Magyarország Kormánya
Európai Unió
Európai Szociális Alap
BEFEKTETÉS A JÖVŐBE
SZÉCHENYI 2020

A digitális kompetencia fejlesztése a könyvtárakban

Módszertani kötetek 1.



Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek „Az én könyvtáram”
EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001

A digitális kompetencia fejlesztése a könyvtárakban

Szerkesztette Barátné dr. Hajdu Ágnes – dr. Béres Judit

Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár
Budapest
2019

A kötetben foglalt tanulmányokat lektorálta:
dr. Koltay Tibor

Szerzők:
Eszenyiné dr. Borbély Mária
Jávorka Brigitta
Márföldi István
Pataki Marianna Edit
dr. Varga Katalin

Angol fordítás:
dr. Horváth Péter

Korrektúra:
dr. Béres Judit

Felelős kiadó:
dr. Fodor Péter főigazgató
Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár

Tördelés, borítóterv, nyomdai munkák:
Kontraszt Plusz Kft., Pécs

© Szerzők, 2019
© Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár, 2019

ISBN 978-963-581-450-3

A kötet a Széchenyi 2020 Emberi Erőforrás Fejlesztési Operatív Program „Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek” című, EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001 kódszámú kiemelt projekt keretében megvalósuló „Az én könyvtáram” program kiadásában jelent meg.
További információk: www.azenkonyvtaram.hu

1. BEVEZETÉS

„Az én könyvtáram” projekt legfontosabb célkitűzései között szerepel, hogy a könyvtárak a köznevelést támogató szolgáltatásaik fejlesztése révén a 21. században is a tanulás, az oktatás nélkülözhetetlen háttérintézményei, információs bázisai legyenek. Fontosnak tartjuk elősegíteni, hogy a könyvtári rendszer jobb hatásfokkal szolgálja a minőségi oktatást, az olvasási, szövegértési és digitális kompetenciák fejlesztését, a hiteles információforrások megismerését. Ebből kifolyólag négy szakmai műhely keretein belül számos tanulmány született, amelyek útmutatása hozzájárulhat céljaink megvalósításához, a szemléletformáláshoz.

A jelen kötet a Digitális írástudás fejlesztésének támogatásával foglalkozó szakmai műhely (röviden Digitális írástudás műhely) munkáját ismerteti. A szakértők feladatai között szerepelt a digitális írástudás trendjeinek feltérképezése, innovatív módszertani tanulmányok írása, külföldi jó gyakorlatok gyűjtése és a naprakész szakirodalmi ajánlás összeállítása.

A műhely tagjai és az őket delegáló intézmények, szervezetek a következők voltak: Eszenyiné Borbély Mária (Országos Széchényi Könyvtár, Könyvtári Intézet), Jávorka Brigitta (Országos Széchényi Könyvtár, Könyvtári Intézet), Márföldi István (Magyar Olvasástársaság), Pataki Marianna Edit (Könyvtárostanárok Egyesülete), Varga Katalin (Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum).

1.1. SWOT-analízis

A szakmai műhely szakértői elemezték a digitális írástudás (információs műveltség) magyarországi helyzetét, és elkészítették a téma SWOT-analízisét. A problématerület összetettségét jelzi, hogy a SWOT-analízist strukturált szerkezetben lehetett és kellett elkészíteni, külön-külön feltárva a digitális írástudás egyes részterületeinek állapotát. Ezek a következők: • általános helyzetkép • könyvtáros digitális kompetenciák • digitális tartalomszolgáltatás a könyvtárakban • a közoktatás szereplőinek digitális írástudása.

1.1.1. Általános helyzetkép

Erősségek	**Gyengeségek**
• Erős elméleti, szakirodalmi háttér • Erős könyvtári háttér • Sok elkötelezett könyvtáros • Sok jó gyakorlat • Erős könyvtárosképző iskolák • A kutatásban erős hallgatók • A diákok magas szintű digitális írástudása (elsősorban technikai készségek) • A nemzetközi trendek szükségessé teszik a digitális fejlesztést	• Intézményi háttér hiánya • A politikai erők elköteleződésének hiánya • Az információs műveltség fogalma nem jelenik meg a tantervben • A diákok gyengék az információkeresésben, a válogatásban és az értékelésben • A tanárok gyenge digitális írástudása • A könyvtárosok digitális kompetenciáinak hiányosságai • A könyvtáros szakma gyenge társadalmi presztízse: a társadalom nem számol velük a terület szakértőiként
Lehetőségek	**Veszélyek**
• A nemzetközi szakirodalom iránti fokozott érdeklődés • Oktatási reformok • Digitális Oktatási Stratégia • Fejlődő könyvtárak, könyvtári projektek • A könyvtáros szakma társadalmi megbecsülésének erősítése • A lobbierő növelése: a politikai erők figyelmének a területre irányítása • Könyvtárosok és pedagógusok hatékonyabb és szorosabb együttműködése	• Mélyülő digitális szakadék • Gazdasági problémák • A közoktatás elkötelezettségének hiánya • A könyvtárosok motivációjának hiánya • A politikai erők elkötelezettségének hiánya • A könyvtárosképző iskolák folyamatosan veszítik el a státuszukat, egyre kevesebb a könyvtáros hallgató és több képzés nem indul

1.1.2. Könyvtáros digitális kompetenciák

Erősségek	Gyengeségek
• A magyar könyvtárosok a magyar és az EU-s diplomásokat meghaladó mértékben képesek az információt, információforrásokat kezelni (keresés, értékelés, rendezés, tárolás, felhasználás) • Kiterjedten és jellemzően a diplomásokat meghaladó mértékben gyakorolják az online kommunikáció valamilyen formáját • Rendelkeznek a tartalom-előállítás kompetenciájával • A fiatal korosztály tagjai nyitottak a számítógépes problémamegoldás különböző lehetőségei irányában, és használják is azokat	• Az életkor előrehaladtával egyre kevésbé nyitottak a változatos online kommunikációra • Tartalom-előállító tevékenységükben elsősorban a szövegszerkesztő és a prezentáció-készítő szoftver használata dominál • Idegenkednek az új platformok, fejlesztési környezetek használatától a tartalom-előállítás során • Bizonytalanok a szellemi tulajdon szerzői jogi kérdéseiben • Számítógépes problémamegoldásuk szegényes, jellemzően csak a kipróbált eszközökre, technikákra, szoftverekre támaszkodnak egy konkrét feladat megoldása során • Hiányosságok az informatikai biztonság, számítógépes adatvédelem területén
Lehetőségek	**Veszélyek**
• Létező és továbbfejleszthető keretrendszerek a könyvtáros digitális kompetencia valós állapotának felméréséhez, fejlesztéséhez • Már létező kutatási eredmények a könyvtárosok digitális kompetenciájáról • Projektek a könyvtárosok digitális kompetenciájának fejlesztésére • Kiterjedt kapcsolatrendszer és több évtizedes tapasztalat a lakosság digitális kompetencia-fejlesztése területén (e-Magyarország pontok, e-tanácsadók) • Törvényi kötelezettség (1997/140.) a digitális kompetenciafejlesztés támogatására	• Mélyülő digitális szakadék az egyes életkori csoportok között • A könyvtárosok motivációjának hiánya digitális kompetenciájuk fejlesztésére • A jó gyakorlatok hasznosulása nem válik széleskörűvé • A lakosság digitális kompetenciafejlesztésében a könyvtárosok nem kapnak kellő figyelmet és szerepet • A könyvtárosképzés nem elég dinamikusan fejlődik: elavult tanulmányok

1.1.3. Digitális tartalomszolgáltatás a könyvtárakban

Erősségek	Gyengeségek
• Nagyszámú magyar nyelvű adatbázis • Jelentős digitális archívum a könyvtárakban • Folyamatos digitalizálás a könyvtárakban (kulturális közmunka) • Növekszik a távhasználat • Meglévő tradicionális hírnév az információszolgáltatás terén • A könyvtáros szakma fokozott érdeklődése a téma iránt, releváns publikációk és konferenciák a témában	• Alacsony az archívumok ismertsége • Az ismert archívumokat pedig a köztudatban nem kötik össze a könyvtárakkal • Nincs közgyűjteményi tartalomra épülő tananyag • Sok könyvtár nem rendelkezik repozitórium-kezelő szoftverrel • Nincs egységes keresőrendszer • Kevés a digitalizáló szakember • Nincs digitális archivátor képzés • Nem alakult ki egységes mérési módszer a távhasználatra, így a statisztikák nem megbízhatóak • Nemzetközi szinten kevés digitális tartalom jelenik meg (pl. Europeanában) • A kiadókkal való együttműködés nem zökkenőmentes
Lehetőségek	**Veszélyek**
• Nagy a helyismereti dokumentumok utáni érdeklődés • Megszületett a Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia • Digitalizálási pályázatok • PR-eszközök használata az archívumok népszerűsítésére • e-tananyag fejlesztés • Az e-book kölcsönzés jogi hátterének és folyamatának kialakítása • Külföldi jó gyakorlatok implementálása	• Verseny az információszolgáltatásért • Alternatív archívumok létrejötte • Előtérbe kerül a nemzetközi tudástárak használata • Kulturális közmunka program megszűnése • Szerző jogi szabályozás hiányosságai

1.1.4. A közoktatás szereplőinek digitális írástudása

Erősségek	Gyengeségek
• a diákok és a tanárok többsége is nyitott a közgyűjtemények és könyvtárak által szolgáltatott tartalmak használatára • egyre több digitális írástudást fejlesztő feladat, projekt és témahét emeli a közoktatás színvonalát • sok, a közoktatás számára hasznos digitalizált tartalom érhető el	• egyre kevesebb informatika tanóra • az újdonságokat nem közvetíti a tananyag • elavult IT-eszközpark • a fejlesztésekre szánt források nem kerülnek be a közoktatásba • a tanárok egyéni digitális kompetenciájától és elszántságától függ, hogy mit közvetítenek a diákok felé • a minőségi információ és az etikus forráshasználat iránti igényesség egyre kisebb a diákok körében
Lehetőségek	**Veszélyek**
• a létező adatbázisokat, nyílt hozzáférésű tartalmakat egységes felületen szerepeltető, kereshető központi adatbázis kiépítése • kommunikáció erősítése a közgyűjtemények és a közoktatás szereplői között • tanárok ösztönzése digitális tananyagfejlesztésre együttműködésben a közgyűjteményekkel • a közgyűjtemények és a közkönyvtárak a közoktatás igényeihez igazodó, azt támogató szolgáltatásokat és adatbázisokat fejlesszenek	• a forráshiány lassan egy archaikus digitális világot közvetít a diákok számára, mialatt ez a terület fejlődik a legdinamikusabban • a minőségi információ helyett közösségi tartalmakat használnak a diákok • a közoktatás szereplőinek megkérdezése nélkül olyan adatbázisok keletkeznek, amelyeket nem ismernek és nem is használnak • a tanárok egyéni elszántságától és kezdeményezőkészségétől függ a digitális kompetenciák informatika órán kívüli fejlesztése

1.2. Problémafa és célfa

A SWOT-elemzésre épülő problémafa megalkotásakor fő problémaként azt lehetett definiálni, hogy érzékelhető lemaradások és hiányosságok vannak a magyarországi digitális írástudás, információs műveltség területén. Ez a fő probléma számos közbenső okra vezethető vissza. Nevesítve ezek a közgyűjteményi tartalomszolgáltatás nehézségei, a közoktatás hiányosságai, a könyvtári szerepvállalás gyengeségei a digitális írástudás fejlesztése területén, az általános gazdasági, társadalmi problémák, valamint a terület gyenge intézményesültsége, kormányzati képviseletének esetlegességei. Természetesen ezek a közbenső okok számos végső okból erednek.

A közgyűjteményi tartalomszolgáltatás gondjaihoz bizonyára nagymértékben hozzájárul, hogy az archívumok ismertsége alacsony, és nincsenek közgyűjteményi tartalomra épülő tananyagok, és más okok is kisebb-nagyobb mértékben.

A közoktatás hiányosságai nagy valószínűséggel visszavezethetők számos ok közül arra is, hogy kevés az informatika óra, a tanárok eltérő egyéni digitális kompetenciái határozzák meg, hogy mit közvetítenek, és csökken a diákok igénye a minőségi információ és az etikus forráshasználat iránt.

A könyvtárak viszonylag gyenge szerepvállalására a digitális írástudás fejlesztése terén többek között észszerű magyarázat lehet az is, hogy a könyvtárak kevés szerepet és figyelmet kapnak a lakosság digitális kompetenciafejlesztésében, a könyvtárosok nem eléggé motiváltak saját digitális kompetenciájuk fejlesztésére, és a már meglévő jó gyakorlatok sem válnak széles körben ismertté.

Az általános gazdasági, társadalmi problémák súlyosbodása is számos okra vezethető vissza, mint például a tanulás iránti igény általános csökkenése vagy a mélyülő digitális szakadék.

A terület gyenge intézményesültségének leginkább az lehet a magyarázata, hogy a politikai erők elköteleződése a digitális írástudás, információs műveltség fejlesztésére hazánkban mindig esetleges és időleges volt, kapcsolatuk a könyvtárral nem minden réteg számára egyértelmű.

„Az én könyvtáram” projekt keretében lehetőség nyílik arra, hogy a digitális írástudás problémafájából felépített célfa legfontosabb célkitűzései megvalósulhassanak. A legáltalánosabb cél az lehet, hogy a projekt sajátos eszközeivel járuljon hozzá a lemaradások és hiányosságok mérséklődéséhez a magyarországi digitális írástudás, információs műveltség területén. Mindez teljesíthető, ha sikerül elérnünk, hogy fejlődjön a közgyűjteményi tartalomszolgáltatás, mérséklődjenek a közoktatás hiányosságai, növekedjen a könyvtári szerepvállalás a digitális írástu-

dás fejlesztése terén, csökkenjenek a digitális szakadékok a különböző társadalmi csoportok között, és hatékony partnerkapcsolatok építésével eredményesebben lehessen kommunikálni a digitális írástudás fontosságát, növelve a digitális befogadásra való hajlandóságot.

