

# PREHĽAD SLOVENSKÝCH MOBILNÝCH APLIKÁCIÍ VHODNÝCH PRE KNIŽNICE

*Využitie mobilných aplikácií v inteligentnom mobile je veľkou výzvou pre knižnice. V tomto článku si ukážeme desať príkladov, ktoré dokážu obohatiť mnohé vzdelávacie akcie v knižnici. Všetky aplikácie sa dajú stiahnuť zdarma. Sú dostupné v obchode Google, niektoré aj v App Store.*

## PRÍKLAD 1:

Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v spolupráci s neziskovou organizáciou Stopka pripravila pre nevidiacich a slabozrakých používateľov mobilnú aplikáciu pod názvom SKN – Corvus, ktorá je zdarma. Aplikácia umožňuje aj pre menej zdatných používateľov využívať služby digitálnej knižnice SKN na mobilných telefónoch a tabletoch s operačným systémom Android. Zjednodušenie počúvania zvukových kníh a časopisov je v tom, že mobil si pamätá prihlasovacie údaje užívateľa a automatizuje niektoré činnosti, ktoré museli čitatelia SKN robiť na webovej stránke manuálne.

Najmenej zdatným používateľom dokážeme dokonca poslať zvukovú knihu do ich mobilu bez toho, aby si museli sami vyberať a filtrovať knihy. Stačí, aby zatelefonovali do knižnice a o ostatné sa postaráme my.

Mnohí nevidiaci doteraz používali tlačidlové telefóny a majú obavu pracovať s dotykovým telefónom. Ovládanie telefónu s aplikáciou SKN – Corvus je však veľmi jednoduché a dá sa zvládnuť za niekoľko minút. Pri zavádzaní nových technológií je dôležité, aby sme našich čitateľov naučili tieto technológie dobre ovládať. Preto sme na našej webovej stránke pripravili audio návody a video ukážku s komentárom.

## PRÍKLAD 2:

Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči má modernú responzívnu webovú stránku už niekoľko rokov. V roku 2019 však ešte viac prispôbila obsah pre mobilné zariadenia. Dosiahli sme tým minimalizáciu údajov, aby sme zjednodušili sťahovanie a počúvanie zvukových kníh pre nevidiacich, slabozrakých a inak zdravotne postihnutých používateľov. Takto vznikla špeciálna mobilná verzia webovej stránky. Táto zjednodušená stránka je dostupná na linke [m.skn.sk](http://m.skn.sk)

## PRÍKLAD 3:

Mobilný telefón môže poslúžiť ako zaujímavý sprievodca po literárnom náučnom chodníku. Príkladom takejto aplikácie je Literárny náučný chodník Turca. Aplikácia môže byť zaujímavá nielen pre návštevníkov knižnice, ale aj pre turistov. Veľkou výhodou je,

že podklady pre aplikáciu pripraví knižnica z regionálnej bibliografie. V aplikácii môžu byť informácie o osobnostiach, ich životopisy, popis diela. Okrem textov a fotografií obsahuje aplikácia aj audiokomentár.

## Príklad 4:

Každá knižnica má v náplni svojej práce aj spracovávanie bibliografických údajov významných osobností regiónu. Často propaguje život a dielo pri okrúhlych výročiach týchto osobností.

Mobilná aplikácia Majstri ducha je ukážkou mobilnej aplikácie v troch jazykových mutáciách a približuje život a diela slovenských vedcov a vynálezcov z rôznych vedných disciplín. Aplikácia je určená hlavne pre deti a oboznámi ich nielen so životopisom, ale aj s konkrétnymi dielami, ktoré sú vyobrazené na fotografiách. Aplikácia obsahuje aj mapu Slovenska s vyznačenými miestami narodenia jednotlivých vedcov. Aplikácia môže zaujímavovo obohatiť vzdelávacie podujatia v knižnici.

