# برترین فناوری‌های کتابخانه‌ای

مقدمه مترجم:
پیشرفت‌های روزافزون فناوری، شکل و نحوهٔ فعالیت‌ها را در همهٔ حوزه‌ها از جمله کتابخانه تغییر داده است. به عنوان فردی که در عصر فناوری زندگی می‌کند؛ ضروری است این فناوری‌ها را شناسایی و در زندگی روزمره به کار بگیریم. این وظیفه در مورد کتابداران خطیرتر است زیرا نه تنها باید در زندگی شخصی خود این نوآوری‌ها را به کار بگیریم بلکه باید معلمانی باشیم که به‌کارگیری این فناوری‌ها را به مراجعه‌کنندگان کتابخانه‌ها آموزش داده و یا در جهت ارائهٔ خدمات بهتر به ایشان از این فناوری‌ها استفاده کنیم. مقالهٔ زیر به معرفی ده گرایش برتر فناوری در علم کتابداری پرداخته که می‌توان آن را در کتابخانه‌ها به کار برد.

»برترین فناوری‌های کتابخانه‌ای؛ نوشتهٔ آلیسون مارکوت[۱] ا می ۲۰۱۷«

کتابخانه‌های آمریکایی راغب هستند تا (اعضای انجمن رایانه و فناوری اطلاعات هیئت محبوب ترندهای برتر فناوری از نشست و نمایشگاه‌های نیمه زمستان ۲۰۱۷[۲] ) برنامه‌ها، دستگاه‌ها، نرم‌افزار و بهترین شیوه‌های ممکن برای بهبود عملکرد کتابخانه‌ها در حال و آینده، توسط رهبران فناوری پیاده‌سازی و مورد استفاده قرار گیرد.

۱.مراجعه‌کنندگان را به یک تور مجازی ببرید
با استفاده از یک دوربین ۳۶۰ درجه یک تور مجازی از کتابخانه خود بسازید و به وب‌سایت یا شبکه اجتماعی خود بفرستید. سینتیا هارت[۳]کتابدار فناوری در حال ظهور کتابخانه عمومی ساحل ویرجینیا [۴] می‌گوید: «تور مجازی برای اشتراک‌گذاری و ایجاد دسترسی به اطلاعات مفید است.»

۲.مجموعه‌هایی از Google Cardboard بسازید
واقعیت افزوده[۵]و واقعیت مجازی [۶] به جریان اصلی اطلاعات تبدیل شده‌اند. از این فناوری‌ها می‌توان برای آموزش و سرگرمی استفاده کرد.

،کنید بازی ،کنید بازدید هامکان از دهدمی اجازه شما به که است ارزان مجازی واقعیت پلتفرم یک Google Cardboard فیلم‌های یوتیوب را تماشا کنید و در فضا پرواز کنید. Cardboard Google و برنامه‌های واقعیت مجازی-مانند Proton Pulse, NYT VR, GoPro VR, VR Roller Coaster و Titans of Space- دریافت قابل هوشمند های‌گوشی طریق از هستند.

۳.به Google Expedition بروید

با استفاده از kit Cardboard Google و تلفن هوشمند، دانش آموزان یا «پژوهشگران» می‌توانند از برنامه Google Expeditions برای سفرهای واقعیت مجازی به مریخ، موزه گوگنهایم[۷] ، سد بزرگ مرجانی[۸]و سایر نقاط استفاده کنند. معلمان یا «راهنماها» می‌توانند دانش آموزان را با استفاده از یک تبلت هدایت کنند. تورها شامل تفسیر، سؤالات و نقاط مورد علاقه است. «Google Expeditions راهی آسان برای ایجاد تجربه

تمامی حقوق برای مجله کتابدار 2.0 محفوظ است. نقل مطالب مجله تنها با ذکر منبع و نام نویسنده مجاز است.

واقعیت مجازی در برنامه‌های کتابخانه است». هارت[۹] از کتابخانه ساحلی ویرجینیا می‌گوید[۱۰] «کتابخانه‌ها می‌توانند هدست‌ها را به عنوان بخشی از مجموعهٔ امانت خود ارائه دهند.»