A problémafa és a célfa teljes terjedelmében az alábbiakban tekinthető meg:

Problémafa

Fő probléma	Lemaradások és hiányosságok a magyarországi digitális írástudás, információs műveltség területén				
Közbenső okok	1. A közgyűjteményi tartalomszolgáltatás nehézségei	A közoktatás hiányosságai	A könyvtári szerepvállalás gyengeségei a digitális írástudás fejlesztése területén	Általános gazdasági, társadalmi problémák	A terület gyenge intézményesültsége, kormányzati képviseletének esetlegessége
Végső okok	1.1 Az archívumok ismertsége alacsony 1.2 Nincs közgyűjteményi tartalomra épülő tananyag 1.3 Repozitórium-kezelő szoftverek hiánya 1.4 Egységes keresőrendszer hiánya 1.5 Nincs digitális archivátor képzés, kevés a szakember 1.6 A távhasználatról készülő statisztikák nem megbízhatók 1.7 Nemzetközi szinten kevés digitális tartalom jelenik meg 1.8 Problémák a kiadókkal való együttműködésben	2.1. Kevés informatika óra 2.2. Elavult informatikai tananyag 2.3. Elavult számítógépes eszközpark 2.4. Nem megoldott a digitális kompetenciák más tanórákon történő fejlesztése 2.5. A tanárok eltérő egyéni digitális kompetenciái határozzák meg, hogy mit közvetítenek 2.6. Csökken a diákok igénye a minőségi információ és az etikus forráshasználat iránt 2.7. A diákok túlzott mértékben fordulnak a közösségi tartalmak felé	3.1. A könyvtáros szakma gyenge társadalmi presztízse 3.2. Nem tekintenek szakemberként a könyvtárosra 3.3. A könyvtárosok digitális kompetenciájának hiányosságai az egyes kompetencia területeken 3.4. A könyvtárosok digitális kompetenciájának anomáliái az egyes életkori csoportokban 3.5. A könyvtárosok motivációjának hiánya saját digitális kompetenciájuk fejlesztésére 3.6. A jó gyakorlatok nem válnak széles körben ismertté 3.7. A könyvtárak kevés szerepet és figyelmet kapnak a lakosság digitális kompetencia-fejlesztésében	4.1. Mélyülő digitális szakadék 4.2. Gazdasági problémák, megélhetési gondok 4.3. Az információs műveltség és általában a műveltség megszerzésének és birtoklásának presztízsvesztése 4.4. Általában csökken a tanulás iránti igény	5.1 Kormányzati intézményi háttér hiánya 5.2. A politikai erők elköteleződésének esetlegessége

Célfa

Általános cél	Lemaradások és hiányosságok mérséklése a magyarországi digitális írástudás, információs műveltség területén				
Közbenső cél	1. A közgyűjteményi tartalomszolgáltatás fejlesztése	A közoktatás hiányosságainak mérséklése	A könyvtári szerepvállalás erősítése a digitális írástudás fejlesztése területén	Általános gazdasági, társadalmi problémák mérséklése	A digitális írástudás fontosságának kommunikálása
Konkrét célok	1.1. A közgyűjteményi tartalmak ismertségének növelése 1.2. Közgyűjteményi tartalmak használtatása, a használat ösztönzése a közoktatásban 1.3. A tartalmak kezelését és ezek keresését biztosító számítógépes környezet fejlesztése 1.4. Digitális archivátor képzés, és/vagy könyvtáros továbbképzés a témában 1.5. Valós távhasználati statisztikai adatfelvétel kialakítása 1.6. Tájékoztatás a külföldön megjelenő digitális tartalmakról 1.7. Kapcsolatépítés a kiadókkal	2.1. A tanulók digitális kompetenciáinak fejlesztése könyvtári eszközökkel 2.2. Korszerű és élményalapú kompetenciafejlesztés a könyvtárakban 2.3. Technológia gazdag, inspiráló környezet megteremtése a könyvtárakban 2.4. A tanárok segítése digitális kompetenciáik fejlesztésében és szinten tartásában 2.5. A diákok igényének felkeltése a minőségi információ és az etikus forráshasználat iránt 2.6. A diákok ismereteinek növelése a közösségi tartalmak megbízhatóságáról, a tartalommegosztásról	3.1. A könyvtáros szakma társadalmi presztízsének növelése 3.2. A területen meglévő könyvtári jó gyakorlatok és tapasztalatok minél szélesebb körben történő megismertetése 3.3. A könyvtárosok digitális kompetenciájának célirányos fejlesztése, a hiányosságokra fókuszálva 3.4. A könyvtárosok digitális kompetenciájában meglévő életkori anomáliák felszámolása 3.5. A könyvtárosok motivációjának fokozása saját digitális kompetenciájuk fejlesztésére 3.6.Figyelemfelhívás a könyvtárak szerepére a lakosság digitális kompetenciafejlesztésében	4.1. Mélyülő digitális szakadék mérséklése könyvtári eszközökkel 4.2. Az információszegénység mérséklése 4.3. Az információs műveltség és általában a műveltség presztízsének növelése 4.4. A tanulás iránti igény ösztönzése	5.1 Kormányzati és civil partnerkapcsolatok építése

2. ÁLTALÁNOS MÓDSZERTANI JAVASLATOK

2.1. A DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS FEJLESZTÉSE PARTNERSÉGBEN – MÓDSZEREK

A közkönyvtárak feladatvállalása a lakosság és különösképpen a fiatalok digitális kompetenciáinak fejlesztésében ma világszerte aktuális téma. Ugyanakkor nagyon kevés közkönyvtár képes ezt a feladatot önállóan, partnerek nélkül magas szinten ellátni. A digitális készségek fejlesztésének elengedhetetlen feltétele az inspiráló, technológia-gazdag környezet, és természetesen a felkészült segítők megléte is. Ezt csak nagyon kevés könyvtár képes önerőből megoldani. Még ha adott is a korszerű technológiai környezet, akkor is fontos, hogy a tudás megosztásának, az együttműködésnek, az innovációnak, a kreativitásnak is teret adjanak a könyvtárak. E készségek is legalább annyira fontosak a 21. század munkavállalói és majdani munkavállalói számára, mint a digitális készségek megléte.

A nemzetközi közkönyvtári gyakorlatot áttekintve olyan példákat, módszereket igyekeztünk gyűjteni, amelyek az együttműködési lehetőségek sokszínűségére hívják fel a figyelmet ezen a területen. Az együttműködő partnerek köre sokszínű, többek között alapítványok, cégek, kormányok, önkéntesek, iskolák lehetnek a közkönyvtárak segítői a digitális készségek fejlesztése terén.

2.1.1. A digitális technikák tudatos használatának növelése és a digitális fogyasztók digitális alkotókká változtatása[1]

A FabLab Devon volt az első úgynevezett digitális gyártó laboratórium egy angliai közkönyvtárban. 2014 tavaszán nyílt az exeteri könyvtárban és egész Devon megyére kiterjedő tevékenységet végez. A FabLab PLUS mint második FabLab Devon site a Barnstaple Könyvtárban létesült 2017-ben.

A FabLab tulajdonképpen egy kisüzemi műhely, amely digitális gyártást is kínál. A FabLab célja, hogy széles körben tudatosítsa mindenkiben a digitális alkotó technikákat, folyamatokat és lehetőségeket. Ahhoz, hogy pozitív hatást és tartós előnyöket érhessenek el, a műhelyek és a tevékenységek minőségének inspirálónak és lelkesítőnek kell lennie. A tanulás, a nyílt forráskódú eszközök használata és a FabLab számára nyílt hozzáférés biztosítása révén lehetőség nyílik arra, hogy a digitális fogyasztókat digitális alkotókká változtassák. A FabLab

[1] FabLab Devon: http://www.fablabdevon.org/about-2/ [2018.12.27.]

Devon többek között digitális tanfolyamokat ajánl a nagyközönségnek, az iskoláknak és a vállalkozásoknak a FabLab laborban, Exeter könyvtárában, más könyvtárakban és a megye közép- és általános iskoláiban Devon-szerte.

Devonban jelentős a mikrovállalkozások száma (78 ezer vállalkozásból 65 ezer foglalkoztat kevesebb mint tíz embert), ami azt jelenti, hogy korlátozott a kutatási és fejlesztési kapacitásuk. A FabLab lehetőséget kínál az üzleti vállalkozások számára is, hogy hozzáférjenek az erőforrásokhoz és támogatáshoz, hogy költséghatékony módon új termékeket és szolgáltatásokat fejlesszenek ki.

A Fab Lab Devon ötvennél több önkéntessel dolgozik, így hetente öt napon keresztül nyitva áll a nyilvánosság számára, átlagosan heti 28 órában. Az önkéntesség a laborban a tanulásról, a tanításról és a többiek segítéséről szól. Azt kérik, hogy minden önkéntesük havonta 2-szer fél napra álljon rendelkezésre, és szívesen várják a mérnöki, művészeti és tervezési háttérrel rendelkező embereket.

A FabLab projektet a Devon Megyei Tanács, az ACE Bridge Challenge Fund, a Real Ideas Organization és a Digital Makers Fund (a Nesta és a Nominet Trust, az Autodesk együttműködésével működtetett) finanszírozzák. Az University of Exeter és az Exeter College is támogatja a FabLab-ot. A támogatással elismerték a FabLab lehetőségeit a helyi vállalkozások támogatása, valamint a digitális felfedezések gyermekek és fiatalok felé való közvetítése terén. Exeter könyvtárát a megyei tanács gazdasági bizottsága azért találta ideális helyszínnek a FabLab számára, mert az épületet 4,1 millió fontos átépítésen esett át, és kimagaslóan magas számú és változatos a látogatottsága (évente több mint 600 000 látogatás). A RIO azért fektetett a FabLab-ba, mivel elkötelezett a gyermekek és a fiatalok innovációjának, kreativitásának és vállalkozási hajlandóságának fejlesztése mellett.

A Barnstaple Könyvtárban létesített FabLab PLUS digitális alkotói és kreatív tereket, valamint egy mobil FabLab-ot fog tartalmazni, amelyek Észak-Devonban nyújtanak szolgáltatásokat. A FabLab PLUS támogatja a közösségeket a digitális műveltség, a kreativitás és a vállalkozói készségek kiterjesztése érdekében. Az FabLab PLUS számos mikroszámítógépet, internetes szenzorokat, lézeres vágót, vinilvágót, hőnyomást és 3D nyomtatókat kínál. A FabLab Devon-modellt Barnstaple-ben kibővítik az iMacs, az Adobe Creative Suite szoftverek, a film és a fényképezőgépek kreatív készletével. Az FabLab PLUS-ban lehetőség lesz a kreatív írásra és médiatartalmak létrehozására, beleértve a blogokat, képeket és rövid videókat is.

2.1.2. Iskolai osztály Top10[2]

Az nem újdonság, hogy a könyvtárak zenei vagy könyves havi TOP 10-es listákat tesznek közzé az interneten: az viszont már egyáltalán nem szokványos, ahogyan ezt a finn Kuopó város közkönyvtára teszi. Egy teljes iskolai osztályt vonnak be a havi listák kiválasztásába, bemutatásába és közzétételébe a város internetes oldalán. A tevékenység beépül az iskolai tantervbe, és magába foglalja a könyvtári ismeretek oktatását és az információ-visszakeresést is. Ez közelebb hozza a fiatal tanulókat a könyvtárhoz, megköveteli tőlük, hogy kritikusan elemezzék a választott szakirodalmat és zenét, és írásban fejtsék ki a véleményüket. A könyvtárosok egyértelműen azt tapasztalták, hogy a programban részt vevő diákok sokkal intenzívebben látogatják a könyvtárat, különösképpen a zenei gyűjteményt.

2.1.3. Tanulni és játszani[3]

A Pop Up Experimentarium egy dán könyvtári kísérlet egy mobil és egyben rugalmas tanulási környezet kialakítására az iskolák számára, amelyet a Vesthimmerlands-i könyvtárak fejlesztettek ki. Ez egy kísérlet, amely olyan alapvető kompetenciákról szól, mint a források kritikus használata és a médiahasználati készségek. A diákok kis laboratóriumokban dolgoznak, és iPad-ek segítségével próbálják megoldani a feladatokat.

A pop up szolgáltatás célja, hogy tematikus hetek alkalmával vagy más tanulási projektekben támogassa a tanítást és a tanulást. A tanulók a YouTube-on és más alkalmazásokat használva online kereséseket végeznek egy könyvtáros irányítása alatt. A keresések és a problémamegoldás során a tanulók megismerkednek a webes etika, a számítógépes zaklatás és a digitális lábnyomok problémáival is.

2.1.4. Menj programozni a helyi könyvtáradba[4]

2017 elején a Skót Könyvtári és Információs Tanács (SLIC – *Scottish Library and Information Council*) koordinálásában továbbképzést tartottak a közkönyvtárban dolgozó könyvtárosok számára. A továbbképzés témája az volt, hogy hogyan tartsanak programozási foglalkozásokat fiatalok számára. Napjainkban már

---

2 *Scandinavian Shortcuts. Finland. School Class Top10.* Scandinavian Library Quarterly, 41. (2008) 1.

3 *Scandinavian Shortcuts. DENMARK. Learn and play.* Scandinavian Library Quarterly, 48. (2015) 1-2.

4 *Scottish Library and Information Council. Code clubs:* https://scottishlibraries.org/projects/code-clubs/ [2018.12.27.]

minden skót közkönyvtári szolgáltatóhely működtet kód klubokat 9–11 éves gyerekek számára.

A számítógép-tudománynak lényegi eleme a programozási készség, amire egyre nagyobb igény van. Sok mai munkahely igényel bizonyos fokú kódolást, és ezeknek a készségeknek a kereslete csak nőni fog, ahogyan a technológia egyre inkább átszövi a társadalmat.

A Kód Klub projekt célja, hogy a fiatalokat szórakoztató formában és érdekes módon buzdítsa a programozási készségek megszerzésére. A játékközpontú megközelítés és az együttműködés érzését nyújtva a klubok lehetővé teszik a gyermekek számára a bizalom, az önbecsülés és a vezetői készségek fejlesztését is.

Kód klubok a közkönyvtárakban

A kód klubok heti egyórás alkalmak iskola után vagy hétvégén, és legalább 12 hét a teljes futamidejük. Néhány könyvtár már a nyári iskolai szünet ideje alatt is szervez kód klubokat. A végső cél az, hogy a kód klubok a skót közkönyvtárak által nyújtott szolgáltatások állandó részévé váljanak.

Ez a gondolat nagyon szorosan illeszkedik a skót közkönyvtári stratégia céljaihoz, melyek szerint a könyvtáraknak szerepet kell vállalniuk a tudományos, technológiai, mérnöki és matematikai (STEM) tevékenységek megvalósításában, hogy ilyen módon is támogassák a digitális befogadást és a gazdasági jólétet.

Kód klub képzés

A SLIC 31 skót közkönyvtárból több mint 150 könyvtárossal sajátíttatta el két programozási nyelv alapjait, a Scratch-t és a Pythont, speciális, egy napos képzések formájában. A képzések programját a SLIC a skót Kód Klubbal együttműködve állította össze. Ez egy jótékonysági szervezet, amely támogatja a 9–11 éves fiatalok számára szervezett kódoló klubokat.

A helyi önkormányzatoktól akár öt személy is részt vehetett a képzésen, ahol elsajátíthatták a saját kód klubjuk programjának megvalósításához szükséges alapvető készségeket. Jelenleg több mint 75 kód klub működik, s több mint 50 olyan hely van, amelyek csak a képzés után, a nyáron csatlakoztak a hálózathoz.

A projekt eredményei

Skócia-szerte kód klubok működnek a közkönyvtárakban, amelyeket a Skót Könyvtári és Információs Tanács kezdeményezésére alapítottak.

