

Александар Димитријевић

aldimitrijevic@yahoo.com

Марија Симовић

marija.m.simovic@gmail.com

Ивана Хренко

ivanahrenko@gmail.com

НБ „Стефан Првовенчани” Краљево

УДК 027.8(497.11 Краљево):004.42

DOI 10.7251/BSCSR2310230D

УЛОГА НОВЕ ГЕНЕРАЦИЈЕ БИБЛИОТЕКАРА У РАЗВОЈУ БИБЛИОТЕКАРСТВА

Сажетак: У раду представљамо пројекте реализоване у НБ „Стефан Првовенчани” Краљево са децом основношколског и средњошколског узраста, а у сарадњи са школским библиотекарима и школама као главним образовним центрима. Реализованим пројектима краљевачка библиотека позиционира се као установа која прати технолошки прогрес указујући на који начин се дигитални ресурси могу користити у образовне сврхе. Пандемија корона вируса подстакла је библиотекаре да интензивирају садржаје у виртуелном простору. Показало се да су могућности које виртуелно дигитално окружење нуди неисцрпне, било да се ради о мобилним и веб апликацијама које се могу користити у радионицама са децом или у организовању онлајн предавања.

Кључне речи: Мобилне апликације, веб апликације, НБ „Стефан Првовенчани” Краљево, радионице, онлајн предавања, школе.

Увод

Почетком овог миленијума говорило се о информационој писмености као кључној вештини савременог човека. Испоставиће се да су се информационе технологије развијале брже од појединца који је те технологије користио. За данашње кориснике, нарочито када је реч о основношколском и средњошколском узрасту, технологија је нешто са чиме

расту и развијају се из дана у дан. Према доступним подацима међу корисницима интернета, на глобалном нивоу, налази се трећина оних који су млађи од 18 година¹. Изазов који је данас постављен пред модерне библиотеке није како технолошки описменити корисника већ како испратити технолошки развитак и показати да у ери када је информација, вероватно, на само један „клик” од онога коме је потребна, библиотека као установа има шта да понуди том кориснику, да се као институција мења пратећи тај прогрес и указујући на који начин се дигитални ресурси могу користити и у образовне сврхе. „Чињеница је да су се промениле не само библиотеке као места, већ је и сама природа информација промењена преласком од линеарног, на тексту заснованог окружења, на умрежено информационо окружење засновано на хиперлинковима и вебу.”² Пандемија корона вируса изазове постављене пред данашње библиотекаре подигла је за још неколико степеница. Забрана окупљања, а потом и ограничавање броја корисника који могу присуствовати одређеном догађају, подстакла је библиотекаре да интензивирају садржаје у виртуелном простору. Показало се да су могућности које виртуелно дигитално окружење нуди неисцрпне, било да се ради о мобилним и веб апликацијама које се могу користити у радионицама са децом или о организованим онлајн предавањима. И без постојеће пандемије број корисника који могу присуствовати одређеном догађају у библиотеци ограничен је физичким простором, али зато онлајн садржаји могу имати неограничен број прегледа. А учесници радионица могу се уловити са било ког места на коме се налазе.

¹ https://www.unicef.org/serbia/media/10366/file/Deca_u_digitalnom_dobu.pdf

² Весна Ињац Малбаша ; приредиле Добрила Бегенишић и Гордана Љубановић, *Е-библиотека*, (Београд : Clío, 2016), 305.

Мобилне и веб апликације – пут до корисника школског узраста

У раду представљамо пројекте које је Народна библиотека „Стефан Првовенчани” Краљево реализовала пратећи савремене технолошке токове у раду са децом основношколског и средњошколског узраста, а потом и онлајн предавања организована са намером да се на пригодан начин обележе неки значајни датуми и догађаји намењени заинтересованим корисницима свих узраста.

