PROPOJENÍ NELINEÁRNÍHO INTERAKTIVNÍHO VYPRÁVĚNÍ VE VZDĚLÁVÁNÍ A TVORBY VIRTUÁLNÍCH SBÍREK V DIGITÁLNÍ KNIHOVNĚ: ZKUŠENOSTI Z PROJEKTU „HUMANITNÍ VĚDY DOKOŘÁN“

Mgr. Dagmar Winklerová; dagmar.winklerova@mzk.cz; (Moravská zemská knihovna v Brně)
Mgr. Elena Weyrová; elena.weyrova@seznam.cz; (Moravská zemská knihovna v Brně)

V rámci spolupráce mezi Katedrou informačních studií a knihovnictví Masarykovy univerzity a Moravskou zemskou knihovnou byl v uplynulých dvou letech realizován projekt „Humanitní vědy dokořán", který se zaměřuje na integraci digitálního kulturního dědictví do sekundárního vzdělávání. Projekt spojuje digitální kurátorství, tvorbu virtuálních sbírek a vytváření digitálních vzdělávacích zdrojů (DVZ) pro studenty formou nelineárního interaktivního vyprávění pomocí nástroje Twine2. Tématika DVZ byla vybrána na základě výzkumu potřeb učitelů a studentů a následné rešerše dostupných digitálních zdrojů. Po implementaci byly DVZ testovány na středních školách, kde získaly kladné hodnocení za svou schopnost imerzního vtažení do komplexních historických a společenských témat a přínos k rozvoji klíčových žákovských kompetencí, jakou je i schopnost seberegulace učebního procesu. V článku je dále rozebrána role zapojených kurátorů digitální knihovny, hlavní témata DVZ a výzvy, kterým čelil pracovní tým během realizace projektu.

http://doi.org/10.52036/1335793X.2023.SC2.83-90

ÚVOD

V digitální éře představují knihovny integrální komponentu v poskytování přístupu k relevantním informačním zdrojům. Zároveň disponují potenciálem stát se klíčovými místy, kde se prolínají informační zdroje, technologie, multimédia a pedagogika. Postupující digitalizace knihovních fondů spolu s vývojem virtuálních sbírek jakožto kolekcí dokumentů provázaných vnitřními logickými souvislostmi, vybraných odbornými kurátorskými postupy a opatřených komentářem zasazujícím je do kontextu, poskytuje uživatelům, včetně studentů a pedagogů, nové možnosti interakce s informacemi. Tento potenciál ovšem zejména středoškolskými studenty není u nás dosud plně využíván. Jedním ze slibných způsobů představení bohatství digitálních zdrojů je propojení vzdělávání formou nelineárního interaktivního vyprávění (nonlinear interactive storytelling) s tvorbou a prezentací virtuálních sbírek. Tento článek se bude zabývat tím, jakou profesní zkušenost a inspiraci si odnášíme ze spoluúčasti na projektu „Humanitní vědy dokořán“[1] (kód projektu CZ.02.3.68/0.0/0.0/18_067/0012281), který byl právě na takovém propojení vystavěn.

POPIS A CÍL PROJEKTU „HUMANITNÍ VĚDY DOKOŘÁN“

Tento projekt, který byl řešen týmem složeným z odborníků na vzdělávací zdroje z Katedry informačních studií a knihovnictví Filozofické fakulty Masarykovy univerzity (KISK FF MUNI) a digitálních kurátorů Moravské zemské knihovny v letech 2020–2022, si vytkl za cíl fruktifikaci digitalizovaného kulturního dědictví (z knihoven, galerií a dalších zdrojů) ve středoškolské výuce. Ve spolupráci s paměťovými institucemi usiluje o větší provázanost formálního a neformálního vzdělávání a nabízí inovativní postupy v oblasti obsahu, formy i metod pedagogické praxe, čímž vychází vstříc aktuálním potřebám sekundárního školství (ČERNÝ, 2019; KALMÁROVÁ et al., 2021; MAZÁČOVÁ et al., 2022). Zkoumá možnosti transformace digitalizované-

ho kulturního dědictví ve vzdělávací materiály, které umožní studentům kreativní interakci s nabízenými informacemi a jejich kritickou reflexi. Zároveň jim tak usnadní aktivní účast v rámci současné kulturní konstrukce. Projekt akcentuje význam kolaborace mezi studenty, pedagogy, vzdělávacími subjekty, paměťovými institucemi a vědeckou komunitou při vytváření digitálních vzdělávacích nástrojů.