A könyvtárosok megszerezték az új készségeket – felkészültek arra, hogy támogassák a fiatalokat a digitális készségek fejlesztésében. A fiatalok számára komoly

lehetőség egy olyan befogadó és barátságos környezetben tanulni, ahol mindenki szívesen látja őket. Ez növeli az önbecsülésüket és végső soron a foglalkoztathatóságukat is. A kód klubokban részt vevő fiatalok a 12 hetes program elején és végén is rövid kérdőívet töltenek ki, hogy a program szervezői felmérjék, hogyan változott a számítógép-tudományról és a digitális technológiai szektorról alkotott véleményük.

Kód klub-finanszírozás

A Kód klub projekt a Scotland's Digital Xtra Fund támogatásával valósult meg. A Digital Xtra-t 2016-ban alapította a skót kormány. A projekt határozottan támogatja az alap kulcsfontosságú célkitűzéseit, növelve mind a számítástechnikával kapcsolatos tevékenységekben részt vevő fiatalok számát, mind pedig az ilyen jellegű szolgáltatást kínáló, Skóciában található helyszínek számát. Az alapot a Skills Development Scotland (SDS) irányítja és az SDS, ScotlandIS, Highlands and Islands Enterprise és Education Scotland partnerségben fejlesztette ki.

2.1.5. Hogyan fejleszthetik a könyvtárak a fiatalok digitális készségeit?[5]

A könyvtárak arra törekszenek, hogy segítsenek áthidalni a digitális szakadékot, és támogassák az ifjúság fejlesztését azzal, hogy a digitális készségek széles skáláját tanítják minden tanulónak.

Az iskolán kívül sok moldovai iskolásnak nehézségei vannak az új készségek gyakorlása és az új ismeretek megosztása terén. A moldovai közkönyvtárak modern színterekké válnak, amelyek lehetővé teszik a tanulók és mások számára is, hogy gyakorolják a készségeket és megosszák egymással a tanultakat. Az IREX Novateca projektje keretében a könyvtárak arra törekszenek, hogy a digitális készségek széles skáláját tanítsák meg minden érdeklődőnek – az idősebb korosztálynak, akik ismerkednek a számítógép használatával és a gyerekeknek, akik további technológiai készségeikre tesznek szert.

A gyerekek és a fiatalok alkotják a könyvtárak legnagyobb célcsoportját. A könyvtárak tökéletes helyet kínálnak a fiataloknak, hogy csapatmunkát végezzenek és fejlesszék a kritikai gondolkodási készségüket, miközben a tudásukat és a kreativitásukat megosztják másokkal.

---

[5] Laesecke, A.: *How can libraries empower youth with digital skills?* IREX: https://www.irex.org/success-story/how-can-libraries-empower-youth-digital-skills [2018.12.27.]

A digitális készségek megosztása az ifjúsági klubokon keresztül

Számos moldovai könyvtár élvezi az aktív ifjúsági önkéntesek adta lehetőségeket, akik informatikai foglalkozásokat tartanak és egyéb kapcsolódó tevékenységekre oktatják a gyermekeket. Például a Vorniceni falu Fiatal Animátor Klubja lehetőséget ad a gyerekeknek, hogy képzeletüket megvalósítsák a munkájukban. A klub a könyvtár egyik legaktívabb önkéntesének, a 20 éves Marcel Lazarevnek a kezdeményezése. Marcel lakberendezést, festészetet és fotózást tanul, így széles körű tapasztalattal rendelkezik a fejlett tervezési és animációs programok terén.

Az volt a vágya, hogy készítsen egy saját videót. Szüksége volt egy kreatív csapatra, amely segíthet neki abban, hogy megteremtse a karaktereket, a kontextust, és segítse a kamera használatában is. Nem sokkal ezután kiderült, hogy a közkönyvtáruk a Novateca programmal számítógépet kapott, ez adta a további motivációt.

Lazarev hetente kétszer tizenhárom klubtaggal találkozik a könyvtárban, hogy megossza velük tudását. Először a grafikai tervezés alapjaival ismerteti meg a gyerekeket. A diákok fejlett informatikai készségeket szereznek, megismerkednek a grafikai dizájn elemeivel, s fejlesztik kreativitásukat is. A klubtagok egy rövid videót készítettek együtt, amely bemutatta, amit megtanultak. A klub lehetőséget adott arra, hogy fény derüljön a gyerekekben megbúvó esetleges tehetségre, az egyetemi hallgató pedig megvalósíthatta a saját elképzeléseit.

A klubban a gyerekek olyan fejlettebb IT-készségekre tehettek szert, amelyeket az iskolában nem tanítanak nekik, de a könyvtár a támogatóknak köszönhetően megteremtette ennek a lehetőségét. Ez az ifjúsági alapú megközelítés arra ösztönzi a fiatalokat, hogy pozitív megoldásokat hozzanak létre saját közösségeiken belül.

Vorniceniben a könyvtár még extra pénzügyi támogatást is kapott az adományozóktól, hogy kreatív anyagokat vásárolhasson az animáció elkészítéséhez.

A moldovai Ifjúsági és Sportügyi Minisztérium az információhoz és a szolgáltatásokhoz való hozzáférést kiemelt területként határozta meg a 15–29 éves fiatalok számára, akik a moldovai népesség 24 százalékát teszik ki.

A Novateca 2015 óta dolgozik együtt a minisztériummal, hogy növelje az ifjúsági szerepvállalást és fokozza az információkhoz való hozzáférést. Arra törekszenek, hogy bővítsék és modernizálják a közkönyvtárak fiataloknak nyújtott szolgáltatásait.

A vorniceni klub példája azt mutatja, hogy a közkönyvtári források segíthetnek abban, hogy a távoli területeken élő fiatalok is hozzáférjenek a digitális készségekhez és információkhoz.

2.1.6. A FINNA segíti a médiahasználati készségek fejlesztését[6]

A finn Finna elnevezésű információkeresési felület és európai testvérszolgálata, az Europeana, az iskolai tanulókat és tanárokat fontos felhasználói csoportnak tekinti. Számos javaslat készült a Finna használatával kapcsolatban, amelyek egyike az iskolák számára kínál különböző átfogó, több tantárgyat is érintő témákban tanítási modelleket.

A Finn Nemzeti Könyvtár, amelynek feladata a szolgáltatás fejlesztése és fenntartása, részt vett az országos médiahasználati készség héten, s tananyagokat ajánlott fel a részt vevő szervezeteknek.[7]

A Finna és az Europeana közös kampányai közé tartozik a „szabad kulturális pihenés Európában" a Facebookon[8] és az Europeana karakterverseny, ahol a résztvevőket arra kérik, osszák meg ötleteiket, hogy például Vincent van Gogh mit szeretne ma mondani nekünk.[9]

2.1.7. *„Fotóhang"*

A Caroline Wang és Mary Ann Burris nevéhez köthető „Fotóhang" módszer az 1990-es évek óta terjedő etnográfiai módszer, mely a fotót használja párbeszéd kezdeményezésére a közösséget érintő kulturális kérdésekről, társadalmi problémákról. A módszert eredményesen használják az oktatásban, a hátrányos helyzetűek felzárkóztatásában, az egészségügy állapotának felmérésében, de a bevándorlók elégedettségmérésében is.

A módszer sokféleképpen alkalmazható; adott kultúra meghatározott területéről segít képet alkotni vizuális eszközökkel inspirált párbeszéd formájában, mely a felfedett problémák megoldására fókuszál. Annak ellenére, hogy nagyon népszerű módszer, viszonylag kevés tanulmány foglalkozik a kutatásmódszertani lehetőségeivel.

2.1.8. *Könyvtárhasználati szokások megismerésének vizuális-digitális módszere Kaliforniából*

Célja: Az újonnan beiratkozott, a tanulmányaikat elkezdő olvasók könyvtárhasználati szokásainak feltérképezése szolgáltatásbővítés céljából. A fiatalok által

---

6 The National Library Newsletter, (2014) 2. https://www.kansalliskirjasto.fi/en/services/system-platform-services/finna [2018.12.27.]

7 A digitális kulturális anyagok oktatási célokkal való újbóli felhasználásra és feldolgozásra a következő címen érhetőek el: http://kdk.fi/europeana/ [2018.12.27.]

8 https://www.facebook.com/kulttuuriamatkassa [2018.12.27.]

9 europeanahahmo.tumblr.com [2018.12.27.]

kedvelt szelfizés tudatos alkalmazása. Az olvasók bevonása a könyvtár világának megismerésébe, segíteni őket a helyük megtalálásában.

Módszere: Meghatározott tematikájú és számú kép készítésére ösztönözni a kisportok tagjait. A képeket meghatározott időpontig fel kell tölteni egy képmegosztó oldalra.
A képek ajánlott tematikája:

„Hol tanulok legszívesebben a könyvtárban?"

„Mely dokumentumok, adatbázisok használata jelenti a legnagyobb kihívást?"

„Hol érzem magam a legjobban, hol pihenek, hol töltöm el legszívesebben a szabadidőmet a könyvtáron belül?"

Ezt követően beszélgetnek a csoporttagok az elkészült képekről, s annak kapcsán megosztják a saját olvasói szokásaikat, valamint megfogalmazzák az információs igényüket is a könyvtár felé.

Mire használható ez a technika?

1. Erősségek és hiányosságok feltérképezésére
2. Párbeszéd kezdeményezésére
3. Javaslatok megfogalmazására
4. Közösségépítésére
5. A Z generációt egy általa gyakran használt technika és módszer felől közelíteni a könyvtárhoz, amiben kevésbé mozog otthonosan, mint a képek-szelfik világában.

A módszer hatása: A fenti programon részt vevő diákok nemcsak tanulmányaikhoz használták a könyvtárat, hanem elkezdték élettérként látni és használni a könyvtár tereit. A program erős közösségfejlesztő hatással bír.

2.1.9. *Információszerző olvasás: Kincskereső technika alkalmazása a jegyzetelésnél (3–12. évfolyam)*[10]

A módszer arról szól, hogyan taníthatjuk meg a kisiskolásoknak a helyes jegyzetelést, vagyis a megfelelő információ megtalálását egy szövegben, például egy enciklopédia szócikkében. A gyerekek hajlamosak rá, hogy szó szerint kimásoljanak hosszú szövegeket, ahelyett, hogy csak a kérdés szempontjából lényeges információkat írnák le. A módszer megtanítja először, hogy hogyan kell magát a kérdést elemezni, kulcsszavakkal kifejezni a lényegét. Ezután a szöveg pásztázásával

[10] Jansen, Barbara A.: *Reading for Information*: *The Trash-N-Treasure Method of Teaching Note-Taking* (Grades 3 - 12). http://big6.com/media/Jansen.ReadingforInformationTTnotetakingjansen.pdf [2018.12.27.]

megkeresteti azokat a mondatokat, amelyekben a kijelölt kulcsszavak előfordulnak. Minden megtalált mondatról el kell dönteni, hogy válasz-e a kérdésre vagy sem. Ha igen, akkor jegyzeteljük, ha nem, akkor eldobjuk.

A módszer a kalózok kincskereső technikáját használja példának: a szemetet félre kell söpörni, mert akadályoz a kincshez való eljutásban, a kincset viszont ki kell ásni és meg kell őrizni. Egyrészt hangsúlyt fektet arra, hogy megtanítsa a gyerekeknek, hogyan kell egy szövegben gyors, pásztázó olvasással megtalálni a lényeges részeket. Másrészt megtanítja a helyes jegyzetelést, a hivatkozás szükségességét, illetve azt, hogy mikor mire kell figyelni. Harmadrészt arra tanít, hogy hogyan kell egy szövegben megtalálni a nekünk szükséges információkat, és figyelmen kívül hagyni azt, ami a mi problémánk szempontjából lényegtelen. Csak azokat a szavakat írjuk ki, amelyek a válaszhoz hozzájárulnak. A technika sok gyakorlást igényel, de jól működik, könyvtárban jól alkalmazható.

2.1.10. *Organikus kertészkedés kutatási projekt*[11]

A kutatási projekt lényege, hogy a gyerekek növényt nevelnek, és a felnevelt palántához használati utasítást készítenek. Ezalatt a megfigyelés mellett minden olyan információt meg kell keresniük, ami a növénnyel kapcsolatos, és fontos ahhoz, hogy mások is tudjanak vele mit kezdeni. A végén el kell készíteniük a növény táblácskáját, amin minden fontos információ megtalálható.

A munkához tartozik egy feladatlap, amely lépésről lépésre végigvezeti a tanulót a folyamaton, a kérdések megfogalmazásától a végső táblácska elkészítéséig. Arra is van feladat, hogy hogyan küszöböljük ki a lényegtelen kérdéseket.

A feladat része három kutatási probléma megfogalmazása a növénnyel kapcsolatban, majd válasz keresése ezekre a megadott források segítségével. Mindegyik válasznál dokumentálni kell, hogy melyik forrásban találta, le kell írni annak pontos adatait, így a hivatkozással együtt jegyzetelni is megtanulnak.

A feladatlap arra is ad módot, hogy a gyerekek konkrét kérdésekre keressék a választ, illetve saját megfigyeléseiket is lejegyzeteljék. A végére pedig az összegyűjtött információt át kell válogatni, tömöríteni, hogy egy kis növényismertető táblácskán elférjen a lényeg.

---

11 *Organic Gardening Research Project.*
http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson_images/lesson804/worksheet.pdf
[2018.12.27.]

2.1.11. *Egy ijesztő pasas van a Google másik oldalán! Középiskolás diákok rajzban kifejezett elképzelései a Google-ról*[12]

Egy amerikai kutatás azt vizsgálta, hogy a tinédzsereknek milyen képük van a Google-ról. Egy délutáni iskolai könyvtári foglalkozás keretében arra kérték a tanulókat, hogy rajzolják le, szerintük hogyan működik a Google-kereső a háttérben. Rajzolni kellett vagy szavakkal leírni, amit gondolnak. Kb. 20 percük volt a rajzolásra, utána röviden elmondták, mi látható a képen. Ezután a résztvevők megbeszélték a látottakat, hogy kialakuljon egy biztos vélemény mindenkiben. A legtöbben megszemélyesítették a keresőszoftvert antropomorf tulajdonságokkal ruházva fel. Másoknál a számítógéphez köthető elemek, kábelek, antennák stb. jelentek meg a rajzokon. A Google megjelent mint ember, mint eszköz, mint kapcsolat, mint helyszín, mint interfész és mint kód. A rajzok azt mutatják, hogy a középiskolások fejében furcsa kép él a Google-ról, illetve az internetes keresőkről. Egy ilyenfajta felmérés segíthet a tanároknak abban, hogy koncentráltabban tervezzék meg a digitális írástudás, illetve az információkeresési készségek oktatását. Segítség lehet a szoftverfejlesztőknek is, hogy termékeiket transzparensebbé tegyék, hogy a fiatalok számára is jobban érthető legyen a tényleges működési elv. Ha a gyerekek jobban értenék a keresők működését, eredményesebben és hatékonyabban tudnának keresni.

