

Istók Anna

Digitális mindennapok egy könyvtár életében – innovatív módszerek a fiatalok olvasóvá nevelése, valamint az élethosszig tartó tanulás területén¹

A digitális korban a könyvtárak szerepe is megváltozott. Az informatikus könyvtári szakemberek előtt álló kihívás lényege: megfelelni a használók igényeinek. Az élethosszig tartó tanulás, a szabadidő kulturált eltöltése, az e-dokumentumokhoz való hozzáférés igénye arra készítette a könyvtárakat, hogy kibővítsék szolgáltatásaikat, illetve a felhasználókkal való kapcsolattartásban, a hagyományos könyvtári és modern, információs szolgáltatások fejlesztésében felhasználják maguk is a digitális és közösségi web2.0 eszközöket. A Gödöllői Városi Könyvtár a digitális kihívásokra kreatív módszerekkel, innovatív gondolkodással és minőségi szemlélettel válaszol.

Tárgyszavak: könyvtár; kulturális szolgáltatás; olvasás; web; élethosszig tartó tanulás

Bevezetés

A könyvtárak számára az elmúlt időszak legnagyobb kihívását az információs technológia hihetetlen fejlődése, az internetelés és azon keresztül való kommunikálás tömegessé válása, az e-dokumentumok megjelenése, gyors elterjedése jelentette. Már az 1997. évi CLX. törvény kibővítette a nyilvános könyvtár alapfeladatainak körét, majd a 2008–2013 országos könyvtári stratégiában megfogalmazódtak azok a területek, melyek új módszerek, új szolgáltatások fejlesztését tűzték ki célul, hogy választ adjanak a megváltozott olvasói igényekre, társadalmi változásokra, kulturális igényekre. A 2014–2020 közötti könyvtári jövőkép tovább erősíti a könyvtárak társadalmi szerepvállalását, az oktatásban, élethosszig tartó tanulásban, a közösségi életben, az olvasás- és a digitális kompetencia fejlesztésében, valamint a nemzeti örökség digitalizálásában betöltendő szerepét. (Sörény Edina, 2013).

A Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ (GVKIK) régóta keresi az innovatív utakat, módszereket arra, miként tudná a leghatékonyabban teljesíteni a fenti célokat. 2011–2012-ben partnerként vett részt az *Ivetagr* projektben, mely a szakképzés innovációját tűzte ki célul web 2.0

alapú játékokkal. 2014-ben *Könyvtárak és a digitális kihívás* címmel szervezett nemzetközi konferenciát, amelyre Gödöllő testvérvárosainak könyvtárai kaptak meghívást, és melynek fő célja a tapasztalatcsere volt.

2014-ben, elsőként a hazai települési könyvtárak közül, Minősített Könyvtári Címet pályázott meg és nyert el. A minőségirányítási szemlélet a szervezet minden munkafolyamatában szervező erő, az alapvetően a TQM-re épülő rendszerükről, tapasztalataikról 2016-ban készült módszertani kiadvány *Több mint könyvtár – A Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ válasza a 21. század kihívásaira* címmel (Istók, 2016). A minőségi szemlélet az intézmény stratégiájában is tetten érhető, a GVKIK vezetése és munkatársai elkötelezettek abban, hogy a polgárok és a közösségek számára korszerű és minőségi szolgáltatást nyújtsanak. A szolgáltatások és a gyűjtemény szervezése használóközpontúságra épül, a könyvtár rendszeresen felméri a helyi használói igényeket és aszerint alakítja szolgáltatásait és a könyvtári állományt.

¹ Web 2.0 alkalmazások az információ átadásban – az IVETAGR-program tapasztalatai előadás kibővített változata.

A GVKIK stratégiájában megfogalmazott hármas cél szerint az intézmény a hagyományos könyvtári szolgáltatásokat, az információs szolgáltatásokat nyújtja látogatóinak, miközben közösségi térként is funkcionál. Az információs társadalom egyik alapintézménye a könyvtári rendszer, amelyen keresztül az információk szabadon, bárki számára hozzáférhetők. A könyvtári szolgáltatások igénybevétele állampolgári jog, és az állampolgárok érdekeit szolgálja. A könyvtárnak minden esetben ennek az elvárásnak kell megfelelnie.

A könyvtárban meglévő dokumentum- és információs vagyont megőrzése, ennek fejlesztése, gyarapítása, a korlátlan hozzáférés biztosítása alapvető feladat. Mindezt korszerű körülmények között, megfelelő informatikai háttérrel és jól képzett munkatársakkal látja el. Az információhoz való hozzáférést a könyvtári rendszer részeként, minőségi információszolgáltatások igénybevitelével, s azok közvetítésével végzi.

A GVKIK ezen kívül az olvasásfejlesztés, olvasásnépszerűsítés intézménye. A könyvtárhasználat során az önálló tájékozódást, a minőségi információkeresés technikájának elsajátítását, a digitális írástudás fejlesztését, az információs műveltség megszerzését segíti elő. A könyvtár munkatársai megfelelő képzettséggel, kompetenciával rendelkeznek, támogatják az olvasókat az egész életen át tartó tanulás folyamatában. Munkájukat magas színvonalon végzik.

És végül a könyvtár közösségi tér is, az intézményhez kötődő kiscsoportok számára a közösségi élet megélésének színtere. A könyvtár szellemiségéhez közelálló civil szervezetek számára együttműködési megállapodás, vagy szerződés keretében a programok helyszínét biztosítja.

A fenti stratégiai célok a GVKIK mindennapjaiba szervesen beépültek, a működés során a különböző korosztályok számára kínálunk szolgáltatásokat oly módon, hogy minél inkább kiaknázzuk a digitális kor nyújtotta előnyöket. Módszereinkben igyekszünk innovatívak lenni, és a hagyományos szolgáltatások népszerűsítésében is felhasználjuk a modern technika vívmányait. Célunk ezzel kettős: egyfelől kihasználjuk a digitalizált kor nyújtotta eszközök előnyeit, a web2.0 lehetőségeket, másrészt igyekszünk az olvasók, látogatók digitális kompetenciáját is növelni. Írásomban különböző munkafolyamatokon, illetve nagyobb projekteken