NELINEÁRNÍ INTERAKTIVNÍ VYPRÁVĚNÍ JAKO NÁSTROJ VZDĚLÁVÁNÍ

Jako formální nástroj pro vytváření jednotlivých digitálních vzdělávacích zdrojů (DVZ) byla zvolena metoda nelineárního interaktivního vyprávění. Jedná se o způsob předávání informací formou příběhu, kde uživatelé mají možnost výběru z různých cest a větví narativu. Vzdělávací obsah prezentovaný tímto způsobem je pro studenty poutavější než klasická výuka a umožňuje aktivní účast a možnost zkoumání různých scénářů a perspektiv. Tento formát je zvláště účinný v situacích, kde je důležité pochopení komplexních konceptů tématu nebo vyhodnocení různých možných výsledků. Použití nelineárního interaktivního vyprávění ve vzdělávání poskytuje studentům možnost zkoumat a objevovat informace vlastním tempem (mohou se rozhodnout některé pro sebe méně důležité informace přeskočit, či naopak ponořit se do větší hloubky a košatosti tématu), což může být klíčové pro rozvoj kritického myšlení a samostatného učení (Černý, 2020). Aktivizační metoda interaktivního vyprávění pomáhá rozvinout u uživatelů klíčové studentské kompetence, k nimž patří i schopnost seberegulace edukativního procesu (KALMÁROVÁ et al., 2021). Tento vzdělávací přístup rovněž rozvíjí různé integrační druhy gramotnosti, často související s gramotností v oblasti informačních a komunikačních technologií, informační gramotností a čtenářskou gramotností (ČERNÝ et al., 2023).

ROLE A ÚKOLY MORAVSKÉ ZEMSKÉ KNIHOVNY V PROJEKTU

Úkolem kurátorů Moravské zemské knihovny bylo postupovat koordinovaně s týmem řešitelů z KISKu, reagovat pružně na podněty vzešlé z výzkumu potřeb provedeného v rámci komunity budoucích uživatelů DVZ (tedy pedagogů a studentů), poskytnout kurátorskou podporu formou hloubkové rešerše témat ve fondech Moravské zemské knihovny, pomáhat s orientací v nalezených zdrojích a vytvořit virtuální sbírky ke konkrétním DVZ. V rámci projektu byl vytvořen na straně MZK pracovní tým tří kurátorů, který pracoval paralelně a koordinovaně s užším týmem odborníků z KISKu na tvorbě DVZ formou pravidelných setkání, která probíhala několikrát do měsíce. Komunikačně tým řešil projekt zpravidla na dálku prostřednictvím platformy MS Teams (i vzhledem k nepříznivé pandemické situaci v letech řešení projektu), v pozdější fázi a díky zlepšující se pandemické situaci ale proběhly i některé schůzky osobně v univerzitní budově KISKu. Digitální kurátoři předávali svým protějškům průběžně výsledky svých rešerší formou komentovaných konkrétních výňatků (např. novinových článků, obrázků a podobně) vztahujících ke zvoleným tématům, stejně tak i formou tematických seznamů bibliografických odkazů. Spolu s tvůrci DVZ kurátoři korigovali průběh rešerší a jejich směřování.

Paralelně probíhal proces výstavby samotných virtuálních sbírek, vztahujících se k jednotlivým DVZ a vhodným způsobem jejich téma rozvíjejících či strukturujících. Šťastnou koincidencí byla přitom skutečnost, že závěr práce na projektu časově koreloval se zaváděním nejnovější verze systému Kramerius (K7), která umožňuje digitálním knihovnám vytváření mnohem sofistikovanějších virtuálních sbírek s vícevrstvou strukturou subkategorií. Odkazy na jednotlivé vytvořené virtuální sbírky byl rovněž dány k dispozici řešitelům z KISKu a staly se součástí odborných metodik pro pedagogy, kteří se rozhodnou DVZ implementovat do výuky.