2.1.12. *A keresés kutatása: Webkeresés a webkeresőkről*[13]

A projekt célja a webkeresők összehasonlítása. Csoportos feladat, vetélkedésre is jó lehet. A gyerekek feladata, hogy irányított kérdések és feladatok megoldásával megvizsgáljanak több keresőrobotot, majd az általuk legjobbnak ítéltet egy reklámkampány segítségével népszerűsítsék. Az irányított kérdések segítségével megtanulják, mi mindenre kell odafigyelni, hogyan lehet felfedezni a rejtett értékeket vagy hibákat. Ki kell próbálniuk a keresést is, ezzel észrevétlenül keresési technikákat is tanulnak. Végül pedig megtanulják, hogyan kell egy terméket reklámozni, vagyis a megszerzett információkat olyan céllal használni, hogy eladjunk vele valamit.

---

12 Kodama, Christie – St. Jean, Beth – Subramaniam, Mega – Taylor, Natalie: *There's a creepy guy on the other end at Google!: engaging middle school students in a drawing activity to elicit their mental models of Google.* Information Retrieval Journal, 20. (Oct2017) 5. 403–432. p.

13 Valenza, Joyce: *SearchQuest: A WebQuest About Search Tools.* https://www.rochester.k12.mi.us/hart-middle-school/pages/8287/searchquest [2018.12.27.]

2.1.13. *Irányított kutatás*[14]

Az irányított kutatás egy tanárok és/vagy könyvtárosok által gondosan megtervezett és felügyelt folyamat, amely végigvezeti a diákokat a tananyag mélyebb megismeréséhez szükséges kutatási feladatokon, megtanítva az önálló tanulás módszereit. A konstruktivista tanuláselméletre alapozva az a cél, hogy a tudást minél több forrásból szerezzék meg, és állítsák össze a saját céljaikra.

- A tanulók végig aktív résztvevők, reflektálnak minden megszerzett tapasztalatra.
- Az újabb ismereteket arra építik, amit előzőleg már elsajátítottak.
- Az irányítás segítségével fejlődik a magasabb rendű gondolkodási képesség és a kritikai gondolkodás.
- A fejlődés fokozatos.
- Figyelembe veszi, hogy a gyerekeknek eltérő a tanulási tempója.
- Fejleszti az együttműködve tanulás képességét.

Az információkeresési folyamat hét lépcsőben valósul meg: kezdeményezés, választás, kutatás, formálás, gyűjtés, bemutatás, értékelés.

- A tanár a könyvtárossal együttműködve felvet egy izgalmas problémát.
- A gyerekek a felvetésre válaszolva eldöntik, milyen kutatási feladatra van szükség, illetve az eddigi tudásuk alapján milyen információkat kell megszerezniük.
- A kiinduló kérdés és a kijelölt feladat alapján megfogalmazzák a konkrét kutatási kérdéseket.
- Miután tisztába kerülnek a kérdés minden elemével és dimenziójával, meghatározzák a kutatás fókuszát.
- A fókuszra koncentrálva összegyűjtik a szükséges információkat.
- A bemutatás során reflektálnak arra, hogy mit tanultak a keresés alatt.
- Az értékelés fázisában visszajelzést adnak a tanároknak a feladattal kapcsolatos érzéseikről.

A teljes folyamat során irányítani és segíteni kell őket.

2.2. Robotika a könyvtárban

A programozó, robotépítő könyvtári programok rendkívül népszerűek a nemzetközi könyvtári gyakorlatban. Szerencsére ma már a hazai oktatás is felfedezte

[14] Kuhltau, Carol – Todd, Ross: *Guided Inquiry.* https://icwc.wikispaces.com/file/view/Guided+Inquiry.doc [2018.12.27.]

ezt a területet, és néhány könyvtárban is megjelentek a programozással kapcsolatos foglalkozások, jó gyakorlatok. A gyerekek számára természetes, hogy számítógépet, tabletet, okostelefont használnak. Ezek a programok lehetőséget adnak számukra, hogy olyan módon tanulják meg azokat használni, ami egész életükre pozitív hatással lesz.

Az első program a robotika és a programozás terén különböző előismeretekkel rendelkező gyermekek számára differenciált feladatokkal teszi értékessé a foglalkozásokon töltött időt.

2.2.1. *Kids LEGO Robotics Club (The Westport Library)*

A legkisebbek a LEGO StoryStarter elemek felhasználásával jeleneteket alkothatnak, ezeket tablettel, okostelefonnal rögzíthetik, a történetet sorba rendezhetik, és digitális történetté fűzhetik össze. Meséket, filmeket tervezhetnek, melyeket feliratokkal és narrációval láthatnak el. Ez a gyakorlat kiváló eszköz a szövegértési, szövegalkotási képesség fejlesztésére. A programban a könyvtáros ajánl olvasmányokat feldolgozásra, a gyerekek döntik el, mit választanak. Miközben felépítik a történetet, behatóan megismerik az olvasmányokat. Ez a módszer akár arra is alkalmas lehet, hogy a későbbiekben a kötelező olvasmányokat izgalmas feladattá változtassák a gyerekek számára.

A következő szint a LEGO WeDo 2.0 szint, amelyben a gyerekek a modern programozás alapjaival, a tervezés, megvalósítás, tesztelés folyamatával ismerkedhetnek meg. A LEGO WeDo 2.0 lehetővé teszi, hogy több tudományterületen is játszva tanulják a programozást. A 280 építőelemből álló alapkészletből a gyerekek tetszés szerinti, illetve a kitűzött feladatok ellátására alkalmas robotokat készíthetnek, amelyek programozását asztali gépeken Windows-zal vagy mobil eszközökön Androiddal is elvégezhetik. A vezérlőszoftver írását a gyerekek továbbra is vizuális módon, akár otthon is elvégezhetik. A könyvtár ebben az esetben inkább kipróbálási helyszín a programok működésének ellenőrzéséhez.

A legmagasabb szint a LEGO MINDSTORMS EV3 szint, amely összetett programozási feladatok végrehajtására készíti fel a gyerekeket. A foglalkozásokon 2-3 fős csoportokban dolgoznak, felfedezhetik, megismerhetik a csapatmunka fontosságát, az abban rejlő lehetőségeket, miközben élvezhetik a játék örömét. A könyvtár azon kívül, hogy helyszínt biztosít a programoknak, a résztvevőket rendszeresen ellátja programozási házi feladatokkal is, amihez bőséges szakirodalmat mellékel.

2.2.2. *The BiBli Robot (Longmont Public Library)*

Az ötlet nem új, kutatások kimutatták, hogy az autizmussal élő gyermekek kevésbé félnek a robotoktól, a gépektől, mint társaik. Ezért gyakran könnyebb őket irányítani és könnyebben fogadják el a segítséget, a javaslatokat a robot segítőktől, mint az emberektől. A program keretében a gyerekek utasításokat adhatnak és utasításokat kapnak a robotoktól. A gyerekek biztonságban érzik magukat, ha egy robottal beszélnek, így a robotot működtető könyvtárosok is könnyebben léphetnek kapcsolatba a gyerekekkel.

A BiBli a Longmont könyvtárban zajló mintaprogram, de más könyvtárak számára is szeretnének egy működő modellt létrehozni a szokatlan partnerkapcsolatok létrehozásával, és kiterjeszteni szolgáltatásainkat az autizmussal élő gyerekek felé. "Mindenki szeretne egy barátságos és elkötelezett könyvtárat a hátrányos helyzetű gyerekeknek".

2.3. Játékok a könyvtárban

A szolgáltatók és köztük a könyvtár is hajlamos a játékokat komolytalan, gyerekes dolgokként kezelni, amelyekre nem kell, nem érdemes komolyabb figyelmet fordítani. A játékok azonban egyre nagyobb szerepet játszanak, nem csak a gyerekek, de a felnőttek életében is. Az okostelefonok korában már bárhol, bármikor játszhatunk. Nem kell azonban, hogy a kulturális intézmények úgy tekintsenek erre a trendre mint vetélytársra, amely komoly elszívó erőt jelent a közönségükkel kapcsolatban. Megfelelő ötletekkel és innovatív megoldásokkal a játékok lehetnek azok, amelyek behívják a látogatókat.

Gondoljunk csak például a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár T.E.S.L.A. projektjére! Az online és offline játék kulcsszavai a következők voltak: drámajáték, tudósok élete, programozás, képregény, kísérletek, robotika. A kezdeményezés során a játékosoknak lehetőségük volt olvasni, történetet írni, kvízfeladatokban és különböző találkozókon részt venni. A továbbiakban álljon itt néhány külföldi példa is, amelyekből inspirációt meríthetünk.

2.3.1. Társasjátékokkal az információs műveltségért[15]

Mivel a digitális kompetencia nemcsak az eszközhasználatról szól, hanem az információ kezeléséről és a kritikai gondolkodásról is, így nem hagyományos mó-

[15] Mayer, Brian: *Libraries got game: aligned learning through modern board games.* Chicago : ALA, 2010.

don a fejlesztése digitális környezeten kívül is történhet. Nem is beszélve arról, hogy a számítógépes játékok esetében gyakran elvész az igazi interaktivitás és a közös munka érzése, amely hozzáadott érték lehet.

A hagyományos társasjátékokkal való játék során életszerű döntési helyzetekkel találkozhatunk. Egy jól megválasztott játék esetén például a gyerekek kellően átérezhetik az információk felhasználásának etikai súlyát, és biztonságos környezetben kísérletezhetnek annak következményeivel. Egy komplexebb játék az információk egész hálóját tartalmazza, ahol a játékosoknak szövegesen megírt, vizuálisan megjelenített és a többiek által szóban elmondott adatokból kell összeraknia és kiválogatnia a számukra hasznos elemeket. Vagyis játék közben ugyanazok a kompetenciák kerülnek használatba, mint egy tudományos kutatás során. Jó magyar példa erre a *Nyomozó Budapesten* elnevezésű társasjáték, amelyben ikonikus fővárosi helyszíneket kell végigjárnunk a táblán ahhoz, hogy információkat szerezzünk egy bűnténnyel kapcsolatban. Az esetek nagy százalékában azonban a nyomok rossz irányba visznek, sőt, néha teljesen értékelhetetlenek.

A Magyarországon is nagyon népszerű *Ticket to Ride*-ot az általános iskola felső tagozatának fejlesztésére ajánlják. A játék eredeti verziójában az USA térképén kell vasútvonalakat kiépíteni egyik városból a másikba, de az újabb verziók szinte már az egész világtérképet lefedik. Azon túl, hogy a földrajzi tudás fejlesztésére rendkívül alkalmas, mivel a játékmenet rendkívül gyorsan pörög, arra kényszeríti a játékosokat, hogy az újabb információk birtokában újra és újra átgondolják a stratégiáikat, és a döntéseiket gyorsan, az új körülményekhez alkalmazkodva hozzák meg, legyenek rugalmasak.

A középiskolásoknak ajánlott az *1960: The Making of the President* kétszemélyes játék. Tematikájában az 1960-as választásokat idézi meg, amely John F. Kennedy és Richard Nixon között dőlt el. A játékosoknak meg kell találnia az egyensúlyt a napi kérdések, a regionális reklám és a kampány között, miközben annyi negatív hatást próbálnak elkerülni, amennyit csak tudnak. A játék során nemcsak az USA választási rendszerét értik majd meg, hanem mélyebb ismereteket szereznek gazdasági, polgárjogi és nemzetbiztonsági kérdésekben is. Ez adja meg számukra a lehetőséget, hogy jobban átlássák a politikai információk terjedését, illetve az ország aktuálpolitikai helyzetét. Bár a téma a magyar gyerekek számára érdektelen lehet, ez nem jelenti azt, hogy a hazai könyvtárosoknak nem lenne mihez nyúlnia: néhány éve jelent meg a *Pesti srácok* című társasjáték, amely az ’56-os forradalom történéseit jeleníti meg, és amely hasonló eredményeket érhet el a gyerekeknél.

2.3.2. Tanulj szöveget szerkeszteni játékkal[16]

A gamification, vagyis játékosítás az egyik módja annak, hogy érdekessé tegyük a folyamatainkat. Ahogy a játékok bevonása az életünkben, ez is több szinten történhet meg: néha egészen komoly webfelületet alakítunk ki egy jól átgondolt folyamathoz, máskor viszont csak felhasználjuk mások jó termékeit, hogy elérjük vele a céljainkat. Ilyen jó eszköz lehet például a *Ribbon Hero* és annak folytatása, a *Ribbon Hero 2: Clippy's Second Chance* című játék.

Mindkét program a Microsoft ingyenesen letölthető terméke, amelyek célja az Office 2007 és 2010 használatának megtanítása. Az alapjáték négy kihívást tartalmaz (szövegszerkesztés, weboldal dizájn, művészi prezentáció, gyors teszt), amelyet bármilyen sorrendben teljesíthetünk, de csak a rendelkezésre álló pontok felét kaphatjuk meg így. A pontok másik fele abban az esetben érkezik meg, ha a tanult funkciókat utána a gyakorlatban alkalmazzuk a játékon kívül az Office programokban. A feladatok teljesítése során mintadokumentumokban zajlik a szerkesztés.

A játék második része az elsőnél sokkal több játékos elemet és sokkal színesebb vizuális megjelenítést tár elénk, összesen hat pályával, amelyek teljesítése kb. 40 perc. A játékban megjelenik Gem Géza (eredeti nevén Clippy), az Office súgó egykori ikonikus alakja, a gemkapocs, amely '97 és 2003 között a telepítés után végigmagyarázta a funkciókat. A kerettörténet szerint részmunkaidős állást keres, és segítségre van szüksége az önéletrajz elkészítésében. Valahogy azonban bekerül egy időgépbe, és egymás után több különböző korszakban is felbukkan: így játszódik a játék a középkorban, az ókori Egyiptomban, az 1960-as években, az ókori Görögországban, a reneszánsz korában és a jövőben is. A különböző korszakokban, vagyis a különböző pályák teljesítése során szöveges dokumentumokat kell szerkesztenünk, képeket és grafikonokat beillesztenünk, valamint egyéb gyakori Office funkciókat használnunk.

A Microsoft Office csomag termékei a leggyakrabban használt szerkesztők a gépeken, amelyek megtanulása nagyon fontos a gyerekek számára. A sablonos feladatok helyett pedig itt a lehetőség, hogy ezt játékos formában tanítsuk meg nekik.

---

[16] Chou, Yu-kai: *Gamification in Education: Top 10 Gamification Case Studies that will Change our Future*. http://yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/ [2018.01.01.]

2.3.3. Néha egy egyszerű flash játék is elég[17]

A Carnegie Mellon Egyetem könyvtárának honlapján több flash játékot is találhatunk, amelyek közül talán az *I'll Get it!* című az egyik legérdekesebb, amelyet nemcsak egyetemista, hanem akár általános iskola felső tagozatos diákok számára is bátran ajánlanánk.