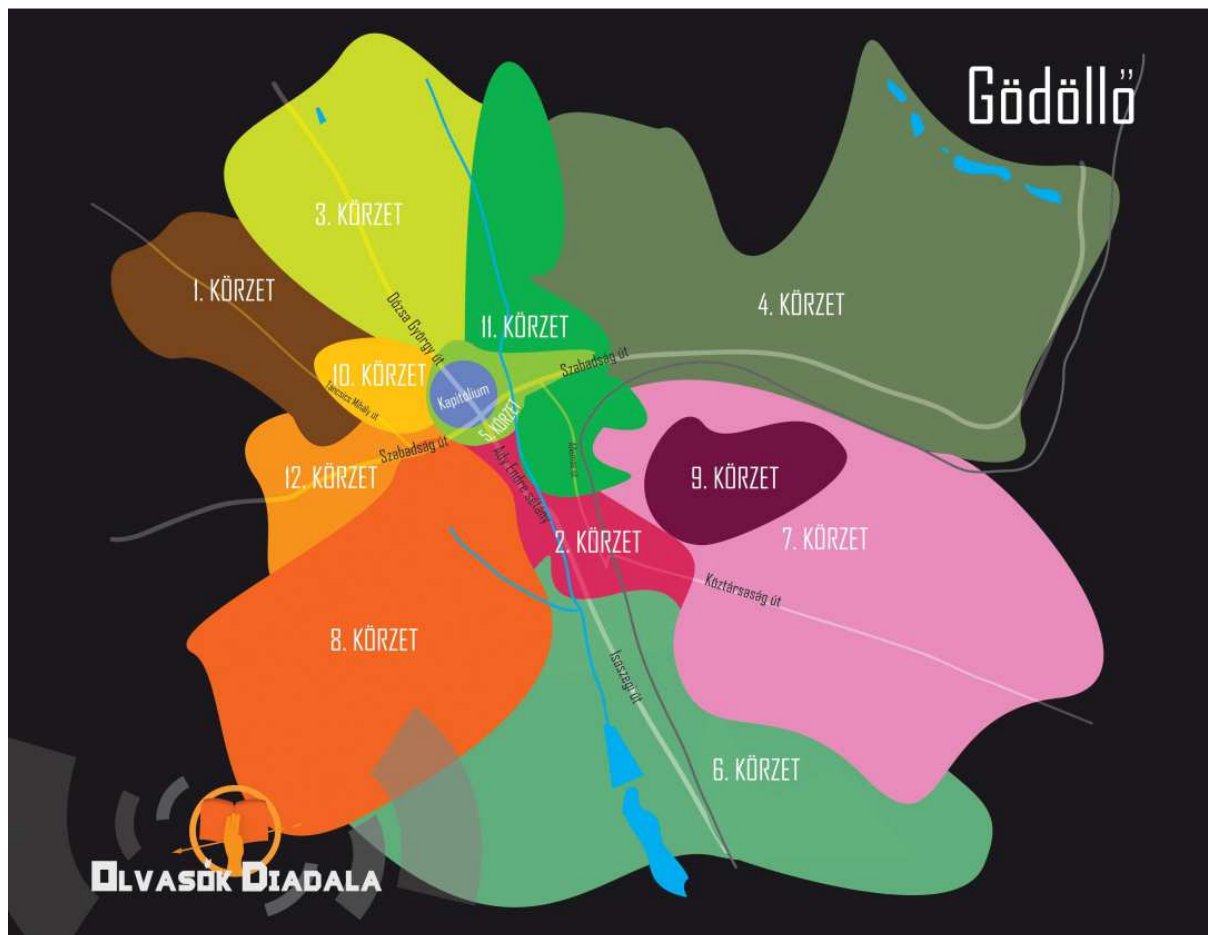
keresztül mutatom be, milyen módon igyekszik a Gödöllői Városi Könyvtár elérhetővé tenni a tanulás, olvasás, információszerzés lehetőségeit a különböző korosztályoknak, és hogyan használjuk a web2.0 eszközöket céljaink elérésében.

Olvasásfejlesztés – Olvasók diadala

Noha a GVKIK minden korcsoportban végez olvasásfejlesztési tevékenységet, az általános és középiskolás csoportokra kiemelt hangsúlyt fektet. Könyvtári órákat, ismeretterjesztő előadásokat, kulturális programokat, szakköröket, író-olvasó találkozókat szervez a gyerekkönyvtár számára, és évente olvasóvetélkedőket. Ezek sikere mindig nagy, a korábbi évek alatt kialakult partneri kapcsolatoknak köszönhetően, az iskolák, pedagógusok hasznos partnerei a GVKIK munkatársainak.

2015-ben egy több hónapon át tartó olvasóvetélkedőt szerveztünk 12–17 éves fiatalok számára. Célunk az volt, hogy ennek a korosztálynak oly módon kínáljunk olvasnivalót és játékot, hogy közben fejlesszük a digitális, kulturális kompetenciájukat, növeljük kreativitásukat és kifejezőképességüket, valamint segítsük őket az önálló tanulás elsajátításában. A komplex célok mellett további lényeges szempont volt a projekt fenntarthatósága, az utóélete, ennek kapcsán a disszeminációja, a módszer ismertetése széles körben.

Gödöllőn 2015-ben a Művészetek Kertje tematikus év programjához csatlakozott a projektünk, ez adta az ötletet a könyvtáros csapatnak, hogy a vetélkedő egyes elemei kötődjenek a természethez. Így végül egy olyan játék jött létre, ahol a feladatokat a versenyzők némi természetjárás, túrázás után tudták csak megszerezni. A játék kerettörténetét *Suzanne Collins: Éhezők viadala* c. regénye adta, mely az érintett korosztály körében nagy népszerűségnek örvendett. Gödöllőt felosztottuk 12 körzetre és minden területen kiválasztottunk egy turisztikai, vagy természeti látványosságot, pl. Szerelmesek fája az Egyetemi Arborétumban, Szabadtéri színpad az Alsóparkban. A területről egy információs táblát készítettünk és egy QR kódot is elhelyeztünk rajta, melyet beolvastva a fiatalok hozzájuthattak a feladathoz (2. ábra). Az izgalmat fokozta, hogy a pontos helyszínt nem ismerték, egy térképet és GPS koordinátákat kaptak, ami alapján meg kellett keresniük a táblákat.



1. ábra Az Olvasók Diadalának virtuális térképe a 12 körzettel



2. ábra A 2. számú körzet információs táblája a gödöllői mászófánál (Chopin Zeneiskola, Alsópark)

A vetélkedő során a 3 fős fiatalokból álló csapatoknak a 12 helyszínről 12 könyvlistából kellett egy-egy könyvet választaniuk és azt elolvasniuk, majd megadott szempontok szerint feldolgozni. Összesen több mint 200 könyvet olvastak el és értékelték, majd ezeket feltöltötték az erre a célra kifejlesztett honlapra.

<http://www.gvik.hu/olvasokdiadala/>

Az 5 hónapon át tartó vetélkedő során voltak részeredmények, bizonyos feladatokat határidőre kellett teljesíteniük (3.–5. ábra). Az elolvasott könyvekhez tetszés szerint kreatív feladatot kellett készíteniük:

- Facebook-profilt készíteni az egyik regény szereplőjéről és ezt a profilt aktívan tartani a játék folyamán.
- Beöltözhetnek a csapattagok az olvasott regény hőseinek, erről fotót kellett feltölteniük a honlapra.

- Sms-ben lehetett összefoglalni a regény történetét, vagy
- videót tölthettek fel a körzet megtalálásáról.

A vetélkedő mindenben igyekezett az eredeti könyv vonásait megtartani, így egy látványos Nyitódiaállal kezdődött, melynek során a bőségszaru tartalmát megkapták a játékosok és részt vehettek egy igazi kiképzésen. A Kapitólium is megjelent, mint 13. körzet, aki határidőn belül teljesítette a feladatokat, eljuthatott a Kapitóliumba, azaz a könyvtárba, ahonnan már tetszés szerint választhatott olvasnivalót és további plusz pontokat szerezhettek. A játék vége egy győzedelmi körúttal zárult: a könyvtárosok egy limuzint béreltek és közösen végigjárták a helyszíneket és természetesen kiosztották a nyereményeket is.



3. ábra E. B. White: Malac a pácban regényéhez készült Facebook-oldal

Freaks / kreatív feladatok

Facebook link

Összefoglalás SMS-ben: Egy szomorú sorsú cigány fiú, Carlo kitorési próbálkozása a Párizs nevű gettóból bűnözőkkel, barátsággal, rendőrökkel, focival fűszerezve, a végén happy enddel.