STRATEGIE VÝBĚRU TÉMAT DIGITÁLNÍCH VZDĚLÁVACÍCH ZDROJŮ (DVZ)

Výběr témat pro jednotlivé DVZ a s nimi souvisejících virtuálních sbírek byl výsledkem multifázového procesu. V prvotní fázi vypracovali odborní metodici z KISKu 29 potenciálně zajímavých témat, u nichž se rozhodli prozkoumat míru atraktivity pro komunitu cílových uživatelů. Jednotlivá témata byla kromě vlastního názvu opatřena krátkým vysvětlujícím popisem. Následně proběhlo dotazníkové šetření na dvou do projektu zapojených středních školách, přičemž žáci měli k dispozici papírové dotazníky s nabídkou výběru některých z předdefinovaných témat, stejně jako s možností navrhnout téma vlastní. Dále se do procesu výběru zapojilo i 9 oslovených pedagogů středních škol humanitního zaměření, kteří měli obdobnou možnost volby či vlastního návrhu prostřednictvím on-line formulářů. Studenti se do procesu živě zapojili, návratnost dotazníků byla 93 %. Mezi vlastními návrhy studentů se často objevovala témata z oblasti psychologie, sociologie (kulturní rozdíly, genderová otázka), politologie, ekologie a dále z oblasti komunikace a kritického myšlení. K preferencím a návrhům výzkumného vzorku cílové skupiny bylo přihlíženo při vytváření užší sady

témat, s nimiž se dále pracovalo. Relevance zvolených tematických okruhů se probírala s odborníky na filozofické fakultě MUNI ve spolupráci s digitálními kurátory MZK, jejichž role byla v tomto ohledu spíše podpůrná. Hlavním měřítkem ve výběru témat pro kurátory byla především dostupnost a množství relevantních digitálních zdrojů (monografií, periodik, grafik, map apod.) ve stávajícím fondu digitální knihovny, přičemž některé zdroje, dostupné ve fondu MZK pouze ve fyzické podobě, byly navrženy na digitalizaci pro potřeby projektu. Po rozsáhlých debatách se definovaly tematické okruhy zahrnující práci s dezinformacemi a propagandou, „bílá místa" v učebnicích týkající se událostí 20. století, různé sociální fenomény, psychologii, percepci času či filozofii.

Posléze vzešlo z tohoto procesu následujících 16 témat, sloužících jako podklad pro vytváření jednotlivých DVZ:

1. Mandelinka bramborová
2. Prostor a čas
3. Múzy v exilu
4. Jazyk a mysl
5. Humor
6. Rozhodování a morálka
7. Co víme o štěstí
8. Krása
9. Migrace v průběhu staletí
10. Akce K
11. Černobyl
12. Kritické myšlení v historické perspektivě
13. Ženy ve vědě
14. Zapomenutí velikáni
15. Češi na cestách
16. Proměny života ve městě na přelomu 19. a 20. století

V průběhu práce na projektu a s postupem kurátorských rešerší byla některá témata dále precizována či pozměněna v korelaci se skutečnou nabídkou relevantních zdrojů k tématu či potřebami samotných DVZ. Při tvorbě příběhu DVZ mohlo například dojít k tomu, že navzdory dostatku zdrojů a pevně zadanému tématu nedodával samotný děj příběhu požadovanou edukační hodnotu, či bylo zaznamenáno nedostatečné zakončení, absence hloubky a omezená interaktivita, které si tvůrci DVZ stanovili jako klíčové prvky. Problém ale mohl nastat i s nedostatečným množstvím digitálních zdrojů. Například u tématu „Zapomenutí velikáni" se v průběhu práce na DVZ ukázalo, že někteří velikáni jsou bohužel natolik zapomenutí, že reprezentativní množství zdrojů není k dispozici. Téma DVZ bylo tudíž mimo jiné i proto překoncipováno na „Nezapomenutelní velikáni Velkého Brna". Výsledná sada témat pro realizované DVZ se nakonec ustálila takto:

1. Boj s mandelinkou bramborovou
2. Nad šálkem čaje o čase
3. Múzy v exilu
4. Jazyk a mysl
5. Humor v publicistice
6. Morální psychologie a rozhodování
7. Co víme o štěstí
8. Řád, emoce, pokrok: Vývoj estetického oceňování krajiny
9. Tragédie na lodi Patria
10. Duben 1950
11. Černobyl – Jaderná a informační katastrofa
12. Kritické myšlení
13. Ženy ve vědě: Příběh Anny Honzákové
14. Zapomenutí velikáni
15. Češi na cestách
16. Z dějin každodennosti

IMPLEMENTACE A PROVEDENÍ

Ke každému DVZ, jež bylo řešeno v rámci projektu „Humanitní vědy dokořán", byla nejprve digitálními kurátory prováděna extenzivní rešerše zdrojů. Postupováno přitom bylo metodou agregace na základě hledání předem definovaných i průběžně aktualizovaných klíčových výrazů a za využití bibliografických seznamů doporučené literatury (pokud byly pro dané odborné téma k dispozici).

