



Digitalno=realno=normalno, prepoznani projekt Knjižnice dr. Toneta Pretnarja

Informacijsko in računalniško opismenjevanje je del proaktivnih vlog, ki jih ima knjižnica v svojem okolju. Te vloge opredelijo namen delovanja, ki ima za cilj doseči opredeljeno pridobitev za ciljno skupino. Na ta način je tudi prepoznana potreba v lokalni skupnosti. V tem prispevku opisujem večletni projekt, ki ga izvaja Knjižnica dr. Toneta Pretnarja. Doprinos, ki ga le-ta predstavlja, je na naše veselje opazilo tudi Združenje splošnih knjižnic (ZSK) s podelitvijo nagrade za najboljši projekt. Združenje je v tem primeru prepoznalo projekt, ki je uvedel **nove oz. inovativne storitve** za uporabnike in obenem dodal **nove pristope k strokovnemu delu** knjižnice. ZSK podeljuje nagrado z namenom spodbuditi razvoj in kakovostno delo splošnih knjižnic ter za pomemben napredek na področju storitev za uporabnike, na področju strokovnega dela in na področju vodenja knjižnic. Nagrada je bila naši knjižnici izročena 20. 11. 2021 na osrednji nacionalni prireditvi ob dnevu splošnih knjižnic, ki je potekala v Mariboru.

V osnovi je projekt *Digitalno=realno=normalno* celodnevni dogodek, poteka v prostorih knjižnice, obenem pa tudi v tržiških osnovnih šolah. Mladi so namreč pomembna skupina, ki se ji s projektom želimo približati.

Predstavijo se različna podjetja, ki razvijajo digitalno tehnologijo. Na razstavnem prostoru predstavijo svoje izdelke, ki jih obiskovalci lahko preizkusijo. Dopoldanski čas je namenjen predvsem vodenim skupinam, vse poteka po vnaprej določenem urniku. Na ta način je poskrbljeno, da obiskovalci pridejo do vseh razstavljalcev in imajo možnost preizkusiti razstavne predmete. Popoldanski čas je namenjen prostemu ogledu.

Izdelke, ki jih predstavljajo podjetja, bi lahko razdelili v več skupin. Zelo zanimiv je vpogled v razvoj knjig v virtualnem svetu. Predstavljene so bile **AR Knjige – knjige z obogateno resničnostjo**, ki uporabljajo najnovejšo tehnologijo razširjene resničnosti (AR), v kateri se stapljata resnični in virtualni svet. Gre za kombinacijo mobilne naprave in interaktivne animacije, ki popestri prebiranje knjige. Pri pobarvankah in slikanicah s to tehnologijo smo zaznali zelo dober odziv pri (naj)mlajših bralcih. Predstavili smo tudi **Audibook oz. zvočne knjige**, katerih nabor je prilagojen za vsa starostna obdobja. Poudarili smo praktično uporabo gradiva. Zvočni knjigi je sorodna **e-knjiga** in z njo povezan portal **Biblos**. Učencem smo poseganje po njej priporočili kot alternativo za težko dosegljivo gradivo (domače branje, bralna značka itd). Pri teh predstavitev smo sodelovali tudi knjižničarji, saj so omenjene knjige in storitve uporabnikom na voljo tudi v naši knjižnici.

Težko bi naštel vse razstavljalce, ki so se v več letih zvrstili na prireditvi. Za boljši vpogled v dogajanje pa vseeno omenjam **Otroško akademijo** oz. center za izobraževanje otrok med 3. in 14. letom. Otroci se pri njih učijo tujih jezikov, lego robotike, umetnosti, znanosti in kuhanja. V sproščenem okolju jim posredujejo informacije in znanje, ki jih bodo v življenju potrebovali. Predstavili so delavnico Lego wedo 2.0, kjer so otroci spoznavali senzorje in motorje in se pri tem lotili osnov programiranja. Pri delu uporabljajo tablice in pametne telefone. Delajo v paru, da ob učenju krepijo tudi socialne veščine. Na delavnici Mindstorms se seznanijo s krajšim



uvodom v robotiko, sestavijo prvega lego robota in ga s pomočjo poenostavljenega slikovnega programiranja oživijo.

Omenimo še **Center Noordung**, ki je predstavil delavnice, katerih vsebine so namenjene ljubiteljem vesolja, tudi učencem osnovnih in srednjih šol. Z njimi spodbujajo razmišljanje in aktivno sodelovanje učencev. **Raziskovalni laboratorij DDT-RUK** in letalsko podjetje **AFormX** sta predstavila pilotni projekt, ki uporabniku omogoča neposredno komunikacijo med možgani in simulatorjem. Zavod za kulturo **Delavski dom Trbovlje** je osrednja kulturna ustanova v zasavski regiji, ki se posveča povezovanju sodobne tehnologije z znanostjo in umetnostjo. Vsako leto organizira festival novomedijske kulture Speculum Artium ter razvijajo projekte na področju robotike, virtualnih okolij in vmesnikov med možgani in računalnikom. Domače, lokalno podjetje **Elvonnx** je predstavilo svoje dosežke na področju letalstva in vesoljske tehnologije. Zelo dober odziv obiskovalcev je doživel tudi **Triglav lab**, preko 3D očal so namreč omogočili prvoosebno izkušnjo na planiški velikanki.