4. ábra Bódis Kriszta: Carlo Párizsban főszereplőjéről készült fénykép

Porcelán hercegnők / élménylap

Szerelmem	Barátság	Erőszak	Izgalom	Mindennapi történet
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Varázslatos történet	Elgondolkodtató történet	Nevettem rajta	Sírtam rajta	Tetszett
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>

Azért volt jó olvasni, mert...

Mert megtudtam mikkel járnak különböző rákos betegségek, megtudtam milyen elveszíteni egy számunkra nagyon közel álló embert. Most már megértem azokat az embereket, akik ilyen betegségben szenvednek.

Lennék / nem lennék a regényben főhős, mert...

Nem lennék, mert nem tudom, hogy viselném szerelmem elvesztését, a rákot, és hogy a többi ember mennyi sajnálattal néz rám. Lennék, mert megtudhatom, milyen egy olyan kapcsolatot, amiről nem tudjuk meddig tart és minden pillanatát megélni.

Annak ajánlom, aki...

Aki erős idegzetű, szereti a romantikus regényeket. Aki szeret megható, kicsit depressziós, de szívhez szóló, kicsit siratós könyveket. Lányoknak ajánlom inkább.

Ne olvassa el, aki...

Nem akar szomorú, romantikus, szívszorító, való életben is gyakran megtörténhető történetről olvasni.

Porcelán hercegnők / kreatív feladatok

Facebook link

Összefoglalás SMS-ben: Augustus és Hazel komoly betegségekben szenvednek. Az egyik betegség a rák, amely gyógyítható. Valamint a szerelmemben. Augustus és Hazel sok komoly dolgon megy keresztül. Vajon sikerül legyőzniük betegségeiket?

5. ábra Élménylap, melyet minden könyvhöz el kellett készíteniük a csapatoknak

A játék során a könyvtár munkatársai igyekeztek minden eszközt felhasználni arra, hogy közel vigyék az olvasás élményét az adott korosztályhoz. Mivel a mai 12-17 éves kiskamasz, kamasz gyerekek már nemcsak beleszülettek a digitális technológiába, de tanulási, olvasási szokásaik is igazodnak a kommunikációs eszközök, az internet „mindenhatóságához” és gyorsaságához, meg kellett találnunk nekünk is azokat az eszközöket, melyek-

ben ők otthonosan mozognak. Azokat az eszközöket kellett a feladatok során használniuk, melyeket ők szórakozás céljából mindennap használnak: okostelefon, közösségi oldalak, videó megosztó oldalak stb. A játék és a versengés izgalma ugyanakkor hajtotta őket, hogy el is olvassák ezeket a könyveket, sőt kreatívan továbbgondolják, saját szavaikkal megfogalmazzák, újraértelmezzék és ajánlják azokat. A vetélkedés során kifejezetten

figyeltünk arra, hogy ne magányos játék legyen, közösségi alkalmakat szerveztünk, közös kirándulást és mindig arra ösztönöztük őket, hogy csapatban dolgozzanak.

Olvasásnépszerűsítés

A könyvtáros munka egyik fontos eleme az olvasásfejlesztés mellett az olvasás népszerűsítése. Míg a fejlesztési munka célzottan történik egy-egy kiemelt csoportra, addig a népszerűsítés egy általánosabb tevékenység, mely áthatja a mindennapi munkát és egyszerre nagyobb közönségnek is szól. Az egyik legújabb olvasás-népszerűsítési projekt a GVKIK-ban a Könyvsú-go interaktív könyvválasztó honlap felépítése és elindítása volt.

Ahogy azt az előző részben említettük, az Olvasók Diadala vetélkedő kitalálásakor az egyik fő szempont az volt, hogy a projekt disszeminációja, fenntarthatósága megoldható legyen. A vetélkedő során a fiatalok létrehoztak egy nagyon értékes

adatbázist, mely tartalmazta azt a több mint 200 könyvet, melyet elolvastak, értékelték, ajánlottak és feldolgoztak. A projekt minél szélesebb körben való megismertetése és az adatbázis további hasznosítása már 2016 feladata volt. A könyvtáros csapat egy fiataloknak szóló interaktív könyvválasztó honlapot épített fel az Olvasók Diadala adathalmazából Könyvsú-go névvel (6. ábra).

Az oldal egyszerűen használható, a bal oldali menüsor tartalmazza az ifjúsági könyvek műfaj szerinti besorolását, de nem a hagyományos módon. A könyvcímekből vett menüpontok a fiatalok érdeklődési körének megfelelő műfajokat kínálnak: az Alkonyat a misztikus romantikus könyveket, Az élet játéka a felnőtté válás történeteit tartalmazza és így tovább. A jobb oldali menüpontokon az olvasó kiválaszthatja, mely érzelmeket szeret egy könyvben: barátság, szerelem, izgalom, erőszak, humor stb. A besorolást az Olvasók diadala során feldolgozott értékelésekből állítottuk össze, kissé egyszerűsítve az adathalmazt.



6. ábra A könyvsú-go honlap nyitóoldala

A kapott találatokra klikkelve megjelenik a könyv leírása és a diákok részletes ajánlója.

A honlap nagy előnye, hogy maguk a fiatalok ajánlanak (vagy nem ajánlanak, ha nekik sem tetszett) olvasnivalót társaiknak. A honlap folyamatosan bővül önkéntes közösségi szolgálatot végző középiskolás diákok segítségével, de 2017 végére bárki számára elérhető lesz, hogy saját maga is bővíthesse az adatbázist.

Az Olvasók Diadala és a Könyvsú-go hihetetlen karriert fut be hazánkban. A játék pozitív visszhangra talált a szakmai sajtóban is, a 2016-os könyvtáros vándorgyűlésen előadásra kértek fel minket a digitális vetélkedőink bemutatása kapcsán. Az egrí *Bródy Sándor Megyei Könyvtár* az Olvasók Diadala játékot alapul véve indította el 2015 őszén a Nagy Könyves Beavatást. 2016-ban pedig a két könyvtár közös összefogásával országos méretűvé vált egy hasonló alapokon nyugvó, olvasásnépszerűsítő, digitális játék, hasonló címmel. Az országos játék során elolvasott könyvek adatai szintén a Könyvsú-go adatbázisát gyarapítják, így hamarosan közel 400 kötet lesz elérhető az oldalon.

Felnőtt olvasásfejlesztés

A GVKIK olvasásfejlesztési tevékenysége nem csak a fiatalabb korosztályra koncentrálódik, több, felnőtteknek szóló szolgáltatásunk is van. Az Olvasók Diadala kapcsán merült fel az igény a látogatókban egy olyan digitális vetélkedő megszervezésére, mely nem csak a fiatal korosztálynak szól. Így került sor a *10 kicsi pelikán* játéokra 2016-ban, melyen a gyerek, kamasz és felnőtt olvasók közösen vettek részt.

10 kicsi pelikán

A digitális, városismereti vetélkedő a tematikus évek programsorozatába illeszkedik, melyet 2016-ban valósítottunk meg Gödöllő várossá válásának 50. évfordulója alkalmából. Az alap elképzelés az volt, hogy olyan családi játékot szervezzünk, melynek során a vetélkedők új ismereteket szerezhetnek a régi Gödöllőről, valamint fejleszthetik digitális kompetenciájukat is. A múzeumi gyakorlatban elterjedt storytelling módszert kívántuk alkalmazni, vagyis a hagyományos, feladatok megoldásával járó vetélkedő helyett a történetmesélésre koncentráltunk, igyekeztünk a játékosokat minél inkább bevonni. A feladatok megoldásához szemé-

lyes élményeiket kellett felhasználniuk, nagyfokú kreativitást és interaktivitást kívánt tőlük a játék, melyben természetesen igen nagy segítségükre voltak a különböző digitális eszközök.