За реализовање овако осмишљених програма потребни су одређени технички ресурси (добра интернет конекција, таблети, пројектор, платно за пројектор), којима краљевачка библиотека није располагала. Како буџет НБ „Стефан Првовенчани“ Краљево није био довољан да се прибаве ова техничка помагала, конкурисали смо за додатна средства код Министарства културе и информисања Републике Србије пројектом „Путујуће дигитално свезнање”. Пројекат је препознат као добар и одржив, додељена је значајна финансијска помоћ за набавку ресурса неопходних за његову реализацију. Приновљено је петнаест таблета, држача за таблете, пројектор, платно за пројектор и дигитални фотоапарат. Ови ресурси уклонили су препреке за осавремењивање традиционалних модела едукације и дали могућност библиотекарима да осмисле и реализују нове начине рада са најмлађим корисницима.

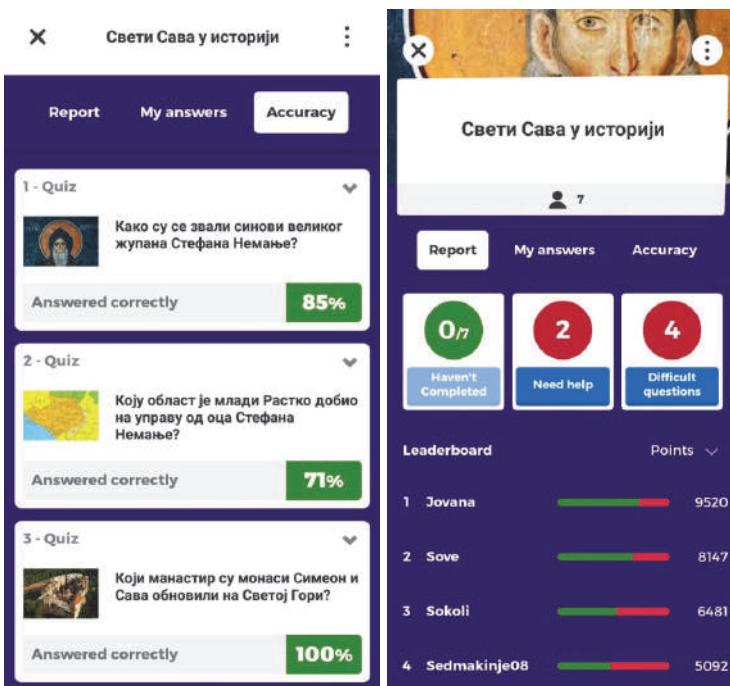
Пројекат „Дигитално путујуће свезнање” је скуп креативних радионица намењених деци основношколског узраста. Идеја водилња за његово осмишљавање је покушај скретања пажње младих да онлајн окружење, осим размене фотографија, мисли и идеја путем друштвених мрежа, представља и значајан извор квалитетних образовних ресурса и бесплатних едукативних апликација. Циљ пројекта је конвертовање традиционалних модела учења и провере знања у дигиталну форму, а како би то постигли аутори су осмислили квизове и креирали их на бесплатној интернет апликацији Kahoot!. Обухвата радионице из четири области људског знања: географије, историје,

граматике и књижевности српског језика. Његову особеност представља мобилност библиотекара, тј. измештање радионица из простора библиотеке и посета одабраним сеоским школама у којима су биле реализоване. Таблети, набављени средствима Министарства културе и информисања Републике Србије, су основна средства којима су се аутори служили приликом спровођења овог пројекта. Одржане су радионице са ученицима осмог разреда краљевачких основних школа „Јован Цвијић” из Сирче, „Ђура Јакшић” из Конарева, „Милунка Савић” из Витановца, „Доситеј Обрадовић” из Врбе, „Бранко Радичевић” из Витковца и „Доситеј Обрадовић” из Ратине. Деца су на свакој од њих решавала по три квиза са питањима из горе поменутих области. Сарадник краљевачке библиотеке на реализацији овог пројекта, професор у краљевачкој Гимназији, Алекса Попадић, осмислио је и представио деци квиз из географије. Погодности Kahoot платформе, на којој су креирани ови материјали, је у томе што пружа могућност имплементирања различитих садржаја. Постављена питања праћена су занимљивим фотографијама или видео садржајима, па док одговарају на иста, ученици могу да виде снимак дроном највишег светског водопада или да се подсети како изгледа највиши врх света. Почетна премиса пројекта, да деца најбоље уче кроз игру, показала се као тачна. Ђаци су читав концепт доживели као забавно надметање, али су била и врло расположена и спремна за усвајање образовних садржаја представљених на овакав начин. На самом почетку радионица водитељи дају основне смернице за решавање квиза на Kahoot! платформи.

