

Iveta Gudakovska

NO INFORMĀCIJPRASMĒM LĪDŽ INFORMĀCIJPRATĪBAI

Bibliotēkmācībai ir tieša saistība ar bibliotēku un tās dokumentu izmantošanas prasmi. Tomēr cilvēkiem, kas tic mācīšanās iespējai visa mūža garumā un bibliotēku lomai šajā procesā, jēdziena izpratne paplašinās un ietver personas spēju sekmīgi atrast, atlasīt, saprast, lietot, radīt un vērtēt dažāda veida un formas materiālos sniegto informāciju. Uzskatot, ka mūsdienu bibliotēkas un informācijas centri satur liela cilvēku skaita rakstīto, mutvārdu un vizuālo informāciju, termins “bibliotēkmācība” ir kas vairāk nekā apgūt fizisku spēju atrast un izmantot grāmatu, filmu, audiokaseti, kompaktdisku vai kādu citu informācijas nesēja formu. Šīs darbības ir neatņemamas personības izziņas procesa sastāvdaļas un izziņas process notiek mirklī, kad materiāls ir atvērts, projektors, dators vai atskaņotājs ieslēgts. Simboli un attēli saskaras, prāts uztver klāt neesošo informatoru – autoru un režisoru ziņojumu.

Arvien biežāk izglītības sfērā tiek lietots jēdziens “informācijprasmes”, bet daudziem tas vēl maz ko izsaka. Daži šīs prasmes identificē ar bibliotēkas lietošanas prasmēm, kuras apgūtas bibliotēkmācības stundās, citi domā, ka tās galvenokārt saistītas ar informācijas tehnoloģiju izmantošanu, vēl citi – pielīdzina pētniecības darbam. Bez tam, daži pedagogi uzskata, ka šīs spējas attīstīsies tad, kad bērni mācoties izmantos plašu materiālu loku, kamēr citi saredz nepieciešamību šīs prasmes precīzi iemācīt.

Cilvēka literatūras un kultūras izpratne sākas ar lasīt un rakstīt prasmes apguvi. Lasīšanas prieka attīstības pamatā ir tādu paņēmienu izmantošana, kuri veicinātu lasīšanu un mudinātu uz to, tie ietver grāmatu

atstāstīšanu, priekšā lasīšanu, pārrunas par grāmatām, diskusijas un citus veicinošus pasākumus. Regulāru nodarbību rezultātā izveidojas iemaņas novērtēt autora darbu, grāmatas autora un/vai mākslinieka veikumu, daiļdarba elementus (tēmu, darbības vietu, sižetu, tēlus, valodas lietojumu, viedokļus). Literatūras izpratnes iemaņas var izmantot arī citu mākslas veidu novērtēšanā un arī apgūt līdzīgā ceļā.

Mediju un tehnoloģiju izmantošanas prasmes nepieciešamas, lai piekļūtu vajadzīgai informācijai, kas ir fiksēta audiovizuālā un elektroniskā formātā. Šīs prasmes ietver arī spēju pašam radīt audiovizuālos materiālus apgūto ideju un demonstrējumu sintezēšanas ceļā, radīt materiālus elektroniskā formātā (izmantojot, piem., PowerPoint programmu, hipertekstu), demonstrējot no dažādiem avotiem savāktās informācijas analīzes rezultātus un apgūto zināšanu sintēzi. Parasti šīs prasmes uzskata kā daļu no patstāvīgās mācīšanās iemaņām, to apjomu un secību atspoguļojot diagrammās, kas kalpo kā vadlīnijas katra atsevišķa skolēna informācijprasmju iegūšanā.

Attīstot bērnu informācijprasmes, bet nepievēršot uzmanību to saskaņošanai, lietošanai un citiem faktoriem, bērni netiek sagatavoti mācībām vidē, kur informācija kļūst par nozīmīgāko dzīves sastāvdaļu. Koncentrējot uzmanību tikai uz informācijas tehnoloģiju vai bibliotēku lietošanas prasmēm, neievērojot no cilvēkiem gūto informāciju, arī neradīsies patstāvīgi problēmu risinātāji.