V rámci strategie rešeršní práce lze identifikovat dva hlavní přístupy (Papík, 2011). Prvním přístupem, zvoleným v případě obsáhlých a množstvím zdrojů dobře zastoupených témat, byla tzv. „zužující" rešerše. Zde digitální kurátoři postupovali metodou destilace a snažili se pro dané téma identifikovat v množství zdrojů ty nejvíce relevantní a reprezentativní. Hlavní snahou při rešeršní práci bylo, aby se odborníci na tvorbu vzdělávacích materiálů z KISKu při přípravě DVZ neztratili v moři informací, ale aby si byli vědomi šíře tématu a povahy a množství digitalizovaných zdrojů z fondu MZK. V další fázi se pak kurátoři snažili digitalizované zdroje (články z novin, publikace, mapy a další) na základě hlubšího studia uvést do kontextu vůči zpracovávanému tématu a určit nejvíce relevantní zdroje s ohledem na práci tvůrce DVZ, který s kurátorským týmem pravidelně sdílel své vize ohledně směřování příběhu DVZ. Jako příklad lze uvést téma katastrofy v Černobylu, či sbírky zaměřené na téma Ženy ve vědě[2] či Migrace[3]. U posledních dvou jmenovaných došlo později pro účely DVZ k zúžení na snáze

Obr. 1 Ukázka sběru dat při rešerších k DVZ Ženy ve vědě: Příběh Anny Honzákové

uchopitelné příběhy první lékařky Anny Honzákové[4], respektive tragédie migrantů z lodi Patria[5], výsledné virtuální sbírky si však uchovaly původní šíři záběru.

Druhý přístup, jenž by se dal pojmenovat jako rešerše „rozšiřující", používali kurátoři v případě, že téma zadání rešerše bylo samo o sobě úzce zaměřené. V takovém případě převažovala metoda prosté agregace, neboť úzce vymezené zadání vyžadovalo nezřídka mravenčí práci kurátorů při hledání jakékoli relevantní zmínky a nabízelo prostor pro ambici pokusit se pokrýt zastoupení tématu v digitální knihovně v jeho úplnosti. Dále se u tohoto menšího množství relevantních výsledků mohli kurátoři zaměřit na skutečně hloubkovou rešerši jednotlivých děl. Příkladem takto vystavěné sbírky je například Akce K[6].

U každého tématu sledovali kurátoři jedinečnou strategii vyhledávání, která závisela na povaze tématu a příběhu DVZ. Tím se dosáhlo při rešeršní práci efektivity a flexibility při hledání informací. Zároveň kurátoři nezůstali u pouhého shromažďování a třídění zdrojů, ale poskytovali svým partnerům z KISKu rovněž nezbytný kontext a propojení jednotlivých digitálních zdrojů s příběhem vznikajících DVZ.

Jednou ze zásadních překážek, s nimiž bylo nutné se v průběhu vytváření relevantního a atraktivního digitálního obsahu pro chystané DVZ vypořádat, byla otázka ochrany autorských práv. Z větší části se totiž jednalo o dokumenty dosud podléhající ochraně autorských práv ve smyslu Zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorském a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů (autorského zákona) a bylo proto nutné jejich využití pro účely volně šiřitelného webového obsahu právně ošetřit. Kurátoři MZK postupovali v tomto směru v součinnosti s právním oddělením Masarykovy univerzity, a nakonec si vyžádali písemné stanovisko Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy ČR. V souladu s jeho závěry byla pro zveřejnění digitálních materiálů využitých v rámci DVZ použita speciální klauzule povolující za určitých podmínek využití výňatků autorsky chráněných děl pro účely edukace. Ustanovení § 31 odst. 1 autorského zákona stanovuje pod písm. a) – c) tři výjimky, při kterých není zasahováno do autorského práva, pokud je dílo řádně odcitováno. Pro potřeby projektu bylo důležité ustanovení pod písmenem a), totiž že pokud příjemce dotace užije v odůvodněné míře výňatek z již zveřejněného díla a uvede k němu řádnou citaci, potom tento odcitovaný výňatek může příjemce užít ve svém díle v rámci DVZ bez dalšího a takový DVZ, včetně odcitovaného výňatku díla, může být užíván příjemcem i veřejností v souladu s podmínkami rozhodnutí o poskytnutí dotace.