A játékban egy tájékoztató könyvtárost alakítunk, akinek első számú feladata az érkező olvasók kiszolgálása. A részlegünkben négy asztal található, amelyekhez a beérkező látogatók leülnek és leteszik a kérdéseiket egy szín kártyán. A karakterünknek el kell sétálni az asztalig, majd vissza a számítógépéhez, bevinnie a kérdést és megvárnia a feldolgozási folyamatot. Ezek után jelenik meg számunkra a kérdés és az ajánlott találatok a katalógusunkból, nekünk pedig a feltett kérdés alapján kell kilogikáznunk, hogy az ajánlott könyvek, folyóiratok és webes találatok közül melyiket ajánljuk az olvasónak. Ha például kihangsúlyozza, hogy valamiből a legfrissebb adatokat keresi, akkor nyomtatott forrást nem fog elfogadni. Ha rossz anyagot viszünk ki ugyanis, akkor az olvasó elutasítja, közli, hogy nem tud vele mit kezdeni és tovább vár, amíg nem találjuk meg a számára szükséges forrást. Sőt olyan eset is akad, amikor a találat csak érintőlegesen felel meg, elfogadja ugyan a látogató, de mivel nem pontosan erre volt szüksége, kevesebb pontot kapunk érte. Miután kiszolgáltuk az olvasót, ő rövid ideig lapozgatja az átadott anyagot, aztán távozik, a dokumentumot az asztalon hagyva, amelyet nekünk kell bedobnunk a visszavételi dobozba.

Pofon egyszerűnek tűnik, de csak az elején. A második körben ugyanis már elkezdenek feltorlódni az olvasók az ajtóban, mivel csak olyan asztalhoz tudnak leülni, aminél éppen nincs senki és nincs ottfelejtett dokumentum. És minél többet kell várakoznia egy olvasónak a helyre, majd aztán a válaszra, és persze minél többször kap rossz választ, annál boldogtalanabb. A hangulatukat a fejük felett található kis ikonok jelzik. Egy idő után már ki sem várják a választ, hanem felpaprikázva távoznak.

A játékban egyre gyorsabban kell pörögnünk és egyre gyorsabban kell döntenünk, hogy melyik lesz a releváns forrás az olvasónk számára. A feladatokból a gyerekek is nagyon sokat tanulhatnak, például egy idő után egyértelművé válnak számukra azok a minták, amelyek mentén haladniuk kell, és azok a kérdések, amelyeket fel kell tenniük maguknak, amikor információt kezdenek keresni.

---

[17] Carnegie Mellon Egyetem: *I'll Get it!*
https://libwebspace.library.cmu.edu/libraries-and-collections/Libraries/etc/game2/game2.swf [2018.01.01]

A játék példája pedig azt bizonyítja, hogy nincs szükség komoly grafikára és magas költségekre, ha nem akarjuk lekötni a gyerekeket hónapokig, csak egy konkrét dolgot szeretnénk nekik megtanítani, mert arra egy egyszerű játék is alkalmas, ha az ötlet jó mögötte.

2.3.4. *Kincskeresés a könyvtárban – jelszó: kreatív anyuka*[18]

Végül egy rendhagyó ötlet, amely nem könyvtárosoktól származik, de könyvtári megvalósítással történik: Amy, a Mama Scout blog szerzője, háromgyerekes anyuka, aki a kreativitást, a fura ötleteket és a játékos családi életet hirdeti. 2012-ben osztott meg egy 25 elemes listát a blogján, amely az anyukákat segíti abban, hogy hogyan, vagyis milyen feladatokkal kössék le a gyerekeiket a könyvtárban, amíg ők nyugodtan tudnak nézelődni egy órát. A feladatok alkalmasak arra, hogy a gyerekek izgalmas könyvtári élményeket szerezzenek, megszeressenek odajárni, ugyanakkor inspirációul is szolgálhatnak a könyvtárosok számára. Ők ugyan soha nem csak egy gyerekben gondolkodnak a programok kialakításánál, ezért a feladatok struktúrájának kialakítására nagy hangsúlyt kell fektetni. A feladatok a következők:

1. Keress egy mikrofilmet 100 évvel ezelőttről vagy a nagyi születésnapjáról!
2. Keresd meg a könyvtár legnagyobb könyvét, készíts vele egy képet!
3. Keresd meg az útikönyveket a könyvtárban, és keress egy olyan célállomást, ahová szívesen elutaznál! Készíts néhány tervet, hogy mit néznél meg!
4. Keresd meg a szakácskönyveket és válassz egy receptet az aznapi ételhez! Írd össze hozzá a bevásárló listát!
5. Találj egy verset, ami tetszik neked és olvasd fel hangosan, majd írd bele a naplódba!
6. Válassz egy random CD-t és hallgasd végig!
7. Kedvesség bomba: helyezz el kedves üzeneteket könyvekben!
8. Lapozz át idézetes könyveket, találj egy jót és írd fel a könyvtár előtti járdára krétával!
9. Hozz magaddal papírt és színes ceruzát, és rajzolj a Tudok-rajzolni stílusú könyvekből egy órát!
10. Adj ajándékot a könyvtárosnak!
11. Válassz egy könyvet, amit nagyon szerettél és hagyj benne egy post it-et az átgondolt ajánlásoddal!
12. Ismerkedj meg a könyvtár által nyújtott szolgáltatásokkal!

[18] *Mama Scout blog: 25 mini-adventures in the library.* http://mamascouts.blogspot.hu/2012/12/25-mini-adventures-in-library.html [2018.01.01.]

13. Vegyél részt valamilyen programon, amit a könyvtár szervez, például olvasóklubon vagy író-olvasó találkozón!
14. Készíts fénymásolatokat a kezedről, vicces könyvcímekről vagy furcsa képekről…
15. Készíts egy jegyzéket, hogy melyek azok a könyvtári könyvek, amelyeket szeretnél a házi könyvtáradban is látni!
16. Rendezz könyvtári túrát!
17. Keress egy könyvet az állat- és növényvilágról, és tanulj meg egy új fajt beazonosítani!
18. Keresd meg a kedvenc részlegedet az állományban! (pl. művészet, sport…)
19. Kérdezd a könyvtárost a speciális gyűjteményekről!
20. Olvasd el valakinek az életrajzát a gyerekszekcióban, akiről nagyon keveset tudsz!
21. Keresd meg a babanevekről szóló könyvet és állíts össze vicces kombinációkat, válassz magadnak új nevet egy napra!
22. Keress szerzőket, akiknek ugyanaz a vezetékneve, mint a tiéd!
23. Nézd meg a tájékoztató szekciót! Melyik a legfurcsább könyv, amit itt találsz?
24. Vegyél pár régi magazint, amelyből vidám kollázs plakátot készítesz! A kész művet akaszd ki a könyvtárban!
25. Ha eddig nem tetted, mindenképpen iratkozz be, és SOHA ne legyél dühös, ha késedelmi bírságot kapsz!

Mint láthatjuk, a lista sok mindenre kiterjed, és például egy játékosított folyamat során lehet kihíváslista a látogatók számára, akik a teljesítések alapján kapnak pontokat. A felhasználási lehetőségek tárháza szinte végtelen.

3. A FEJLESZTÉSI TERÜLET ALAPFOGALMAI

állampolgári jogok online gyakorlása: Társadalmi részvétel online alkalmazásokon keresztül, az önfejlesztés lehetőségeinek felkutatása, jártasság a technológiák és a digitális környezet használatában, a technológiák lehetőségeinek ismerete állampolgári részvétel céljára.

digimodernizmus: A fogalom a számítástechnika robbanásszerű fejlődésére, az elérhető információ mennyiségének rohamos növekedésére adott kulturális válaszokat takarja. A folyamat kultúrtermékekre és információs intézményekre kifejtett hatását is vizsgálja. Korunk domináns kifejezésmódja a digitális eszközökön keresztüli kommunikáció és információáramlás, amely a digitális térben való szinte folyamatos jelenlétet követel.

digitális befogadás: A digitális írástudás fejlesztésének elengedhetetlen feltétele, hogy az emberek úgy érezzék, szükségük van digitális írástudásra ahhoz, hogy kiaknázhassák a technológia által kínált új lehetőségeket. A digitális technológiához való viszonyulásnak ezt a módját nevezhetjük digitális befogadásnak. A digitális befogadás elsősorban az internethez való kapcsolódással vagy annak elutasításával áll összefüggésben.

digitális írástudás: Azoknak az ismereteknek és készségeknek a halmaza, amelyek nélkülözhetetlenek az információs és kommunikációs technológiák (IKT) megértéséhez és használatához, ide értve a hardverekre, a szoftverekre, a rendszerekre, a hálózatokra, az internetre és az egyéb számítástechnikai és telekommunikációs összetevőkre vonatkozó tudásokat.

digitális irodalom: Digitálisan létrehozott szöveg, mely tudatosan használ új mediális platformot és eszközöket, dinamikus és interaktív, nyelvközpontú kortárs irodalmi alkotás. Ezen alkotásnak innovatív bemutatkozási lehetőségre, kiállítási helyszínre van szüksége ahhoz, hogy elérje az erre nyitott közönséget.

digitális kompetenciahiány azonosítása: A saját kompetenciafejlesztés és -megújítás szükségességének felismerése, valamint mások támogatása saját digitális kompetenciájuk fejlesztésében, és lépéstartás az új fejlesztésekkel.

Digitális Magna Carta: 2015-ben a British Library a Magna Carta 800. évfordulója alkalmából megszavaztatta a nagyközönséget a diákok által javasolt di-

gitális jogokról. A leadott több mint 30 000 szavazat alapján az első tíz helyezett jogból létrehozták a digitális Magna Cartat.

digitális személyazonosság menedzselése: Egy vagy több digitális személyazonosság létrehozása, alkalmazása és menedzselése, a személyes e-hírnevünk megvédése.

együttműködés digitális csatornákon keresztül: A technológiák és a média használata csapatmunkára, együttműködési folyamatokban, a források, a tudás és a tartalom közös alakítása és létrehozása.

érzelmi intelligencia: Az a képesség, amely segít felismerni és kezelni a saját és mások érzelmeit. Az érzelmi információk megértése, az érzelmekkel való érvelés képessége. John D. Mayer és Peter Salovey modellje alapján öt lépcsőfoka van az érzelmi intelligenciának: a saját érzelmek felismerése; kezelése; tettekre váltása; kapcsolatépítés és a másokkal való egyénre szabott bánásmód képessége**.**[19]

gamification: A kifejezés két részből tevődik össze: az angol „game" (játék) szóból és a „fication" végződésből, ami a „valamilyenné tétel" képzésére szolgál, vagyis szó szerint játékossá formálást jelent. Ennek megfelelően a magyar gyakorlatban a játékosítás vagy a gamifikáció kifejezéseket használják még. Arany Zsuzsanna és Egervári Dóra definíciója szerint: „…a gamifikáció az a tevékenység, amelynek során játékos elemeket valós élethelyzetekbe ültetünk át, így könnyen befogadható módon adhatunk át információt, sajátíthatunk el ismereteket, illetve fejleszthetünk készségeket."[20]

információkeresés: Minden olyan tevékenység, amely valamely információs igény vagy szükséglet kielégítését, megválaszolását célozza meg, akár hagyományos eszközökkel (nyomtatott információforrások, mutatók, kézikönyvek stb.), akár személyes interakciók (beszélgetés, interjú, konferencia stb.), akár az internet és a számítógépes technológia segítségével oldjuk meg.

információs műveltség: Azoknak a képességeknek az összessége, amelyek segítségével az egyén felismeri az információs szükségletet, és képes a szükséges információt megtalálni, értékelni, valamint hatékonyan alkalmazni, beleértve természetesen a digitális technológia és a média alkalmazását is. Ernyőfogalomként alá

---

19 Wurzer, Jörg: Érzelmi *intelligencia: Hasznos tudás mindenkinek 30 percben.* Budapest : Kossuth Kiadó, 2017. 43–45. p.

20 Arany Zsuzsanna – Egervári Dóra: *Az információs műveltség fejlesztési lehetőségei a gamifikációval*. Iuvenis Ifjúságszakmai Konferencia, 2017. szeptember 29., konferenciakötet.

tartoznak mindazok a tudások, kompetenciák, amelyek egy információs probléma megoldásához szükségesek, a hagyományos írástudástól a digitális írástudáson és a könyvtárhasználati kompetenciákon át egészen a médiaműveltségig.

könyv-trailer: Szépirodalmi művekhez készített rövid mozgóképes ajánló. A digitális írástudást az olvasásnépszerűsítésen keresztül fejlesztő, az USA-ban és az Egyesült Királyságban igen népszerű módszer. Általában olyan művek esetében működik, amelyek egyébként is népszerűek. Inkább szélesebb olvasóközönség elérésére, a fiatal felnőttek olvasóvá nevelésére, mint kevésbé ismert művek népszerűsítésére alkalmas módszer.

kritikai gondolkodás: Tudatos cselekvési minták és készségek összessége, amelyeket arra használunk, hogy a másoktól kapott vagy általunk adott információ manipulációs, illetve igazságtartalmát meghatározzuk velük.

média írástudás: A különféle tartalmakhoz való hozzáférés és a tartalmak kritikus megközelítésének képessége. A média működésének ismerete, mely kreativitásban, kommunikációs és alkotói képességek birtoklásában nyilvánul meg. Oktatása hagyományosan nagyobb figyelmet fordít a kritikus felhasználásra, mint a tartalom előállítására.

médiaműveltség: Azok az ismeretek és készségek, amelyek nélkülözhetetlenek ahhoz, hogy megértsük, milyen médiumokban és formákban jelenhetnek meg az adatok, az információk és a tudás, hogyan keletkeznek ezek, hogyan tárolhatók, hogyan továbbíthatók, és hogyan prezentálhatók (pl. sajtó, rádió, televízió, CD-ROM, DVD, mobiltelefon, PDF, JPEG stb.).

online etikett: Az online, virtuális kapcsolatok során elvárható viselkedési normák és szokások, a kulturális különbözőségek ismerete, önmagunk és mások megvédésének képessége a lehetséges online veszélyektől, valamint aktív stratégiák kiépítése a helytelen viselkedés felfedezésére.

photo voice technika: „Fotóhang" módszer 1990-es évek óta terjedő etnográfiai módszer, mely a fotót használja párbeszéd kezdeményezésére a közösséget érintő kulturális kérdésekről és társadalmi problémákról. A résztvevők meghatározott számú fénykép segítségével fogalmazzák meg a véleményüket az őket leginkább foglalkoztató kérdésekről. A módszer alkalmas a felhasználók tapasztalatának mérésére is. Fontos lehetőséget adni az elkészített fotók megbeszélésére, közös véleményalkotásra és akciótervre.

robotika: Tudomány, amely a robotok működését tanulmányozza, szerkesztésével és alkalmazásával foglalkozik az emberi tevékenység különböző területein.

