未来的公共图书馆将有机会在自己的社区中发挥显著作用。

这个过程揭示了四个关键发现，即维多利亚公共图书馆能做到：

1、紧握五个突出和新兴的社会趋势：创造力、协作性、智力健康、多样性学习和社区交互。

2、采用一个宽广的目的和认知能力来成功地适应未来的发展趋势。

3、2030年的两个战略选择的特点和满足元素：创意图书馆和社区图书馆。

4、在2030年的本地社区中占据相关和突出地位。

社会趋势

维多利亚公共图书馆2030年的战略确定了五个突出社会趋势——它将会影响维多利亚州公共图书馆的演变。这些趋势为未来战略计划提供了一个方向，最重要的是它们都发挥了公共图书馆的优势。

扩展我们的目的和认同感

公共图书馆需要有广泛的认同感来适应社会的需求和欲望——同时忠于自己的目的和历史传承。

在未来公共图书馆要扩展其传统的内容管理，并在这一内容主线上沿着不同的方向分配角色：创建、管理、分发和消费。

创造性图书馆：人们将会创造内容、寻求技巧和资源来发展和表达它们的创造性。

社区图书馆：人们将会消费资源并且寻求辅导班、研讨会和空间来支持21世纪学习和素养。

创造力

包括解锁、表达、发展和记录创作兴趣的愿望；

合作

包括合作伙伴、合作并与他人分享的意识；

智力健康

需要终身的精神参与，刺激和护理；

动态学习

需要不断学习新的知识和技能，从而在一个迅速变化的环境中充分参与。

社区连接

包括人们在有共同兴趣的地方建立一种稳定的和相互信赖的关系的愿景。

两全其美

在前文提及的两种情景中,公共图书馆有机会从被动的、以产品为基础的环境向活跃型和基于服务经验的图书馆转变。

对于个体图书馆来说,这些情景是如何相关的将会根据趋势的强度和社会后续的需求而发生变化。重要的是这两个选择可以同时推进,并且它们与公共图书馆传统的内容管理和分配角色是相辅相成的。

占据相关性和突出位置

公共内容和素养仍将是2030年公共图书馆的核心命题,尽管这些服务的性质会随着社会需求的不断变化而发生扩展。潜在的、更广泛的功能的混合将以内容和素养为中心,它将为公共图书馆提供一个令人兴奋的机会——即在当地社区的公共图书馆占据相关和突出位置。

(四) 点亮火花: 两个未来的选择

两个场景描绘的维多利亚州的生活方式,并且探索2030年潜在的社会态度、行为和社会需求。这些情景将导致在创意图书馆和社区图书馆中要重视突出的人口老龄化及老年痴呆症发病率的上升的问题,并强调创造性意识对终生脑健康的影响。

2030年的社区是由创造力驱动的。那么届时维多利亚州公共图书馆会是什么样子?

在创意图书馆世界中,由于消费欲望的下降和创造性文化的出现,这个社会将会有根本性的转变。越来越多的人都在寻求、探索、发展和表达他们的创造力。个人和组织的竞争力下降,而个人和专业合作的兴趣将会上升。

创造性图书馆是一个集聚声音、颜色、思想和创造力的万花筒。这是一个鼓舞人心的地方,它位于中央方位——反映了其在学习和创造力方面的中心枢纽地位。它的空间很大、开放、灵活、宽敞,在一整天的活动中无缝地满足了各种客户的需求。在这里,促进创新发展、表达和协作的资源、产品和服务都是可用的。这里的员工代表着学科多元化,包括教育家,艺术家,社区工作者,辅导员,记录和媒体专家,社会福利人员,早期发展和素养方面的教师,内容导航和管理人员。志愿工作者们将会是一笔宝贵的资源。

提供的服务:

- 实体与数字馆藏;
- 促进个人或是团体艺术发展的讲习班;
- 协同创新的空间;
- 供排练、录制和编辑内容的工作室;
- 远程服务;
- 包含所有年龄组的语言和素养计划。

创意设施和空间:

- 录音工作室;
- 多媒体编辑工具;
- 创意和学习空间;
- 正式办公场所;
- 会议室和会议设施;
- 社会空间和安静的场所;
- 教学和学习空间;
- 数字资源;
- 咖啡厅和餐饮区。

在2030年,社区的需求是最重要的。维多利亚州的公共图书馆是什么样子?

在社区图书馆的世界中,我们看到了经济、社会和技术变化的共同影响。高失业率和社会重置驱动着与当地社区重新建立联系。当人们觉得个人对当地实体经济向全球虚拟经济转变有影响时,便需要一个动态的方法来学习。

社区图书馆是一个学习型村庄,它能促进动态的终身的学习,并实现社会的连接。它有助于社区来导航2030年的多变的社会、经济和技术环境——许多人们对它适应的地方产生很大的不确定性。

社区图书馆作为社区学习和社会联系的中心枢纽,可以帮助人们重新获取技能、重新学习和重新建立社交联系。它的设施和资源是灵活的,社会的空间与其他在当地的服务搭配便可建立一个真正的社区中心和村庄般的感觉。工作人员将提供学习计划,并促进社区联系。这些工作人员包括教师、培训人员、促进社区发展工作者、顾问、社会福利人员、早期开发和素养教师、内容导航者和经理。这其中,志愿工作者将会是一笔宝贵的资源。

提供的服务:

- 纸质和数字化资源;
- 记录和仓储本地历史、文化和知识;
- 本地远程办公的商业中心;
- 社区素养、学习、培训及研讨会;
- 非正式的社交和学习;
- 拓展服务的机会;

社区设施和资源:

个人和团体学习的空间

- 远程设施;
- 提供的社区空间和休息室,营造“客厅”氛围;
- 公共会议、公开讲座和信息交流的场所;
- 实体馆藏采取更少的空间,从而为学习和会议提供更大的空间;
- 归档空间以纸质和数字化格式提供当地历史资源;
- 咖啡厅和餐饮业相互影响;
- 数字化资源得到更大程度的供给。

(五) 实现的愿景: 建议

以下五项建议将引导维多利亚公共图书馆的前进方向,将有助于为未来图书馆网络的战略定位。

建议1: 采用战略目标来引导优先事项和规划

战略框架作为这个过程的结果围绕着五个战略目标。它们是广泛的,通过对优先领域的直接关注并留下执行的灵活性,不管未来最终的场景如何。

战略目标是为了使公共图书馆在创造性和社区情境下,在未来社会变迁、挑战和机遇的大背景环境下得到认可并蓬勃发展。他们采用凝聚的方法来指导从而确保未来的短期行动和长期目标保持一致。

建议2: 对未来的愿景,讲述一个令人信服的故事。抓住机遇,重新构建公共图书馆的作用,在社会各界的目光下进一步点燃所有利益相关者的兴趣。

公共图书馆必须使其相关的利益相关者信服未来愿景,重新树立自己的形象,提出他们可以及时地满足社会变化的需求并使之具有说服力。提名拥有较高知名度的媒体人扩散发布此方面的消息是至关重要的。

建议3: 从成本免费到不以盈利为目的方面制定一个组合投资的收益及资金流。

为了迎接挑战——在未来财政约束的条件下提供新的方案和设施,公共图书馆将需要一个投资收益的组合。

1、媒体评书

要产生一个内部和外部的信念——使大家相信并接受维多利亚公共图书馆的愿景。

2、收入和资金

要制定一个投资组合的收入流和资金流以确保维多利亚州公共图书馆的繁荣。

3、产品、服务和方案

要提供一整套的产品、服务和方案来满足社会的需求变化和期望值。使未来公共图书馆成为:创意图书馆——要提供一整套的产品、服务和方案满足社会不断变化的创造性地发展、表达和协作方面的期望和需求;社区图书馆——要提供一整套的产品、服务和方案满足社会不断变化的在动态学习和社会连接方面的期望和需求

4、设施和资源

- 营造一个灵活的空间组合,在未来支撑公共图书馆提供相关的产品和服务。
- 创造性图书馆——集成一个灵活的空间,便于营造创造性和合作氛围。
- 社区图书馆——集成一个灵活的空间环境,便于社区学习和社会联系。

5、员工

开发活跃包容的文化氛围来吸引高技术 and 拥有良好态度的员工,从而在未来可以更好地推送公共图书馆的产品和服务。

这是一个机会——即从免费服务的模式向不以盈利为目的,对一些附属服务和项目收取一定费用的模式转变。

根据不以营利为目的的模式,传统的公共图书馆的核心服务(这些服务在2030年将不会再是核心服务)仍然免费向公众开放。这些服务可能包括借阅(纸质和数字馆藏)以及互联网的使用。