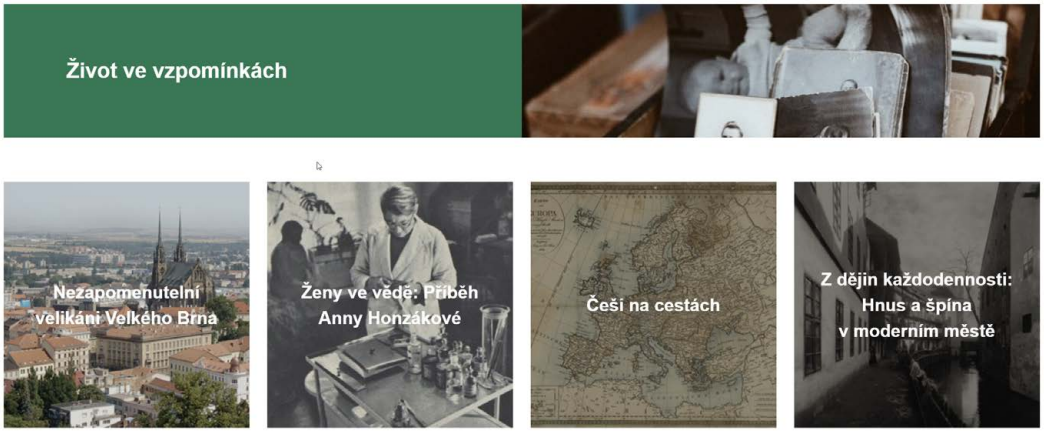
Prakticky byly potom digitální zdroje, využité pro tvorbu DVZ, distribuovány pod licencí Creative Commons[7], přičemž DVZ jako celek nesly licenci CC 4.0 BY-SA. Na jejich části, distribuované pod licencemi užšího rozsahu CC 3.0 BY-SA či CC 3.0 BY-NC-ND, byla potom opět uplatněna svrchu psaná výjimka dle § 31 odst. 1 písm. a) autorského zákona jako na citace výňatků z díla použité ke vzdělávacím účelům. Požadované citace byly do DVZ vloženy ve formě textových popisků k obrázkům a úryvkům textu.

VÝSLEDKY A ZPĚTNÁ VAZBA

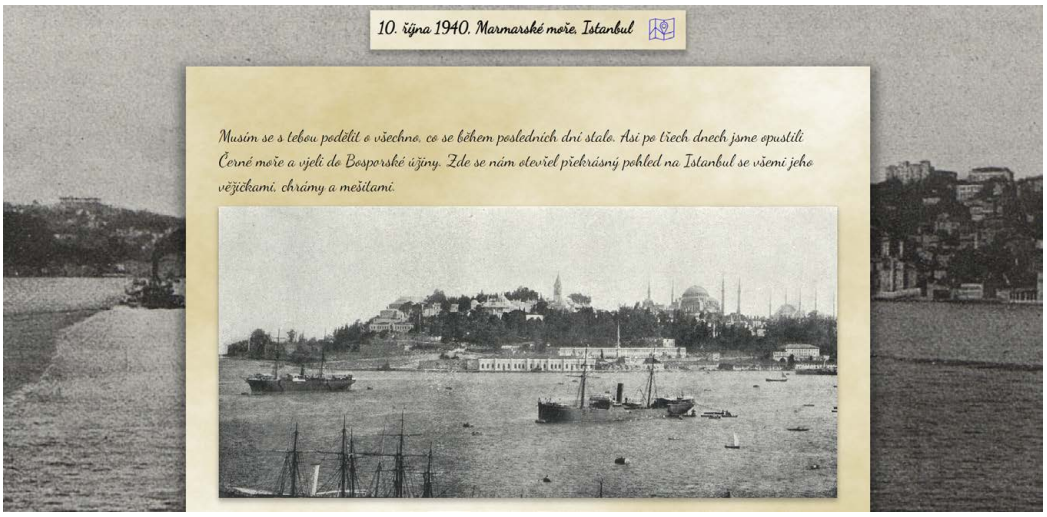
Ze spolupráce projektového týmu vzniklo na straně KISKu 16 digitálních vzdělávacích zdrojů[8], jejichž struktura se s dílčími úpravami přidržela původního rozvržení témat. Co se týče praktické formy, pro účely projektu se řešitelé z KISKu rozhodli využít Twine2[9], open-source online nástroj pro vytváření textových interaktivních příběhů. Kromě vkládání textu tato platforma umožňuje také zapojení multimediálních objektů, včetně různých forem digitalizovaného kulturního dědictví. Navíc Twine2 splňuje i další podmínky stanovené na začátku projektu: dostupnost (je k dispozici zdarma a bez nutnosti registrace), otevřenost (jeho výstupy lze dále upravovat a opakovaně využívat), jednoduchost (není nutná znalost programování) a dostupnost podpory (kvalitní dokumentace a aktivní komunita uživatelů) (VOKŘÁL a MAZÁČOVÁ, 2022).