## Príklad 5:

Mobilná aplikácia Lentilkovanie vznikla na podporu čítania detí. Aplikácia motivuje deti tak, že im ponúka zaujímavý interaktívny kvíz doplnený stierateľnými obrázkami. Otázky a obrázky sú z knihy Lentilky pre dedka Edka od autorky Ivony Březinovej. Knihu preložila Gabriela Futová. Ak si deti knihu prečítajú, tak budú vedieť ľahšie zodpovedať kvízové otázky, ktoré aplikácia na záver vyhodnotí. Deti môžu vďaka aplikácii nielen súťažiť, ale sa naučia pracovať aj informačnými technológiami.

## Príklad 6:

Na podobnom princípe je robená aplikácia Uhádni, ktorá dokáže oživiť mnohé besedy a vzdelávacie akcie v knižnici. Vďaka stierateľným obrázkom zažijú deti nielen zábavu, ale aj poučenie.

## Príklad 7:

Mnohé podujatia v knižnici súvisia s environmentalistikou a ochranou prírody. Mobilná aplikácia Kvíz TANAP-u môže deti motivovať k tomu, aby takýto kvíz absol-

vovali buď v priestoroch knižnice, alebo aj priamo vo Vysokých Tatrách. Aj táto aplikácia je ukážkou spojenia zábavy, poučenia a súťaženia.

**PRÍKLAD 8:**

Mobilná aplikácia DUKLA 44 zaujímavou formou dokáže zatriktívniť knihy alebo besedy súvisiace s významnou udalosťou našich dejín. Na Dukle sa odohrávali významné boje počas 2. svetovej vojny. Zaujímavou formou sa o tom môžu deti dozvedieť z aplikácie DUKLA 44.

Aplikácia oboznámi deti s vojenskou technikou a významnými osobnosťami. Aplikácia obsahuje aj vedomostný kvíz. Deti sa môžu dokonca naučiť povstalecké piesne.

**PRÍKLAD 9:**

Ešte v roku 2015 vznikla mobilná aplikácia pod názvom SSKK. Cieľom aplikácie je priblížiť priestory

knižníc v Prešovskom samosprávnom kraji, ktoré sú členmi Slovenského spolku knihovníkov a knižníc. Aplikácia obsahuje 3D zábery vybraných knižníc, ich popis a audio komentár.

**PRÍKLAD 10:**

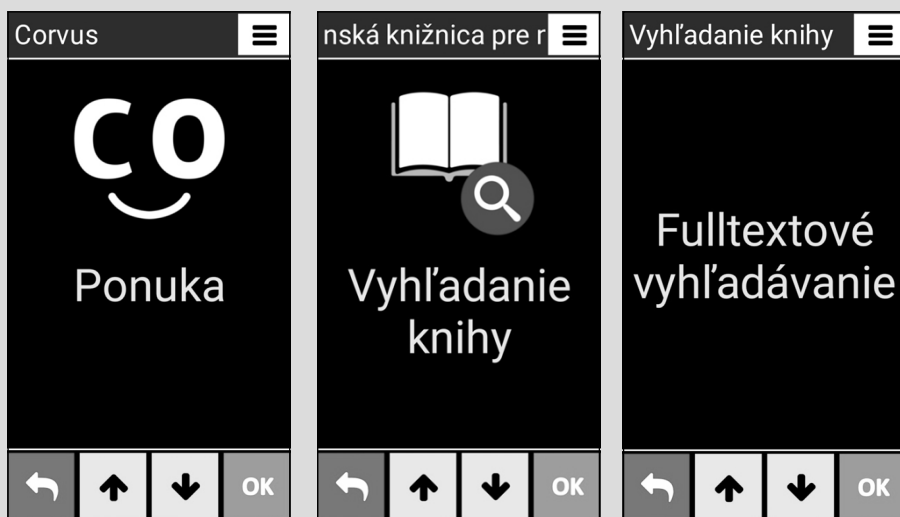
Posledným príkladom je on-line virtuálna prehliadka knižníc v Prešovskom samosprávnom kraji, ktoré sú členmi Slovenského spolku knihovníkov a knižníc.