Skolotāji saskaras ar problēmu, kad un kur sākt šo sarežģīto attīstības uzdevumu. Lai cilvēks patstāvīgi nodarbotos ar mūžizglītību, apgūstamās prasmes parasti tiek iestrādātas noteikta apjoma un secības modelī atbilstoši vecuma un klašu grupai, un iemaņām, kādas nepieciešamas, lai apgūtu mācību saturu un mācīšanās gaitā lietotos paņēmienus. Parasti prasmes atrodas attīstībā un tām piemīt cikliska atkārtotība. To mācīšana jāuzsāk vienā līmenī, jāatkārto citā un jānostiprina jaunā augstākā zināšanu līmenī, cilvēkam virzoties uz priekšu izglītības iegūšanas procesā. Šīs prasmes visvairāk izmanto problēmrisināšanas situācijās, un tās ir būtiskas indivīda augstākas pakāpes domāšanas attīstībā. Gan pedagogi, gan citi mācību procesā iesaistītie darbinieki (bibliotekāri), gan paši apmācāmie ir atbildīgi par informācijprasmju iegūšanu, jo mācīšanās tiek individuāli pieskaņota katra atsevišķa cilvēka mācīšanās stilam un spējām.

Problēmrisināšana ir metode skolēnu vai studentu iesaistīšanai mācīšanās procesā, kad pedagoga vadībā jāatrisina radusies vai mākslīgi radīta problēma, lietojot pētnieciskus paņēmienus. Šajā metodē uzsvars tiek likts uz tādiem posmiem kā problēmas noskaidrošana; zināmās

informācijas apzināšana; izlemšana, ko vēl nepieciešams uzzināt atbildes sagatavošanai; informācijas meklēšanas paņēmieni; analizēšanas un sintezēšanas iemaņas, lai atrisinātu problēmu, kas prasa radošu domāšanu un kritiskas analīzes iemaņas.

Valsts pamatzglītības standarts un Valsts vispārējās vidējās izglītības standarts satur skolēnu sasniegumu aprakstus, kas demonstrē indivīda izglītības attīstību, un nosaka, ka izglītības procesā ir iegūstamas noteiktas informācijprasmes. Piemēram, 3. klases skolēni prot izmantot vairākus atšķirīgus informācijas avotus, mācās lietot problēmrisināšanas prasmes, prot secīgi veikt pētnieciskās darbības soļus; 6. klases – jau lieto dažādus informācijas avotus, prot novērtēt informācijas ticamību, spēj to kombinēt, prot izvēlēties un izmanto pētnieciskā darba metodes pētījuma veikšanai; 9. klases absolventi lieto daudzveidīgus avotus un ceļus, lai iegūtu informāciju, apzinās pētniecisko un tehnoloģisko metožu nozīmību un prot tās izmantot pētījuma procesā; vidusskolas beidzēji – jau ieguvuši prasmi patstāvīgi mācīties un pilnveidoties, motivēti mūžizglītībai un apzinātai karjerai. Pagaidām šīs dokumentos iekļautās prasmes nav secīgi iestrādātas un realizētas mācību programmās un to apguve notiek vairāk periodiski nekā sistemātiski un mērķtiecīgi.

Prasmju lietošanas norise un saistība ar citām prasmēm ir bieži aprakstītas kā soļi, kuriem ejam cauri, risinot informācijas problēmas. Pasaulē plaši pazīstams tāds problēmrisināšanas paņēmieni modelis, kas pazīstams ar nosaukumu *Lielais sešinieks (Big Six)*, un ko 1988. gadā izstrādāja Maikls Eisenbergs (Michael Eisenberg) Sirakūzu universitātes profesors, strādājot kopā ar vidusskolas mediju speciālistu Robertu Berkovicu (Robert Berkowitz). *Lielais sešinieks* ir informācijas problēmrisināšanas modelis, kas apvieno meklēšanas prasmi un pašu meklēšanas procesu ar izzināšanas prasmēm un procesu. Tā ir labi sagatavota programma, kas sasaista informācijas iegūšanas tehnoloģiju ar informācijas problēmu risināšanas procesu. Pats modelis atspoguļo tos izzināšanas posmus, kas palīdz risināt informācijas problēmas, un tāpēc autori apraksta informācijas problēmu risināšanu kā sešus divdaļīgus soļus:

Lielais sešinieks (Big Six)
Informācijas problēmrisināšanas paņēmieni

1. Uzdevuma formulēšana

- jāformulē uzdevums
- jāapzina, kāda informācija nepieciešama

2. Informācijas meklēšanas paņēmieni

- veikli jāapsver visi iespējamie avoti
- jāizvēlas vislabākais avots

3. Atrašanās vietas noteikšana un pieeja

- jānosaka avotu atrašanās vieta
- jāatrod informācija avotā

4. Informācijas izmantošana

- jāstrādā (jālasa, jāklusās, jāskatās)
- jāatlasa attiecīgā informācija

5. Sintezēšana

- jāapkopo informācija no dažādiem avotiem
- jārada rezultāts

6. Novērtēšana

- jāspriež par rezultātu (lietderīgums)
- jāspriež par procesu (produktivitāte)

Šos posmus var vienkāršot sākumskolas līmenim, pārveidot par modeli pamatskolai un vidusskolai. Šo procesu var izmantot ikviens cilvēks problēmu risināšanas ceļā un iepriekš dotā secība arī nav obligāta. Modeļa autori aicina informācijproblēmu risināšanas soļus integrēt tajos modeļos, kuri pašreiz tiek lietoti konkrētā mācību iestādē, jo modelis ir pietiekami elastīgs, lai to varētu integrēt lielākajā daļā informācijas prasmju apgūšanas programmās. Modeļa *Lielais sešinieks (Big Six)* atbalsta izglītības jomas eksperti, universitātes, profesionālās apvienības, izglītības sistēmas daudzās valstīs [3.] un ieteicams izmantot arī Latvijā.

Konkrētas informācijprasmes ir nepieciešamas, lai veiktu katru no informācijproblēmu risināšanas soļiem. Tāpēc izdevuma pārlapošana, pavirša apskatīšana un lasīšana, lai atrastu informāciju, informācijas avotu izvēlēšanās un pārkārtošana, kopā ar secinājumu izdarīšanu un iepazīstināšanu ar iegūto ir informācijas prasmes kopā ar daudzām citām prasmēm. Lai apgūtu to vairākumu, ir vajadzīgas vērā ņemamas zināšanas, piemēram, par bibliotēkām, grāmatām un digitālo informācijas formātu, nemaz nerunājot par zināšanām, kas nepieciešamas konspekta un

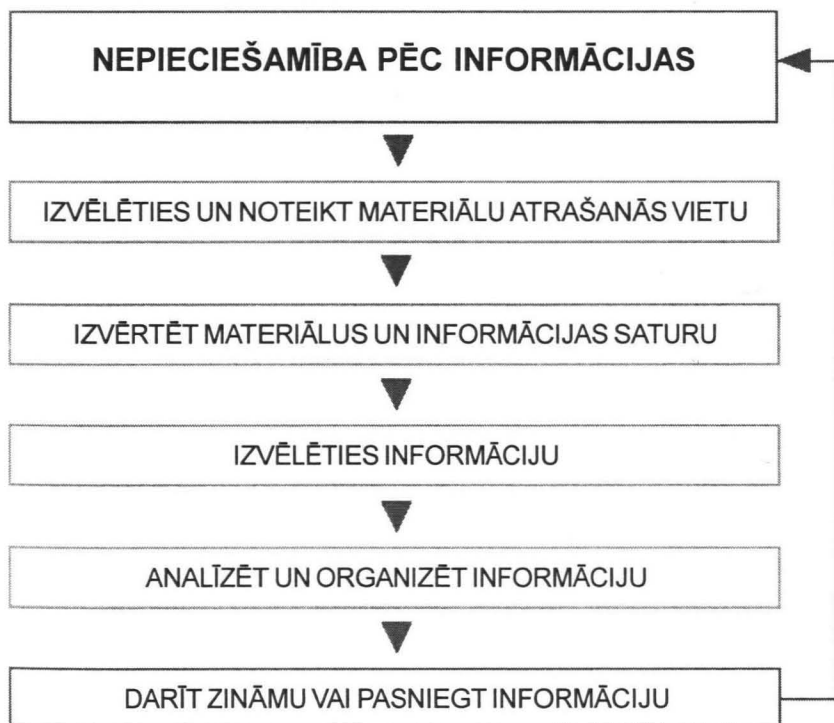
kopsavilkuma rakstīšanai, kā arī kopā ar tām informācijas plānveidīgu meklējumu zināšanas.

