



Keltsd életre az ötleteid!

Robotok a könyvtárban

A cím olvasatán biztos több kérdés is felmerül. Mi köze van a könyvtárnak a robotokhoz? Hogyan jöhet szóba a programozás a könyvek között? És miért érdekelne bárkit, hogy egy könyvtárban digitális eszközökkel játszasson?

Mi, szegedi könyvtárosok úgy gondoljuk, hogy ez nem csupán egy új trend, hanem egy nagyon jó lehetőség is a könyvtáraknak. Ahogy a digitális világ egyre inkább a mindennapjaink részévé válik, úgy igyekszünk mi is felzárkózni és elérhetővé tenni a technológiai fejlődés vívmányait. Hogyan tettük meg az első lépéseket, hogyan indultunk el ezen az úton? Hogyan építjük be ezeket az eszközöket a könyvtári szolgáltatásokba?

A cikkben most megpróbálunk választ adni a felmerülő kérdésekre. Megmutatjuk, hogyan integrálja könyvtárunk a digitális eszközöket a szolgáltatásaiba, hogyan segíthetnek a robotikai eszközök abban, hogy a tanulás szórakoztató és interaktív élménnyé váljon.

A történet 2019-ben kezdődött, amikor Sugár Sára, az Abacusan Stúdió vezetője, a programozás és robotika területén elismert szakember előadást tartott az Informatikai és Könyvtári Szövetség (IKSZ) által szervezett Internet Fiesta 2019-es

záró konferenciáján. A robotok már a könyvtárban vannak címmel. Az előadás középpontjában a robotika szerepe állt a könyvtárakban, és külön figyelmet kapott egy János vitéz „robotszereplő”, amely nagy érdeklődést keltett a szakmai közönség körében.

Az én könyvtáram projekt keretében Sugár Sára kidolgozta a Keltsd életre a kis herceg kalandjait! mintaprogramot, amelynek tesztelését vállaltam a Maroslelei Általános Iskola 6. osztályos diákjainak közreműködésével. A tizenkét diák között négy sajátos nevelési igényű tanuló is részt vett, és a célunk az volt, hogy a digitális eszközökkel támogassuk az inkluzív tanulást és az olvasás élményét.

A bemutató után pozitív visszajelzéseket kaptunk az iskolától és a fejlesztőtől egyaránt. Az iskola vezetői, tanárai és tanulói is lelkesen beszéltek a program élményéről, és úgy látták, hogy a robotikai eszközök hatékonyan támogatják a tanulást, miközben szórakoztató élményt nyújtanak a diákoknak. Ezt követően elgondolkodtunk azon, hogyan tudnánk adaptálni a mintaprogramot, és hogyan integrálhatnánk a könyvtári szolgáltatásainkba.

A következő kérdés az volt, hogyan kapcsolódhatunk az iskolai tananyaghoz, és hogyan tudnánk a programokat olyan módon illeszteni a könyvtári munkába, hogy azok a legnagyobb hasznot hozzák mind a tanulók, mind a könyvtár számára. A célunk az volt, hogy a robotika foglalkozásokat ne csupán egy külön programként kezeljük, hanem szoros kapcsolatba hozzuk őket az iskolai tantárgyakkal, illetve a könyvtárunk szabadidős és kreatív programkínálatával is.

Fontos volt számunkra az eszközigény és a humán erőforrás kérdése is. Mivel a robotikai eszközök használata alapvető digitális készséget igényel, biztosítani kellett a megfelelő képzést, az öntanulás lehetősége mellett. Emellett figyelmet kellett fordítanunk a fenntarthatóságra is: milyen költségekkel jár a program hosszútávú fenntartása, és hogyan biztosítható, hogy az eszközöket folyamatosan frissíteni és karbantartani lehessen?



„Megmutatjuk, hogyan integrálja könyvtárunk a digitális eszközöket a szolgáltatásaiba, hogyan segíthetnek a robotikai eszközök abban, hogy a tanulás szórakoztató és interaktív élménnyé váljon”

„A célunk az volt, hogy a robotika foglalkozásokat ne csupán egy külön programként kezeljük, hanem szoros kapcsolatba hozzuk őket az iskolai tantárgyakkal, illetve a könyvtárunk szabadidős és kreatív programkínálatával”

A következő lépésben részletesen megvizsgáltuk, milyen eszközökre és infrastruktúrára van szükség a program sikeres megvalósításához. A robotikafoglalkozásokhoz elengedhetetlenek a megfelelő eszközök, így az évek során több különböző típusú robotot és egyéb technológiai kiegészítőket is beszereztünk. Emellett kiemelten fontos volt, hogy a könyvtároskollégák is elsajátítsák az eszközök használatát, ezért a könyvtáron belül folyamatosan fejlesztettük digitális készségeinket, és ötleteltünk közösen. Fontos volt, hogy minden könyvtári dolgozó megértse a program célját, felismerje annak jelentőségét, és átlássa, hogyan erősítik a robotikafoglalkozások a könyvtár szerepét, valamint milyen új lehetőségeket teremtenek a szolgáltatásaink bővítésében és a közösségi kapcsolatok építésében.