Систем бодовања темељи се на тачним одговорима, али и на времену потребном да се тачан одговор да. Ученик који тачан одговор означи у петој секунди од тренутка одбројавања, имаће више бодова од ученика који тачан одговор унесе у осмој секунди. Апликација је осмишљена тако да се питање приказује ученицима (нпр. преко пројектора) како би га могли прочитати, а након пет секунди започиње одбројавање и приказују се одговори означени бојама и облицима. Ученици на својим

уређајима (у нашем случају таблетима) којима приступају квизу имају приказане само одговарајуће боје и облике везане за одговоре (без текста одговора) и бирају оно поље које означава одговор који сматрају тачним. Након сваког одговора добијају повратну информацију о томе јесу ли одабрали тачан одговор, колико су бодова освојили, место које заузимају на табели према резултатима оцењивања и укупан број бодова који су освојили. На екрану се наставнику након сваког питања приказује колико је ученика одабрало који одговор и коначна табела на којој је приказано пет ученика с највише бодова.

Након завршеног квиза апликација нуди могућност праћења различитих статистичких података о тачним одговорима, времену потребном ученицима да на питања одговоре, а ако се упореде резултати међу различитим школама, може се пратити и ниво знања у датим областима.



Статистички подаци који се могу пратити преко Kahoot! апликације

Питања су углавном прилагођена плану и програму ових предмета у основним школама. Квиз из српског језика и књижевности сврсисходан је због тога што деца може послужити као добра провера знања пред предстојеће полагање мале матуре, као и квиз из географије. Али како бисмо садржај радионица деца учинили што занимљивијим у креирању питања нисмо се ослањали само на градиво. Питања из историје углавном се односе на локалну историју. Ученицима је посебно интересантно што су поједина питања у вези са неким, њима добро познатим, локалитетима и личностима града Краљева.

Имајући на уму да дигитална технологија све више окупира свет данашње деце, од начина на који комуницирају до начина на који проводе слободно време, настојали смо да деца укажемо на позитивне могућности које технологија нуди у истраживању нових ствари, али и у учењу. С том намером покренули смо још једну радионицу, 3Д СВЕТ, намењену деци предшколског и основношколског узраста. Циљ ове радионице је да скрене пажњу деце на позитивне аспекте технологије, не само у стицању знања на мање формалан начин, већ и приликом забављања и играња. Оваквим садржајима упућујемо их и на могућности коришћења различитих квалитетних образовних ресурса и бесплатних апликација које интернет нуди. У овој радионици користили смо Quiver апликацију која спаја игру са задивљујућом 3Д графиком и дигиталном технологијом, производећи образовни садржај који подржава учење на интересантан и подстицајан начин. Деца би прво обојила за њих припремљене садржаје, да би скенирањем кроз ову апликацију садржаји које су обојили добили 3Д облик. Пред њима би се одвијала ерупција вулкана, преображај лептира или би имала прилику да виде тродимензионални приказ Земље у свемиру.



Quiver апликација у радионицама са децом предшколског и основношколског узраста

Сарадња са школама као главним образовним центрима

Апликација Kahoot пружила нам је бројне могућности у организацији програма са ученицима основних и средњих школа. Међународни дан матерњег језика 2020. године обележили смо приредивши квиз-такмичење посвећено правопису и граматици српског језика. У програму су учествовали ученици ОШ „IV краљевачки батаљон”, ОШ „Светозар Марковић”, ОШ „Чибуковачки партизани”, ОШ „Димитрије Туцовић” и ОШ „Вук Караџић”, пет највећих краљевачких школа. Програм је приређен у сарадњи са наставницима српског језика и школским библиотекарима. Наша библиотека учила је значај и потенцијал сарадње са школама као главним образовним центрима. Оваквим радионицама децу упознајемо са могућностима које им

библиотека као установа пружа. Али и откривамо неке нове сегменте нашег делања. Ученици су на крају сваког квиза награђени вредним издањима, других издавача, али и издањима краљевачке библиотеке, која су прилагођена њиховом узрасту.