Informācijprasmes ietver bibliotēkmācības zināšanas un informācijas tehnoloģijas lietošanu. Tās tiek izmantotas meklējumos, sākot ar darbiem par noteiktu tēmu skolā līdz pat zinātniskās pētniecības darbiem pieaugušo līmenī. Informācijprasmes mēs visi lietojam arī ikdienā – darbā un sociālajā sfērā, piemēram, kad mums vajag palīdzību no pilsētas domes, sociālajiem dienestiem, medīku un amatnieku pakalpojumiem.

Informācijprasmes un uzskati par domāšanas procesu

Austrālijas speciālistes Penijas Mūras (Penny Moore) 1996. gadā publikotajā modelī uzsvērts, ka domāšana, izjautāšana un vadoši norādījumi ir vajadzīgi, lai atrisinātu jebkuru informācijas problēmu. Te atklājas fakts, ka informācijas problēmu risināšana nekad nav vienkārša, jo bieži iepriekš nav iespējams noteikt to, kā virzīsies šis process, un problēmu risināšanas veidi netiek konkretizēti – tie var izrādīties pavisam negaidīti. Atkarībā no tā, kā pieejama informācija katrā procesa pakāpē, tiek pārdēvētas informācijas problēmas, tiek meklēti materiāli ar dažādām problēmām centrā un tiek mainīti viedokļi par to, kas ir būtiska informācija. Prasmīgi informācijas meklētāji atzīmē, kā viņi uzzina kaut ko jaunu, un kā tas ietekmē nepieciešamību pēc nākošās informācijas. Tādi informācijas meklētāji novērtē arī pašu informācijas problēmu risināšanas procesu, mācoties kas un kad noder, un, ja nepieciešams, maina pieeju. Piemēram, viņu rīcībā ir daudzveidīgas metodes kā meklēt informāciju bibliotēkā – skatoties dažādās vietās, prasot personālam un meklējot ar datora palīdzību, un attiecīgi mainot faktiskos meklēšanas paņēmieni.

Jautājumu uzdošana par informācijas atrašanas vietu un katra paša meklējumu gaita un process ir informācijas problēmu risināšanas būtiskas sastāvdaļas. Tāpēc jautājumu uzdošana ir modeļa pamatā. Jautājumu uzdošana var būt pat vārdos neizteikta vai skolotāju un grupas biedru atbalstīta. Šajā modelī autore uzskata par domāšanu ir parādīti kā svarīgs informācijas avots, kas vērsts uz darbību. Veids, kā tiek saskaņotas prasmes un attīstīta stratēģija uzdevuma veikšanai, pārsniedz informācijas prasmju līmeni, sasniedzot noteiktu informācijpratības līmeni.



Informācijprasmes un izjūtas

Pastāv vēl viens vērā ņemams indivīda informācijas problēmu risināšanas komponents – izjūtas. Karola Kulthaua (Carol Kuhlthau) 1987.gada modelis pievērš uzmanību tādām personīgām izjūtām kā nedrošība, optimisms, apmulsums un neapmierinātība, pašpāļāvība un gandarījums, kas pavada tematisko darbu vai pētniecības uzdevumu veikšanu. Daudzi pieaugušie pašmācības laikā ir bijuši pārsteigti, uzzinot, ka arī citi izjutuši to pašu – pacilātību un satraukumu dažādos uzdevuma vai projekta veikšanas brīžos. Arī bērni var gūt labumu no šī informācijas problēmu risināšanas parastā aspekta apspriešanas. K.Kulthaua atzīst, ka domāšana šajā procesā nav lineāra – var sākt ar galveno problēmu un papildināt to atbilstoši atlasītajam materiālam.

Tālāk redzamajā tabulā trīs iepriekš aprakstītie modeļi ir salīdzināti. Tie var dot ierosinājumu informācijas procesa risinājuma variantiem, tomēr tie nav vienīgi pasaulē izstrādātie un lietotie modeļi.