与此同时,2030年时的核心服务(在2013年时这些服务仍然会是非核心的)用来补贴和吸引薪酬差距费。这些服务可能包括个人学费,商业枢纽设施的使用和参加课程及研讨会。这些项目和服务的目标的制定便是以他们自己的服务方式来收取费用。通过开发一些新的项目和活动,并且随着这些服务项目的推进来制定收入策略是非常重要的。

建议4: 第一阶段,随着时间的推移,根据社会不断变化的信息、内容和素养需求来制定相关的服务和方案。

那些在2013年还以收藏为主的公共图书馆很可能会缩小纸质书籍的占地面积,这是由2030年社会需求的发展和数字资源的流行而决定的。随着五大社会趋势的出现,公共图书馆可以继续整合新产品以满足相关预期。这些变化不会立竿见影,但是通过开展智能规划和准备,公共图书馆可以逐步建立新的项目和服务,不仅符合当前的趋势,又能秉承图书馆的核心目标、历史沿袭和长期视野。

建议5: 主动扫描环境——这样随着社会趋势的出现,公共图书馆能够信心满满地实施他们的战略与行动。

公共图书馆应该对信号敏感从而在未来的情景中表明自己对于主流社会趋势的立场。这些信号是由维多利亚州公共图书馆在采取未来战略行动时引发的。员工必须对这些趋势的发展保持警惕,做好回应行动的准备。公共图书馆必须认真地检测周围环境并对下列事物有更广泛的展望:

- 感知事件的成型(如气候变化或消费);
- 行为辅助事件(如基础设施和信息技术);

- 新兴的行为信号 (例如远程办公的发展)。

(六) 结论

社会的变化很少是突然发生的。未来变化的趋势是量变的结果,然后则是一系列创新的发生,而不是突然的变革。

对于维多利亚州的公共图书馆,量变意味着随着时间的推移而发生转换,一个被动的、以产品为基础的环境与社会信息、资源和素养的需求变化是息息相关的。

通过这一过程确定了五大社会趋势,公共图书馆有必要用行动来证明这些趋势符合他们的长远眼光。这个战略框架将会为图书馆提供行动指南,同时必须依附于强健灵活的五大战略目标,从而更好地满足当地社会需求。

该框架是由大量驱动因素和两大选择(创意图书馆和社区图书馆)所形成的。显然,多变化的驱动因素将影响未来维多利亚人的生活方式,随着公共图书馆网络跟随社会机遇和变化的发展,促使它需要一个很灵活的心态从而更广泛地适用战略需求。

作为未来的展开,图书馆将挑战公众对其角色的看法,因为它的工作人员、计划、资源和空间将逐渐适应并向“非传统”的方面转化,但仍然会是与社区相关的模式。保护收入流和资金流——远离传统免费模式,进而向不以营利为目的或成本收回模型转变,这将是一个必要的过渡。

图书馆将有机会为维多利亚的社区和人才提供有关终身学习和脑健康方面的领导服务。

讲述为什么公共图书馆是如此的重要时必须要有说服力——这对于将维多利亚公共图书馆在社会、员工及政府心目中重新定位为适应性、用户中心和重要地方是至关重要的。

维多利亚州公共图书馆2030项目就是融汇动态、承诺和众多投入未来公共图书馆事业的专业会议小组的过程。指导决策者的战略决策将在这个过程中予以确定,以确保维多利亚州公共图书馆的未来是重要的和令人兴奋的,不管它最终持有什么。

编译自: Victorian Public Libraries 2030 Strategic Framework (Summary Report)

http://plvn.net.au/sites/default/files/20130528%20FINAL%20VPL2030%20Summary%20Report_web.pdf [2013-08-02]

(邓玉 校对)

发展中国家图书馆的价值 (执行摘要)

Nell McCreadie 著 尹春晓 编译

向机构利益相关者展示价值已日益成为世界各地大学图书馆的重要活动。图书馆价值的概念可以被定义为以下几个方面:为用户提供支持和服务水平的价值;对母机构的机构使命和目标贡献的价值;或投资回报贡献的经济价值。本文研究了发展中国家为教学和研究人员设立的大学图书馆的价值以及对价值的认识。

《发展中世界图书馆的价值》是2012年度研究报告《携手合作:大学图书馆的进化价值》(以下称为携手合作)的后续,该报告报道了来自英国、美国和斯堪的纳维亚的八个案例研究的发现。《发展中国家图书馆的价值》报道了一个为期六个月的项目的发现——该项目分析了发展中国家国民收入(Gross National Income,简称GNI)低于4035美元(世界银

行, 2012 年) 的被划分为低收入和中等收入经济体的 12 个研究案例。数据收集和分析是通过一系列的调查和访谈。一些与发达的国家图书馆的比较以及良好实践的例子已得到了确认, 其他机构可以就图书馆馆员为教师提供的支持, 以及大学图书馆和他们的关键利益相关者的工作关系方面进行学习。

发展中国家的大学教师可以利用大量高质量的材料, 这为研究和教学提供了巨大的潜力。网络连通性是一个持续性的问题, 但是已经开始稳步改善。然而, 仅提供访问是不够的, 为了影响图书馆对利益相关者的价值, 图书馆也需要影响他们的教师的行为和认识。

研究表明, 发展中国家图书馆开始认识到评价他们提供支持和服务水平的重要性。收集这些证据的驱动力主要来自内部, 主要是通过其资源集合的价值进行测量。发展中国家的图书馆开始探索他们可以提供给教师用户的额外服务, 但是这些额外服务并没有得到广泛的提供。

我们的调查和个案研究的结果表明, 总体而言, 图书馆得到了教师很好的认可, 虽然仍有障碍需要克服。沟通并建立图书馆和学术部门之间的关系, 是改变人们的行为和价值观念以得到教师支持的关键。提高图书馆能够做什么以支持教师和研究人员的知名度和认知度是展示这个价值的一个关键组成部分。

主要发现包括:

- 发展中国家的获取运动已导致大量学术信息的可获取性; 然而电子资源并不总是被访问和使用。有五分之一的受访教师表示不使用, 或没有意识到他们的电子资源收藏

- 网络连接问题对许多发展中国家图书馆仍然很普遍

- 大多数(三分之二)的发展中国家的图书馆馆员相信图书馆的认知度, 因为全体教师和大学管理是通过他们所拥有的资源集合进行评估的

- 大多数(四分之三)发展中国家教师通过其资源集合的质量和可访问性的资源集合衡量图书馆的价值

- 教师们并不是都能意识到他们的图书馆所提供的服务并不只是资源访问——一半受访教师并没有意识到或是使用任何额外的服务

- 有一些证据表明发展中国家图书馆提供教学支持, 但并没有很好的发展研究支持

- 图书馆、部门和个体教职员之间的沟通并不总是有效的或透明的。案例研究中六分之一的大学教师不知道该与他们图书馆的谁联系

- 有必要增加图书馆营销的投资水平。图书馆馆员所认为的什么是有有效的营销和能够引起教师共鸣的营销之间有些脱节

- 强大的图书馆网站是提供电子资源访问的关键, 是图书馆和它的用户之间的沟通的最重要的方式

这些发现强调了以下团队可能有兴趣考虑以下领域:

对于发展中国家的图书馆馆员

- 超越内容提供和可用性而强调可用资源的使用情况和认知度

- 与教师合作去寻找提供支持、培训和建议的新方法

- 通过与那些愿意支持图书馆的人培养关系而建立校园拥护者群体

- 确保图书馆拥有最新的数字环境和工具

- 在关于研究的可用性、访问和使用的国际辩论中竭力获得更多发展中国家的发言权

- 通过与高级管理人员建立强有力的关系促进对图书馆的拥护, 参与联合研究项目, 并取得图书馆“处于领导地位”的发言权, 从而确保图书馆的关注和需求在大学战略文件中得到回应

- 衡量和展示图书馆的收藏和服务的价值

- 利用出版商支持来创建服务和资源的意识和使用

- 利用图书馆网站作为一种工具来融合并向教师提供信息

对于发展中国家的大学

- 对图书馆进行投资以确保研究和学习的可持续性

●投资于图书馆馆员的专业发展,以确保大学能够最大限度地利用信息和技术所提供的潜力

- 鼓励教师做研究以便可以更好地利用图书馆提供给他们们的可用资源和技术
- 提高馆员的地位和认可度以及他们为学术同事和校园管理者的工作所增加的价值

对于出版商

- 理解发展中国家图书馆和他们的工作的需求和特征
- 适应在线资源网站以确保发展中国家更大的访问机会
- 对不同的营销渠道进行进一步研究,以创建对可获取产品的认识和使用
- 通过与个人图书馆合作来创建定制材料以满足需求
- 为图书馆馆员创建一个完整的营销工具箱以营销他们的资源和服务

编译自: Nell McCreadie. Library Value in the Developing World (Academic Libraries).

<http://www.uk.sagepub.com/repository/binaries/pdf/LibValReport-2013.pdf>. [2013-08-07].