Učenci in odrasli se preizkušajo na različnih napravah, ki vodijo v virtualni svet. Spoznavajo mehatroniko, robotiko, brezpilotne naprave, drone, simulatorje kolesarjenja itd. Seznanjajo se z virtualno (VR), obogateno (AR) in mešano resničnostjo (MixR), ki bo slej ko prej predstavljala to, kar nam zdaj pomeni svetovni splet, in je obenem že prisotna in nepogrešljiva na vseh področjih našega življenja.

Projekt *Digitalno=realno=normalno* je vsakič tudi priložnost za razmislek o vlogi knjižnice v digitalnem svetu. Dejstvo, da prireditve poteka prav v prostorih in pod okriljem knjižnice, je zelo simbolično. Nedvomno nas čakajo številne naloge pri ohranjanju pismenosti in bralne kulture, pridobivanja znanja in vključevanja v družbo. Kakšna bo vloga knjižnice kot informacijskega središča? Čeprav na posameznih področjih knjižnice že trkamo na vrata digitalnega sveta, se po drugi strani zdi, da bo na vseh področjih treba še marsikaj doreči. Digitalni svet je s svojo prilagodljivostjo uporabniku zelo vabljev, zato moramo nujno najti pri tem svoje mesto tudi knjižničarji.

Posledično se nam zdi pomembno, da je naš dogodek opazilo ZSK. Po eni strani je to nagrada za trud in organizacijo, ki jo je knjižnica vložila v projekt, po drugi strani pa v tem vidimo tudi prepoznanje širšega pomena konteksta prireditve, ki se kaže tudi v obrazložitvi: *»Knjižnica dr. Toneta Pretnarja Tržič je s projektom Digitalno=realno=normalno zelo pogumno stopila na pionirsko pot, krepko čez okvire znanih in preizkušenih pristopov. Pripravili so celodnevni festival za predstavitev novih digitalnih orodij širši skupnosti uporabnikov v lokalnem okolju in omogočili več kot 300 obiskovalcem, da spoznajo potenciale digitalne prihodnosti, ki bodo sooblikovali gospodarstvo, turizem, izobraževanje. Predstavitve so bile prilagojene skrbno premišljenim ciljnim skupinam, ki so imele priložnost tudi preizkusiti delovanje in učinek tehnologij. Pri načrtovanju in organizaciji je knjižnica sodelovala s številnimi relevantnimi partnerji in se prek delovnih stikov in s samim dogodkom pozicionirala visoko nad pričakovanji skupnosti. Knjižničarji so s projektom pokazali pripravljenost na spopad s spremembami v sodobnem informacijskem okolju. Knjižnico je projekt v lokalnem okolju izpostavil kot organizatorico in povezovalko skupnosti, pospeševalko izobraževanja in razvoja.«*



Spoznavanje z digitalno tehnologijo v šoli ...



... in na razstavnem prostoru v knjižnici (arhiv Knjižnice dr. Toneta Pretnarja)

Nejc Perko
Knjižnica dr. Toneta Pretnarja



Viri:

Knjižnici dr. Toneta Pretnarja Tržič nagrada Združenja splošnih knjižnic za projekt Digitalno=realno=normalno (<https://www.mojaobcina.si/trzic/novice/knjiznici-dr-toneta-pretnarja-trzic-nagrada-zdruzenja-splosnih-knjiznic-za-projekt-digitalnorealnnormalno.html>)

Letna poslovna poročila Knjižnice dr. Toneta Pretnarja (<https://www.knjiznica-trzic.si/letno-poslovno-porocilo/>)

Nagradi za projekta Hokejska bralna postava in Digitalno=realno=normalno (<https://www.rtv slo.si/kultura/knjige/nagradi-za-projekta-hokejska-bralna-postava-in-digitalno-realno-normalno/505489>), zajeto 1. 3. 2023

Strategija razvoja Knjižnice dr. Toneta Pretnarja (<https://www.knjiznica-trzic.si/http-knjiznica-trzic-splet-arnes-si-files-2021-06-strategija-razvoja-knjiznice-dr-toneta-pretnarja-2021-2025-pdf/>)

Strokovna priporočila in standardi za splošne knjižnice (za obdobje 2018–2028) (<https://www.gov.si/assets/ministrstva/MK/Zakonodaja-ki-ni-na-PISRS/Kulturna-dediscina/2ffbd52377/Strokovna-priporocila-in-standardi-za-splosne-knjiznice.pdf>)