INFORMĀCIJAS PROBLĒMU RISINĀŠANAS PROCESA MODEĻU SALĪDZINĀŠANA

KUHLLTHAU	EISENBERG/ BERKOWITZ	ASLA/ALIA (P.Moore)	
1. Ievadīšana <i>Nedrošība</i>	1. Uzdevuma definīcija 1.1. Definēt problēmu 1.2. Identificēt informācijas prasības	Definīcija	
2. Izvēlēšanās <i>Optimisms</i>	2. Informācijas meklēšanas stratēģijas 2.1. Noteikt informācijas avotu loku 2.1. Avotu prioritātes noteikšana	Atrašanās vietas noteikšana	
	4. Galvenās problēmas formulēšana <i>Skaidrības izjūta</i>	3. Atrašanās vieta un pieejamība 3.1. Materiālu izvietojums 3.2. Informācijas atrašana	Izvēlēšanās
3. Pētīšana (izpētīt informāciju par galveno tēmu)	5. Savākšana (savākt informāciju par izvēlēto tēmu) <i>Pašpaļāvība (atīstība pareizā virzienā)</i>	4. Informācijas izmantošana 4.1. Iesaisīt (lasīt, pārskatīt utt.) 4.2. Izvēlēties informāciju	Organizēšana
6. Prezentēšana <i>Atvieglotums! Apmierinātība vai neapmierinātība</i>		5. Sintēze 5.1. Organizēt 5.2. Prezentēt (darīt zināmu)	Prezentēšana
7. Iznākuma / novērtēšana	procesa	6. Novērtēšana 6.1. Izvērtēt rezultātu 6.2. Izvērtēt procesu	Novērtēšana

Daudzas informācijas problēmas labāk tiek risinātas grupās, kurās cilvēki strādā kopā, nekā strādājot individuāli. Tas nozīmē, ka sociālās prasmes arī ir svarīgas pūļu apvienošanai.

Vinipegas (Kanāda) 1. Skolu nodaļā sagatavotais prasmju apguves modelis [2.] izveidots tā, lai palīdzētu skolotājiem un bibliotekāriem saprast, kādas ir skolēniem būtiski nepieciešamas informācijprasmes. Šajā modelī prasmes tiek sagrupētas četrās kategorijās, balstoties uz pakāpenību izpētes procesā:

- prasme atrast – informācijas avotu atrašanas vieta un informācijas atrašana šajos avotos.
- prasme analizēt – izpētāmās tēmas analizēšana, plāna izveidošana, avotu analizēšana, domājot par to atbilstību un piemērojamību tēmai, informācijas vērtīguma analizēšana attiecībā uz tēmu un izpētes mērķi.
- prasme saprast – informācijas saprašana, izpratne par informācijas saistību ar tēmu, atbilstošās informācijas izdalīšana, informācijas organizēšana, sakarību aptveršana, secinājumu un slēdzienu izdarīšana.
- prasme pierakstīt informāciju, to pasniegt un demonstrēt – informācijas pierakstīšana un dalīšanās informācijā ar citiem.

Tā kā prasmes veidojas, tām uzkrājoties, un ir atkarīgas no skolēna pieredzes un spējām, šajā modelī nav mēģināts tās piesaistīt noteiktai klašu grupai vai mācību līmenim. Mācot noteiktu vielu, pašiem skolotājiem un bibliotekāriem ir jāizvēlas atbilstošās prasmes atkarībā no skolēnu vecuma, klases un viņu iepriekšējās pieredzes; izmantojamā materiāla veida; gala produkta formas.

Arvien biežāk lietojam jēdzienu "informācijpratība", kuru varam aprakstīt kā jēdzienu, kas raksturo galveno izglītības mērķi balstītu uz informācijprasmēm saistībā ar dažādiem to lietošanas paņēmieniem. Pēc dažu uzskatiem informācijpratība sevī ietver arī prasībām atbilstoša galarezultāta radīšanu, strādājot par grupu atbalstītājiem, un kļūstot par skolēniem, kas mācās patstāvīgi. Šī jēdziena saturs ir paplašināts līdz atbilstošas informācijas lietošanas atzinīgam novērtējumam, tā apvienojot tādus plašākus informācijas lietošanas aspektus kā izziņas, ētiskos un sabiedriskos (Kolorādo Valsts izglītības nodaļa, 1996.g.).