(尤越 校对)

【海外观察】

翻转教室——图书馆馆员作为“智慧卫士”，以及最热门的高科技工具

Tiffany Whitehead 著 尹春晓 编译

从6月23日至26日在圣安东尼奥国际教育技术协会(International Society for Technology in Education, 简称ISTE)举办的会议,为教育工作者互动、了解最新的教育科技资源,并听取教育领袖的新想法提供了独特的机会。在这种规模的会议上,图书馆馆员是不可能将会议的一切精神全部领会和做到,但这里的亮点是图书馆员可以在秋季带回他们的学校。

1. 开幕式主题演讲

游戏专家和超现实作家Jane McGonigal,为会议致开幕词,他说“学习是一个史诗般的胜利。”游戏化是教育的一个热门话题。由于拥有世界各地超过10亿的玩家,游戏正在成为教育工作者捕捉和参与他们的学生学习的一个伟大的方式。

纽约时报畅销书作家确定了游戏玩家倾向于通过游戏寻求的10个正面情绪。它们分别是:创造力、满足感、敬畏、奇迹、兴奋、好奇、骄傲、惊喜、爱、安慰和喜悦。McGonigal同时分享了研究显示游戏如何影响大脑和增进现役球员的参与性。作为教育工作者,我们正在试图挖掘相同的情感,因为我们正致力于与我们的学生一起创造有意义的学习经验。

2. SIGMS——数字化时代的媒体中心游乐场

广受欢迎的数字化时代的媒体中心游乐场给成员提供了能在很短的时间内发现大量新来源的机会。访客浏览各个电台,在那里主持人为学生示范和共享他们最喜爱的高科技工具的使用心得。

受欢迎的电台主题包括:

- Nearpod: 这个程序允许教师在课堂上同步多台iPad进行互动演示。
- Aurasma: 一款增强现实性的应用程序。
- Videolicious: 一款视频创建应用程序。
- Puppet Pals: 允许您创建包括快乐木偶、道具以及背景的背景同步动画。

- MentorMob: 允许用户创建学习播放列表。
本次会议的资源可以在SIGMS wiki上获取。

3. 你的学校图书馆：翻转、移动，及策管

这个企划案是由五个图书馆老师提出的，该专家小组吸引了大量人群，人们希望通过此次了解更多如小组名称所描述的：翻转、移动并策管他们图书馆资源的相关做法。与会人员包括：宾夕法尼亚州斯普林菲尔德小镇高中图书馆教师Joyce Valenza博士；Van Meter (IA) 社区学校的区图书馆老师和技术专家Shannon Miller；新迦南 (CT) 高中图书馆系主任Michelle Luhtala以及茨敦 (PA) 学区的图书馆教师Brenda Boyer。

“策管是新的搜索，” Valenza说。她解释，策管不是由图书馆拥有什么，而是由学生需要及使用什么定义的。嘉宾分享了他们最喜爱的策管工具，包括Scoop.it、MentorMob、Pinterest、Symbaloo、Thinglink、EduClipper，和EdCanvas。发言者鼓励参加者选择这些工具中一个或两个作为图书馆资源的“停车场”，而不是试图使用所有这些工具。他们指出，使资源能够通过移动设备方便快捷的使用也是必要的，许多学校都采用自带设备 (Bring Your Own Device, 简称BYOD) 政策或实施1: 1举措。

与会者然后描述了如何翻转教学和策管资源以便馆员利用大部分的时间花费在学生工作上。

本次会议资源在这里：curatedflipped.wikispaces.com。

4. SIGMS 论坛：学校图书馆馆员和管理者：一个强有力的名称。

Miller 和Luhtala参加了由行政管理者兼Van Meter社区学院的负责人、副校长——Deron Durlinger 举办的GOOGLE+聚会，并与Van Meter社区学院的教师Janelle Thompson和新迦南高中的校长Dr. Bryan Luizzi共同组成了讨论图书馆员和管理者密切关系的动态小组。

由Jones主持，小组成员讨论了他们关于图书馆老师如何可以在一个学校内扮演领导角色的愿景。Miller和Luhtala可以在这种领导模型中发挥很好的示范作用，因为他们与管理者紧密合作以创建一个建立在信任基础上的丰富的技术学习氛围。

当被问及图书馆老师接近管理者的最佳策略的建议或新的想法时，Miller和Luhtala提供了一个有用的技巧。他们建议，馆员应该同支持该项目的任课老师共同协作，这将有助于较小规模的试点方案的启动。

5. SIGMS 主题报告——报告人 John T. Spencer

斯宾塞，亚利桑那州凤凰城的六年级的英语语言学老师，同时也是教育反思博客的作者，将图书馆老师描述为“智慧的维护者”。这一主题的核心是人们最关注的是思想，而且馆员不能被科技取代。

Spencer坚持，技术本身并不促进学生的智慧。这就是为什么图书馆老师的角色仍然是必不可少的。“当我考虑是什么东西塑造了我，我不认为是Google，”他说。“我认为是人。”

Spencer还概述了图书馆老师应该致力于学生的七种技能：连接、创造、协作、策划、情境化，批判性思考，以及较强的沟通能力。在他的结论意见中，他说，“馆员们正在捍卫濒临灭绝的文化智慧”。

6. ISTE 和 SIGMS 业务

ISTE宣布了品牌重塑运动，并公布了他们的新徽标。<http://youtu.be/OGXeUzXAGKo>——此网站介绍了该图像的视频资料。此外，SIGMS (媒体专家的特殊利益集团) 年度会议上宣布了新的官员和明年的计划。2013-2014年，SIGMS领导团队将包括：

- Tiffany Whitehead, 董事长
- Maureen Sanders-Brunner, 前任董事长
- Donna Sullivan-Macdonald, 当选董事长
- Jenn Hanson, 通信部主席

● Jenifer Gossman, 专业发展主席

在未来的几个月中, SIGMS 也将探索名称的变化以更好地反映学校图书馆员的头衔和角色。SIGMS 成员将有机会在这个事件中发挥重要作用。

编译自:Tiffany Whitehead.Flipped Classrooms, Librarians as “Defenders of Wisdom,” and the Hottest Tech Tools | ISTE 2013.

<http://www.thedigitalshift.com/2013/06/k-12/flipped-classrooms-librarians-as-defenders-of-wisdom-and-the-hottest-tech-tools-iste-2013/>. [2013-07-06].

(尤越 校对)

2013 年最好的教育和学习网站

ALA 著 尹春晓 编译

2013年促进创新、创造力、积极参与和协作的最佳教学和学习网站。这类网站既免费,又拥有友好的用户访问界面,同时鼓励社区学习者在使用的过程中不断探索和发现。

1、媒体共享

Pinterest

创建连接、鼓励协作、引发讨论,或只是简单地通过 Pinterest 分享共同的兴趣爱好。上传或“嵌入”来自网站的图像和视频、博客,或者用自己的电脑、智能手机或平板电脑创建公告板。这些板可以是私人的,也可以是公共的,别人也可以受邀锁定任何公告板。任何“个人识别码”可以“被再次识别”,所有的个人识别码将链接到其源文件中。适用于 6-12 年级的学生。

提示:由学生以工作组的方式来创建研究项目,并以视觉的方式来分享这些项目的来源。

Smore

通过 Smore,传单和实时通讯变得更加轻而易举!可以选择一组模板、样式,和颜色选择来设计和创建专业的在线传单,以迎合你的个人风格和观众。通过 Smore,你可以将链接、音频、视频、图片和文字嵌入传单和通讯中,然后消息和信息立即公布出去。适用于 6-12 年级的学生。

提示:使用 Smore 创建讲义和传单以宣传学校和社区活动。

Easel.ly

允许用户快速创建信息图表和在线分享视觉理念。Easel.ly 有大量的元素和视觉对象,可以被添加到各种个性化信息图表中。学生和教师可以选择预格式化信息图表或重新开始并创建自己的图表。依靠拖放功能和简化的菜单功能,Easel.ly——直观且便于使用。适用于 6-12 年级学生。

提示:使用 Easel.ly 作为研究或调查项目的一部分,并在课堂上结合数学、研究和数字化讲故事的技巧!

