

Ивана Хренко, виши дипломирани библиотекар, ivanahrenko@gmail.com

Марија Симовић, дипломирани библиотекар, marija.m.simovic@gmail.com

Александар Димитријевић, дипломирани библиотекар, aldimitrijevic@yahoo.com

НБ „Стефан Првовенчани” Краљево

Примена мобилних и веб апликација у пројектима краљевачке библиотеке

Тема излагања су пројекти реализовани у НБ „Стефан Првовенчани” Краљево, са циљем унапређења наших услуга и праћења савремених технолошких токова, који су се показали сврсисходним и у новим, измењеним приликама рада народних библиотека након 2020. године. Први који је реализован био је „Путујуће дигитално свезнање”, едукативна радионица за децу основношколског узраста. Циљ пројекта био је конвертовање традиционалних модела учења и провере знања у дигиталну форму. „Путујуће дигитално свезнање” обухвата радионице из четири области људског знања: географију, историју, граматiku и књижевност српског језика. Његову особеност представља мобилност библиотекара, измештање радионица из простора библиотеке и посета одабраним сеоским школама у којима су оне биле реализоване. Радионице су биле конципиране у облику квизова из области које пројекат садржински обухвата. Квизови су креирани на Kahoot! платформи, која одговара нашој основној идеји, а то је учење кроз игру. Пројекат је подржало Министарство културе и информисања Републике Србије. Технолошки ресурси купљени овом приликом (петнаест таблета, држача за таблете, пројектор, платно за пројектор) пружају неограничен број могућности за коришћење.

Kahoot! платформа и форма квизова показали су се као прави избор у програмима које организујемо са краљевачким школама. Међународни дан матерњег језика обележили смо приредивши квиз-такмичење пет краљевачких основних школа. Као и програм „Краљево бира знање”, посвећен обележавању 80 година од „Краљевачког октобра”. Програми су били организовани у библиотеци, али Kahoot! платформа пружа могућност да се учесници улогују и из своје школе, из парка или из своје собе.

Још једна дечја радионица реализована у нашој библиотеци уз помоћ савремених технологија тек треба да достигне свој пуни потенцијал. У овој радионици деца су прво обојила за њих припремљене садржаје да би као крајњи резултат цртежи које су обојили уз помоћ Quiver апликације добили 3Д облик. Радионица је забавног, али и едукативног карактера. Обојивши нпр. вулкан, скенирањем кроз ову апликацију, вулкан добија тродимензионални облик и пред њима се одвија његова ерупција.

Таблети су нам послужили и у осавремењивању поново покренуте Књижевне радионице. Визуелним дигиталним садржајима наше полазнице смо мотивисали и инспирисали за писање сопствених прича и песама.

Кључне речи: мобилне апликације, веб апликације, пројекти, Путујуће дигитално свезнање, Kahoot!, Quiver, НБ „Стефан Првовенчани”

Ivana Hrenko, senior librarian, ivanahrenko@gmail.com

Marija Simovic, librarian, marija.m.simovic@gmail.com

Aleksandar Dimitrijevic, librarian, aldimitrijevic@yahoo.com

The National Library `Stefan Prvovencani` Kraljevo

The Use of Mobile and Web Applications in the Projects of the National Library Kraljevo

The topic of the presentation are the projects performed in the National Library `Stefan Prvovencani` Kraljevo, with the aim of improving our services and monitoring modern technological trends, which proved to be purposeful, in the new, altered working conditions in public libraries after 2020. The first one that was realized was `Traveling Digital Omniscience`, an educational workshop for the children of primary school age. The aim of the project was to convert traditional models of learning and testing knowledge into digital form. `Traveling Digital Omniscience` includes workshops in four areas of human knowledge: geography, history, grammar and literature of the Serbian language. The unique character of these workshops presents the mobility of librarians, relocation of workshops from the library space and visits to selected rural schools in which they were performed. The workshops were shaped in the form of quizzes in the area covered by the project. The quizzes are created on Kahoot! platform, which corresponds to our basic idea, and that is learning through play. The project was supported by the Ministry of Culture and Information of the Republic of Serbia. The technological resources purchased on this occasion (fifteen tablets, tablet holders, projector, projector screen) provide an unlimited number of possibilities for use.

Kahoot! platform and the form of quizzes have proven to be the right choice in the programmes we organize with Kraljevo schools. We celebrated the International Mother Language Day by

organizing a quiz competition for five elementary schools in Kraljevo. Also we organized as the programme `Kraljevo Chooses Knowledge`, dedicated to the celebration of the 80th anniversary of `Kraljevo October`. The programs were organized in the library, but Kahoot!platform provides the opportunity for participants to log in from their schools, park or from their room.

Another children's workshop organized in our library with the help of modern technologies has yet to reach its full potential. In this workshop, the children first coloured the content prepared for them, and as a final result, the drawings they painted with the help of the Quiver application were presented in a 3D shape. This workshop is fun, but also educational. When they colour, for an instance, a volcano, by scanning through this application, the volcano takes a three-dimensional shape and its eruption takes place in front of them.

The tablets also served us in modernizing the re-launched Literary Workshop. We motivated and inspired our students to write their own stories and songs with visual digital content.

Keywords: Mobile applications, Web applications, projects, Traveling Digital Omniscience, Kahoot!, Quiver, The National Library `Stefan Prvovencani`