Každý DVZ se skládá ze samotného interaktivního příběhu, kterým si může student procházet přímo v prohlížeči nebo si ho stáhnout na svůj nosič, a z metodiky pro učitele, která skýtá praktický návod, jak s DVZ v rámci výuky pracovat. Tyto metodiky obsahují rovněž hypertextové odkazy, které pedagoga nasměrují přímo na s tématem spjatou virtuální sbírku v Digitální knihovně Moravské zemské knihovny.

Na straně MZK je výstupem 16 tematicky laděných virtuálních sbírek, jejichž název a celkové zaměření ne vždy věrně zrcadlí DVZ, v sepjetí s nímž vznikaly. Někdy bylo téma pro potřeby virtuální sbírky účelově zúženo či naopak rozšířeno tak, aby dotyčná virtuální sbírka dávala v rámci digitální knihovny smysl, působila vnitřně koherentním dojmem i bez přímé návaznosti na projekt a edukačně fungovala i do budoucna.



Obr. 2 Příklady DVZ ze sekce „Život ve vzpomínkách"



Obr. 3 Podoba konkrétního DVZ „Tragédie na lodi Patria"

Virtuální sbírky, vzniklé jako výstupy projektu „Humanitní vědy dokořán", obsahují ve svém popisu hypertextové odkazy na jednotlivé DVZ, s nimiž tematicky souvisejí.

Jedná se o tyto sbírky:

1. Podoby propagandy
2. Čas a prostor
3. Exil, samizdat a zakázaní literáti po roce 1945
4. Český jazyk pod lupou
5. Humor je věčný
6. Rozhodování a morálka
7. Pozitivní psychologie aneb Co víme o štěstí
8. Proměny vnímání krásy krajiny
9. Migrace
10. Akce K
11. Černobyl
12. Kritické myšlení
13. Ženy ve vědě a společnosti
14. Nezapomenutelní velikáni Brna
15. Cestovatelé z českých zemí
16. Proměny života na přelomu 19. a 20. století

Co se týče praktického využití výstupů projektu ze strany cílových uživatelů (totiž studentů a pedagogů, popřípadě i knihovníků-vzdělavatelů), zatím je ještě brzy na vyhodnocování přesných dat. Máme nicméně k dispozici zpětnou vazbu, získanou prostřednictvím výzkumu realizovaného týmem řešitelů z KISKu, jehož výsledky byly v letošním roce publikovány (ČERNÝ et al., 2023). Výzkum probíhal na pěti různých středních školách, kde byly DVZ testovány. Použitá metoda zahrnovala jednak kvalitativní výzkum prováděný na učitelích formou řízených rozhovorů, jednak kvantitativní výzkum prováděný mezi studenty prostřednictvím anonymizovaných dotazníků. Z výsledků tohoto výzkumu vyplývá, že nabízená forma osvojování informací skrze nelineární vyprávění byla pedagogy i žáky přijata pozitivně. Učitelé oceňovali, že práce se zdrojovými materiály byla přirozená a studenti byli skutečně vtaženi do děje. DVZ hodnotili jako zajímavé, nabízející studentům hlubší vhled do probíraných dějinných a kulturních souvislostí. Zajímavým a žádoucím efektem práce s takto předávaným informačním zdrojem je fenomén, jež by bylo možno pojmenovat „humanizace" či „personalizace" – tedy představení si dopadů dějinných a společenských zvratů na konkrétního člověka, s nímž se uživatel DVZ může snadno ztotožnit. Učitelé zdůrazňovali, že možnost prožít situaci v kůži někoho jiného pomáhá v žácích posilovat empatii a soucit s jednajícími postavami a učí je vnímat historii jako komplexní vrstevnatou realitu.

Zpětná vazba od žáků akcentovala v kladném smyslu možnost ovlivnit svým rozhodováním směřování příběhu. Jak žáci, tak učitelé pozitivně hodnotili zapojení digitálních zdrojů (například dobových novinových článků či fotografií, ale též zvukových nahrávek aj.). Zdroje hodnotili jako dobře vybrané a vhodně ilustrující zvolené téma, chválili i heterogenitu používaných digitalizovaných materiálů. Respondenti často zdůrazňovali nové perspektivy získané zkoumáním autentického textových dokumentů, případně jejich srovnání se současným diskurzem, a možnost nahlédnout na svět

Obr. 4 Příklady virtuálních sbírek vytvořených v rámci projektu

očima svých předků prostřednictvím dobových obrazových materiálů. Využití digitalizovaného zdrojového materiálu z knihoven pro účely vzdělávání formou nelineárního interaktivního vyprávění lze tedy ve shodě s výsledky tohoto výzkumu jednoznačně doporučit.