A végeredmény egy olyan változat lett, ami félúton van a szabadulós játékok és nyomozós vacsorák között, és ami a legfontosabb: a vetélkedő során a csoportok nemcsak különleges ismereteket szereztek városukról, hanem maguk is gyarapították, színesítették Gödöllő turisztikai, kulturális, gasztronómiai és helytörténeti palettáját.

A játék alapötlete az volt, hogy a csapatok a játék során fejtsék meg, vajon mit keres Gödöllő (és egyébként sok más hazai város) címerében a pelikán. A hivatalos válasz, miszerint a pelikán mint az önfeláldozás jelképe azért kerülhetett a város címerébe, mert Gödöllő régi református település, és a kicsinyeit vérével tápláló pelikán a 12. század óta a legkedveltebb Krisztus-szimbólumok egyike, elég unalmasan hangzik és nem elégtét ki minket. Írtunk egy legendát, melyben egy sokkal hihetőbb, meghatóbb és nem mellékesen, marketing szempontból sokkal eladhatóbb magyarázatot adtunk arra, miért van Gödöllő címerében a pelikán, és mit keres a város egyik legrégebbi épületének, a Hamvay-kúriának udvarán szobor képében.

A játékosok feladata a két hónapig tartó vetélkedő során az volt, hogy a legenda részleteit megszerezzék tőlünk, könyvtárosoktól. Ehhez tíz feladatot kellett megoldaniuk, melyek során például megtudhatták, hogy mely hazai és külföldi mozifilmek helyszínéül szolgált Gödöllő. (Hukkle, Au pair, Mata Hari, hogy csak párat említsünk). A filmekből kivágott részletek alapján fel kellett ismerni a helyszínt és lefotózniuk mai állapotukban, majd egy montázst készíteni és azt feltölteni a 10 kicsi pelikán honlapjára (7. ábra). A játék során kellett még gödöllői családfákat és hozzá tartozó címereket készíteni kézműves vagy digitális technikával, évtizedes szlogeneket feleleveníteni, vagy *Gödöllő like* címmel, videofilmet készíteni a csapattagok kedvenc helyeiről a városban. Ezen kívül volt még sport totó, interjúkészítés és éjszakai irodalmi túra is a palettán.

A legnépszerűbb feladatok egyike a gödöllői receptek megálmodása volt. A könyvtárosok azt kérték a csapatoktól, szabad asszociáció révén találjanak ki gödöllői ételeket, melyek alapanyaga, ízvilága, megjelenése köthető városunkhoz. Így született meg többek között a Gödöllői Dödölle, a Gödöllői Royal Pizza, a Pelikánfészek saláta, a

Besnyői bőségtál, a Pelikán kedvence harcsapaprikás, a gödöllői Sick cat koktél, az Ibolyakehely és számos gödöllői sütemény, torta. A csapatok a

recepteket nemcsak kitalálták, hanem a játék során megfőzték, lefényképezték és kóstolót is küldtek a zsűriző könyvtárosoknak (8. ábra).



7. ábra Fotomontázs Gödöllő filmes helyszíneiről



8. ábra A gödöllői Ibolya kehely

A játék lényege Gödöllő „ellegendásítása” volt, és ez nemcsak azt jelentette, hogy a tizedik feladat végére minden csapat megismerhette a gödöllői Pelikán igazi legendáját. A csapatoknak maguknak is kellett kitalálni a városunkhoz köthető legendákat és megírni őket. A kreativitás és fantázia nem ismert határokat, a játékosok lelkesen kutatták Gödöllő múlt- és jelenbeli furcsaságait, rejtélyeit, és írtak hozzá olyan történeteket, melyeket úgy véljük, a turistáknak fognak mesélni pár év múlva az idegenvezetők. A városunkba látogató külföldi és belföldi vendégek így megtudhatják majd, mi az oka annak, hogy Gödöllő főterén csak nagy ritkán szólal meg a békegong, hogy miért van az Erzsébet parkban napernyő Sisi kezében, vajon hány titkos emelete van a Királyi Várónak és titkos alagútja a Grassalkovich kastélynak. És persze az sem marad titokban, hogy a sikeres vizsga érdekében a gödöllői egyetemisták milyen rituálét végeznek, vagy hogy kik is azok a burrátok, és hol a bánatban van Gödöllőn a bánat fája.

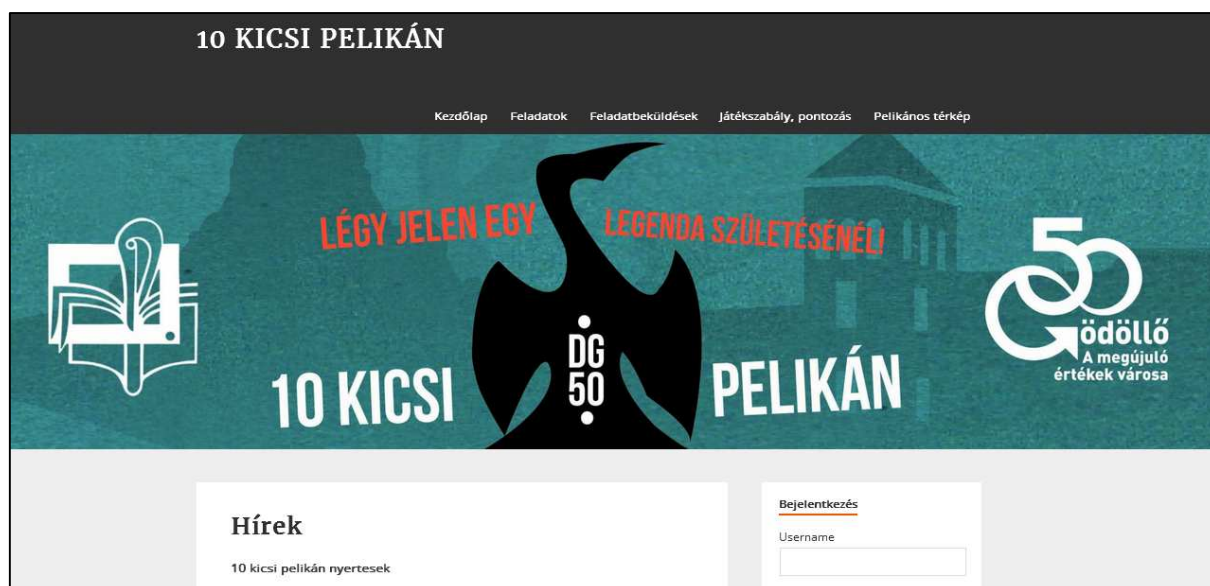
A fentiekből is látszik, hogy a vetélkedő során a játékosoknak sokrétű hozzáértést, képességet igénylő feladatokat kellett megoldaniuk, a kreativitás, kezűgyesség és a digitális jártasság nagyon fontos volt, és mi könyvtárosok minden segítséget megadtunk ehhez. A vetélkedőt még izgalmasabbá tette, hogy egy külön wordpress alapú honlapot hoztunk létre, ahova a csapatok folyamatosan töltötték fel megoldásaikat és így akár egymás ötleteiből is tudtak meríteni (9. ábra)
<http://www.gvik.hu/10kicsipelikan/>

A játékot 23 csapat kezdte el, végül 16 csapat tudta mind a 10 feladatot teljesíteni. Összesen 62 fő, ebből 34 gyerek ünnepelte velünk a végső győzelmet: a pelikán legendájának megismerését. Összesen 158 feladatot töltöttek fel a csapatok, a legtöbb megoldást a recepthoz, a legendához és a korabeli reklámszöveghez küldték be. A csapatok maguk kezelték a honlap felületét, mi moderálás után engedték ki az oldalra. A honlap alkalmas volt arra is, hogy az aktuális híreket, információkat közöljük a csapatokkal, illetve itt osztottuk meg a játék állását, a pontszámokat és a legendarészleteket is. A honlap azóta is él, és a rajta lévő digitalizált szöveges, hang-, videoanyag fontos helytörténeti jelentőséggel bír.

