



美國公共圖書館將行動科技融入故事活動中。(翻攝於網路)

滿足兒童及其家庭數位資訊需求的指引者

美國公共圖書館奇航記 發現「媒體導師」！

文／宋慧筠（國立中興大學圖書資訊學研究所副教授）

數位時代下，公共圖書館在兒童及其家庭服務推廣上，除了將新科技導入圖書館內，還能提供哪些創新且具意義性的服務？一場美國公共圖書館探索旅程即將啟航。

在數位科技高度發展的年代，公共圖書館在兒童及其家庭的閱讀、學習服務上，具有滿足使用者數位資訊需求的使命。近年來圖書館紛紛引進各式數位創新科技服務。但你聽過「媒體導師」嗎？

左思、右想，不如立刻起身出發，航向美國公共圖書館一探究竟吧！

為家庭建立學習模範 提升兒童數位素養

根據過去研究顯示，行動科技雖然為閱讀、學習帶來諸多便利與好處，但照護者對於學齡前兒童過度使用行動科技，產生視力受損、專注力不集中、社交發展障礙、科技成癮等顧慮，使得照護者想知道應如何選擇與使用行動科技，來支持兒童學習的渴望。

為了提供媒體、使用與決策相關的指引、協助，新美國基金會（New America Foundation）早期教育計畫的 Lisa Guernsey 於 2014 年提出了「媒體導師」（Media mentor）一詞；該詞隔年被引用、闡述於 Campbell 等人發表的「兒童及青少年圖書館之媒體導師」（Media Mentorship in Libraries Serving Youth）白皮書，並被美國圖書館兒童服務學會採納。



Felt Board 可協助提升兒童玩和說的技能。（翻攝於網路）

內容提及媒體導師應於圖書館服務與活動中，主動和兒童及其家庭一起透過數位媒體進行互動，方式可包含：指引兒童正向、有效率的使用科技，及為照護者建立學習模範，以利他們於圖書館外支持兒童的數位素養。本文舉例說明 3 種在數位時代下，以公共圖書館為媒體導師的實際作法，分別為：App 諮詢服務、數位故事時間、親子科技工作坊。

諮詢服務 選用 Apps 不困惑

兒童照護者面對市面上各式各樣宣稱具教育性的 Apps，時常感到困惑，不知如何選用適合兒童的 Apps。若圖書館無法提供媒體借閱服務，館員至少可以擔任媒體導師的角色，以提供



「讓我參與」工作坊提升兒童學習，促進親子社會關係。（「讓我參與」研究計畫提供）

App 諮詢服務。「兒童及青少年圖書館之媒體導師」白皮書中建議，媒體導師必須具有取得與兒童使用媒體的相關建議與研究管道，這些資訊可能來自不同領域，例如：醫學、教育、心理學等。如此一來，媒體導師才能根據有權威性的實證研究，滿足兒童及其家庭的資訊需求。另外，Little eLit 是一個美國智庫（think tank），由一群圖書館專業人員組成，致力於發展新媒體融入兒童及家庭圖書館館藏、服務與活動的實務。以兒童、新媒體及圖書館為主題，其網站（<https://littleelit.com>）分享了不同館員的看法、經驗與報告。國外亦有一些具權威性、免費網站，提供不同 Apps 的評論，舉例如下：

- Common Sense Media（<https://www.common Sense Media.org/>）：該網站提供專家評論。照護者可以根據兒童的年齡（2～8 歲）、娛樂類型（例如：遊戲、網站、Apps）、裝置（例如：iPad、Android）、價格、

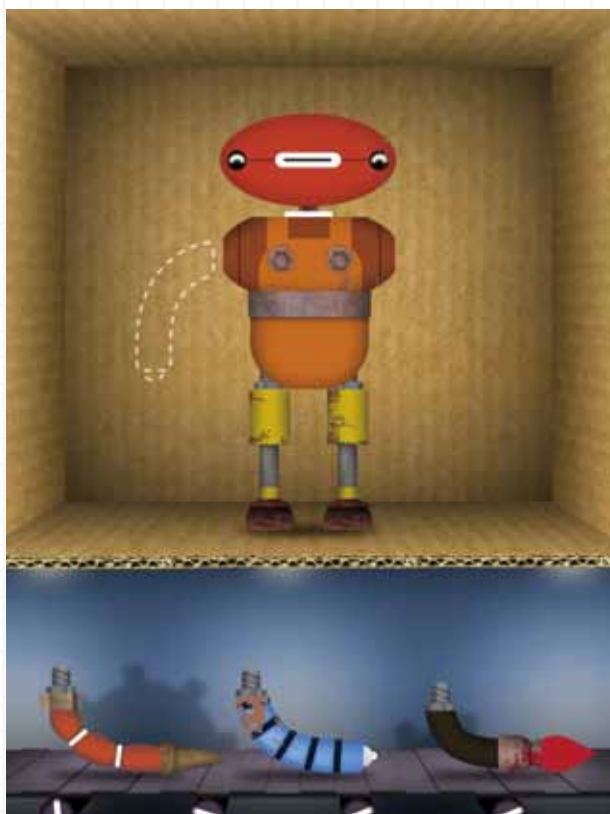
種類（例如：教育、模擬遊戲、社群網站）、主題（例如：語言與閱讀、數學、科學）、技能（例如：思考與推理、創造力、情緒發展）等瀏覽相關 Apps。該網站亦提供父母推薦的 Apps。