VÝZVY A BUDOUCÍ SMĚRY

I přesto, že zapojení do projektu „Humanitním vědy dokořán" přineslo kurátorům velmi užitečné zkušenosti a nové perspektivy využití virtuálních sbírek v kontextu vzdělávání (jež vhodným způsobem rozšiřuje portfolio možností prezentace digitálních fondů knihovny vedle již používaných způsobů, jakým je třeba zapojení do tvorby virtuálních výstav) a pro uživatele digitální knihovny přineslo užitek v podobě nových sbírek, čelil projektový tým také určitým výzvám. Práce na některých odborně zaměřených sbírkách jasně ukázala limity možností digitálních kurátorů, kteří sice vynikají expertní znalostí svěřeného knihovního fondu, ale není v jejich silách obsáhnout na profesionální úrovni v době vymezené projektem šíři a hloubku jednotlivých odborných témat. Lze proto jen litovat, že se požadavek spolupráce s odbornými garanty pro jednotlivé problematiky, s níž se v původní definici spolupráce na projektu počítalo, nakonec z velké části nepodařilo realizovat. Věříme, že výslednou kvalitu nově vytvořených sbírek by taková spolupráce nepochybně posunula žádoucím směrem.

Určitou výzvou rovněž zůstává požadavek na průběžné udržování aktuálnosti a kvality vybudovaných virtuálních sbírek, včetně jejich doplňování materiály, které jsou dostupné uživatelům digitální knihovny i na dálku (neboť ona zákonná výjimka pro užití autorsky chráněných částí děl pro potřeby vzdělávání se pochopitelně na zcela veřejné prostředí digitální knihovny nevztahuje). Udržet takové sbírky pro uživatele stále přínosné a atraktivní, aby se nestaly jen svého druhu pomníkem úspěšně ukončeného projektu, je neustálým úkolem digitálních kurátorů.

ZÁVĚR

V propojení digitálních vzdělávacích zdrojů, využívajících metody nelineárního interaktivního vyprávění, a na ně navázaných tematicky koncipovaných virtuálních sbírek v digitálních knihovnách spatřujeme velký potenciál pro obohacení učebního procesu a zároveň pro lepší obeznámenost zejména mladších uživatelů (studentů středních škol, gymnazistů a studentů nižších ročníků vysokých škol) s nabídkou digitálních knihoven. Jedná se tak vedle již tradičních cest spolupráce knihoven s jinými kulturními institucemi o nový slibný způsob, jak rozšiřovat povědomí o možnostech digitálního kurátorství a zároveň umožnit uživatelům, aby se stali aktivními účastníky svého vzdělávání. Z účasti na projektu si odnášíme i náměty na budoucí zlepšování spolupráce, jako je například důsledné zapojení odborných garantů pro specializovaná témata při vytváření jednotlivých DVZ, z jejichž erudice může následně mít trvalý prospěch i digitální knihovna v podobě kvalitně vystavěné tematické virtuální sbírky. Knihovny by se neměly zdráhat využít tuto příležitost a stát se průkopníky v integraci digitálních kulturního dědictví do vzdělávacích programů.

DEDIKACE

Publikace vznikla v rámci Institucionální podpory na dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace – Moravská zemská knihovna v Brně.

LITERATURA:

ČERNÝ, Michal, 2015. *Digitální informační kurátorství v pedagogickém kontextu*. Brno: Flow. ISBN 978-80-88123-03-3.

ČERNÝ, Michal, 2019. *Digitální informační kurátorství jako univerzální edukační přístup. Pragmatická edukační teorie a její prakticko-výzkumná implementace. 2.*, přepracované vydání. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-9233-4.

ČERNÝ, Michal, 2020. Nelineární učení a technologie pro jeho podporu. Online. *Metodický portál: Články*. 24. 03. 2020. Dostupné z: https://clanky.rvp.cz/clanek/22446/NELINEARNI-UCENI-A-TECHNOLOGIE-PRO-JEHO-PODPORU.html [cit. 2023-10-10].