2、数字化讲故事

Inklewriter

您在搜索将会激励初露头角和不情愿写作的作家创作下一个伟大故事的技术吗? Inklewriter 提供了编写交互式分枝故事的格式。由于学生专注于写作, Inklewriter 可以控制故事路径的结束以及那些有待开发的故事。那些喜欢“选择你自己的结局”类故事的学生将

在这个充满活力的网站上享受写作、编辑和阅读。具有多重结局故事潜能的分支故事也将激起那些有游戏开发兴趣的人的兴趣。完成的项目可以以作者的判断力在有限的或全球的观众中进行分享。

提示: 使用 **Inklewriter** 探索有关二级卫生、社会研究、科学和英语课的决策制定和结果。

myHistro

My histro 为显示在地图上的故事提供了一个场所。观察和阅读成千上万的迷人的时间线, 或用文本、视频和图片来创建你自己的一个完整的动态混搭时间表。使用专业开发的地图, 或让学生通过协同或单独来发展自己的工作。导出各种格式的地图, 包括.csv、.klm, 和 PDF 格式以便于离线观看或嵌入到您的网站、博客, 或维基百科以便轻松访问。适用于 4-12 年级的学生。

提示: 使用 **myhistro** 讲故事, 其内容包括是什么、什么时候, 为什么跨课程领域和级别, 从而使你在互动演示层面上像梦幻般的工作。

FlipSnack

Flipsnack是一个应用程序, 用于将PDF文件转换成易于使用的翻转书籍。只需上传PDF格式的文件, 自定义书籍, 并和大家分享。网上翻转书被设计成类似于常规的印刷书籍。你可以为你的书选择一个经典、精装、线装, 或交互式格式, 同时也可以选择书的大小。还提供封面和背景的颜色选项。成品翻转书可私下或公开发表, 并可在任何时间编辑。最终版翻转书是有吸引力和具有专业水准的。书籍可以在Facebook和Twitter上进行分享, 或通过电子邮件或嵌入水印进行分享。适用于K-12级学生。

提示: 学生们可以在报告或创意写作中添加图片或是图形, 从而创建可以与家长共享的翻转书籍。

3、管理和组织

BiblioNasium

你们有多少人使用Shelfari? 图书馆的事情? 嗯, **Biblionasium**是社交网络, 可供4 - 12年级的学生用来设置虚拟书架并跟踪他们读过什么, 他们喜欢什么, 他们打算读什么。当学生们与朋友分享和推荐自己喜爱的书籍时, 他们的阅读将更加一致。英语、英语学习者和老师将更加倾向于阅读Lexile范围的书籍。适用于4-12年级学生。

提示: 在翻转图书馆和教室中使用Biblionasium以激发自主阅读。

LitPick

LitPick 为 4-12 年级的学生提供免费的电子图书。学生们担任一本书的评论者、阅读书籍, 在 **LitPick** 网站上开发和发表其他学生可以阅读的匿名评论。成员还可以参与由 **LitPick** 主办的讨论论坛, 与作者、出版商、宣传员和有兴趣学习青少年文学的父母进行交流。

提示: 使用**LitPick**为学生提供免费的电子书访问, 促进学生阅读由学生发表的评论。

Padlet

Padlet, 原名 **Wallwisher**, 使得在互联网上发布东西像在公告栏作注解一样简单。利用一张空白纸的概念, 你可以通过从桌面拖放文件和图像, 复制并粘贴到网站或视频的链接, 或直接键入注释到您的网页上, 从而将任何你需要的东西放到墙上。当你在墙上完成要公布的所有东西时, 你将能够使用一个唯一的 **URL** 和其他社交网络与他人开展合作。适用于 4-12 年级学生。

提示: 在小组项目或收集和展示学生作品时使用 **Padlet** 进行头脑风暴。

edcanvas

Edcanvas 是一个连通空间, 在这里学生和成人可以组织、展示和共享信息。通过拖放图片、电影、地图、音频和文本和嵌入到一张空白画布中的超链接使得收集、注释和共享演示文稿变得容易。每个画布上使用多个帧对话进行预教育, 提供一对一差异化教学, 和大家分享示意图并探索连接。使用自己的内容或在互联网上搜索, 而不是利用 **Edcanvas** 页面来创建协作项目。老一批的中小学学生可以通过复制个别画布来创建一个完整的动态画布, 从而创建协作项目。适用于 6-12 年级的学生。

提示：使用主题画布来与学生和工作人员分享如何做视频。

WorkFlowy

Workflowy 是一个易于使用的大纲/组织者，同时还发挥一个待办事项清单的作用。登陆后，你将看到一个像字处理文档的空白页。在输入您的第一个项目后，你所输入的一切东西将成为一个巨大的名单的一部分。你可以拥有子列表和嵌套列表，但其最好的部分是，你可以点击任何话题，并会看到一个包含所有相关项目的新页面。Workflowy 可以轻松地应用于在许多教育环境中，但真正能发挥作用的是在组织分配方面。适用于 6-12 年级学生。

提示：使用 Workflowy 计划和组织一个团队项目或就共享任务与他人合作。

4、社交网络与通信

Socrative

Socrative 可以免费将多个学生设备转换为学生响应系统设备！鼓励中高年级的学生在课堂活动中使用智能手机，笔记本和平板电脑来实时进行教育练习和游戏。Socrative 容易设置并具有特征化格式，包括选择题、真/假，简答。其结果可以在谷歌电子表格中观看，或以一个 Excel 文件方式通过电子邮件接收。适用于 6-12 年级学生。

提示：在你的图书馆项目中，根据共同核心标准和 AASL 标准使用 Socrative 管理前置和后置测试。

QuadBlogging

Quadblogging 链接了位于世界各地四个不同学校且基于一个目的发布博客的学生。不是让学生写诸如“走在死亡的边缘”的博客文章，教师会在这个网站注册并与其他三个学校链接，以便在为中小学生学习提供一个相互发布博客的机会。在过去的12个月里，来自40个国家的100000名学生参与了QuadBlogging。适用于3-12年级学生。

提示：使用Quadblogging跨课程领域，以培养来自不同文化背景的学生意识的相似性和差异。

Marqueed

Marqueed 是一个易于使用的、协作的、基于网页的图片注解平台。可以简单的从网页拖放图片或从你的电脑进行添加。PDF 文件也可以被添加。可输入或绘制注解。带注释的图像集合可以创建和公开共享或私下保存。最好的是，多个学生可以协同标注一个图像。适用于 3—12 年级学生。

提示：分析历史照片以深化学生有关历史事件或时期的思维。上传一首诗让学生进行讨论。

5、课程协作

19Pencils

19Pencils 是一个易于使用的在线平台，可以定位和共享 PreK—6 教育资源、作业和测验。该网站高质量的搜索引擎，使得教师能够探索 19Pencils 图书馆以便获取适应学生需要的资源。教师也可以添加自己的内容，并针对特定的学习目标定制测验。尤其是对于年轻的学生来说，一个有用的功能，是将每个资源作为一个缩略图图像显示而不是 URL。在创建资源类网页后，教师可以监控学生的进步和任务完成情况。适用于 PreK—6 年级学生。

提示：这个网站是在跨学科课程的混合式学习和翻转课堂的一个伟大的工具。

iCivics

法庭秩序。向总统致敬！点名…是或否…iCivics 是一个充满游戏、活动和资源的网站，是由大法官 Sandra Day O’Conner 创建的，以帮助所有年龄的年轻人了解政府的分支机构、国籍、三权分立、媒体对政府的影响、预算、宪法和人权法案。游戏可以按主题或上场时间进入。除了游戏和网络查询，iCivics 提供教师支持资源的教学计划。适用于 3—12 年级学生。

提示：通过挑战学生参与 iCivics 影响项目以结合课程学习与服务学习。

Wonderopolis

Wonderopolis 是一个异想天开的、有趣的网站，提供“生活中的奇迹”——如“兔子有

良好的视力吗？”到“技术何时会过时？”类话题。一个词汇列表提供了每一堂课的学习基础。相关问题会引发学生的好奇心，激发他们学习更多关于这个话题的知识。“Wonderize”工具允许教师定制基于每日“奇迹”问题的课程。当在阅读中处理相关图片和视频时，这个吸引人的信息文本可以被用来强调达到共识的核心标准。适用于K-12级学生。

提示：让学生选择一个“奇迹”进行探索，然后更深入研究该主题。

Youngzine

Youngzine是一个以儿童为中心的网站，提供关于国际新闻、科学和技术、社会和艺术、电影和书籍的文章、图片和视频。学龄儿童被鼓励回复其内容，并可提交文章、短篇小说和书评。所有的内容都是由Youngzine的编辑进行审阅并且每两周更新一次。适用于K—8级学生。

提示：你和你的同学讨论时事吗？使用 Youngzine 作为出发点来参与这些每周或每天的讨论。学生可以在评论部分发表评论和反思。

Garbology

Garbology是一个令人兴奋和互动的网站，它回答了这样的问题，“垃圾应该扔在何处？”它有助于小学年龄的学生更好地理解他们如何能减少垃圾和防止污染。除了互动游戏，“针对教师”部分还包括9个教案和5个事实表，“学生”部分包括一个废物评估和七个有用的讲义；“家庭”部分将鼓励家庭减少并回收再利用。适用于K—8级学生。