۴.تدریس به‌وسیله پلتفرم بازی‌وار سازی[۱۱] همانند واقعیت مجازی پلتفرم بازی‌وارسازی و اپلیکیشن‌ها نیز می‌توانند دانش آموزان را به کتابخانه بیاورند. دسترسی به آن‌ها رایگان است.Kahoot ,, Quizlet Socrative و Quizalize می‌تواند برای آشنایی با کتابخانه و پروژه کلاسی مورد استفاده قرار گیرد. این پلتفرم‌ها می‌توانند برای کتابداران مدارس مفید باشند. معلمان می‌توانند از این بازی به عنوان یک امتحان، مرور یا پیش آزمون در کلاس استفاده کنند.

۵.با کد مدرسه[۱۲] برنامه‌نویسی[۱۳] کنید

پیل جونز[۱۴] متخصص فناوری خلاق پروژهٔ خدمات تحویل اطلاعات[۱۵] در دانشگاه ایالتی نیویورک در کتابخانه میلان ژنسئو[۱۶] می‌گوید: «دستورالعمل آنلاین برنامه‌نویسی، با سهولت دسترسی و ممانعت کم از ورود به سیستم، یک گرایش عالی برای درگیر شدن کتابخانه‌ها با آن است. خدمات برخط همچنین می‌تواند هزینه‌های تحصیل و کتاب‌های درسی را از بین ببرد. او یادآوری می‌کند»: این به تجربه کلاس درس نمی‌رسد، اما این برای آموزش امری عملی است. این آموزش‌ها مشابه بازی هستند و با جذابیت خود فرآیند آموزش را تسهیل می‌کنند.

۶.مدارها را با دانش آموزان فناوری دوست بسازید

آزمایشگاه رسانهٔ MIT رابط کاربری جدیدی به نامDuoSkin ایجاد کرده است. DuoSkin برای مصرف‌کنندگان هنوز در دسترس نیست، اما پاورز[۱۷] می‌گوید که کتابداران می‌توانند راه‌های کم‌هزینه‌ای را برای درگیر کردن نوجوانان با فناوری مدار بیاموزند. BPL در طول هفتهٔ فناوری نوجوان[۱۸] که در آن نوجوانان مدارهای کاغذی را ایجاد می‌کنند برنامه‌ها را برگزار کرده است.

۷.به اعضا در مورد مرور خصوصی آموزش دهید

پاورز می‌گوید در حالی که کتابخانه‌ها سیاهه‌های استفاده کامپیوترهای عمومی خود را نگه نمی‌دارند، اعضا و کارمندان کتابخانه می‌توانند زمانی که از اینترنت بی‌سیم عمومی استفاده می‌کنند برای حفظ امنیت از یک شبکه مجازی خصوصی (وی پی ان)[۱۹] استفاده کنند تا داده‌های ارسال و دریافت شده محفوظ بمانند. اعضا می‌خواهند در مورد اینکه کدام سرویس VPN یا ورود میزان و سرورها استقرار محل کشور ،خصوصی حریم حفظ های‌سیاست و خدمات شرایط ،است بهتر برایشان ردیابی اطلاعات اطمینان حاصل کرده و تصمیم‌گیری کنند. منابعی که می‌توانند به شما برای ارزیابی یک ارائه‌دهنده VPN کمک کنند عبارت‌اند از EFF‘s Surveillance Self-Defense و قسمت VPN از سایت That One Privacy Site. راهی دیگر برای استفاده از مرور خصوصی مطمئن، استفاده از نرم‌افزار Tor است. این نرم‌افزار از ردیابی سایت‌های مورد بازدید کاربر جلوگیری می‌کند.

۸.گذرواژه‌ای قوی ایجاد کنید

پاورز معتقد است Diceware راهی آسان برای آموزش اعضا برای ایجاد کلمات عبور بهتر برای کتابخانه، خدمات و حساب‌های ایمیلشان است. او می‌گوید «با چرخاندن تاس برای ایجاد چند کلمه در توالی، می‌توانید یک گذرواژهٔ قوی و قابل یادآوری ایجاد کنید.

