

## Národní seminář informačního vzdělávání 2020

**Národní seminář informačního vzdělávání (NASIV)** proběhl pod záštitou ministra kultury Lubomíra Zaořálka 10. března 2020 v Brně, garantem byla již podeváté **Katedra informačních studií a knihovnictví**<sup>1</sup> Filozofické fakulty Masarykovy univerzity (KISK FF MU), letos s grantovou podporou VISK 2<sup>2</sup>.

Klíčovým aktérem rozvoje informační gramotnosti jsou knihovny, v ČR tvoří síť 6 000 institucí<sup>3</sup>. Jaké podmínky knihovna informačnímu vzdělávání uživatelů nabízí? Jak funguje společenství praxe učitelů a knihovníků? Kde se prolíná formální a neformální vzdělávání v záměru rozvíjet kompetence a gramotnosti žáků? Takové otázky formovaly téma konference – **Knihovna jako vzdělávací prostředí** – i její programové schéma.

Program konference tvořily čtyři bloky přednášek a workshopů, nově také

experimentální uzly mezigeneračního vzdělávání v digitálních kompetencích. Zahajovací blok **Online vzdělávací prostředí** dostal svému názvu nejen obsahem, ale i formou. V příspěvku *Učení v infosféře* představil **Michal Černý** (KISK FF MU) prostředí pro vzdělávání v informační společnosti, globální strukturovaný systém informací, ve kterém se pohybujeme, přičemž nežijeme ani online, ani offline, ale onlife. Cílem příspěvku bylo vést posluchače k zamýšlení nad tím, že infosféra otevírá jedinci prostor vystoupit ze svého omezeného prostředí a poznávat složitosti světa. **Lucie Rohlíková** (FPE ZČU) vystoupila s online příspěvkem *Trendy v online vzdělávání pro rok 2020*. Hovořila o významu otevřených vzdělávacích zdrojů, představila trend adaptivního učení. Zdůraznila potřebu metodiky autorské práce v online vzdělá-

---

<sup>1</sup> Více na <https://kisk.phil.muni.cz/>.

<sup>2</sup> Jedná se o dotační schéma grantového programu Ministerstva kultury ČR *Veřejné informační služby knihoven*.

<sup>3</sup> Koncepce rozvoje knihoven v ČR na léta 2017–2020, dostupné z: [https://ipk.nkp.cz/docs/koncepce/koncepce\\_k\\_vystaveni.pdf](https://ipk.nkp.cz/docs/koncepce/koncepce_k_vystaveni.pdf).

vání, didaktiky a designu uživatelského rozhraní. Dle Rohlíkové by v roce 2020 měly knihovny posílit aktivní učení a modernizaci technologií a pořádat workshopy saturující vzdělávací potřeby uživatelů. **Bořivoj Brdička** (PedF UK) uvedl online příspěvek *Technologie jako hrozba možného ovlivňování lidí – dokážeme jí čelit?* Otázkou, zda coronavirus dokáže způsobit skokové zavedení technologií do výuky. Mluvil o eliminaci vzdělávacích nerovností zařízeními, která umožní každému jednotlivci přístup k online zdrojům. Brdička upozornil na nutnost používat technologie způsobem *ovládej, abys nebyl ovládnán*. Roli učitelů a knihovníků označil za klíčovou, ti by podle Brdičky měli učit ostatní členy společnosti být informačně a digitálně gramotnými.

Druhý blok patřil **architektuře vzdělávacího prostředí**. Architekt **Ladislav Kuba** v příspěvku *Knihovna FF MU etc.* představil postupný proces zrodu architektonicky jedinečné budovy knihovny Filozofické fakulty Masarykovy univerzity. Na tento příspěvek navázal architekt **Michal Křištof** s tématem *Jak se navrhuje vzdělávací prostor*. Demonstraval návrh konkrétního vzdělávacího prostoru na příkladu projektu založeného na edukač-

ním konceptu *Learnig by doing*.

Blok **Společenství praxe ve vzdělávání** zahájil David Kudrna (NÚKIB<sup>4</sup>) s tématem *Bezpečná otevřenost*. Co mohou knihovny nabídnout školám či seniorům v rámci kybernetické bezpečnosti? Jako odpověď přednášející nabídl interaktivní knihu *Vanda a Eda v Onl@jn světě*<sup>5</sup> nebo multimediální komiksový příběh *Digitální stopa*<sup>6</sup> z dílny NÚKIB. Hana Tulinská (KISK FF MU) představila téma informační gramotnosti z perspektivy *Středních škol ONLIFE* – projektu KISK FF MU podporujícího rozvoj informační gramotnosti středoškoláků. Ukázala výstupy dostupné online jako otevřený vzdělávací zdroj<sup>7</sup>. Příspěvek Pavlína Mazáčové (KISK FF MU) *Na můstku mezi knihovnou a školou* provázely otázky: Jaké příležitosti pro celoživotní vzdělávání nabízí škola, a jaké knihovna? Jak silná (nebo tenká) je linka mezi vzděláváním ve škole a mimoškolními aktivitami? Přednášející odpověděla představením společenství praxe učitelů a učících knihovníků z projektu *Co nebylo v učebnici*<sup>8</sup>. Mazáčová také zdůraznila potřebu otvírat společenství praxe studentům, pro což našla příklady ve svých akademických aktivitách.

Čtvrtý blok **Hry v knihovnách: učení**

<sup>4</sup> Národní úřad pro kybernetickou a informační bezpečnost.