Virtuálna prehliadka funguje samozrejme nielen na počítači, ale aj na mobilných telefónoch a tabletoch. <http://www.sskk.3-d.sk/>

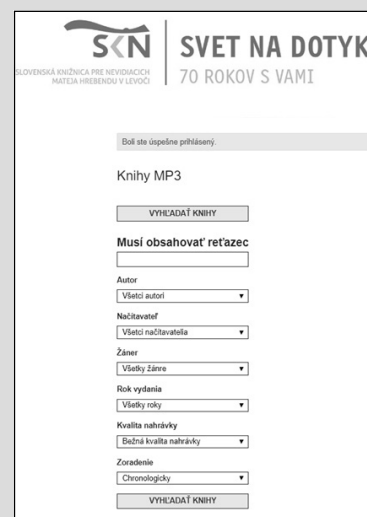
Mgr. Norbert Végh  
norbert.vegh@skn.sk

(Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči)

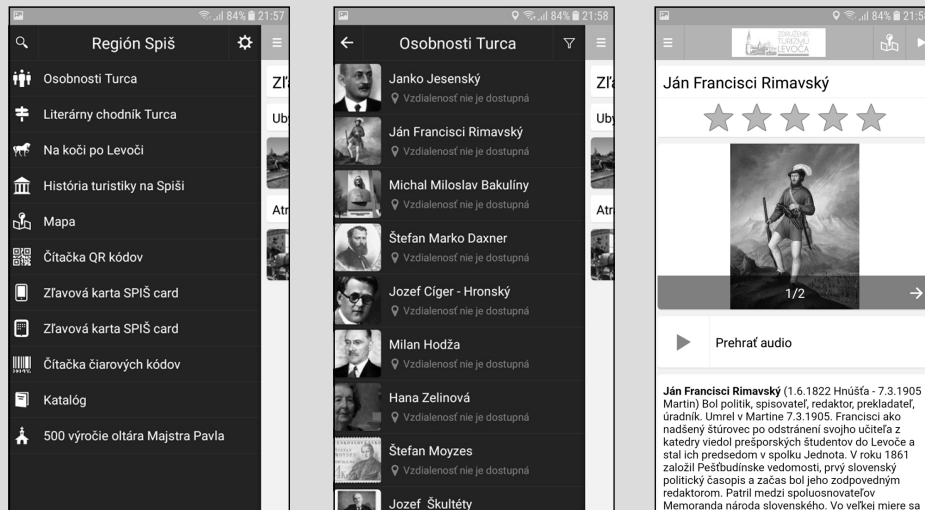