提示：Garbology 是你的地球日单元的完美补充。

6、内容资源

Seriously Amazing

你怎么激发好奇心？只要问一下来自 Smithsonian 的 Seriously Amazing 网站六个古怪的字符即可。其野外部分将分享动物王国的多样性；其绿色体现了奇妙的自然景观；其新将呈现技术和创意如何碰撞；其杰作体现了艺术表现力；说书人分享了美国人民的故事；发现者探索世界和宇宙。Seriously Amazing 链接了 Smithsonian 学会的知识和资源并激发了探索精神。适用于3—12级学生。

提示：挑战学生在6个探索领域选择一个并学习5个新的事实与大家分享。

Edudemic

Edudemic 不仅仅是一个教育技术网站。对于学生和教师来说，这是一个一站式论坛，其内容包括文章、思想、一切技术和资源。Edudemic 探索的主题包括，如怎么做、工具或在线学习。或浏览惊人的教学和学习案例的视频集合。有一个伟大的想法或故事要讲述？尝试在 Edudemic 上向全球观众提交一篇文章。适用于6—12级学生。

提示：所有主题字云可以让用户快速查看教育技术趋势。点击并探索！

Science NetLinks

Science NetLinks是一个动态网站链接，该网站连接K-12教师、学生以及家庭和由美国科学促进协会所产生的科学、技术、工程和数学资源，这些资源包括教案、互动，和评价互联网资源所产生的资源。该教案和工具数据库根据级别、主题和内容区域进行搜索。集合了各种主题，如世界地球日、暑期科学乐趣，以及科学应用程序。有一个课后收藏，提供了实践科学实验，提供了学生活动表、在线资源，以及教师资源。适用于K-12级学生。

提示：在科学新闻中查看关于许多有趣的话题的最新研究。

TEDEd

TEDEd允许教育工作者围绕YouTube视频创建和分享课程。嵌入式课程创建者允许用户1) 通过一个集成的搜索面板查找视频内容，2) 选择一个视频或课程进行定制，3) 通过添加问题、注释和内容翻转视频。TEDEd图书馆不断增长，并可通过系列和主题进行搜索和浏览。适用于K-12级学生。

提示：最好的课程是由志愿者老师和 TEDEd 策划的并在最好的翻转标签下进行编译的。如果你正在寻找教学灵感，不要再观望了！

Codecademy

当你把极少数要改变教育的技术人员的知识和才能进行整合后，会发生什么？访问

Codecademy 并参与有关未来的教学和学习经验! Codecademy 已经着手创建一个在线社交的教学经验, 以教给世界各地的人们编程。可以了解各种编程语言的基础、参与在线编码语言实验室, 并学习如何在自己的学校启动一个编码学会。适用于 6-12 年级学生。

提示: 在完成 Codecademy 课程后, 让学生利用他们所学到的代码建立自己的网站。

美国数字公共图书馆

美国数字公共图书馆 (The Digital Public Library of America, 简称 DPLA) 是一个在线收集数以百万计的照片、地图、声音、手稿、书籍, 并可在任何时间、任何地点被任何人利用的网站。美国数字公共图书馆的资料来自美国各地的博物馆、档案馆和图书馆, 并提供主要来源, 如美国的遗产和人类历史。有了 DPLA, 用户可以通过主题、地图、格式、时间表, 或展览搜索资源。拥有一个免费帐户, 搜索项目便可以保存到列表中, 并与他人分享。适用于 6-12 级学生。

提示: DPLA 的编程接口和开放数据的变革性的使用将由它的设计者和开发者来推动。寻找由 DPLA 的合作伙伴所建造的神奇的工具和程序, 这将会成为你的学生和员工的不可或缺的资源。

编译自: ALA.Best Websites for Teaching & Learning 2013.

<http://www.ala.org/aasl/standards-guidelines/best-websites/2013>. [2013-07-03].

(尤越 校对)

高校图书馆能从哈佛县公共图书馆中学到什么?

霍华德县图书馆系统 (HCLS) 能够成为《图书馆杂志》评选出的 2013 年度图书馆的一个原因就是, 他们对用户体验和员工培养倾注了难以置信的关注, 从而使每一位工作人员都能在图书馆中发挥其作用。对于想要发展下一级服务和社区参与的高校图书馆馆员来说, 本文将是一个可供参考的案例研究。

我的兴趣之一就是思维设计与用户体验的研究, 并探索当二者融合时, 如何实现能够让我们为我们的社区成员设计出最好的服务体验。通过对专家作品的研读与学习, 结合对实践案例的探索, 我们将有可能对这些学科专业知识有更好的理解。高校图书馆的馆员们很清楚我们也在通过对其他组织中失败与成功案例的研究, 来构建自己的知识基础。如果你愿意, 可以称之为最佳实践案例的研究。基于此, 我们能够提升自己图书馆中的用户体验。当我看到 HCLS 被评为年度图书馆时, 我几乎没有感到惊讶。这是一个图书馆, 从这里我们能学习到一些设计更好的图书馆体验方法的宝贵的经验教训。

建立联系

我们与其他图书馆同仁建立合作关系的一种方式是通过我们在某种出版物或者某次会议报告中的遇到相关作品。我就是这样认识了 HCLS 读者服务部主任 Lew Belfont 的。我碰巧读到了 Lew 写的一些东西, 我被他关于卓越用户服务工作人员培养的想法所吸引。高校图书馆有时在与公共图书馆的同仁合作上会显得比较犹豫。当然这里存在着一些差异, 但是 Lew 关于用户体验领域的论文给我留下了深刻印象, 我也想从 HCLS 的创新举措中学到更多。我开始与 Lew 邮件交流, 期间我们发现了我们在用户体验方面的共同兴趣。尽管他对这个主题了解得可能比我更多, 但是他依然慷慨地邀请我去参观 HCLS, 并告诉了我用户体验工作人员的培训年度计划。这是一个难得的机会, 让我能够更全面地了解 HCLS, 了解其

独特的用户体验战略方法。我也有了一个与 Valerie Gross 见面的机会，他是作为 HCLS 图书馆背后的建筑师出现的，说明这是一个非常重视读者服务和用户教育的图书馆，

互相学习

以一种互惠的姿态，更是因为我相信我的员工能够从 Belfont 的专业知识中有所受益，我邀请了 Belfont 作为我自己图书馆员工的 Skype 嘉宾。从中得到的一个收获便是 Belfont 分享了一些详细记述 HCLS 用户服务理念的文件。除了围绕其服务计划的详细员工培训外，他们还还为每位员工都塑造了个性化的服务理念，从而指导他或她能够与用户互动。这仅仅是员工培训系统的一小部分，这个系统强调每个员工的责任对于提供卓越服务的重要性。虽然在线演讲的形式比起现场讲演来说不够引人注目，但是我的工作任然能够从中获得一些有用的见解。整个这次的合作，对我来说，是我在努力提供更好的用户体验道路上的一次非常有价值的进步。如果我不在意 HCLS 以及它在用户体验方面的重视，仅仅因为它是公共图书馆，那么我们将失去很多的学习机会。作为高校图书馆应该认识到 HCLS 和其他的公共图书馆与我们是有关通之处的，我们能够相互学习。

没有什么不同，对于很多高校图书馆而言，其核心使命是教育——与教职员工合作，将图书馆整合进入课程从而支持学生的学习活动。Belfont 共享了一些 HCLS 文档，其中记载了这家公共图书馆和我们一样严肃认真地承担起了教育使命。HCLS 一直与地方学校保持着“A+”的合作关系。正是 HCLS 与当地教育网络如此紧密的合作，从学前班到社区大学从而使他们能够坚定地将图书馆融入社区。凡是在本县学校系统注册入学的学生，都能自动获得一张借书证。当我参观了那里，我理解到了该图书馆的教育理念。它提供基于课程之下的教育，由三大支柱组成：自主教育、科研援助和一般教学。不同于高校图书馆，HCLS 的使命的一个关键部分便是将图书馆整合到社区的学习空间。由于 HCLS 所面对的用户人口类型众多、用户需求多样，教育在这里的远不止于教授研究技能。

不仅仅是教育

当高校图书馆认识到公共图书馆一直专注于教育使命时，我们将开始意识到他们做的远不止“故事时间”和“读者咨询”这样的服务活动。两类图书馆之间的壁垒逐渐开始瓦解。而且，教育并不是高校图书馆与公共图书馆仅有的共通之处。ALA 在今年的年度会议上开设了一个小组会议，一群公共图书馆馆员讨论了他们将参考咨询服务转变成为更加移动化的服务，并将之推广到图书馆之外的社区之中。这听起来有点像高校图书馆中的嵌入式图书馆。我不知道有多少高校图书馆馆员参与了那次会议，也不知道当时的发言者是否考虑过合作的事宜。如果没有，那么可能我们都需要去努力构建这种跨图书馆类型的合作。并不是每一个高校图书馆馆员都能发现自己正与公共馆的同仁合作能够学习一些东西，虽然我确定很多人确实能学到，但是这还是值得探讨的。我曾经撰文说明可以阅读《图书馆杂志》评选的星级图书馆，去发现让他们出类拔萃的要素。了解更多关于公共图书馆的知识，并向他们学习，这样的机会都在等着我们。合作取决于我们。

编译自：What Academic Libraries Can Learn From Howard County Public.

