



V DIGITÁLNÍM světě

Když jsem chodila do školy, měla jsem takový sen. Místo lavic by ve školách byly prosklené boxy, ve kterých bychom seděli a pozorovali učitele před tabulí. Součástí boxů by byl samozřejmě pohodlný gauč, na něj bychom si mohli lehnout, kdyby nás už nebavilo sedět na té příšerně tvrdé židli. A žaluzie, které bychom si zatáhli, kdybychom zrovna nechtěli, aby nás učitel viděl, protože bychom si potřebovali se spolužákem něco říct nebo si nerušeně sníst křupky zakoupené o přestávce v bufetu. A taky teleport, který by nás přenesl do školy, třeba i v pyžamu.

Tehdy jsem samozřejmě o technologických možnostech budoucnosti nic netušila, ale loni a předloni se můj sen stal pro spoustu dětí i dospělých každodenní realitou (a co si budeme říkat, málokdo to dokázal docenit!). Do online prostoru se přesunuly nejen školy, ale pokud to jenom trochu šlo, také kroužky a zájmové kluby. Plnily se nejrůznější výzvy, hrálo se na hudební nástroje, cvičila se gymnastika nebo se třeba programovalo. Lidé, kteří dříve při pohledu do čočky kamery tuhli hrůzou, a před očima jim vystávaly děsivé obrazy domorodců, jimž podobné zařízení ukradlo duši, se ve snaze vyvinout nějakou činnost a dětem alespoň něco předat (nebo si ušetřit práci), neohroženě vydali na dráhu youtubingu. Ti odvážnější se na kameře i ukázali. Poté, co jsme pochopili, že proměnná „n“ v prohlášení „vydržte „n“ týdnů“

může nabývat jakýchkoli hodnot, jsme se do online prostředí pustili i v některých klubech CoderDojo. Podle možností mentorů a zájmu dětí jsme vyzkoušeli stavění redstonových obvodů v Minecraftu, skládání robotů a jejich programování na dálku, programování ve Scratchi, Pythonu nebo tvorbu webových stránek, účastnili jsme se různých mezinárodních projektů a zorganizovali i jednu vlastní online událost. Zjistili jsme, že online svět nabízí propojení, o kterém se nám dříve ani nesnilo, a není problém se třeba připojit na schůzku klubu na druhém konci republiky a vzájemně si vypomocet.

Asi všem se alespoň trochu ulevilo, když se mohli z digitálního světa vrátit zpátky do toho starého, analogového. Některé věci jsme se naučili dělat jinak a možná i pohodlněji a efektivněji. Digitální svět nabízí spoustu možností, jak sdílet poznatky, zkušenosti i materiály. V tom druhém, „reálném“, světě se nám zase o něco lépe spolupracuje, povídá a potkává. A opravdu jen občas, když hluk na schůzce přesáhne svou intenzitou řev motoru startujícího raketoplánu, zamáčkne nepadně slzu a vzpomene na časy, kdy stačilo říct: „Prosím vás, vypněte si všichni mikrofony.“

*Text i foto Petra Románková,
CoderDojo Česká republika
Autorka je šampionkou a mentorkou
klubu CoderDojo Vsetín*

Zpravodaj ČRDM o výchově a využití volného času dětí a mládeže



Registrace
Ministerstvem
kultury: MK ČR 8135
Tematická skupina 13/A8,
ISSN 1212 – 5016
Podávání novinových zásilek
povoleno Českou poštou, s.p.,
odštěpný závod Přeprava,
č.j. 1259 / 99 ze dne 29. 3. 1999

Redakce:

Jiří Majer – vedoucí redaktor

Adresa redakce:

Česká rada dětí a mládeže,
Senovážné náměstí 977/24,
110 00 Praha 1

tel.: 211 222 870

e-mail: archa@crdm.cz

IČO: 68379439

Grafická úprava, sazba a lito
Michala K. Rocmanová, akad. mal.
Tiskne REFOS, Praha

24. ročník

Toto číslo vyšlo v únoru 2022.

*Fotografie z archivu ČRDM
a jejích členských organizací.*

Foto na titulní straně

*Hnutí Brontosaurus, foto Hnutí
Brontosaurus, z kampaně Na
přírodu nekašlu*

Zpravodaj Archa je nekomerční
tiskovinou, která není určena
k prodeji. Tisk zpravodaje finančně
podpořilo Ministerstvo školství,
mládeže a tělovýchovy.

Podrobné informace ke zpravodaji
Archa: <http://crdm.cz/archa>