A vetélkedő utóéletéhez tartoznak a rólunk megjelent híradások és visszajelzések, az egyik internetes portál cikke az alábbi linken olvasható:
<http://librarius.hu/2016/06/21/mit-keres-godollo-cimereben-a-pelikan/>

Mindennapi munka

A felnőtt olvasás- és digitális kompetencia fejlesztése azonban nemcsak ilyen nagyszabású projekteken valósul meg intézményünkben, hanem a mindennapi munka során is. Az alábbiakban egy olyan olvasásnépszerűsítési projektünket mutatom be, mely a hagyományos és web2.0 eszközöket egyaránt felhasználja.



9. ábra A 10 kicsi pelikán honlap nyitóoldala

A projekt lényege, hogy minden hónapban más kiemelés hozunk létre a felnőtt könyvtári állományból. Ez azt jelenti, hogy bizonyos téma szerint kiválogatunk 30-50 könyvet és azokat egy külön szekrényen helyezük el olvasóink számára. A könyvek közé kakukktojásokat is teszünk, az egészet lefényképezzük és a Facebookon a GVKIK oldalán egy játékot indítunk vele.

Aki a leggyorsabban megtalálja a kakukktojást a képen, az kap egy pontot. A pontokat egész évben lehet gyűjteni és 3, illetve 5 pont után hosszabbíthatja, illetve kiválthatja ingyenes alap-, vagy emelt szintű olvasójegyét. A játék mellett a fénykép megosztása is reklámértékű és az olvasók élőben is találkozhatnak a kiemeléssel a könyvtárban. Ezeket a kiemeléseket nagyon szeretik, igyekezünk különböző érdeklődésű és korú embereknek is megfelelő válogatásokat kigyűjteni, így volt már orosz irodalom, csaláregények, erotikus könyvek, betiltott könyvek, megfilmesített regények, kék borítójú kötetek és még sok más csoportosítás. A könyveket kivétel nélkül a szépirodalmi állományból gyűjt-

jük ki, ezzel is igyekszünk az adott részleg forgási statisztikáját növelni (10. ábra).

Élethosszig tartó tanulás – Ivetagr

A fenti példák a GVKIK hagyományos szolgáltatásaihoz kapcsolódtak, intézményünk második stratégiai célja azonban az információs szolgáltatások nyújtása. A GVKIK az elmúlt másfél évtizedben több nagyobb projektben részt vett, ami kifejezetten a digitális eszközökre épülő módszertanra épült. Ezek között volt európai uniós, több partnerrel zajló projekt és városismereti digitális vetélkedő is. Az alábbiakban az Ivetagr programot mutatom be, melyet a Leonardo da Vinci Lifelong Learning program keretében valósítottunk meg 2011–2012 között.

Az Ivetagr jelentése: Innovating Vocational Educational Training Applying Games Realities, magyarra fordítva: a szakképzés innovációja web 2.0 alapú játékokkal.



10. ábra Books index – könyvek tiltólistán

Innováció: fontos célkitűzés volt, hogy a szakképzést, nyelvoktatást megújító, innovatív módszert fejlesszünk ki a hagyományos, merev oktatási eszközök helyett. Ezért a projekt során a web 2.0 eszközöknek és az új szemléletnek volt a legnagyobb szerepe. Az ismeretek elsajátításának egyik leghatékonyabb módszere a játék, egyik legmodernebb eszköze a web 2.0. A projekt során a résztvevők elsősorban a közösségi médiákra épülő játékokban vettek részt, változatos feladatokat kellett megoldaniuk, és különböző elvárásokat teljesíteniük – egyfajta szerepjáték hőseként szintről szintre lépkedve teljesítették küldetésüket. Eközben az internet adta minden lehetőséget kihasználva sajátos ismeretekre tettek szert, amelyeket a későbbi álláskeresés során sikeresen tudnak hasznosítani.

Játszva tanulni: a játékban a célcsoport kizárólag aktívan tudott részt venni a hagyományos oktatási módszerek sokszor passzív, lineáris rendszerével ellentétben, ezáltal készségeik hosszantartóan kerülnek fejlesztésre. A játék módszertannal történő tanulás során nem megjegyezni és visszamondani kellett a tananyagot, hanem feladatokat megoldani, amelyekhez szükségük volt többek között problémamegoldó, analízis, értelmezési, emlékezői képességeikre is. Az elsajátított tudás értéke, értelme rögtön visszacsatolásra is került, vagyis azonnal érzékelhető volt számukra ennek jelentősége. A közösségi oldalak használatával kommunikálhattak másokkal, tanácsokat, segítséget kérhettek, más résztvevőket (követőket) is bevonhattak, ezáltal szociális készségeik is fejlődtek. A játék módszertanának megismerésére a projektben több érzékenyítő játékot is kifejlesztettek a mentorok, melynek során a játékosok megismerkedhettek a web 2.0 eszközök használatával, illetve a közösségi médiával. A játék minden esetben más és más volt, a játékosok igényeihez, egyéni érdeklődési területeihez lehetett szabni, mentor és játékos közösen alakította (11. ábra).

Kulcskompetenciák fejlesztése: a projekt célja az volt, hogy fejlesszük az elsődleges célcsoport (fiatal- és aktív korú mozgássérültek) azon készségeit, kompetenciáit, amelyekkel munkavállalási esélyeik nőnek, tehát a projekt során a munkavállaláshoz elengedhetetlen tudáshoz, ismeretekhez jutnak. Fontos eleme a projektnek, hogy egy nyelvi modul is beépítettünk, melynek során a résztvevők kezdő nyelvismeretre tehetnek szert. A célcsoportok játékosait mentorok segítették. A projekt kifejezetten az alábbi kompetenciák fejlesztését tűzte ki célul:

- Digitális kompetencia.
- A tanulás tanulása.
- Személyközi és interkulturális kompetencia.
- Anyanyelvi kommunikáció.
- Idegen nyelvi kommunikáció – ANGOL NYELVI MODUL.

A projekt része a „Pirospaprika Fantom Játék” (Chili Phantom Game), amely egy teljesen új oktatási metóduson alapuló, a közösségi médiákra kitalált nyelvtanuló módszertan. Magában foglal minden olyan tudnivalót, melyet az angol nyelv A1 szintjéhez el kell sajátítani. A játékosok száraz grammatikai feladatok és megerősítő foglalkozások nélkül, játszva, online tanulják a nyelvet.