<http://lj.libraryjournal.com/2013/07/opinion/steven-bell/what-academic-libraries-can-learn-from-howard-county-public-from-the-bell-tower> [2013-07-02]

(尹春晓 校对)

【服务动态】

芝加哥公共图书馆和 Aarhus 图书馆获得 100 万美元资助从事创新合作

2013 年 6 月 30 日, 芝加哥市长 Rahm Emanuel 在芝加哥公共图书馆的 YouMedia 中宣布了来自比尔与美琳达基金会的 100 万美元的资助资金。这笔资金将让芝加哥公共图书馆 (CPL) 和丹麦奥胡斯市公共图书馆携手合作, 创造一种在图书馆内实现创新、实验和决策的新模式。

据比尔与美琳达基金会全球图书馆馆长 Deborah Jacobs 说, 本次的资助是同类型中最大的一笔, 这将帮助两家图书馆“继续开拓新的合作模式”。

本次拨款本身是拨付给芝加哥公共图书馆基金委员会的, 从而资助该委员会与 IDEO 设计公司合作落实“对图书馆传统服务与活动的组合, 并确定在这个不断变化的世界中关于自身角色这样的根本问题”, 2009 年《图书馆杂志》“Mover & Shaker”奖获得者 Brian Bannon 说道。

Bannon 说: “这笔资助给了我们一个进军设计思维过程的机会, 而在此之前 IDEO 已经帮助数以百计的组织创新并成长。图书馆与图书馆员需要一些工具去设计灵活、多变且反应迅速的决策和方案, 从而帮助他们识别并确定出其用户快速变化的需求, 且这种情况比以往都要迫切。”

丹麦奥胡斯市议员 Alderman Marc Perera 说: “与芝加哥公共图书馆和 IDEO 公司合作从事公共图书馆创新实践对于奥胡斯市公共图书馆乃至奥胡斯市来说都是一个梦想。这给了我们一个学习并宣传最优见解的机会。”

这笔资助并不面向国家工作人员交流, 但是会面向实施新项目的过程维护。受资助的两家图书馆都将通过让全新的项目活动面对现有的挑战, 从而达到测试它们的目的。其中可能会包括对图书馆物理空间的重新配置; 奥胡斯市则正在评估其在孩子们学习活动中所扮演的角色, 抑或创建一个新的活动项目区满足社区用户的特定需求。

即使在这笔拨款之前, Bannon 也是这种应用设计思维的坚决拥护者。在他就任芝加哥公共图书馆董事职务一周年之际, 他告诉《图书馆杂志》说: “我们感兴趣的是如何通过更多的科学方法进行项目设计, 以为我们的用户设计新的服务,” 并就此计划去“快速实验和学习; 如果这个项目没有效果, 就放弃它。”

本次合作的成果将于 2013 年 6 月在一个国际图书馆会议中展示。根据 Bannon 所言, 一个工具包也会在 6 个月后推出。该工具包可能将会详细列出可以用来快速测试新项目的潜在项目 and 设计方法及测量工具。

“我非常高兴盖茨基金会能够为芝加哥公共图书馆提供这样一个重新审视我们图书馆的机会,” Emanuel 说道。Emanuel 将这次合作称之为“信心之选”, 无论是对于图书馆还是对于 Bannon 的领导。例如芝加哥公共图书馆将创建全新创新实验室 (定于 7 月 8 日开放), 并与芝加哥公立学校合作。该实验室, 发轫于一系列试验性的公共互动空间, 这是由美国博物馆与图书馆服务研究所资助的“臭鼬工厂”空间, 它的地址在哈罗德华盛顿中心图书馆的二楼, 开放时间直到 2013 年 12 月 31 日为止。

奥胡斯市图书馆也因其创新而闻名于世, 其中包括开放数据、创业花园、未来儿童图书馆设计、游戏、创客空间、转化实验室, 还有用于改善外部合作关系 (与用户) 的项目, 以及一个通过各种设施将数字资源带入图书馆物理空间的项目。

编译自: \$1 Million Gates Grant to Fund Chicago, Aarhus Libraries' Innovation Partnership

| ALA Annual 2013.

<http://lj.libraryjournal.com/2013/07/shows-events/ala/1-million-gates-grant-to-fund-chicago-aarhus-libraries-innovation-partnership-ala-annual-2013/> [2013-07-02]

(邓玉 编译, 尹春晓 校对)

科研人员为科学发展倾力推出视频数据共享图书馆

由国家自然科学基金会 (National Science Foundation, 以下简称 NSF) 和国立卫生研究院 (National Institutes of Health, 以下简称 NIH) 资助的同类型当中最大的开源视频数据共享项目, 由行为学研究人员、数字图书馆专家和计算机科学家共同承担创建了一个基于网络的视频数据共享库 Databrary。

为了捕捉行为学发展的丰富性并了解其复杂性, 发展学科学家对使用视频记录数据的行为 (平均每周 12 个小时的视频) 进行了分析。Databrary 旨在鼓励在发展和行为科学领域进行广泛的数据共享, 因为这些领域普遍采用视频记录数据, 但是很少共享。

Databrary 将使研究人员可以存储和开放共享与研究有关的视频和相关信息。研究人员和临床医生可以使用 Databrary 来浏览、下载和重新分析视频数据。Databrary 的目标就是加快科学发现的步伐, 并使科学研究能更有效地使用公众投资。

Databrary 项目小组由纽约大学 (New York University, 以下简称 NYU) 心理学和神经科学教授 Karen Adolph、宾夕法尼亚州立大学 (Penn State) 心理学副教授 Rick Gilmore、NYU 数字图书馆技术服务部主任 David Millman 牵头。NIH 的支持来自于 Eunice Kennedy Shriver 美国儿童健康与人类发展研究所 (National Institute of Child Health and Human Development, 以下简称 NICHD)。

“借助用户开放视频分享的创建工具, 我们希望提升科学的透明度、深度见解, 并更好地利用现有投资” Adolph 解释道。他自己的研究考察了在婴儿动作技能的习得过程中的学习和培养过程。

Adolph 说: “通过创建共享开放视频数据的工具, 我们希望能增加科学透明性、深化见解、并能更好地利用之前在发展学和行为学研究方面的投资。” Adolph 个人也探究了幼儿获得运动技能的学习和发展过程。视频数据共享标志着人们在科学行为研究领域“大数据”研究上诞生了一种突破性方法。

在宾夕法尼亚州立大学研究视觉感知与大脑发育的 Gilmore 继续说道: “视频可以与诸如大脑成像、眼球运动和心率等其他数据源结合, 从而形成一个有关大脑、身体和行为的更加完整且集成的图像。”

Databrary 将是首个大型的开放数据共享系统, 能够使行为学科学家共享和复用研究视频文档。该项目是 NYU 正在进行的一系列“大数据”和数据科学倡议的一部分。NYU 图书馆和信息技术服务部同该项目保持密切的合作伙伴关系, 为其提供基础设施和管理支持。

Databrary 也响应了日益增长的来自联邦资助研究所产生的数据进行管理和共享的联邦强制政策。

NICHD 负责儿童发展和行为分部的主席 Lisa Freund 说: “我们很高兴 NICHD 能支持这一项目。Databrary 具有巨大的潜力来促进行为学的发展, 并促使那些在不共享基础设施的条件下不可能的发现成为可能。”

除了基于网络的数据库 Databrary, 该项目还包括优化现有的、免费的、开源软件工具的 Datavyu, 研究人员可以应用此工具评估、探讨和分析视频记录。研究人员可以使用 Datavyu 工具从视频记录中挖掘新的信息, 并发现之前未发现的行为模式。

因为视频包括画面和声音, 所以 Databrary 只会向经过授权的研究人员提供完全访问, 他们同 Databrary 签署了一份书面协议, 对存储记录中所描述人员的身份进行保密。记录中所描述的人员必须签署书面许可, 允许将他们的信息进行共享。

Databrary 将进驻 NYU。项目的其他合作伙伴包括 NYU 数据科学中心、宾夕法尼亚州立大学艺术、人文和工程科学成像中心。

编译自: Scientists Undertake Effort to Launch Video Data-Sharing Library for Developmental Science.