Teaching with Primary Sources (TPS) program: Amerikai szakmai fejlesztési program, amely segítséget nyújt a tanároknak a Kongresszusi Könyvtár digitalizált elsődleges dokumentumainak használatában.

tudatos médiahasználat: Az információs és kommunikációs források, technológiák tájékozott, kritikus és kreatív használata. Szelekció a médiatartalmak használatában, értékelve azok pontosságát, elfogulatlanságát és megbízhatóságát.

videóabsztrakt: A tudományos kommunikáció új műfaja, az írott tanulmánnyal egyenértékű mozgóképes összefoglaló, mely alkalmas olyan komplex információ átadására, amelyet túl bonyolult leírni. Jól közvetíti a tanulmány hátterét, a kísérleteket és az alkalmazott módszereket. A videóabsztrakttal is rendelkező tudományos cikkeket általában többen töltik le.

videóverseny: Meghatározott témában, adott korcsoport számára meghirdetett formailag kötött versenyforma. Az audiovizuális technika formanyelvén rögzített üzenetrendszer, melynek kettős célja van: a videó témájának kritikai feldolgozása és az elkészített anyag népszerűsítése.

Z generáció: Azokat az 1995 és 2010 között született fiatalokat soroljuk ide, akik beleszülettek az internet használatába, együtt nőttek fel vele. Számukra természetes a közösségi oldalakon való folyamatos jelenlét. Autodidakta keresési stratégiákkal rendelkeznek, ugyanakkor bíznak a neten talált információ hitelességében. A neten kívül mindennel és mindenkivel szemben kritikus hozzáállás jellemzi őket.

4. A FEJLESZTÉSI TERÜLET VÁLOGATOTT SZAKIRODALMA

2006 ***(Készítette: Eszenyiné Borbély Mária)***

Ábrahám Mónika: *12-14 éves gyerekek olvasási, könyv- és könyvtárhasználati szokásai*. Új Pedagógiai Szemle, 56. (2006) 1. 3–23. p.
olvasás; olvasási szokások; szabadidős tevékenység; könyvtárhasználat; vizsgálat; 2004; mintasokaság; 12-14 éves tanulók; általános iskola; középiskola; tanulmányozott terület; Komárom-Esztergom megye; olvasásszociológia; Magyarország

Barber, Elsa – pisano, Silvia – d'alessandro, Sofia [et al.]: *Information society and information technology : The situation of public libraries in Buenos Aires city and surrounding areas, Argentina.* International Information and Library Review, 38. (2006) 1. 1–14. p.
információs társadalom; információs műveltség; könyvtár; Argentína

Berényi Judit – matheika Zoltán: *Információs társadalom és információs politika Kelet-Közép-Európában.* Külgazdaság, 50. (2006) nov.-dec. 47–61. p.
információs társadalom; információs műveltség; információs politika; Kelet-Közép-Európa

Berube, Linda: *The digital divide, or who gets to be part of the information society?* Multimedia Information Technology, 32. (2006) 3. 86–89. p. Raktári szám: P 2141
információs társadalom; digitális esélyegyenlőség; információs műveltség

Choemprayong, Songphan: *Closing digital divides. The United States' policies.* Libri, 56. (2006) 4. 201–212. p.
információs társadalom; információs és kommunikációs technológiák; információs politika; könyvtár; Egyesült Államok

Coulter, Priscilla – Draper, Lani: *Blogging It into Them: Weblogs in Information Literacy Instruction.* Journal of Library Administration, 45. (2006) 1-2. 101–115. p. DOI: 10.1300/J111v45n01_06
információs műveltség; internet; könyvtár; blogok

Davis, Philip M.: *eJournal interface can influence usage statistics: implications for libraries, publishers, and project COUNTER.* Journal of the American Society for Information Science and Technology, 57. (2006) 9. 1243–1248. p
információs műveltség; könyvtárhasználat; elektronikus folyóirat

Elmborg, James: *Critical Information Literacy: Implications for Instructional Practice.* Journal of Academic Librarianship, 32. (Mar 2006) 2. 192–199. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés

Frank Róza: *Kompetenciafejlesztés az információs társadalomban.* Tudományos Műszaki Tájékoztatás, 53. (2006) 9. 391–403. p. ill.
kompetencia; információs készség; információs műveltség; készségfejlesztés; távoktatás; könyvtárhasználatra nevelés; felhasználóképzés; információs társadalom

Gyarmati Szabó Éva: *A középiskolai korosztály infomrációszerzési[!] szokásai.* Könyv és Nevelés, 8. (2006) 1. 33–39. p.
megismerés; információszerzés; internet; vizsgálat; mintasokaság; középiskolai tanulók; tanulmányozott terület; Magyarország

Hajdu Barát, Ágnes: *Usability and the user interfaces of classical information retrieval languages.* In: Knowledge Organization for a Global Learning Society. / Ed.Gerhard Budin, Christian Swertz, Konstantin Mitgutsch. Würzburg : Ergon Verlag, 2006, 115–122. p.
információszerzés; internet; információs és kommunikációs technológia

Humbert, S. I. – Tilley, E. A.: *Redesigning a web site in-house to improve information literacy: experiences of a small library.* Program, 40. (2006) 4. 346–360. p.
információs műveltség; könyvtár; internet

Kollányi Bence – Székely Levente: *Hátrányos helyzetű társadalmi csoportok az információs társadalomban.* Információs Társadalom, 6. (2006) 2. 48–67. p.
hátrányos helyzetű csoportok; média; információs és kommunikációs technológiák; internet; információs társadalom; vizsgálat; World Internet Project; WIP

Magyar Informatikai Charta. eVilág, 5. (2006) 4. 26–28. p.
információs társadalom; információs és kommunikációs technológiák; Magyarország

Mcdonald, Robert H. – Thomas, Chuck: *Disconnects Between Library Culture and Millennial Generation Values.* EDUCAUSE Quarterly, 29. (2006) 4. 4–6. p.

információs műveltség; könyvtárhasználat; információs és kommunikációs technológiák

Molnár Szilárd: *Közösségi terek, gyenge kötések, internethasználat.* Információs Társadalom, 6. (2006) 2. 68–76. p.
információs társadalom; információs és kommunikációs technológiák; internethasználat; szociálpolitika; könyvtár; Magyarország

Murtha, Leslie – Stec, Eileen – Wilt, Marilyn: *Using assessment as a tool to improve learning: an IFLA workshop.* IFLA Journal, 32. (2006) 4. 294–309. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; értékelés

Nagy Attila: *Növekvő kulturális szakadékok - az olvasás példája.* Könyv és Nevelés, 8. (2006) 4. 55–63. p.
olvasási szokások; könyvtárhasználat; vizsgálat; 2005; tanulmányozott terület; Magyarország

Nagy Attila: *Szakemberek helyett gépek? (Változási tendenciák a könyvtárhasználati szokásokban).* Könyvtári Figyelő, 53.[52.!] (2006) 4. 457–467. p.
olvasási szokások; könyvtárhasználat; iskolai végzettség; szolgáltatások; felhasználói csoport; információforrások; számítógéphasználat; internethasználat; vizsgálat; Magyarország

Prószéky Gábor: *Mi köze van a tudásnak és információnak a társadalomhoz?* Információs Társadalom, 6. (2006) 1. 56–59. p.
információs társadalom; információs műveltség; tudás

Ropolyi László: *Információ, tudás, társadalom.* Információs Társadalom, 6. (2006) 1. 15–21. p.
információs társadalom; tudás; társadalomfilozófia

Rose, Daniel E.: *Reconciling information-seeking behaviour with search user interfaces for the Web.* Journal of the American Society for Information Science and Technology, 57. (2006) 6. 797–799. p.
ismeretszerzés; információkeresés; könyvtárhasználat; internethasználat; adatbázis-kezelés

Stubbings, Ruth – Boden, Debbie: *The UK information literacy website.* ALISS Quarterly, 1. (Jul2006) 4. 19–21. p.
információs műveltség; internet; információs hálózat; Nagy-Britannia

Székely Levente: *Másvilág. Fiatalok az információs társadalomban.* Új Ifjúsági Szemle, 4. (2006) 3. 35–45. p. Bibliogr. Raktári szám: 36/06-4
fiatalok; információs társadalom; információs és kommunikációs technológiák; média; World Internet Project; kutatás; Ifjúság 2004; Magyarország

Tenopir, Carol: *Building bridges to information products and services.* Information Services and Use, 26. (2006) 3. 213–221. p.
információszolgáltatás; információs szolgáltatások; információs műveltség

Tokaji András: *Olvasás az információs társadalomban.* Valóság, 49. (2006) 11. 49–58. p.
olvasás; információs társadalom; információ; média

Turiff, Alison: *Use of ICT in US schools: through a daily routine, students aare equipeed with life-long skills.* School Librarian, 54. (2006) 1. 11–12. p.
információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; Egyesült Államok

Ward, Dane: *Revisioning information literacy for lifelong meaning.* Journal of Academic Librarianship, 32. (2006) 4. 396–402. p.
információs műveltség; kritikai gondolkodás; önismeretre nevelés

World Summit on the Information Society. Information Development, 22. (2006) 1. 7–13. p.
információs társadalom; internet

2007 ***(Készítette: Márföldi István)***

Könyvek

Koltay Tibor: *Virtuális, elektronikus, digitális. Elméleti ismeretek a 21. század könyvtárához.* Budapest : Typotex, 2007.
http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/virtualis-elektronikus/adatok.html [2018.12.27.]
információs társadalom; információs műveltség; információkeresés; digitális könyvtár; digitalizálás

Lesk, Michael: *Understanding digital libraries.* 2nd ed. Boston : Morgan Kaufmann Publishers, 2007.
digitális könyvtár

Pintér Róbert (szerk.): *Az információs társadalom Az elmélettől a politikai gyakorlatig.* Budapest : Gondolat – Új Mandátum, 2007.
http://mek.oszk.hu/05400/05433/05433.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; tanulmányok

Tanulmányok

Hajdu Barát, Ágnes: Heisenberg and the Structure of Concept - Content and Dimension. In: La interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad en la organización del conocimiento científico – Interdisciplinarity and Transdisciplinarity in the Organization of Scientific Knowledge. /Ed. Blanca Rodríguez Bravo, Ma Luisa Alvite Díez. León : Universidad de León, Secretariado de Publicaciones, 2007. 90−100. p.
információszerzés; megismerés

Szőcs Viktor – Vida Andrea: *Web 2.0 – a könyvtárak világában. Az előadás elhangzott a Bölcsészettudományi Kari Konferencia Könyvtártudományi szekciójában Szegeden 2007. április 18-án.*
http://www.bibl.u-szeged.hu/~vidaa/oktatas/ea/web2_070418.pdf
[2018.12.27.]
információs műveltség; internet; web 2.0; könyvtár

Rab Árpád: *Digitális kultúra − A digitalizált és a digitális platformon létrejött kultúra.* szerk. Pintér Róbert. Budapest : Gondolat − Új Mandátum Könyvkiadó, 2007. 182−200. p.
információs társadalom; könyvtárhasználat; digitalizálás

Folyóiratcikkek

Morris Anne: E-*literacy and the grey digital divide: a review with recommendations.* Journal of Information Literacy, 1. (2007) 3. 13−28. p.
információs műveltség; digitális esélyegyenlőség

Éger Veronika: *A digitális írástudás gyermekkori megalapozása.* Könyvtári Figyelő, 53. (2007). 4. 804−807. p.
informatikatanítás; képességfejlesztés; óvoda; általános iskola; alsó tagozat

Orbánné Kalmár Judit: *Könyvtár 2.0. Szubjektív fogalomrakosgatás ide-oda.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 1. 32–34. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00121/pdf/04konyvtar.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; helyismeret; információs műveltség

Ocsovszky Zsófia: *Digitális játszótér. Új szolgáltatások a gyermekkönyvtárban.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 4. 16–20. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00124/pdf/02muhelykerdesek.pdf
[2018.12.27.]
könyvtár; gyermekkönyvtár; játék; digitális játék

Bujdosóné Dani Erzsébet: *Az információs rendszerek hatása a tanulási szokásokra.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 6. 36–42. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00126/pdf/04infrendszerek.pdf
információs társadalom; információs hálózat; információs rendszer; tanulási szokások; információkeresés; felsőoktatás

Hangodi Ágnes: *A Könyvtári Intézet törekvései a szakemberek információs kommunikációs technológiai felkészítésében.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 6. 51–56. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00126/pdf/05konferenciak.pdf [2018.12.27.]
könyvtárosképzés; továbbképzés; információs és kommunikációs technológiák; Magyarország

Hajdu Barát, Ágnes: *Human perception and knowledge organization: visual imagery.* Library Hi Tech, 25. (2007) 3. 3 D visualisation. 338–351. p.
információszerzés; megismerés; információs és kommunikációs technológiák

Dávid Boglárka: *Elektronikus dokumentumszolgáltatás az ODR-ben.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 7. 8–15. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00127/pdf/02dokszolg.pdf [2018.12.27.]
elektronikus dokumentumok; dokumentumszolgáltatás; könyvtárközi kölcsönzés; ODR

Paszternák Ádám – Takács Dániel – Mikulás Gábor: *Könyvtár 2.0, avagy közösen vagyunk tudásbirtokosok.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 9. 10–23. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00129/pdf/02konyvtar.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; információs hálózat; internet; információs és kommunikációs technológiák; könyvtár

Szalóki Gabriella: *E-könyvek igény szerint. Új könyvtári szolgáltatás.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 10. 34–38. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00130/pdf/05ekonyvek.pdf [2018.12.27.]
digitalizálás; elektronikus dokumentumok; dokumentumszolgáltatás; könyvtár; nemzetközi kitekintés

Czeglédi László: *A digitális könyvtár és a digitális humaniórák.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 54. (2007) 11/12. 558–561. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03071/00005/pdf/EPA03071_tmt_2007_11_12_557-564.pdf#page=2 [2018.12.27.]
könyvtár; digitális könyvtár; digitalizálás

Paszternák Ádám – Takács Dániel – Mikulás Gábor: *Könyvtár 2.0, avagy közösen vagyunk tudásbirtokosok.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 9. 10–23. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00129/pdf/02konyvtar.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; információs hálózat; internet; információs és kommunikációs technológiák; könyvtár

Gonçalves, Marcos André: *"What is a good digital library?" –A quality model for digital libraries.* Information Processing and Management, 43. (2007) 5. 1416–1437. p.
könyvtár; digitális könyvtár

Pataki Máté: *Digitális könyvtárak védelme a KOPI plágiumkereső rendszerrel.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 54. (2007) 3. 109–120. p.
http://tmt.omikk.bme.hu/tmt/article/viewFile/805/825 [2018.12.27.]
digitalizálás; digitális könyvtár; elektronikus dokumentumok; adatvédelem

Feketéné Birkus Ilona – Juhász-Barják Anna – Ozorai Ágnes: *A könyvtár, az információs szolgáltatások és a marketing. Beszámoló a 15. BOBCATSSS Szimpóziumról.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 16. (2007) 4. 41–45. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00124/pdf/05konferenciak.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; szolgáltatás; információszolgáltatás; marketing; tanácskozás; nemzetközi kitekintés