Chili Phantom Game

A játék egy virtuális európai körúton alapul, melynek során a résztvevők egy titkos ügynök bőrébe bújva:

- angolul tanulnak (a cél az A1 szint elérése).
- Szórakoztatóan fedezik fel az európai országok egymástól eltérő sajátosságait.
- Megtanulják a közösségi oldalak használatát.
- A folyamatos számítógép-használat miatt fejlesztik digitális kompetenciáikat.

A játék koncepciója egy olyan angol tanfolyam, ahol folyamatosan szükség van a mesélő (tanár) jelenlétére. A tanulóknak létre kell hozniuk egy avatart a Facebookon, rendelkezniük kell Twitter, Youtube, Skype hozzáféréssel. A tanároknak létre kell hozniuk egy Super Agent 123 csoportot és egy angoltanár profilt a Facebookon. Minden játékost meg kell hívni ebbe a csoportba.

A lépések számozottak és egymás utáni sorrendben követendők. Minden fejezetben található egy szabadon választható rész, amit azok tudnak használni, akiknek van webkamerájuk. A csoport és tanár közti kommunikáció a Facebook csoportban zajlik angolul és magyarul is. A játékot lehet tanteremben, magánórán, vagy távoktatásban is használni. A nyelvi játék lépésről-lépésre megtervezett, de itt is adott némi mozgástér.

Kétféle feladattípus van a játék során: hagyományos munkalapok, tesztlapok, melyet e-mailen kapnak és a közösségi oldalakon való interaktív feladatok. Például youtube videofile megkeresése és meghallgatása, google maps-en egy helyszín megtalálása stb.

A játék néhány feladata egy példán bemutatva:

Első lépésként híres ügynökök, hősök közül válasszon ki valakit, akivel szívesen dolgozna együtt. Keressen róla egy jellegzetes videót, és a csoportban tegye közzé. Várok két tulajdonságot is, egy külsőt és egy belsőt, amely miatt őt választotta. Ezt írja a videó alá hozzászólásban, angolul is.

Éva Balla
Sírmos, szemfüles.

Pierce Brosnan as James Bond [Tribute]
www.youtube.com
You know the name... You know the number...
Montage of Pierce Brosnan's James Bond...
Please watch the video too

Eta Virág
Mysteries and Myths - M...
www.youtube.com

Tetszik · Hozzászólás · Bejegyzés követése · Megosztás · október 21., 12:46

2 ember látta

Eta Virág exotic and mysterious
szepember 21., 12:47 · Tetszik

Találkozás...

Zsuzsanna Földy
white and black

MEN IN BLACK 3 - Official Trailer - In
Theaters 5/25/12
www.youtube.com

Visit the official site:
<http://www.meninblack.com>

Tetszik · Hozzászólás · Levetkös · Megosztás · október 17., 11:13

Mindenki látta

Keressen híres mondásokat, idézeteket, közmondásokat, amelyek az Ön által megjelölt belső tulajdonságra jellemzők. Indítson szavazást (kérdést) az üzenőfalán: Melyik mondás jellemzi legjobban?

A fenti kérdés/szavazás azon felül, hogy a facebook egy új funkcióját mutatja meg a játékos számára, a játékmesternek is időt ad a következő feladatok kitalálására.

Sági Katalin
Melyik mondás jellemzi legjobban a bátor szót?

Bátraké a szerencse.

Bátor mint az oroszán.

Bátor mint az oroszán.

Inába szállt a bátorsága.

Nóra Seres
Melyik mondás jellemzi legjobban a kétszínűséget?

Az igazság fáj, ezért hazudunk.

Te nem kétszínű vagy, hanem egy egész színkáló.

Ha már kétszínű vagy legalább arra ügyelj, hogy az egyik szín jól álljon melled.

* Add an answer...

Tetszik · Hozzászólás · Bejegyzés követése · október 17., 11:13

3 ember látta

Gönczi Krisztina Éva
Szeríntek az általam talált szólások és közmondások közül melyik jellemzi legjobban a vakmerőséget?

Vakmerőség a bolondság szóc.

Vert hadak, vakmerő remények.

Csupa szerencsére támaszkodni vakmerőség.

2 további...

Tetszik · Hozzászólás · Bejegyzés követése · október 17., 11:13

Mindenki látta

11. ábra A játék néhány pillanata a Facebook közösségi oldalon

A játékot 6 szintre bontottuk, melyet számos kisebb egységre tagoltunk. Ezek mindegyike 2-4 fővárosban tartalmaz feladatokat, és egy angol kompetenciafelmérés után lehet továbbjutni a következő szintre. A teszt után kapják meg az információt a játékosok, mellyel a következő helyszínre jutnak.

1. fejezet

- Budapest - ABC, betűzés, színek, bemutatkozás, köszönés.
- Berlin - országok és nemzetiségek, present simple "be" pozitív, "wh" kérdések.
- Bécs - számok és telefonszámok, foglalkozások, present simple "be" negatív, igen/nem kérdések, válaszok.

2. fejezet

- Lisszabon - idő, árak, "mennyi", jegyvásárlás.
- Madrid - tárgyak és helyek a házon belül, "whose" és "where" kérdések, irányok.
- Valletta - napi rutin, present simple, "wh" kérdések.

3. fejezet

- Stockholm - személyleírás, iratok, számok és kor.
- Helsinki - személyes tárgyak, többes szám, ez – az.
- Koppenhága - melléknevek, ellentétek, "have got".

4. fejezet

- Dublin - szabadidő, present simple "ő".
- London - szabadidő, határozószók, tárgy, alany, névmás.

5. fejezet

- Tallin - present simple negatív.

- Ljubjana - szeret/nem szeret, tárgyak, hobbi, present simple kérdések, igen/nem kérdések és válaszok.

- Prága - helyek a városban, there is/there are, pozitív és negatív kérdések és válaszok.

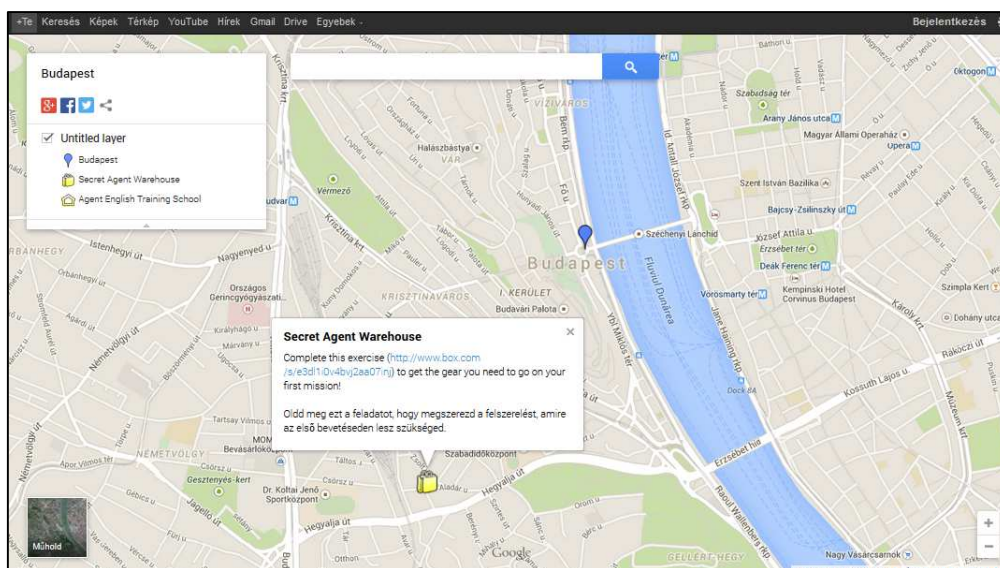
6. fejezet

- Párizs - határozott és határozatlan számnevek, mennyi?, melléknevek.
- Brüsszel - évek, múlt idő, past simple.
- Amszterdam - past simple pozitív, rendhagyó igék, "wh" kérdések.
- Róma - past simple negatív, igen/nem kérdések és rövid válaszok, kérdőszavak és formulák.