<http://www.nyu.edu/about/news-publications/news/2013/07/02/scientists-undertake-effort-to-launch-video-data-sharing-library-for-developmental-science.html> [2013-07-02]

(邓玉 编译, 尹春晓 校对)

AASL 的最新出版物中提供图书馆教学合作的最佳案例

美国学校图书馆协会 (The American Association of School Librarians, AASL) 的 “Knowledge Quest” 系列最新发布了 “教学合作伙伴关系: 通向领导者的途径”。该书由 Judi Moreillon 和 Susan Ballard 负责编辑, 全书汇集了开创性的文章, 强调在服务前与服务中学校图书馆馆员在发展和加强教学合作活动中的作用。该书可以以印本或电子书格式获取 (亦可打包获取), 用户可以在 ALA 在线商店中购买到这本书。

本书为读者提供有关 “教学合作” 的背景知识、研究论据以及实践案例。学校图书馆馆员通过构建教学合作关系, 从而改善学生的学习成果, 馆员所处的这个角色是至关重要的。这些文章, 一般发表在 1998 至 2012 年之间, 经受住了时间的考验, 证明 AASL 长期以来的观点, 即学校图书馆馆员能够为这种至关重要的能力服务。这本书对于从事教学合作的初学者和经验丰富者都有价值, 能够引导他们在这条路上走向成功。

“AASL 方面也认识到并有意提升学校图书馆馆员作为教学合作伙伴的作用,” Ballard 说道, “我们的活动准则强调必须与其他教师合作, 从而协作推行课程教学, 并通过课程设计、传递与评估为学生提供每一个学习的机会。” 能够与 Judi 共事是我们的荣幸, 选取一系列能够提供重要的背景知识、科研论据和实践案例的优秀文章, 去帮助指导学校图书馆馆员走上领导者这条路。

AASL 成员 Moreillon 和 Ballard 联合编撰了 2012 年 3-4 月份的《Knowledge Quest》, 其中就有关于联合教学的专题文章。Moreillon 是德州女子大学图书馆与情报学研究学院副教授, 也是《Knowledge Quest》编委会的现任主席。Moreillon 已经创作了几本著作, 以及一段 Animoto 视频去介绍联合教学的优势。Ballard 是佛蒙特大学讲师兼西蒙斯学院的兼职教授, 她是 AASL 的现任主席兼 ALA 学校图书馆专门委员会成员。Ballard 也是新罕布什尔州教育媒体协会 (New Hampshire Educational Media Association, NHEMA) 和新英格兰学校图书馆协会 (New England School Library Association, NESLA) 的前任主席, 她也已经著文多篇。

编译自: New AASL publication presents the best of instructional partnerships.

<http://www.ala.org/news/press-releases/2013/05/new-aasl-publication-presents-best-instructional-partnerships> [2013-05-20]

(邓玉 编译, 尹春晓 校对)

美国图书馆协会推出在线中心以支持科技素养

美国图书馆协会(American Library Association, 简称 ALA)本周推出了一个关于数字化学习的预览版本——即一个供图书馆员和数字素养学习者使用的一个免费的在线资源。在 6 月 30 日即将完全可用的该新的中心, 遵循了美国图书馆协会信息素养专责小组这个月发布的建议。

该建议呼吁在数字素养、稳健合作方面进行更多投资, 以及提高教育设施的数字素养规划方面的利用率。他们还鼓励学校图书馆员“在课程和研究活动中识别嵌入到其中的数字素养技能的机会。”

该专项小组成员 Wendy Stephens, 同时担任库尔曼(AL)高中图书馆馆员、ALA 委员, 以及 YALSA 的博客会员经理, 他说道, 该专责小组的推荐名单“是一个人们可以用于本地努力的工具”, 以获得来自用户、家长和社区利益相关者的支持。“我们想给馆员提供来自 ALA 的背后支持力量。”

该指导方针的另一个目标是将协助学校图书馆员理解诸如影响 k-12 学习者过滤需求方面的问题——这些问题有时会阻碍他们开展素养培育计划。“许多学区过滤的内容远远比法律实际上规定的多,” 该工作组成员兼厄巴纳大学实验高中图书馆员 Frances Jacobson Harriss 说。“该建议给图书馆提供了一个在谈判过程实现中使用的精确论据。”

与此同时, 数字学习, 包括两个主要的领域: “教”与“学”。“教”即图书馆馆员几乎可以在那里聚集、组成小组以分享最佳实践经验并集思广益。它是站点的“思想启动器”区域, 该中心的主任 Jamie Hollier 告诉《学校图书馆杂志》。

Hollier 说, 尤其是对于学校图书馆馆员来说, 数字化学习希望他们访问该网站并就他们想要进行头脑风暴的项目创建小组——如数字化学习日或机器人。其目标是为帮助教师寻找资源——比如, 关于如何创建视频——可以加入针对该主题的数字学习小组。或者, 如果它尚不存在, 他们就可以启动一个并寻求反馈。

“我们创建框架而你们提供内容”, Hollier 说。“整个概念将是由群体贡献的。” Hollier 还指出, 网站中“教”的条目区域可以被其他人评价, 这就增加了其最佳实践讨论性。“当你们评价时, 我们要求你在同一时间发表评论。如果有什么不好的评价, 我们想知道为什么。”

网站“学习”区为图书馆读者和学生提供了数字素养教程。目前的功能包括邮件介绍、执行一个基本的网页搜索的提示及计算机使用指南。预计更多的课程将被添加, 并且数字学习甚至讨论选择与一些组织就 k-12 的内容进行合作, Hollier 说。

阿灵顿高地(IL)纪念图书馆的数字服务部主任 Richard Kong, 看到了数字化学习教程的巨大潜力。“我们的儿童部门肯定有兴趣不仅致力于为孩子们提供更多的课程, 而且要为家长提供课程”, 6 月 30 日 ALA 关于该中心的会议小组成员 Kong 说。

Kong 也说他希望利用网站“与我们的当地学区进行合作并讨论家长需要知道什么和给家长提供什么才能使他们来支持技术。”并补充他的图书馆数字媒体实验室所提供的教学, Kong 还想看有关 Microsoft Office、Photoshop、Garageband 和 iPad 使用的教程。

什么会使人们聚集于数字学习?“公共图书馆协会(Public Library Association, 简称 PLA)的背后支持以及它可以与很多图书馆建立联系”, Kong 说。“它拥有巨大的潜力将人们聚集在一个在线论坛。”Stephens 同意。她指出, 对于寻求在他们的学校和社区建立数字素养的馆员来说, 新中心非常有潜力成为一个核心位置。它“像是一个结算所,” Stephens 说, 一种“联系其他馆员并看看他们正在做什么”的方式。该网站还旨在成为“图书馆用户和我

们所支持的人的奇妙的工具。

数字化学习是 ALA 的信息技术办公室(OIT)和州立图书馆机构的行政人员之间开展的一项合作,它是由公共图书馆协会(PLA)创立,并由博物馆和图书馆服务协会(IMLA)资助的。

编译自: Sarah Bayliss. ALA Launches Online Hub to Support Tech Literacy.

<http://www.thedigitalshift.com/2013/06/k-12/ala-launches-digital-learn-hub-to-support-tech-learning/>. [2013-07-05].

(尹春晓 编译, 尤越 校对)

DC 公共图书馆开设数字共享中心——“梦想实验室”

DC 公共图书馆(简称 DCPL)昨天举办了其新数字共享中心和“梦想实验室”协作工作区的盛大开幕式。该新的区域是用来提升图书馆系统的数字素养工作,同时与当地科技企业建立关系。这项庆祝活动的特色是由华盛顿特区市长 Vincent Gray 发表了讲话。

“很多人将会学习如何使用电脑,并且会有很多课程提供给他们,” DC 公共图书馆馆长“很多人都去学习如何使用计算机,大量的课程将被提供,” DCPL 馆长 Ginnie Cooper 告诉《图书馆杂志》。“我们已经在我们的很多地方做到了这一点,但是这将允许我们将其推进到整体水平。关于此事令人振奋的第二件事情是——我们已经开始与科技社区发展合作伙伴关系。”

这个新的空间,位于系统的主要区域——马丁·路德·金纪念图书馆一楼,面积 11000 平方英尺,提供了可供使用的 70 台电脑——50 台个人电脑、16 台 iMac,以及 4 台配备有最新版本 Adobe Creative Suite 和其他软件的 iMac 创意站。它还设有一台 3D 打印机、一台浓缩咖啡印书机、一个 Skype 站点、四个会议室,和一个用于测试平板电脑、电子阅读器和其他电子消费产品的“数字栏”。

在数字共享区,梦想实验室协作会议空间还配备了智能板、一台投影仪,以及一台 DVD 播放机。它将在 DCPL 希望与当地企业家建立友谊方面起到核心作用。

例如,该图书馆已经与 1776 家机构,即建于白宫附近的一个新的商业孵化中心建立了合作关系。当一个企业家成为 1776 家合作企业中的一员,意味着他或她也签署了图书证。DCPL 员工将每月至少参观一次这 1776 家企业的设施,以演示可以用于商业研究的特定图书馆资源,并将邀请 1776 家企业的成员使用梦想实验室的合作空间。作为交换,1776 家企业及其成员将在图书馆提供公共项目。