Ова апликација погодна је за све типове квизова, из различитих области људског знања. Године 2021. у сарадњи са Друштвом историчара Рашког округа, на Kahoot платформи, приредили смо квиз посвећен једном од најзначајнијих догађаја нашег града – Краљевачком октобру. У програму су учествовали ученици основних и средњих школа. У категорији основношколског узраста такмичиле су се три екипе које су чинили ђаци ОШ „Вук Караџић”, ОШ „Живан Маричић” и ОШ „IV краљевачки батаљон”. У категорији средњошколаца такмичили су се ученици Гимназије и Машинске техничке школе. Поред Друштва историчара у организацију програма укључили су се и школски библиотекари поменутих школа. Овом приликом, захваљујући донацијама спонзора који су препознали значај неговања културе сећања и завичајног историјског памћења, поред књига које им је поклонила наша установа, награђени ученици добили су, као награду, и таблет уређаје.



Краљево бира знање – Краљевачки октобар

После српског језика и историје преко Kahoot платформе организовали смо и једно математичко такмичење. У сарадњи са ОШ „Ђура Јакшић” Конарево приредили смо програм посвећен промоцији математике као науке која се са лакоћом може савладати креативним упошљавањем различитих дигиталних алата. Квизом је отворен програм чији је централни део била изложба дигиталних постера коју су приредили ученици ове школе. На једанаест изложбених паноа представљене су најзначајније математичке законитости чије је изучавање део наставног програма у вишим разредима основне школе. Као пратећи материјал уз изложбу, представљени су QR кодови чијим се читавањем изложба може видети у виртуелном окружењу, те приступити математичким задацима за „математичко разгибавање”, како су решавање математичких проблема назвали аутори изложбе. Сви наведени програми били су реализовани у библиотеци, али апликације попут Kahoot-а пружају могућност да се учесници улогују и са било ког другог места, из школе, из парка или из своје собе.



Kahoot апликација у радионицама са децом основношколског и средњошколског узраста

Онлајн предавања

У години глобалне пандемије корона вируса библиотека је својим корисницима морала да понуди и другачије врсте садржаја од традиционалног окупљања у просторијама библиотеке.

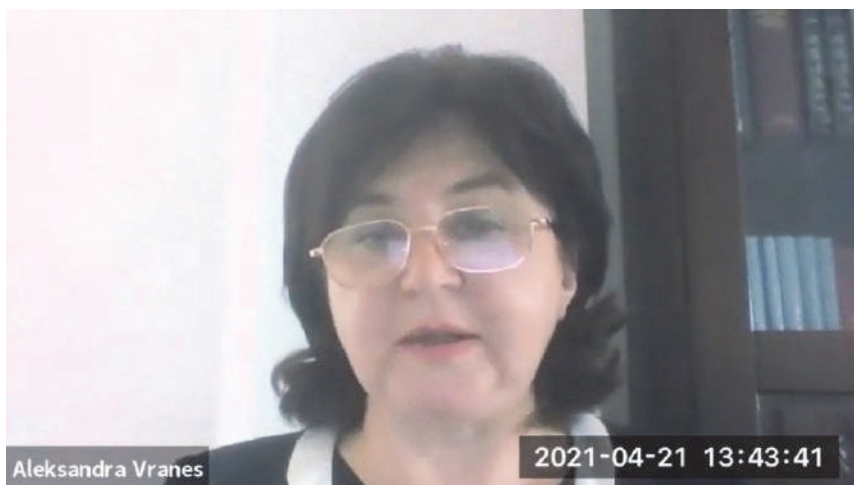
Поводом празника Сретења Господњег, 2021. године, када се обележава Дан државности Србије, у краљевачкој библиотеци приређено је онлајн предавање „Значај Сретења у српској историји”. О историјској важности овога дана код Срба говорио је др Драгољуб Даниловић. Програм је отворен уводном речју Александра Димитријевића, који је дао кратак осврт на празник Сретења у православној вери и историји. Предавање је емитовано на званичном јутјуб каналу наше библиотеке.