A posztokban gyakran olyan üzenetek találhatók, melyek tevékenységekkel kapcsolatosak. Ezeket magyarul ÉS angolul is elküldjük. A játékosok szempontjából fontos, hogy minél több angol szöveggel találkozzanak. Ahol az angol nyelv lesz az egyedüli, ott a nyelvnek annyira egyszerűnek kell lennie, hogy a játékosok fordítás nélkül is meg tudják érteni (12., 13. ábra).

Az alapvető nyelvi készségeket a következőképpen fejleszti a játék:

- Olvasás utáni értés: a feladatok, posztok két-nyelvűek, tesztlapok, feladatlapok segítségével.
- Kiejtés, hallás utáni szövegértés: videók segítségével.
- Írás: a tanulóknak rendszeresen posztolniuk kell a Facebookon és a Twitteren.
- Társalgás, beszéd: webkamera vagy Skype segítségével kommunikálhatnak egymással a tanár és a diákok.



12. ábra Feladat a Google maps oldalán



13. ábra Feladat a Youtube csatornán

A nyelvi játék teljes anyaga, a hozzá tartozó tesztlapokkal, oktatási segédanyagokkal és web2.0 feladatokkal elérhető a következő linken:

<http://www.gvik.hu/ivetagr>

Kiállítások

Gödöllőn 2011 óta a kulturális programokat tematika köré szervezik, melynek címéről *Gödöllő Város Képviselőtestülete* dönt. A GVKIK a kezdetektől részt vesz Gödöllő tematikus évhez kapcsolódó programtervezésében, két évben, egyéb programok mellett, kiállítással is csatlakozott az eseményhez. 2013-ban a Szecesszió Éve volt, 2014-ben az I. világháborúra emlékeztünk, és két nagyszabású kiállításunk *Szecessziós utazás a könyvtárban*, illetve *Ne félj babám, nem megyek világra...* címmel nyílt meg. A kiállítások során igyekeztünk újszerű eszközöket használni a hagyományos módszerek helyett, és a már említett storytelling szemléletet megvalósítani. Vagyis a kiállítási tárgyak bemutatása helyett a történetmesélésre koncentráltunk, illetve a látogatót részesévé tettük a kiállításnak. Ehhez személyes élményeket, interaktív játékokat kellett beépíteni, illetve a hagyományos egyérezékszerves felfogás helyett a hallás,

tapintás, szaglás és ízlelés funkciókat is bekapcsoltuk, melyben természetesen igen nagy segítségünkre voltak a különböző digitális eszközök.

A Szecessziós utazás kiállításnál ténylegesen is egy utazásra invitáltuk a látogatót, melynek során egy rejtvényt is meg kellett fejtenie. Míg végigjárta a hét állomást és érintőpanelek, számítógépes installációk segítségével megismerkedett a szecesszió könyvművészetre, tipográfiára, irodalomra, filmre, zenére, építészetre gyakorolt hatásával, és kipróbálhatott többféle, nem csak gyerekeknek érdekes játékot: tolimozaik, memóriakártya, fakockakirakó, megoldott 7 feladatot is. Az utolsó állomásra érkezve egy verstornyt kellett felépítenie: az egyes állomásokon megfejtésként beírt országnevek segítségével a fiókok egyik oldalán szereplő versszakok sorba állíthatók voltak, majd azokat elfordítva kijött az utolsó strófa is Babits Mihály *Messze, messze* című verséből, mely egy közkedvelt szecessziós témának, az utazásnak a legstílusosabb remekműve ebből a korszakból.

Az első világháborús kiállítás történetmesélésénél egy verbeli könyvtári eszközhöz folyamodtunk: álhírlapot írtunk *Gödöllői Harsona* címmel, melynek két számát jelentettük meg. Mivel a kiállítás

alapanyaga a gödöllőiek és a környéken élők személyes emléktárgyai, fotók, levelezőlapok, hadifogságban, fronton írt napló, vers, tábori újság, kitüntetések, tárgyi emlékek, térképek voltak, nagy kihívást jelentett, hogy miként tárjuk ezt úgy a látogatók elé, hogy átélhető legyen ezen keresztül a történelem. A hozzánk beérkezett dokumentumokat, illetve a századeleji sajtót és a korabeli hírlapokat is felhasználtuk a Harsonához, álhírekbe szőttük egy-egy katona csodálatos hazatérését, az otthon maradtak küzdelmeit, a tábori élet viszontagságait, vagy a hadifogság humoros pillanatait. Az álhírlap arra is szolgált, hogy a kiállítással kapcsolatos programokat is hirdessük, illetve a második számban az egyik rovat a kiállítást ismertette a nagyérdeművel. Az újságot korabeli fényképekkel, illusztrációkkal tettük színesebbé, szintén a hozzánk beérkezett anyagokból válogatva. Az újság hadi gasztronómia rovatában megírt háborús recept elkészítését a látogatók a könyvtárban videón tekinthették meg, az illusztrációként szolgáló eredeti tábori újságokba, levelekbe beleolvashattak és meghallgathatták az utódok visszaemlékezését felmenőikről, akik az újságcikkek szereplői voltak (14. ábra).

Marketing

A hagyományos és információs szolgáltatások tervezésében, fejlesztésében kulcsszerepet játszik intézményünkben a digitális eszközök használata. Mindezt hatékonyan támogatja a könyvtár grafikai megjelenése, az interneten és a közösségi oldalakon való szereplésünk, a partnerkapcsolataink, a reklámtevékenységünk és a médiaszereplésünk is. A GVKIK-ban külön munkacsoport foglalkozik a marketinggel, melynek feladata, hogy a lehető leghatékonyabban juttassa el üzeneteinket a látogatóinknak, illetve a szolgáltatások tervezésében, bevezetésében, felfrissítésében is tevékenyen részt vesz. A látogatókat célcsoportokra bontva vizsgálja, az olvasói elégedettség és igényfelmérés eredményeire építve tervezi éves munkáját, projektjeit. Kiemelt területként kezelte a marketing munkacsoportunk 2014–2015-ben a beiratkozás növekedését és ennek érdekében több projektet is indítottunk, melyek közül egy olyat választottam bemutatásra, mely kifejezetten a web2.0 lehetőségeit használja ki.