“我们看到我们与他们的合作,对他们和我们都很重要,” Cooper 说。

华盛顿的目标是在未来的五年里在该地区创造 100000 个新的工作岗位,官员预计将有五分分之一的工作是基于技术的,DCPL 媒体关系经理 George Williams 指出。通过提供数字素养课程,以及更先进的计算机培训,在使该区市民适应这些类型的工作中,图书馆将扮演一个重要的角色并发挥重要作用,他说。

图书馆已经为该实验室安排了一些课程——其中一些是以专业为导向的,其它的是以乐趣为导向的。举例来说,在盛大开幕式后,有一堂课是关于使用 Vine “自己动手制作 30 秒钟电影”的。周四访问图书馆的用户可以学会使用 Garageband 软件创造自己的 iPhone 手机铃声。一系列关于 Adobe Illustrator 和 Adobe Photoshop 的课程在周五开始。这些课程的参加者可能有兴趣参与梦想实验室官方标志的设计比赛,该比赛于 8 月 17 日结束。

最终,数字共享区域的目的是为想要学习的初学者和需要使用如 Adobe CS6 软件的专家提供服务。Cooper 补充说,图书馆将努力适应用户的要求和需要的演变。

“这真的将会由使用者去创造它。我们将有一个机会对人们说,‘这里有我们所需要的课程’,与此同时向其他用户提供自己的专业知识,她说。

编译自: Matt Enis.DC Public Library Opens Digital Commons, “Dream Lab” .

<http://www.thedigitalshift.com/2013/07/digital-divide/dc-public-library-opens-digital-commons-dream-lab/>. [2013-08-08].

(尹春晓 编译, 尤越 校对)

图书馆电子借阅试点初具规模

电子图书借阅试点即将在图书馆推出, 项目预计在 2014 年年底开始运行。

由于 Sieghart Review 进入公共图书馆电子借阅领域, 因此该电子借阅试点即将推出。这要求一系列的试点收集关于如何扩大电子书借阅和它会对图书馆、出版商和零售商产生的影响方面的证据。

图书馆馆长协会连同出版商协会, 已经将开发该试点的合同授予了 MTM London——一个研究和战略咨询公司。

招标文件中规定的调查领域包括电子借阅对零售的影响、对图书馆会员和使用的影响, 以及电子借阅的提供是如何改变了图书馆服务观念。

SCL 公司总裁 Janene Cox 说: “我们对此次投标有非常浓厚的兴趣, 并非常高兴委任 MTM London 公司, 它与数字媒体有着很强的渊源……我们下周将会见面共同商讨试点应该是什么样。”

下一阶段将涉及邀请三至四个图书馆权威参与。Cox 说: “我想象那些参与的图书馆应该已经提供了某种形式的电子借阅。理想的情况下, 我希望该权威能够涵盖国家广泛的范围, 因此我们可以在城市、郊区, 以及农村看到这幅画面。”

她补充说: “我们希望到今年年底我们可以开始一些计划。我们希望有一些计划运行贯穿整个 2014 年, 以便考虑到全年不断变化的借贷模式。第一个发现可能会在 2014 年年底, 在 2015 年会有完整的发现。”

图书馆运动的主席 Laura Swaffield 说: “很遗憾这将需要这么久的时间才有结果, 但我很欣慰的是我们将从这一整年的变化中有所收获。在理想的情况下, 包括 Sieghart Review 在内的一切事情应该会更快发生。”该试点正在由大英图书馆信托出资 40000 英镑赠款进行资助。

编译自: Joshua Farrington.Library e-lending pilots take shape.

<http://www.thebookseller.com/news/library-e-lending-pilots-take-shape.html>. [2013-08-10].

(尹春晓 编译, 尤越 校对)

芝加哥公共图书馆推出首个“奇妙实验室”

2013 年 7 月, 芝加哥公共图书馆开设了全市第一个免费的“创客空间”, 地址在 Harold Washington 图书馆的三楼。这间设备先进的实验室将为公众提供 3D 打印机、激光切割机、铣床、刻字机以及各种配套设计软件。

以上这些设备都是第一次出现在芝加哥公共图书馆的“创新实验室”项目中, 该项目意图将新的技术介绍给广大市民。这次是大城市图书馆首次尝试“创客空间”。虽然这与在科学与工业博物馆和 Pumping Station 里的创客空间有类似之处, 但是这间“奇妙的实验室”对所有人都是免费的。

该空间将于 2013 年 7 月 8 日开放, 并定于本年年底关闭。经过 6 个月的经营之后, 图书馆方面称将考虑在社区分馆中推行类似的实验室。

这种空间中融入了越来越多的动手协作学习氛围, 从而使人们能够聚在一起, 交换彼此追求创新的想法。并且该空间得到了来自美国华盛顿博物馆与图书馆服务研究所的资金支持。

芝加哥公共图书馆专员 Brian Bannon 在一份声明中说道: “我们很高兴能够在图书馆中为芝加哥人民提供机会学习当下制造业所使用的第一手的新技术和技能。鉴于我们一直专注于扩展新世纪我们的用户对想法和信息的获取, 这次的‘奇妙实验室’只是我们计划在未来几年中测试创新实验室项目的想法的第一步。”

编译自: Chicago Public Library welcomes first 'fab lab'.

<http://www.chicagobusiness.com/article/20130613/NEWS05/130619888/chicago-public-library-welcomes-first-fab-lab#ixzz2WgHsoFup>[2013-06-13]

(邓玉 编译, 尹春晓 校对)

来自于 OpenStax College 的可免费下载的开源教科书

教科书愈发昂贵了 (且使用起来繁琐沉重)。聪明的学生可以从一些免费的来源处获取免费的电子教科书, 这其中就包括了一个我们之前没有提到的: “赖斯大学的 OpenStax 学院”。

这项非营利性的创新举措由慈善基金会提供支持, 经过同行评议的教科书被提供给了超过 200 所大学和学院, 同时也提供给了一些个体学生。目前大约包括了十几种教科书, 主要涵盖科学领域, 历史、经济和其他主题方面的教科书也即将面世。

“OpenStax 的书籍可以以 PDF 或 EPUB 格式被获取, 用户也可以在线阅读 (甚至可以在移动设备上阅读)。如果用户需要, 用户也可以自定义教科书的封面, 甚至可以重写其中的部分内容, 并将之打印出来。”

尽管现有的选择范围还很小, 但是这无可争议地成为了学生们的一个可选方案, 廉价且开放。

编译自: Download Free, Open-source Textbooks from OpenStax College.

<http://lifelife.com/download-free-open-source-textbooks-from-openstax-coll-993587743>
[2013-07-02]

(邓玉 编译, 尹春晓 校对)

只需轻轻地点击手机便可以对书籍进行排列、阅读和评论——日本第一个装备

NFC 的图书馆将之变成可能

我可能不是电子书阅读器技术的最忠实粉丝, 仍然宁愿选择精装书而不愿选择塑料替代品; 然而即使这样我有时仍然会使用手机或平板电脑作为字典或参考指南。不过我喜欢阅读并且这一领域的创新总是引起我的注意。今天的新闻来自日本, 他们刚刚推出了一个新的城

市图书馆——该图书馆配备了可以快速浏览书架上书籍的 NFC 标签。位于汉诺的埼玉县图书馆，是最近刚开放的，正在使用来自 Kariru Fujitsu 的技术并通过营销让会员利用具有 NFC 功能的智能手机快速浏览选项标签或使用位于书架上的“Tatchitagu”来快速浏览选项。

“Tatchitagu”配备了各种有趣的方面，如有关书籍或作者的维基百科链接，甚至在需要时访问国立国会图书馆。除了这些，读者也可以预定将来要阅读的书籍。到目前为止，该图书馆装有约 100 个这样的 NFC 标签，但他们的目标是使其数量迅速翻一番。该富士通系统的目的是在全国各地约 500 个图书馆，为如饥似渴的读者创建一个新时代的云访问。读者也将能够评价他们所读的书，并对后来上架的书进行审查并留下有用的意见。随着数字时代正在缓慢前进着，但确实让事情变得更加有趣，传统图书馆的日子正在迅速逝去。对于那些仍然喜欢触摸和感觉的一本真正的书，而不是冰冷但更方便的数字等价物的人来说，情况将会发生改变而且只会变得更好。

编译自：Japan's first NFC equipped library lets you rate, review and comment on books with a simple tap of the phone.

<http://newlaunches.com/archives/japans-first-nfc-equipped-library-lets-you-rate-review-and-comment-on-books-with-a-simple-tap-of-the-phone.php>. [2013-07-04].

(尹春晓 编译，尤越 校对)