ČERNÝ, Michal a KALMÁROVÁ, Kristýna, 2020. Kurátorství digitálního obsahu na příkladech zajímavých projektů českých i světových knihoven. Online. *ITlib*. Roč. 24, č. 2, s. 40–51. Dostupné z: https://itlib.cvtisr.sk/%c4%8cl%c3%a1nky/clanek3745/ [cit. 2023-10-10].

ČERNÝ, Michal; KALMÁROVÁ, Kristýna; MARTONOVÁ, Monika; MAZÁČOVÁ, Pavlína; ŠKYŘÍK, Petr et al., 2023. Nonlinear Interactive Stories as an Educational Resource. Online. *Education Sciences*. Roč. 13, č. 1, s. 40. Dostupné z: https://doi.org/10.3390/educsci13010040 [cit. 2023-10-10].

KALMÁROVÁ, Kristýna; ČERNÝ, Michal; MAZÁČOVÁ, Pavlína a MARTONOVÁ, Monika, 2021. Možnosti využití digitalizovaného kulturního dědictví ve vzdělávání. Online. *ProInflow*. Roč. 13, č. 1, s. [37]–63. Dostupné z: https://doi.org/10.5817/ProIn2021-1-3 [cit. 2023-10-10].

MAZÁČOVÁ, Pavlína; ČERNÝ, Michal; KALMÁROVÁ, Kristýna; MARTONOVÁ, Monika; VOKŘÁL, Jan et al., 2022. *Digitalizované kulturní dědictví jako prostředek vzdělávání: sbírka metodik.* 1. vyd. Brno: Flow. ISBN 978-80-88123-33-0.

PAPÍK, Richard, 2011. *Strategie vyhledávání informací a elektronické informační zdroje.* 1. vyd. Praha: Velryba. ISBN 978-80-85860-22-1.

VOKŘÁL, Jan a MAZÁČOVÁ, Pavlína. *Nástroj Twine ve vzdělávání a učení: Jak tvořit nelineární digitální příběhy.* 1. vyd. Brno: Flow. ISBN 978-80-88123-34-7.

WEBOVÉ STRÁNKY:

[1] *Humanitní vědy dokořán*. Online. KATEDRA INFORMAČNÍCH STUDIÍ A KNIHOVNICTVÍ. MUNI ARTS. © 2023. Dostupné z: https://www.muni.cz/vyzkum/projekty/50247 [cit. 2023-10-10].

[2] MORAVSKÁ ZEMSKÁ KNIHOVNA. *Ženy ve vědě a společnosti.* Online. Digitální knihovna. Dostupné z: https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/collection/uuid:05040e87-985f-4710-bbcf-e7db35123d2f [cit. 2023-10-10].

[3] MORAVSKÁ ZEMSKÁ KNIHOVNA. *Migrace*. Online. Digitální knihovna. Dostupné z: https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/collection/uuid:7bde68df-30e7-47ff-84f9-9036f81cf4a1 [cit. 2023-10-10].

[4] MASARYKOVA UNIVERZITA. MUNI ARTS. © 2023. *Ženy ve vědě: Příběh Anny Honzákové* [online]. [cit. 2023-10-10]. Dostupné na: https://kisk.phil.muni.cz/digikult/vsechny-pribehy/zivot-ve-vzpominkach/zeny-ve-vede-pribeh-anny-honzakove

[5] MASARYKOVA UNIVERZITA. MUNI ARTS. © 2023. T*ragédie na lodi Patria: Příběh židovského uprchlíka* [online]. [cit. 2023-10-10]. Dostupné na: https://kisk.phil.muni.cz/digikult/vsechny-pribehy/historicke-udalosti/tragedie-na-lodi-patria-pribeh-zidovskeho-uprchlika

[6] MORAVSKÁ ZEMSKÁ KNIHOVNA. *Akce K*. Online. Digitální knihovna. Dostupné z: https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/collection/uuid:b2c76ed4-59ba-4c35-8373-bed6e8318871 [cit. 2023-10-10].

[7] CREATIVE COMMONS. *Creative Commons*. Online. 2023. Dostupné z: https://creativecommons.org/ [cit. 2023-10-10].

[8] *Humanitní vědy dokořán*. Online. KATEDRA INFORMAČNÍCH STUDIÍ A KNIHOVNICTVÍ. MUNI ARTS. © 2023. Dostupné z: https://kisk.phil.muni.cz/digikult [cit. 2023-10-10].

[9] INTERACTIVE FICTION TECHNOLOGY FOUNDATION. *Twinery*. Online. [2023]. Dostupné z: https://twinery.org/ [cit. 2023-10-10].

■ Článok bol recenzovaný