- App Playground（<http://appsplayground.com>）：該網站根據年齡、種類（例如：好玩的、具教育性的、創造力）及裝置，建議最好的 Apps。
- Moms with Apps（<http://blog.momswithapps.com/>）：該網站提供父母對特定 Apps 的評論。
- School Library Journal（<http://www.slj.com/reviews/appreviews/>）：該網站推薦 Apps、提供 Apps 評論、提供兒童使用科技的相關資訊。

數位故事時間 增進互動對話

公共圖書館除了可以被動地提供媒體借閱服務，更可以主動地設計、規劃並執行數位故事時間。在美國，由紐約 29 所公共圖書館組成的聯盟 Upper Hudson Library System 已經把 iPad 融入說故事活動中，以加強 Every Child Ready to Read® 所提倡的說、寫、讀、玩、唱 5 項技能，以幫助兒童做好閱讀的準備。舉例說明，於故事時間，圖書館使用 Felt Board（創造者：Software Smoothie）這個 App 產生參與者可以容易看到的毡板，讓參與者探索 8 個種類裡的不同物件，並且用手指頭移動這些物件，這個活動鼓勵了兒童玩和說的技能。

另外，Anne Hicks，一位美國 Henrietta Public Library 的兒童圖書館員，也在故事時間使用 iPad 及 Apps。Hicks 並非用 Apps 取代紙本書，而是把與故事主題相關的 Apps 作為延伸活動的工具，以增進成人與兒童的對話及互動。在他的部落格（<https://anneslibrarylife.wordpress.com>）



Robot Lab 可以讓兒童建構他們想要的機器人。（翻攝於網路）



「讓我參與」工作坊以親子科技為執行目標。（「讓我參與」研究計畫提供）



Little eLit 為一個美國智庫（think tank）。

com/storytime-themes/），Hicks 記錄了如：蘋果、氣球、蜜蜂、雞蛋、機器人等不同主題的故事時間，並說明相關 Apps 融入故事時間的作法。以機器人（robots）為例，Hicks 使用 Robots Everywhere 繪本（作者：Todd Hoffman 與 Denny Hebson）說故事，配合 Robot Lab（創造者：Toca Boca）進行互動時間，這個 App 可以讓兒童建構他們想要的機器人。Hicks 拿著 iPad 面對參與故事時間的兒童，並鼓勵他們說出自己想要的機器人的樣子，這個互動產生了很多成人與兒童之間的對話。

辦親子科技工作坊 建立虛擬實務社群

在臺灣，筆者則於不同公共圖書館設計、規劃、執行及評估「讓我參與」（Involve Me）工作坊，每場工作坊皆包含成人與兒童共用電腦、手持裝置科技的互動時間，工作坊的設計目標包含：展現與學齡前兒童適當地使用科技的價值、示範兒童發展與學習的原則、找出支持成人與兒童互動的 Apps 及軟體。在工作坊期間，觀察學習的現象發生頻繁，例如：成人從工作坊主導者學習如何透過專注力集中、行為規範、點子延伸、正面回饋、情感展現等方式和兒童共用科技、不同家庭之間互相分享經驗及需求。考量到有些人可能無法親自到圖書館參與工作坊，筆者建立 Facebook 及 Youtube 虛擬實務社群，以影片的方式展現親子透過科技互動的典範實務，並提供一個意見交流的平臺。然而，參與的公共圖書館大多僅提供空間及網路，這是屬於比較被動的合作方式，建議真實的產學合作是需要的，例如：確切了解合作圖書館的目標，以此為基礎去發展及執行相關的活動。若有受過訓練的館員或志工來實際執行工作坊，其對參與工作坊的成人和兒童影響層面會更深、更廣。◎