Онлајн предавање проф. др Драгољуба Даниловића – Значај Сретења у српској историји

Поводом Светског дана књиге и ауторских права који се традиционално, сваке године, обележава 23. априла, на званичном јутјуб каналу Народне библиотеке „Стефан Првовенчани” Краљево премијерно је приказано предавање

„О књизи у Србији у 20. веку”, др Александре Вранеш, редовног професора Филолошког факултета Универзитета у Београду. У свом излагању проф. Вранеш указала је на неке битне деонице у настајању, страдању и чувању наше књиге током претходног века. А у корист тезе да и библиотечке теме имају своју публику говори податак да ово предавање броји скоро три стотине осамдесет прегледа на званичном јутјуб каналу наше библиотеке. Овај програм отворен је уводном речју Иване Хренко, која је говорила о традицији обележавања Светског дана књиге и ауторских права.



Онлајн предавање проф. др Александре Вранеш – О књизи у Србији у 20. веку

Закључак

Истраживања показују да припадници такозване Google генерације (млади рођени после 1993. године), „иако поседују привидну лакоћу у руковању и блискост са рачунарима, која углавном почива на коришћењу познатих претраживача, више воле само да „гледају” него да „читају” и не поседују критичке и аналитичке вештине потребне за процену информација које

проналазе на вебу”.³ Оваквим пројектима настојали смо да корисницима основношколског и средњошколског узраста укажемо на могућности које технологија нуди у стицању и провери знања. И да им покажемо да у данашње време бити писмен, не подразумева само традиционално познавање читања, писања и рачунања, већ значи поседовати и функционална знања која ће користити за решавање различитих проблема у свакодневном животу.⁴ Термин који је данас све више у употреби је дигитална писменост. А пошто радионице обухватају рад са децом од предшколског узраста, па све до средњошколског доба и у њима је постигнута сарадња са готово свим школама из урбаних и руралних подручја наше општине, надамо се да ће ти ђаци постати дугогодишњи корисници наше библиотеке, која се позиционира као установа са новом генерацијом библиотекара који могу да прате тај технолошки прогрес.

Литература

1. https://www.unicef.org/serbia/media/10366/file/Deca_u_digitalnom_dobu.pdf
2. Весна Ињац Малбаша ; приредиле Добрила Бегенишић и Гордана Љубановић, *Е-библиотека*, Београд : Clio, 2016.
3. *Хоризонти светског и европског библиотекарства у дигиталном добу* ; уредници Весна Црногорац и Весна Ињац, Београд : Библиотекарско друштво Србије, 2012.
4. *Информационо-комуникационе технологије и иновативни сервиси у библиотекама / Библиотет 2017*, Београд : Заједница магичних библиотека Србије : Библиотека града Београда, 2017.

³ Весна Ињац Малбаша ; приредиле Добрила Бегенишић и Гордана Љубановић, *Е-библиотека*, (Београд : Clio, 2016), 305.

⁴ https://www.unicef.org/serbia/media/10366/file/Deca_u_digitalnom_dobu.pdf

THE ROLE OF THE NEW GENERATION OF LIBRARIANS IN THE DEVELOPMENT OF LIBRARIANSHIP

Abstract: This paper presents the projects implemented in Public library "Stefan Prvovenčani" Kraljevo with children of elementary and high school age, in cooperation with school librarians and schools as the main educational centers. With the implemented projects, the Kraljevo Library positions itself as an institution that follows technological progress, indicating how digital resources can be used for educational purposes. The corona virus pandemic has encouraged librarians to intensify content in the virtual space. It turned out that the possibilities offered by the virtual digital environment are endless, whether it is mobile and web applications that can be used in workshops with children or in organizing online lectures.

Keywords: mobile applications, web applications, Public library "Stefan Prvovenčani" Kraljevo, workshops, online lectures, schools.