Buckingham, David: *Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in the Age of the Internet.* Research in Comparative and International Education, 2. (2007) 1. 43–55. p. http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2304/rcie.2007.2.1.43 [2018.12.27.]
információs műveltség; médiaműveltség; médiapedagógia

Szedlák Ádám Zoltán: *A jövő könyvtára nem egy unalmas hely.* Origo, 2007. 11. 22.
http://www.origo.hu/techbazis/internet/20071119-konyvtar-20-kaveval-az-iwiwen-msnen.html [2018.12.27.]
könyvtár; könyvtárhasználat; információs társadalom; tanácskozás

Koltay Tibor: *Információs műveltség: Adalékok egy sokarcú fogalom fejlődéstörténetéhez.* Könyv és Nevelés, 12. (2011) 2. 70–76. p.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/informacios_muveltseg [2018.12.27.]
információs műveltség

Koltay Tibor: *Információs műveltség: fogalmak, mítoszok, kommunikáció.* Iskolakultúra, 17. (2007) 11–12. 119–129. p.
információs műveltség; információs társadalom; ismeretszerzés; könyvtár; kommunikáció

Seadle, Michael– Greifeneder, Elke: *Defining a digital library.* Library Hi Tech, 25. (2007) 2. 169–173. p.
digitális könyvtár; digitalizálás

Koltay Tibor: *Információs műveltség: pedagógiai forradalom a könyvtárban?* Könyvtári Figyelő, 53. (2007) 2. 278–288. p.
http://epa.oszk.hu/00100/00143/00063/contentbeb6.html [2018.12.27.]
információs műveltség; ismeretszerzés; kompetencia; kulcskompetencia; könyvtár

Vámosi Gergő: *A web 3.0 és a könyvtárak végzete.* Origo, 2007. április 28.
http://www.origo.hu/techbazis/internet/20070428in4konf.html [2018.12.27.]
információfeldolgozás; könyvtár; internet; szemantikus web; tanácskozás

Németh Márton: Északi könyvtárak-esettanulmányok: 13. Igazodás a fiatalok világához. Német Márton blogja, 2007. április 3. http://nemethmarton.eu/eszaki-konyvtarak-esettanulmanyok/14-igazodas-a-fiatalok-vilagahoz/ [2018.12.27.]
könyvtár; könyvtárhasználat; skandináv országok; nemzetközi kitekintés

2008 ***(Készítette: Varga Katalin)***

Könyvek

Varga Katalin (szerk.): *A 21. század műveltsége: E-könyv az információs műveltségről.* Pécs : PTE FEEK Könyvtártudományi Intézet, 2008. 95 p.
www.mek.oszk.hu/06300/06355 [2018.12.27.]
információs társadalom; információs műveltség; nemzetközi kitekintés

Teaching Library : Eine Kernaufgabe für Bibliotheken. Frankfurt am Main [etc.] : Lang, 2008.
könyvtár; közművelődési könyvtár; szakkönyvtár; ismeretszerzés; önművelés; kompetencia; információs műveltség; Németország

Tanulmányok

Dömsödy Andrea: *Az információs műveltség fejlesztése a pedagógia szakos képzésben.* In: Interdiszciplináris pedagógia és az eredményesség akadályai : Az V. Kiss Árpád Emlékkonferencia előadásai : Debrecen, 2007. szeptember / [szerk. Kiss Endre, Buda András]. Debrecen : DE Neveléstud. Int., 2008. 362–371. p.
felsőoktatás; információs műveltség; oktatásfejlesztés; pedagógusképzés

Egerváry Dóra: *Információs lavina – megérted, vagy eltemet.* In: Informatika a felsőoktatásban 2008 : konferencia kiadvány : előadás-összefoglalók és teljes előadást tartalmazó CD-melléklet / szerk. Pethő Attila, Herdon Miklós; [közread. a Debreceni Egyetem, Informatikai Kar]. Debrecen : Debreceni Egyetem, 2008, 1–9. p.
információs műveltség; információkeresés; információs hálózat; felsőoktatás

Eszenyiné Borbély Mária – Salgáné Medveczki Marianna: *Amiről a naplófájlok mesélnek: felhasználói attitűdök vizsgálata online könyvtári katalógusok használata során.* In: Informatika a felsőoktatásban 2008 : konferencia kiadvány : előadás-összefoglalók és teljes előadást tartalmazó CD-melléklet / szerk. Pethő Attila, Herdon Miklós; [közread. a Debreceni Egyetem, Informatikai Kar]. Debrecen : Debreceni Egyetem, 2008, 1–7. p.
információs műveltség; könyvtárhasználat; vizsgálat

Koltay, Tibor: *Information literacy and communication : a theoretical approach to an interdisciplinary issue.* In: Providing access to information for everyone : proceedings : 16th BOBCATSSS Symposium, 28 - 30 January 2008, Zadar, Croatia /

[ed. Petra Hauke]; [org. by University of Zadar, University of Osijek, Humboldt University Berlin, University of Applied Sciences Potsdam]. Bad Honnef : Bock u. Herchen, 2008. 167–171. p.
információs műveltség; könyvtáros

Péterfi Rita: *A könyvtárhasználati szokások alakulása a számítógép- és az internethasználat tükrében.* In: Értékek és normák interdiszciplináris megközelítésben / szerk. S. Nagy Katalin, Orbán Annamária. Budapest : Gondolat, 2008. 148–165. p.
könyvtárhasználat; információs műveltség; internet; információs és kommunikációs technológiák; vizsgálat

Varga Katalin: *Az információs műveltség fogalma az európai és Európán kívüli kultúrákban.* In: A 21. század műveltsége : E-könyv az információs műveltségről. / szerk. Varga Katalin. Pécs : PTE FEEK Könyvtártudományi Intézet, 2008. 11–17. p.
információs műveltség; nemzetközi kitekintés

Zsák Judit: *Az információs műveltség pedagógiája az egyetemi informatikus könyvtáros képzésben.* In: Új utak, szemléletmódok, módszerek a pedagógiában / szerk. Kereszty Orsolya. Kaposvár : KE PFK, 2008. 334–338. p.
információs műveltség; könyvtárosképzés

Folyóiratcikkek

Bernát Anikó – Fábián Zoltán: *Digitális írástudás, társadalmi szegmentáltság.* Társadalmi Riport, 2008. 66–88. p.
információs társadalom; információs műveltség; információs hálózat; társadalmi rétegződés; vizsgálat

Csepeli György – Prazsák Gergő: *eKultúra.* Társadalmi Riport, 2008. 451–467. p.
információs társadalom; információs hálózat; információs és kommunikációs technológiák; információs műveltség

Csepeli György: *Az e-minőség forradalma.* Szín, 13. (2008) 2. 4–10. p.
információs társadalom; információs hálózat; információs és kommunikációs technológiák; információs műveltség

Dancsó Tünde: *Az Educational Testing Servoce (ETS) informatikamérésének tapasztalatai.* Iskolakultúra, 18. (2008) 11-12. 40–54. p.

http://www.epa.hu/00000/00011/00135/pdf/2008-11-12.pdf#page=
tudás; műveltség; információs műveltség; tanulás; mérés; pedagógiai értékelés; Educational Testing Service

Eszterág Ildikó: *Milyen műveltségre lesz szükségük a mai diákoknak holnap?* Köznevelés, 64. (2008) 21. 3–4. p.
ismeretszerzés; tudás; teljesítményképes tudás; műveltség; általános műveltség; alapműveltség; technika; informatika; technikai műveltség; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; oktatás tartalma; kompetencia; kompetenciaalapú oktatás; Magyarország; interjú

Információs hatalom : partnerkapcsolatok építése a tanuláshoz : tömörítvény. Könyv és Nevelés, 10. (2008) 4. 42–85. p. mell. http://www.opkm.hu/download/ImOk.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; iskolai könyvtár; tanulás; önálló tanulás; ismeretszerzés; információs műveltség; iskolai könyvtáros

Az információs műveltség és kompetencia követelményrendszere a felsőoktatásban : Association of College and Research Libraries. Könyv és Nevelés, 10. (2008) 4. 86–98. p. mell. http://www.opkm.hu/download/ImOk.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; felsőoktatás; követelmények; Egyesült Államok

Julien, Heidi – Hoffman, Cameron: *Information literacy training in Canada's public libraries.* Library Quarterly, 78. (2008) 1. 19–41. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; könyvtárhasználatra nevelés; Kanada

Klein, Annette – Mitschang, Jonas [et.al.]: *„Aus der Praxis für die Praxis". Ein Glossar zu Begriffen der Informationskompetenz.* Bibliotheksdienst, 42. (2008) 1. 60–68. p.
információs műveltség; fogalmak

Koltay Tibor *Amit a könyvtáros tud... : a könyvtáros és az akadémiai írástudás.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 17. (2008) 11. 30–33. p.
információs műveltség; könyvtáros; könyvtárosképzés

Koltay Tibor *Közoktatás, felsőoktatás, információs műveltség.* Vasi Szemle, 62. (2008) 4. 488–493. p. http://www.vasiszemle.t-online.hu/ [2018.12.27.]
információs műveltség; oktatási cél; nevelési cél; közoktatás; felsőoktatás

Koltay Tibor *Az új tanuláskultúra és az információs műveltség.* Módszertani Közlemények, 48. (2008) 4. 159–162. p.
információs műveltség; permanens művelődés; tanulás; önálló tanulás

Kubinger-Pillmann Judit: *Digitális* írástudás : *IKT műhely, interaktív tábla.* Pedagógusképzés, 4. (2008) 111–119. p.
http://issuu.com/heju/docs/pedag__gusk__pz__s_2008-4 [2018.12.27.]
oktatástechnikai eszköz; interaktív tábla; oktatástechnológia; digitális kultúra; információs műveltség; könyvismertetés

Large, Andrew – Nesset, Valerie – Beheshti, Jamshid: *Children as information seekers: what researchers tell us.* New Review of Children's Literature and Librarianship, 14. (2008) 2. 121–140. p.
információs műveltség; információkeresés; gyermekek

Limberg, Louise (et al.): *What matters? : shaping meaningful learning through teaching information literacy*. Libri, 58. (2008) 2. 82–91. p.
információs műveltség; használóképzés; felsőoktatás

McKnight, Cliff – Dearnley, James: *Making e-books available through public libraries. Some user reactions.* Journal of Librarianship and Information Science, 40. (2008) 1. 31–43. p.
könyvtár; közművelődési könyvtár; elektronikus dokumentumok

Nagy Enikő: *A középiskolások tájékozódó képessége a könyvtárhasználati vetélkedők tükrében.* Könyv és Nevelés, 10. (2008) 1. 21–23. p.
http://olvasas.opkm.hu/index.php?menuId=125&action=article&id=868 [2018.12.27.]
információs műveltség; ismeretszerzés; könyvtárhasználat; tanuló; középiskolai tanuló; tanulmányi verseny; könyv- és könyvtárhasználati ismeretek; Szentes; Magyarország

Prágai nyilatkozat : a társadalom információs műveltségéért. Könyv és Nevelés, 10. (2008) 4. 11–12. p. mell.
http://www.opkm.hu/download/ImOk.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; információs társadalom

Szakmai útmutatás, irányelvek és kutatás : az információs műveltség. Könyv és Nevelés, 10. (2008) 4. 138–145. p. mell. http://www.opkm.hu/download/ImOk.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség

Waelchli, Paul: *Librarians' sport of choice : teaching information literacy through fantasy football.* College and Research Libraries News, 69. (2008) 1. 10–15. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; felsőoktatás; sport

Wilson, Tom: *The information user: past, present and future.* Journal of information science, 34. (2008) 4. 457–464. p.
információs műveltség; könyvtárhasználat

Woody Horton Jr. , Forest – Keiser, Barbie E.: *Encouraging global information literacy.* Computers in Libraries, 28. (2008) 10. 6–11, 27–32. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; egyesület; nemzetközi egyesület

Zsák, Judit: *Pedagogy of Information Literacy in a Library Studies BA.*
Practice and Theory in Systems of Education, 3. (2008) 3-4. 7–13. p.
http://www.freeweb.hu/eduscience/0702Zsak.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; felsőoktatás; könyvtárosképzés; Pécsi Tudományegyetem

2009 ***(Készítette: Jávorka Brigitta)***

Adolphus, Margaret: *Virtual learning environments : making best use of VLEs. Library + information update.* London : (2009) mar. 45–47. p.
felsőoktatás; könyvtárhasználat; infromációs műveltség; virtuális tanulási környezet; Nagy-Britannia

Adolphus, Margaret: *When 'e' is the whole deal. Library + information update.* London : (2009) sep. 38–40. p.
felsőoktatás; távoktatás; könyvtárhasználat; információs műveltség; virtuális tanulási környezet; Nagy-Britannia

Archer, Joanne – Hanlon, Ann M. – Levine, Jennie A.: *Investigating primary source literacy.* The Journal of Academic Librarianship, Ann Arbor (Mich.), 35. (2009) 5. 410–420. p.
felsőoktatás; információs műveltség; információkeresés; forráshasználat

Buschman, John: *Information literacy, "new" literacies, and literacy.* The Library Quarterly, Chicago (Ill.), 79. (2009) 1. 95–118. p.
információs műveltség

Chodock, Ted – Dolinger, Elizabeth: *Applying Universal Design to information literacy : teaching students who learn differently at Landmark College*. Reference and User Services Quarterly, Chicago, Ill., 49. (2009) 1. 24–32. p.
információs műveltség

Egerváry Dóra: *A XXI. század társadalmi jelenségei az információtudomány tükrében: az információs társadalom, az információs műveltség és az információs kompetenciák összefüggései.* Bibliogr. lábjegyzetben. Tudásmenedzsment, 10. (2009) 1. 98–104. p.
http://www.feek.pte.hu/tudasmenedzsment/full/101szam.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; információs és kommunikációs technológiák; információkeresés; információs műveltség

Gibson, S. – Haynes, J.: *Perspectives on participation and inclusion : Engaging education.* London : Continuum, New York, NY, 2009.
tanuláshoz való jog; inkluzív nevelés; tanulási nehézségek; informális képzés; távoktatás; információs műveltség; felnőttoktatás; tanulmányok

Herczog Csilla – Racskó Réka: *Hol tart a hazai médiaoktatás? : a tizenévesek médiaműveltségének empirikus vizsgálata a tudatos médiahasználat és kritikus médiafogyasztás vonatkozásában.* Oktatás-Informatika, 3. (2011) 3-4.
http://www.oktatas-informatika.hu/2012/07/herczog-csilla-racsko-reka-hol-tart-a-hazai-mediaoktatas-a-tizenevesek-mediamuveltsegenek-empirikus-vizsgalata-a-tudatos-mediahasznalat-es-kritikus-mediafogyasztas-vonatkozasaban/ [2018.12.27.]
médiaműveltség; információs műveltség; vizsgálat; 2009; mintasokaság; 14-18 éves tanulók; általános iskola; középiskola; médiapedagógia; oktatás tartalma; oktatási cél; Magyarország