۹.ساده‌سازی به‌وسیلهٔ توسعهٔ داده محور[۲۰] جونز می‌گوید فکر می‌کند توسعهٔ داده محور گرایشی برای پایش است. پروژه عمومی های‌کتابخانه از برخی و پژوهشی مؤسسات تا کوچک های‌کالج جامعه از ،است اعضا از ای‌گسترده طیف دارای IDS مانند کتابخانه ایالت نیویورک. شما کنسرسیوم‌های متفاوتی خواهید دید که ابزارهای آنالیز دادهٔ خودشان را می‌سازند که می‌توانند از آن برای تقویت اجتماع و گروهای کتابخانه‌هایشان برای انتفاع همهٔ افراد بهره ببرند. جونز اعتقاد دارد گروهی

تمامی حقوق برای مجله کتابدار 2.0 محفوظ است. نقل مطالب مجله تنها با ذکر منبع و نام نویسنده مجاز است.

برای رصد و مشاهدهٔ داده در میان کتابخانه‌های مختلف لازم است. او می‌گوید: «فکر می‌کنم جوامع کوچک برای یافتن راه‌حل برای مشکلاتشان با یکدیگر تعامل دارند زیرا قادر نیستند از راه‌حل‌های شرکت‌های بزرگ استفاده کنند؛ بنابراین ما قصد داریم به عنوان جامعهٔ کتابخانه برای یافتن راه‌حل مشکلات به یکدیگر متکی شویم».

۱۰. برنامه‌های کاربردی خود را توسعه دهید

برنامه‌های کاربردی مورد نیاز خود را ایجاد و یا برنامه‌های موجود را طبق نیاز خود تغییر دهید. خیلی وقت‌ها، کتابخانه‌ها با نادیده گرفتن قانون ۸۰-۲۰ به دستاوردهایی می‌رسند. ورنوم[۲۱] توصیه می‌کند از برنامه‌های منبع باز استفاده و تغییرات مورد خود را ایجاد و به اشتراک بگذارید تا برای دیگران هم در دسترس باشد.

پانویس:

[۱]. Alison Marcotte

[۲]. members of the Library and Information Technology Association's popular Top Tech Trends panel from the 2017 Midwinter Meeting & Exhibits

[۳]. Cynthia Hart

[۴]. Virginia Beach (Va.) Public Library (VBPL)

[۵]. Augmented reality

[۶]. Virtual Reality (VR)

[۷]. Guggenheim Museum

[۸]. Great Barrier Reef

[۹]. Hart

[۱۰]. VBPL

[۱۱]. Gamification Platforms

[۱۲]. Code School

[۱۳]. Coding

[۱۴]. Bill Jones

[۱۵]. Information Delivery Services (IDS)

[۱۶]. The State University of New York at Geneseo's Milne Powers [۱۷].

[۱۸]. Teen Tech Week

[۱۹]. Virtual private network (VPN)

.است مجاز نویسنده نام و منبع ذکر با تنها مجله مطالب نقل .است محفوظ 2.0 کتابدار مجله برای حقوق تمامی

data-driven development [۲۰].
[۲۱].
Varnum

منبع:
این نوشته ترجمه مقاله ای با این عنوان است:Top Library Tech Trends

مترجم:نشمیل صادقی

lib2mag.ir

## مشخصات استناددهی به این مقاله

| | |
|---|---|
| نویسنده(ها): | نشمیل صادقی |
| عنوان مقاله: | برترین فناوری‌های کتابخانه‌ای |
| عنوان مجله: | کتابدار ۲.۰ –(عنوان لاتین: 2.0 i-Kitbdr) |
| دوره مجله(Vol): | ۴ |
| شماره مجله(Issue): | ۵ |
| سال(Year): | ۱۳۹۷ |
| شناسه دیجیتال(DOI): | |
| لینک کوتاه: | http://lib2mag.ir/10036 |

تمامی حقوق برای مجله کتابدار 2.0 محفوظ است. نقل مطالب مجله تنها با ذکر منبع و نام نویسنده مجاز است.