2019-ben már 41 foglalkozást tartottunk két településen, összesen 898 gyermek részvételével, és 6 kolléga dolgozott együtt a program kialakításában és lebonyolításában. 2020-ra (pandémia!) a program növekedésének köszönhetően már 17 településre eljutottunk, ahol 80 foglalkozást tartottunk, és 1483 gyermeket érthtünk el 8 kolléga közreműködésével.

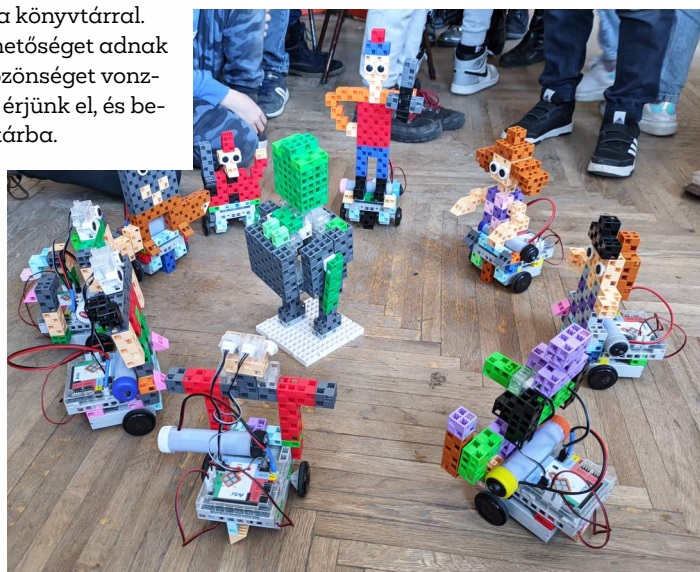
Napjainkban ezek a számok jelentősen megnövekedtek: közel 70 településre jutunk el évente, országon belül és a határon túl is, de különösen nagy figyelmet fordítunk a Csongrád-Csanád vármegyei KSZR-települések elérésére. Éves szinten körülbelül 600-700, digitális eszközökkel tartott foglalkozást és rendezvényt valósítunk meg, és összesen 10-13 ezer gyermekkel foglalkozunk, több mint 15 könyvtáros aktív részvételével. A robotikafoglalkozások kezdetben a kötelező irodalmi művek feldolgozásával indultak: A Pál utcai fiúk, Toldi, János vitéz; először klasszikus művekkel dolgoztunk, és a robotok segítségével tettük interaktívá a történetek megértését. Ahogy bővítettük a programot, egyre többféle iro-



dalmi szöveg feldolgozását kezdtük el robotikaeszközökkel. Ma már szórakoztató és oktató módon dolgozzuk fel a különböző műveket, verseket, meséket – amelyek nemcsak az iskolai tananyaghoz kapcsolódnak, hanem a könyvtári foglalkozások színesítésére is lehetőséget adnak –, így a gyerekek még inkább élvezhetik az olvasást és a tanulást interaktív módon.

A robotikaprogramjaink nem csak az irodalomra koncentrálnak. Az évek során számos más témát is feldolgoztunk, mint a csillagászat, a hulladékgazdálkodás, a zene, az esélyegyenlőség és egyéb tudományos vagy társadalmi kérdések. Ezzel a programot még szélesebb körben alkalmazhatóvá tettük, hogy minél többféle könyvtári rendezvénybe beilleszthető legyen.

Most már bőven kiléptünk a könyvtár falain túlra, és programjaink egyre több helyszínen elérhetőek. Találkozhatnak velünk az érdeklődők különböző városi rendezvényeken, családi napokon, iskolákban, valamint informatikai cégek is keresik az együttműködést a könyvtárral. Ezek a kitelepülések lehetőséget adnak arra, hogy szélesebb közönséget vonzzunk, új célcsoportokat érjünk el, és beinvitáljuk őket a könyvtárba.



Részt veszünk olyan szakmai programokon is, ahol pedagógusokkal együtt ötletelhetünk az együttműködési lehetőségekről. Így minden évben csatlakozunk a Digitális Témahéthez, valamint a CodeWeek programsorozathoz, ahol újabb kreatív megoldásokkal és programokkal bővíthetjük a kínálatunkat. 2024 őszén a CodeWeek keretében külön szekcióban és workshopon mutathattuk be a Robotika a könyvtárban témát, együttműködve a FSZEK és a békéscsabai könyvtár munkatársaival. Valamint a FSZEK által szervezett Könyvtári Bővítési Konferencián is lehetőségünk volt a kollégáknak, hogy egy kis ízelítőt kapjanak a robotikai eszközök használatából.

A következő lépést egy országos szintű összefogásban látom, amely lehetőséget adna arra, hogy a könyvtárosok közösen támogassák egymást ezen a területen. Erre remek alkalmat adhatna egy külön szekcióülés a vándorgyűlés részeként, egy szakmai nap, továbbképzés vagy hasonló rendezvény. A múlt évi szegedi vándorgyűlésen már kaptak betekintést a foglalkozásainkba a kollégák, amikor workshopon próbálhatták ki a robotikaeszközöket. Ezt a kezdeményezést azonban érdemes lenne továbbvinni és bővíteni egy országos szintű összefogás révén, hogy még több könyvtárban elérhetőek legyenek a digitális eszközök és a programozás élménye, miközben támogathatjuk egymást jó ötletekkel.

Piri Ildikó