<sup>5</sup> Publikace je k dispozici zde: [https://nukib.cz/download/vzdelavani/rozcestniky/Vanda\\_a\\_Eda\\_v\\_Onljn\\_svete\\_kniha\\_s\\_kartami.pdf](https://nukib.cz/download/vzdelavani/rozcestniky/Vanda_a_Eda_v_Onljn_svete_kniha_s_kartami.pdf).

<sup>6</sup> Vstup do interaktivního digitálního prostředí – <https://moodle.nic.cz/mod/page/view.php?id=345>.

<sup>7</sup> <https://kisk.phil.muni.cz/onlife>.

<sup>8</sup> Více informací – <http://www.conebylovucebnici.cz/>.

**i zážitek** designovali zástupci Asociace knihoven vysokých škol ČR<sup>9</sup>, která na programu participovala předně prostřednictvím Odborné komise IVIG<sup>10</sup>. **Zdeněk Záhora** (FF MU) v příspěvku *Survival kit herního designéra aneb na co se typicky zapomíná při tvorbě hry?* představil problematiku herního designu z hlediska hráčů, testování i inovací již zavedených her, což v závěru příspěvku ukázal zapojením účastníků do společné inovace dětské hry kámen-nůžky-papír. **Tereza Šimová, Kristýna Paulová a Tereza Garamszegi Špatenková** (ČZU) v příspěvku *Ecape library na ČZU* ukázaly svoji únikovou hru pro knihovnu – je založena na příběhu obsahujícím aktivity jako práce s katalogem, pochopení signatur, ale i orientace v knihovně. Jiný typ hry využitelné ve vzdělávání a pocházející z prostředí knihovny prezentovala v příspěvku *Využití geocachingu ve vzdělávání* **Vendula Němcová** (VŠB-TUO). „Geokešková“ hra vzniká v kurzu akademického psaní *Publish&Flourish* s cílem přiblížit začínajícím autorům aspekty spojené s odborným psaním.

Program konference NASIV tvoří tradičně workshopy, které jsou účastníkům inspirací pro vlastní aktivity v knihovně i ve škole. **Michal Lorenz** (KISK FF MU) workshop uvedl otázkou *Píšete do knih? aneb Co vám zapoměli ve škole říct o tvorbě poznámek*. Věnoval se anotování a tvorbě poznámek v papírových i elek-

tronických textech a dopadu anotování a poznámkování na efektivitu učení. Workshop **Martina Krčála** (MZK) *Digitální kurátorství nad fondy knihoven* měl za cíl hledat nové možnosti zpřístupňování dokumentů. Představil směřování části portálu Knihovny.cz jako rozcestníku k dokumentům využitelným ve středoškolské výuce. **Pavla Kovářová** (KISK FF MU) na workshopu *Hrátky s čertem: lekce autorskoprávní gramotnosti na VŠ* diskutovala s účastníky o silných a slabých stránkách didaktických materiálů z hlediska cílové skupiny, kvality obsahu i uplatnitelnosti ve výuce, účastníci rozpracovali lekci do své praxe. Expert na designový proces **Tomáš Štefek** (CIDES FF MU) zaměřil workshop na *design vzdělávacího prostoru* a se skupinou účastníků řešil, jak by mohl vypadat a fungovat vzdělávací prostor, který saturuje potřeby uživatele a vzdělávací cíle.

Knihovna může být prostorem experimentů se vzdělávacími technologiemi, což v experimentálních uzlech ukázali studenti edTech specializace pořadatelské katedry. Anna Puchovská se zájemci o téma *vizuální aspekty online vzdělávacích prostředí* řešila užití kreativních metod práce s informacemi a jejich vliv na učení a paměť. *Jak zpřehlednit kurzy v Moodlu* – řešení nabídl Jan Štěpánek za využití online nástrojů. Architektka a studentka KISK FF MU Jana Matyášová ukázala, *jak lze cestou malých nebo vel-*

<sup>9</sup> <https://akvs.cz/o-asociaci/>.

<sup>10</sup> Odborná komise pro informační vzdělávání a informační gramotnost při AKVŠ ČR.

*kých změn uspořádat prostředí knihovny, aby se mohla stát vhodným vzdělávacím prostorem. Experimentální uzel Natálie Káčové se zaměřil na virtuální realitu pro zprostředkování zkušenosti. Zájemci mohli zhlédnout tematická videa ukazující možnosti virtuální reality, poté byl pro prožitky ve virtuální realitě k dispozici Google Cardboard. Monika Martonová představila jednoduché frameworky pro tvorbu her rozvíjejících digitální kompetence žáků a ukázala, že tato tvořivá činnost může učinit ze vzdělávacího procesu „školu hrou“.*

Závěr konference patřil vyhlášení 1. ročníku **Ceny NASIVu za rozvoj informačního vzdělávání**. Jejím držitelem se stal **David Kudrna** (NÚKIB), autor

výukových nástrojů na rozvoj informační gramotnosti v oblasti kyberbezpečnosti a aktér úspěšných celorepublikových aktivit spolupráce knihovního a školního prostředí vzdělávání. Národní seminář informačního vzdělávání přivítal 90 účastníků z České republiky i ze Slovenska. Jejich zpětná vazba, dotazy v plénu i při neformálních diskusích dokazují, že témata informační gramotnost, online vzdělávání a propojování vzdělávacího prostředí knihoven a škol rezonují a je žádoucí odborně se jim věnovat. Více informací o konferenci včetně prezentací z přednášek je možné najít na webu konference <https://kisk.phil.muni.cz/nasiv>.

*Paulína Mazáčová*