

# ZAPOJENÍ MODERNÍCH TECHNOLOGIÍ DO VÝUKY V KNIHOVNÁCH

**Autor:** Helena Chábová , Matty Čechovských

**Číslo:** roč. 8, č. 1/2022

**Rubrika:** K tématu

**Klíčová slova:**

Autoři článku:

Helena Chábová a Matty Čechovských

Zdroj fotografií:

Archiv Knihovny Jiřího Mahena v Brně

Současná doba je plná technologií. Setkáváme se s nimi naprosto všude a vzhledem k narůstající tendenci jejich výskytu je zřejmé, že budou tvořit podstatnou část blízké budoucnosti. Proto je třeba se připravit, a to především generaci současných dětí, kterých se toto bude týkat nejvíce, a to jak v osobním, tak v profesním životě. A čím dřív s přípravou na život v digitální a technologické době začneme, čím víc budou dětem technologie přirozenější a bližší, tím lépe. I proto je dobré zapojovat jednoduché výukové roboty do školního i mimoškolního vzdělávání a učit tak základům komunikace se stroji.

Jedním z efektivně využitelných robotů v rámci vzdělávání je Ozobot. Toho jsme zapojili do programů v Knihovně Jiřího Mahena i my. Lze jej využít velmi různorodě, ať už co se týká aktivit, nebo věku cílové skupiny. Ozobot je malý robůtek, kterého je možné programovat hned několika způsoby - pomocí led senzorů zvládá jezdit po čáře a rozeznávat barevné kódy, na něž potom adekvátně reaguje, můžeme jej ovládat pomocí jednoduché mobilní aplikace, která ovlivňuje pohyb i světelné efekty, využít lze i složitější blokové programování, jež už je základem pro složitější projekty. Pokud zvolíme správný styl programování a vhodnou aktivitu, zvládnou s Ozobotem s asistencí pracovat i předškolní děti. Z vlastní zkušenosti můžeme říct, že šikovné a vnímavé dítě zvládne tohoto robota už v 5 letech. Pro středoškolské vzdělávání je nejhodnější složitá úroveň blokového programování. Jeden jediný robot tak může provést děti i mládež celými základy programování. I to je možná důvod, proč je ve školách tak oblíbený.

Když navíc zvolíme vhodné doprovodné aktivity, můžeme robota využít v jakémkoli předmětu, na jakékoli téma. Můžeme vymyslet jednoduché nebo složité bludiště na téma knihy, nebo takové, v němž budou děti sestavovat správné pořadí časové či jiné osy, což dětem spojí digitální vzdělávání s klasickou výukou, navíc podpoří logické a kritické myšlení a naučí žáky promýšlet jednotlivé kroky předem. Můžeme děti nechat kreslit vlastní trasy nebo bludiště, což rozvíjí kreativitu, ale určitým způsobem i jemnou motoriku a dovednost kreslení, protože čára, po níž Ozobot jede, i kódy, které čte, by měly být konzistentní. Pomocí blokového programování můžeme žáky nechat, aby s robotem tančily na melodii, kterou si určíme, což opět rozvíjí kreativitu, ale i hudební sluch a vnímání tónů a dynamiky hudby. A takovýchto úkolů může být nespočet, záleží jen na kreativitě vyučujícího nebo lektora, případně na předávání zkušeností.

Výuka tak získá nový rozměr, je aktivnější, pro děti zábavnější, a díky tomu si často možná ani neuvědomí, že se vzdělávají i prostřednictvím takovéto hry. A do budoucna je to minimálně skvělý základ k opravdovému programování, pro bezproblémové a přirozené využívání technologií.

A proč je důležité zapojovat roboty do vzdělávacích programů i v knihovně? Ačkoli se hodně škol snaží získat Ozoboty pro své žáky přímo do školy, jedná se i tak o poměrně nový trend ve vzdělávání a ne všude toto štěstí mají. A tak zatímco si ve škole několik zapálených a nadšených učitelů půjčuje pár robůtků pro děti z dané konkrétní školy, v instituci jako je knihovna k nim má přístup daleko více dětí, žáků a studentů. A to i těch, jejichž učitelé by si na výuku s takovou pomůckou sami netroufli. Knihovna tak může pomáhat rozvíjet v dětech touhu vzdělávat se v technologických oblastech, podpořit zájem o programování a hlavně poskytnout bezpečné a klidné místo, kde si tyto vzdělávací hračky mohou vyzkoušet. Dalším neméně důležitým aspektem zapojení Ozobotů do vzdělávacích lekcí v knihovnách a volnočasových aktivit je i to, že knihovnictví musí jít s dobou. Knihovny budou vždy o knihách, ale zároveň je jejich funkce i komunitní a společenská, právě proto technika a technologie musejí najít i v knihovnách své místo, pokud jako knihovníci chceme udržet pozornost našich čtenářů a uživatelů, případně oslovit nové, potenciální uživatele.



Helena Chábová, Matty Čechovských. ZAPOJENÍ MODERNÍCH TECHNOLOGIÍ DO VÝUKY V KNIHOVNÁCH. Impulsy: Inspirace, náměty a trendy dětského čtenářství [online]. roč. 8, č. 1/2022 [cit. 2022-6-20].

Dostupný z WWW: [impulsy.kjm.cz/impulsy-clanek/zapojeni-modernich-technologii-do-vyuky-v-knihovnach](https://impulsy.kjm.cz/impulsy-clanek/zapojeni-modernich-technologii-do-vyuky-v-knihovnach).

ISSN 2336-727X.