

CoderDojo v knihovně: příručka pro šampiony [1]

Autor:

- [CALÁBKOVÁ, Dana](#) [2], [HELOŇOVÁ, Michaela](#) [3]

Číslo:

- [2020, ročník 29, číslo 2](#) [4]

Rubrika:

- [Recenze](#) [5]

Klíčová slova:

- [programování](#) [6], [publikace](#) [7], [vzdělávání v knihovnách](#) [8]

CoderDojo v knihovně: příručka pro šampiony [online]. CoderDojo Česká republika, [2020] [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: https://ipk.nkp.cz/docs/CoderDojovknihovneWEB_CZ.pdf [9]

Bezplatné kluby programování CoderDojo vznikly v roce 2011 v irském městě Cork, rychle se rozšířily do dalších evropských zemí a následně i do Severní Ameriky, Afriky a Asie. [CoderDojo do České republiky](#) [10] přivedl v roce 2016 europoslanec Luděk Niedermayer, který se zároveň stal jeho ambasadorem.

CoderDojo je komunita malých i velkých počítačových nadšenců, kteří jsou ochotni trávit svůj volný čas dobrovolnictvím a pomáhat tak budoucí generaci lépe pochopit, jak výpočetní technika pracuje. Program je založen na bázi dobrovolnické práce tzv. šampionů, organizátorů, kteří se starají o chod klubu, a mentorů, což jsou lidé, kteří mají nějaké programátorské schopnosti a mohou je předat dál. Tito dobrovolníci si poté najdou skupinku dětí (v jazyce CoderDojo se jim říká nindžové) a učí je svým IT dovednostem – ať už je to vytváření webových stránek, programování vlastních her a aplikací nebo třeba robotika.

Obsah hodin se odvíjí od znalostí mentorů a zapálení dětí. Každý klub je tedy trochu jiný. Není to ale jen o programování; důraz je kladen i na komunikaci, prezentování, práci ve skupinkách a pomoc ostatním. CoderDojo je otevřeno všem dětem bez rozdílů. Všechny kluby musí být proto pro děti zcela zdarma, to je základní pravidlo CoderDojo hnutí.

V současnosti je v ČR zapojeno celkem třináct klubů (v jazyce CoderDojo se jim říká dojo), z toho tři kluby fungují v knihovnách, a to v [Severočeské vědecké knihovně v Ústí nad Labem](#) [11], ve [Vědecké knihovně v Olomouci](#) [12] a [Masarykově veřejné knihovně Vsetín](#) [13]. Do projektu se nově přidala i [Moravskoslezská vědecká knihovna v Ostravě](#) [14], která spustila klub v září.

Díky členství CoderDojo v uskupení [Digikoalice](#) [15] a spolupráci, resp. finanční pomoci od Microsoftu, IBM, poskytovatele webových služeb Active24, RPishopu, internetového obchodu prodávajícího počítačové vybavení, či díky pomoci individuálních dárců mají kluby možnost získat vhodné vybavení pro lekce CoderDojo a organizovat komunitní akce.

Hledání místa, kde by se bezplatně klub mohl scházet, není vždy jednoduché. Rozhodující pro vznik a fungování klubů je příjemné a bezpečné prostředí, které právě knihovny mohou poskytnout. Knihovny mohou klubům poskytnout nejen zázemí, ale třeba také dobrovolníky, kteří se ujmou

fungování klubu. Díky různým dotačním programům také mohou pro kluby nakupovat extra IT vybavení, jako jsou např. Ozoboti nebo micro:bity.

Na základě těchto úvah vznikla [příručka o CoderDojo pro knihovníky](#) [9], která se snaží objasnit, co obnáší založení i následný provoz CoderDojo. Přehledně vysvětluje pravidla fungování CoderDojo a jeho propojení s mezinárodní komunitou. Role organizátorů (šampionů) i technicky zdatných mentorů jsou přehledně popsány. A nezůstává jen u doporučení, přináší i konkrétní příklady pro školení mentorů. Zmiňuje i požadované IT vybavení včetně možností jeho získání. V závěru příručky jsou uvedeny dvě případové studie ze zahraničních knihoven, které se do projektu CoderDojo zapojily a rozhodly se podělit o své zkušenosti.

Závěrem lze říci, že příručka, která byla přeložena z [anglického originálu](#) [16] a lehce upravena tak, aby odpovídala české knihovní realitě, je zdrojem cenných informací pro knihovníky, kteří uvažují o zapojení do tohoto projektu.

Redakční poznámka: Doporučujeme také [stručné představení CoderDojo na portálu Informace pro knihovny](#) [17].

URL zdroje: <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/prohlizet-cisla/2020-rocnik-29-cislo-2/coderdojo-v-knihovne-prirucka-pro-sampiony>

Odkazy

- [1] <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/prohlizet-cisla/2020-rocnik-29-cislo-2/coderdojo-v-knihovne-prirucka-pro-sampiony>
- [2] <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/autori/calabkova-dana>
- [3] <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/autori/helonova-michaela>
- [4] <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/prohlizet-cisla/2020-rocnik-29-cislo-2>
- [5] <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/rubriky/recenze>
- [6] <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/klicova-slova/programovani>
- [7] <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/klicova-slova/publikace>
- [8] <https://bulletinskip.skipcr.cz/vsechna-cisla/klicova-slova/vzdelavani-v-knihovnach>
- [9] https://ipk.nkp.cz/docs/CoderDojovknihovneWEB_CZ.pdf
- [10] <https://coderdojocesko.cz/>
- [11] <https://www.facebook.com/dojousti/>
- [12] <https://www.vkol.cz/coderdojo-olomouc>
- [13] <http://coderdojo.mvk.cz/>
- [14] <https://www.facebook.com/CoderDojoOstrava/>
- [15] <https://digikoalice.cz/>
- [16] <https://help.coderdojo.com/hc/en-us/articles/360000808406-CoderDojo-in-the-library>
- [17] <https://ipk.nkp.cz/spolky-sdruzeni/coderdojo>