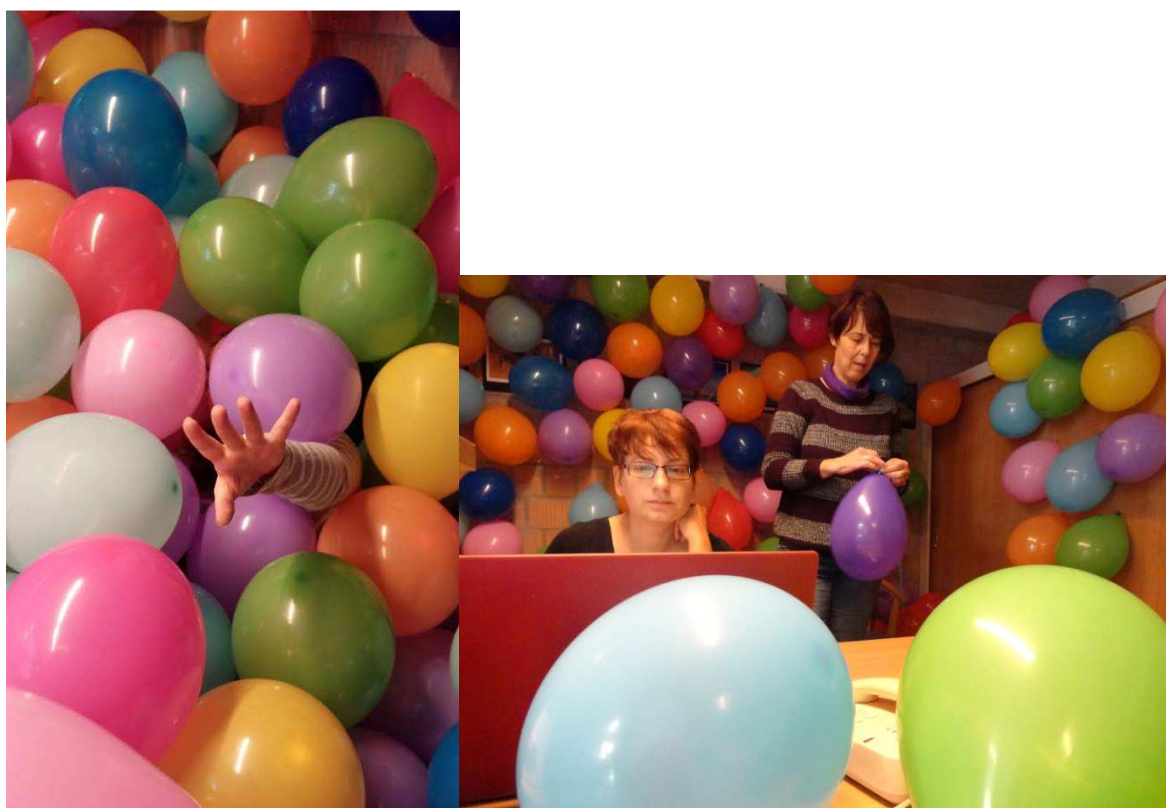
14. ábra Grenadírmars készítése – a könyvtár munkatársainak saját, korabeli videója

Szoríts ki a könyvtárból! Fújj egy lufit! – volt az akció neve, mely 2014 szeptemberében indult. A lényeg az volt, hogy minden egyes újonnan beérkezett olvasó után felfújtunk egy lufit a GVKIK egyik irodájában és az egyre szaporodó lufikról hétről-hétre feltöltöttünk egy fotót a Facebookra. A nyilvánosság így nyomon követhette a beiratkozók számának alakulását, a fotók viccesen ábrázolták azt, ahogy a könyvtárosokat lassan ellepik a lufik. A cél nem kifejezetten az volt, hogy az interneten keresztül csábítsuk beiratkozásra a tömegeket, hanem egyfajta figyelemfelkeltő akció, hogy a könyvtár egy szuper hely, ahol mindig történik valami érdekes. Az akciónak egyébként meglett az eredménye, a reklámtevékenységnek köszönhetően 2016-ban az elmúlt évek legmagasabb olvasói létszámát sikerült elérnünk (15. ábra).

A könyvtárak szerepe és helyzete átalakulóban van. Egyre inkább felértékelődik a közösségben betöltött funkciója, az élethosszig tartó tanulás, az olvasás- és digitális kompetencia fejlesztése terén végzett munkája. A társadalom igénye folyamatosan változik, és a könyvtárak csak akkor tudnak életképesek maradni, ha felkészülten és időben reagálnak a közösség igényeire, kihasználják azokat a lehetőségeket, amelyeket a digitális világ

nyújt számukra. A Gödöllői Városi Könyvtár célja, hogy a minőségmenedzsment következetes alkalmazásával, a minőség iránt elkötelezett szakemberi segítségével az élen járjon az innovatív módszerek bevezetésében, melynek végső célja nem más, mint a társadalom, az emberi jólét növekedése, a társadalmi integráció elősegítése és az életminőség javítása.

A könyvtárak szerepe és helyzete átalakulóban van. Egyre inkább felértékelődik a közösségben betöltött funkciója, az élethosszig tartó tanulás, az olvasás- és digitális kompetencia fejlesztése terén végzett munkája. A társadalom igénye folyamatosan változik, és a könyvtárak csak akkor tudnak életképesek maradni, ha felkészülten és időben reagálnak a közösség igényeire, kihasználják azokat a lehetőségeket, amelyeket a digitális világ nyújt számukra. A Gödöllői Városi Könyvtár célja, hogy a minőségmenedzsment következetes alkalmazásával, a minőség iránt elkötelezett szakemberi segítségével az élen járjon az innovatív módszerek bevezetésében, melynek végső célja nem más, mint a társadalom, az emberi jólét növekedése, a társadalmi integráció elősegítése és az életminőség javítása.



15. ábra Szoríts ki a könyvtárból! Fújj egy lufit! – kampány az új olvasókért

Hivatkozások

ISTÓK Anna: Több mint könyvtár – A Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ válasza a 21. század kihívásaira. Gödöllő, 2016.

http://www.gvkik.hu/uploaded_files/files/egy%C3%A9b/2016/T%C3%B6bb%20mint%20k%C3%B6nyvt%C3%A1r-1.pdf

letöltés ideje: 2017. április 27.

SÖRÉNY Edina: A könyvtári stratégia céljai 2014-2020, Eger, 2013.

http://mke.info.hu/konyvtarvilag/files/2013/08/A-k%C3%B6nyvt%C3%A1r-strat%C3%A9gia-c%C3%A9ljai-2014-2020_Soreny-Edina.pdf

letöltés ideje: 2017. május 3.

1997. évi CXL. törvény a muzeális intézményekről, a nyilvános könyvtári ellátásról és a közművelődésről

https://net.jogtar.hu/jr/gen/hjegy_doc.cgi?docid=99700140.tv

letöltés ideje: 2017. május 3.

Internetes oldalak:

<http://www.gvkik.hu/ivetagr>

<http://konyvsu-go.gvkik.hu/>

www.gvkik.hu/olvasokdiadala

<http://www.gvkik.hu/10kicsipelikan/>

[http://librarius.hu/2016/06/21/mit-keres-godollo-](http://librarius.hu/2016/06/21/mit-keres-godollo-cimereben-a-pelikan/)

[cimereben-a-pelikan/](http://librarius.hu/2016/06/21/mit-keres-godollo-cimereben-a-pelikan/)

http://www.gvkik.hu/konyvtarak_es_a_digitalis_kihivas_konferencia.html

Beérkezett: 2018. II. 23-án.



Istók Anna

a Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ könyvtárosa, a Minőségirányítási Tanács vezetője.

E-mail: istoka@gvkik.hu

E számunk megjelenését önkéntes munkájával segítette:

Berke Barnabásné
Burmeister Erzsébet
Dancs Szabolcs
Drótos László
Fonyó Istvánné
Hegyközi Ilona
Istók Anna
Koltay Tibor
Prokné Palik Mária