Informācijpratība var likties kā diezgan nenoteikts vai neskaidrs jēdziens. Bet, ja mēs raugāmies tālāk par tām īpašajām prasmēm, ko bērni attīsta mācīšanās laikā: apgūstot matemātiku, mūziku, mākslu un dabas zinātnes, un izpētām, kā viņi rīkojas ar informāciju, mēs sastopam atkal un atkal tos pašus komponentus. Prasme rīkoties ar informāciju bieži vien tiek pieņemta kā pati par sevi saprotama, radot plaisu starp to informācijpratību, ko mēs sagaidām no skolēna, un piedāvāto palīdzību,

lai attīstītu noteiktas informācijprasmes.

Tādējādi *informācijpratība* definējama kā spēja apzināties nepieciešamību pēc informācijas, lai varētu risināt problēmas un rast jaunas idejas; uzdot svarīgus jautājumus; izmantot dažādas informācijas iegūšanas stratēģijas; atrast attiecīgu un atbilstošu informāciju; novērtēt saņemtās informācijas kvalitāti, autorību un autentiskumu. Tās ir spējas izmantot praktiskos un konceptuālos informācijas tehnoloģijas līdzekļus (drukātus, nedrukātus, elektroniskus); saprast formas, formāta atrašanos un piekļūšanas metodes; informācijas izvietošanu un radīšanu; izpētes procesus; formatizēt un publicēt tekstuālā un multimediju formātā, kā arī pielāgoties jaunradītām tehnoloģijām [1.].

Informācijpratība realizējas kā process, ko veido pakāpeniski soļi, kur katrs solis ir jāiemācās un ir jāpraktizējas tajā, līdz tas apgūts. Skolēniem ir jāemācās šīs prasmes soli pa solim, pie tam neizlaižot nevienu no tiem. Tieši bibliotēka ir pirmā instance, kurā visproduktīvāk var iegūt, un bibliotekārs ir tā amatpersona, kura potenciāls nodrošina noteikta apjoma informācijpratības līmeņa apgūšanu – to spēju, kas piemīt informācijas sabiedrības locekļiem.

IZMANTOTIE INFORMĀCIJAS AVOTI

1. **Brauns Dž.** Skolu bibliotēku un informācijas pakalpojumu attīstība Latvijā : eksperimentāls projekts : projekta konsultanta Dž.Brauna ziņojums / Dž.Brauns ; red. I.Gudakovska. – Rīga : LU Filoloģijas fak. BZIZN BDTC, 2001. – 55 lpp.
2. **Informācijas** pratības veidošana / sast. Dž.Brauns ; red. I.Gudakovska. – Rīga : LU Filoloģijas fak. BZIZN BDTC, 2001. – 16 lpp.
3. **Huges S.** Information Problem-Solving : Using the Big Six in Ontario / S.Huges // The Teaching Librarian. – Vol.5, Nr.1 (1997), p.14–21 .
4. **Latvia.** School library and information services development : Project 2 / a report prep. by G.R.Brown ; University of Latvia, Continuing Education Centre for Librarians and Nordinfo. – Winnipeg ; Rīga : [b.i.], 2001.– 96 p.
Moore P. Towards information literacy : one school's journey / P.Moore. – Wellington : New Zealand Council for Education Research, 2000.– 146 p.

Iveta Gudakovska

FROM INFORMATION SKILLS TO INFORMATION LITERACY

Summary

This article focuses on essence of term "Information Literacy" and explains it as the ability to recognize the need for information to solve problems and develop ideas; pose important questions; use a variety of information gathering strategies, locate relevant and appropriate information; assess information for quality, authority and authenticity. Includes the abilities to use the practical and conceptual tools of information technology (print, non – print and electronic), to understand form, format, location and access methods, how information is situated and produced, research processes and to format and publish in textual and multimedia formats, and to adapt to emerging technologies.

This characterising based on observation of three models of the information problem solving process designed by M. Eisenberg and R. Berkowitz (Big Six), C. Kuhlthau and P. Moore.