Príklad 1



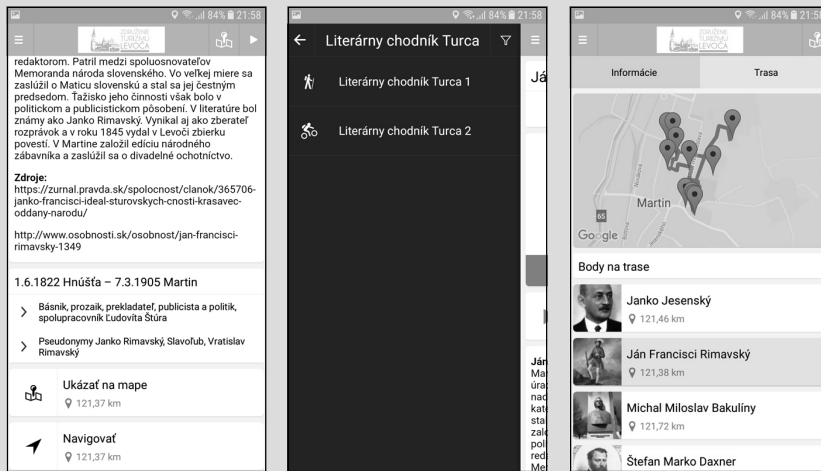
Príklad 2



Príklad 3



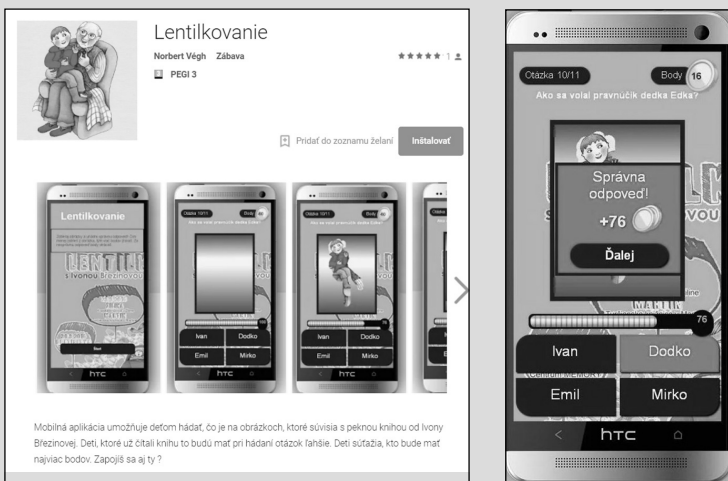
### Príklad 3



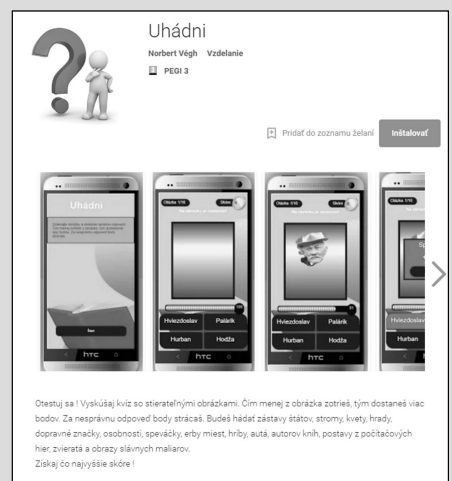
### Príklad 4



### Príklad 5



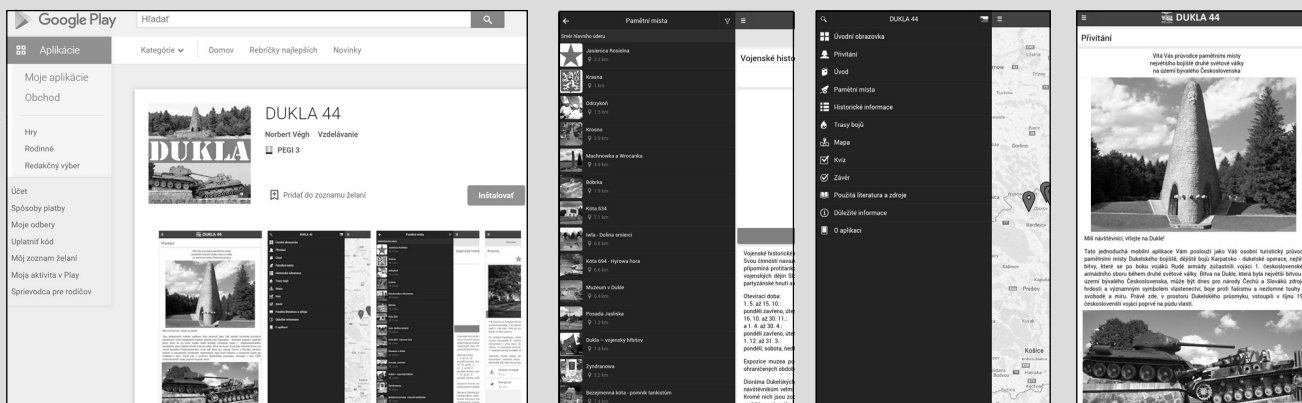
### Príklad 6



### Príklad 7



Príklad 8



Príklad 9



Príklad 10