Julesz Máté: *A jövő generáció IST-szocializációja : "Legyen jobb a gyerekeknek!"* Iskolakultúra, 19. (2009) 11. 111–122. p.
gyermekkor; kompetencia; információs műveltség; IST; Information Society Technology; társadalom; iskolai nevelés

Julien, Heidi – Genuis, Shelagh K.: *Emotional labour in librarians' instructional work.* Journal of Documentation, London, 65. (2009) 6. 926–937. p.
könyvtárhasználatra nevelés; használóképzés; könyvtáros; vizsgálat; Kanada

Kelemen Szilvia: *Hazai IKT-fejlesztés.* Modern Iskola, 3. (2009) 1. 4–5. p.
információs és kommunikációs technológiák; oktatás; kompetenciafejlesztés; oktatásmódszertan; oktatásfejlesztés; információs műveltség

Koltay Tibor: *A kompetencialapú pedagógusképzés és az információs műveltség.* Pedagógusképzés, 7. (2009) 1. 53–60. p.
pedagógusképzés; információs és kommunikációs technológiák; kompetenciafejlesztés; információs műveltség

Koltay Tibor: *Hogy kerül az információs műveltség az iskolába?* Iskolakönyvtáros, 13. (2009) 2. (36.) 2–3. p.
információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; közoktatás

Koltay Tibor: *Nemcsak az amatőröké a világ. Kinek kell az információs műveltség?* Könyv Könyvtár Könyvtáros 18. (2009) 10. 29–35. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00224/pdf/EPA01367_3K_2009_10_29-35.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; információs műveltség; tudományos kutatás; kutató

Koltay Tibor: *A kutatók, az információs műveltség és a Web 2.0. Szolnoki tudományos közlemények [CD-ROM] : a Magyar- és a Világ Tudomány Napja alkalmából megrendezett konferencia kiadványa*. Szolnok, 13. (2009) 7 p.
információs társadalom; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; tudományos kutatás; kutató; internet

Koltay Tibor: *Médiaműveltség, média-írástudás, digitális írástudás.* Médiakutató, 10. (2009) 4. 111–116. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03056/00037/EPA03056_mediakutato_2009_tel_08.html [2018.12.27.]
információs társadalom; médiaműveltség; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; felsőoktatás

Koltay Tibor: *Az információs társadalom írástudásai.* Paideia : a Szent István Egyetem Alkalmazott Bölcsészeti Kar kiadványa : published by the Szent István University Faculty of Applied and Professional Arts. Jászberény, (2009) 1. 82–88. p.
információs társadalom; információs műveltség; médiaműveltség

Kovácsné Koreny Ágnes: *Digitális műveltség Európában - Az internet és az új online technológiák biztonságosabb használata - Megjelent az Európai Unió 2008. évi tevékenységéről szóló általános jelentés - Információs és kommunikációs technológiai infrastruktúra az elektronikus tudomány szolgálatában.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 56. (2009) 6. 295–303. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03071/00022/pdf/EPA03071_tmt_2009_06_295-304.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; információs és kommunikációs technológiák; információs műveltség; Európai Unió

Könczöl Tamás: *Digitális kompetenciafejlesztés.* In: Tanulva tanítunk - az oktatás fejlesztéséért: XI. Országos Közoktatási Szakértői Konferencia: előadások, korreferátumok, riportok, fotók. / [szerk. Kónyáné Tóth Mária, Molnár Csaba]. Debrecen : Suliszerviz Okt. és Szakértői Iroda, 2009. 367–373. p.
kompetenciafejlesztés; digitális kompetencia; tanulás; e-learning; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák

Lakatosné Török Erika – Kárpáti Andrea: *Az informatikai kompetencia, a pedagógiai gyakorlat és az innovációs sikeresség összefüggései az Európai Digitális Tananyagportál magyar kipróbálói csoportjában.* Magyar Pedagógia, 109. (2009) 3. 227–259. p.
http://www.magyarpedagogia.hu/document/Lakatosne_MP1093.pdf [2018.12.27.]
tanítási óra; oktatási módszer; pedagógus; kompetencia; informatikai kompetencia; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; vizsgálat; Magyarország

McGuinness, Claire: *Information skills training practices in Irish higher education.* Aslib Proceedings. London, 61. (2009) 3. 262–281. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; felsőoktatás; Írország

Mosonyi László: *Magánzsörtölődések a digitális linkségről.* Könyv és Nevelés, 11. (2009) 3. 46–53. p.
média; számítógép; taneszköz; fiatalok; kommunikáció; információs műveltség

O'Connor, Lisa: *Information literacy as professional legitimation : a critical analysis.* Journal of Education for Library and Information Science, State College, Pa., 50. (2009) 2. 79–89. p.
információs műveltség

Pajtókné Tari Ilona: *A földrajztanítás korszerű módszerei: A számítógéppel segített tanítás-tanulás lehetőségei.* Eger: EKF Földrajz Tansz., 2009.
földrajztanítás; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; számítógép; taneszköz; oktatási segédlet; elektronikus dokumentum; szemléltetés; térkép

Patkósné Hanesz Andrea: *A tanító új kompetenciái és esélyteremtő szerepe a forrásalapú oktatás terén.* In: A tanítóképzés jövőképe: A II. Nemzetközi Tudományos Konferencián elhangzott munkák gyűjteménye: Szabadka, 2008. szeptember 18-20. / [szerk. Czékus Géza]; [kiad. az] Újvidéki Egyetem Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar. Újvidék: Forum; Szabadka: Újvidéki Egy., M. Tannyelvű Tanítóképző Kar, 2009. 561–569. p.
információs és kommunikációs technológiák; könyvtár; iskolai könyvtár; információs műveltség; pedagógus; pedagógus munkája

Shenton, Andrew K.: *Information literacy and scholarly investigation: a British perspective.* IFLA Journal. München, 35. (2009) 3. 226–231. p.
információs műveltség; felsőoktatás; tudományos kutatás; Nagy-Britannia

Vass Vilmos: *A digitális kompetencia megjelenése a Nemzeti alaptantervben.* Oktatás-Informatika. 2. (2009) 53–57.p.
https://issuu.com/elteppkoktinf/docs/okt_inf_folyoirat_2009_2szam [2018.12.27.]
kompetenciafejlesztés; digitális kompetencia; információs műveltség; tanterv; Nemzeti alaptanterv; Magyarország

Veach, Grace L.: *Teaching information literacy to faculty: an experiment.* College and Undergraduate Libraries, Binghamton, N.Y. 16. (2009) 1. 58–70. p.
információs műveltség; felsőoktatás; egyetemi oktató; Egyesült Államok

Walsh, Andrew: *Information literacy assessment : where do we start?* Journal of Librarianship and Information Science. London, 41. (2009) 1. 19–28. p.
információs műveltség; felsőoktatás; értékelés

Yan, Zheng: *Limited knowledge and limited resources, Children's and adolescents' understanding of the Internet*. Journal of Applied Developmental Psychology, (2009) 2. 103–115. p.
információs műveltség; internet; gyermekek; serdülőkorú gyermekek

2010 ***(Készítette: Eszenyiné Borbély Mária)***

Anderson, Karen – May, Frances A.: *Does the Method of Instruction Matter? An Experimental Examination of Information Literacy Instruction in the Online, Blended, and Face-to-Face Classrooms.* Journal of Academic Librarianship, 36. (Nov2010) 6. 495–500. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; oktatási módszerek

Appleton, Leo: *LolliPop for learning resources: Information literacy staff training within further education.* Journal of Librarianship and Information Science, 42. (Sep2010) 3. 191–198. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; távoktatás; könyvtárosképzés

Bilicsi Erika: *Nevelési Tudásdepó az olvasóvá neveléshez és a digitális kompetenciák fejlesztéséért: a projekt első félévben elért eredményei.* Iskolakönyvtáros, 14. (2010) 2. 5–6. p.
olvasóvá nevelés; információs műveltség; projekt; Nevelési Tudásdepó projekt; könyvtár; múzeum; Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum; Budapest

Blakemore, Megan Frazer: *YA Lit Websites Teach Information Literacy Skills.* Knowledge Quest, 38. (Jan/Feb2010) 3. 32–33. p.
információs műveltség; gyermek- és ifjúsági irodalom; internet

Bossaller, Jenny – Adkins, Denice – THOMPSON, Kim M.: *Critical theory, libraries and culture*. Progressive Librarian, (Fall/Winter2010) 34/35. 25–38. p.
információtudomány; információs műveltség; információfeldolgozás; könyvtár

Burke, Melynda: *Overcoming Challenges of the Technological Age by Teaching Information Literacy Skills.* Community and Junior College Libraries, 16. (Oct-Dec2010) 4. 247–254. p. DOI: 10.1080/02763915.2010.523327.
információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák

Dancsó Tünde: *Az informatikai műveltségkép kialakításának lehetőségei Európában*. In: Európai kultúra, narratívák, diskurzusok: a Budapest Fórum tanul-

mánykötete. / [szerk. Glavanovics Andrea, Szele Bálint]; [rend., közread. az Alba Polisz Tudományos Park Egyesület, Budapest Fórum Egyesület]. Székesfehérvár: Alba Polisz Tudományos Park Egyes.; [Budapest]: Budapest Fórum Egyes., 2010. 105–126. p.
információs műveltség; informatikatanítás; Európa

Donham, Jean: *Creating Personal Learning through Self-Assessment.* Teacher Librarian, 37. (Feb2010) 3. 14–21. p.
információs műveltség; értékelés; önértékelés; iskolai könyvtáros

Eshet-Alkalai, Yoram – Chajut, Eran: *You Can Teach Old Dogs New Tricks: The Factors That Affect Changes over Time in Digital Literacy.* Journal of Information Technology Education, 9. (2010) 173–181. p.
információs műveltség; számítástechnika

Fernandez-Villavicencio, Nieves González: *Helping students become literate in a digital, networking-based society: A literature review and discussion.* International Information and Library Review, 42. (Jun2010) 2. 124–136. p.
DOI:10.1016/j.iilr.2010.04.012
információs műveltség; médiaműveltség; internet; web 2.0

Geck, Caroline: *The generation Z connection: teaching information literacy to the newest net generation.* Teacher Librarian, 33. (Feb2006) 3. 19–23. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; tanulók

Hall, Rachel: *Public Praxis: A Vision for Critical Information Literacy in Public Libraries.* Public Library Quarterly, 29. (Apr-Jun2010) 2. 162–175. p.
DOI: 10.1080/01616841003776383.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; könyvtár

Harmeyer, Dave: *Hybrid Reference: Blending the Reference Interview and Information Literacy.* Reference Librarian, 51. (Oct-Dec2010) 4. 358–362. p.
DOI: 10.1080/02763877.2010.503316.
információs műveltség; könyvtár; szakirodalmi tájékoztatás; interjú

Johnson, Anna Marie – Sproles, Claudene – Detmering, Robert: *Library instruction and information literacy 2009.* Reference Services Review, 38. (2010) 4. 676–768. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés

Koltay Tibor: *A „betűvetés tudományán" túl: digitális írástudás.* Csengőszó (Szeged), 18. (2010) 1. 3–5. p.
információs műveltség

Koltay Tibor: – Boda István: Írástudások az információs társadalomban amatőröknek és szakembereknek. Információs Társadalom, 10. (2010) 1. 57–76. p.
információs műveltség; médiaműveltség; médiaismeret; kompetenciafejlesztés; definíció; terminológia; információs társadalom

Koltay, Tibor: *Library 2.0, information and digital literacies in the light of the contradictory nature of Web 2.0.* Webology, 7. (Sep2010) 2. 1–12. p.
információs műveltség; internet; web 2.0

Koltay Tibor: *The Web 2.0 Contradiction: Commercial and Library Use.* Library Philosophy and Practice, (Oct2010) 1–5. p.
információs műveltség; médiaműveltség; könyvtár; web 2.0

Koltay, Tibor: – Krakowska, Monika – Landova, Hana – Prokai, Margit: *Information literacy in the Visegrad group countries: Literature and initiatives.* Education for Information, 28. (2010) 1. 57–76. p.
információs műveltség; nyelvtudomány; nyelvpolitika; kétnyelvűség; fordítás; Visegrádi országok

Li, Yan, – Ranieri, Maria: *Are ‚digital natives' really digitally competent? A study on Chinese teenagers.* British Journal of Educational Technology, 41. (Nov2010) 6. 1029–1042. p. DOI: 10.1111/j.1467-8535.2009.01053.x
infromációs műveltség; serdülőkorú gyermekek; Kína

Meneses, Julio – Mominó, Josep Maria: *Putting Digital Literacy in Practice: How Schools Contribute to Digital Inclusion in the Network Society.* Information Society, 26. (May/Jun2010) 3. 197–208. p. DOI: 10.1080/01972241003712231.
információs műveltség; középiskola; iskolai nevelés; digitális esélyegyenlőség; internet

Newell, Terrance S.: *Learning in Simulations: Examining the Effectiveness of Information Literacy Instruction Using Middle School Students' Portfolio Products.* Evidence Based Library and Information Practice, 5. (Oct2010) 3. 20–38. p.
információs műveltség; középiskola; kompetenciafejlesztés; oktatásmódszertan

Pagell, Ruth A. – Munoo, Rajen*: Information literacy for the information literate: A model and case study from the Wuhan UNESCO training the trainers in information literacy program.* International Information and Library Review, 42. (Jun2010) 2. 84–90. p.
információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; információkeresés; könyvtárosképzés; UNESCO; esettanulmány

Regneală, Mircea: *Information Literacy Instruction - The Major Challenge of Contemporary Library Science.* Library and Information Science Research, (2010) 14. 130–136. p.
információs műveltség; információtudomány; könyvtár

Resnick, Taryn – Guo, Ana – Burford, Nancy: *E-resource helpdesk into virtual reference: identifying core competencies.* Reference Services Review, 38. (2010) 3. 347–359. p. DOI:10.1108/00907321011070865
szakirodalmi tájékoztatás; felsőoktatási könyvtár; információs műveltség

Shiao-Feng, Su – Kuo, Jane: *Design and Development of Web-based Information Literacy Tutorials.* Journal of Academic Librarianship, 36. (Jul2010) 4. 320-328. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; felsőoktatási könyvtár

Spink, Amanda – Danby, Susan – Mallan, Kerry – Butler, Carly: *Exploring young children's web searching and technoliteracy.* Journal of Documentation, 66. (2010) 2. 191–206. p.
információkeresés; internet; információs műveltség; kisgyermek; kisiskoláskorú gyermek; vizsgálat

Špiranec, Sonja – Zorica, Mihaela Banek: *Speculations in documentation Information Literacy 2.0: hype or discourse refinement?* Journal of Documentation, 66. (2010) 1. 140–153. p. DOI: 10.1108/00220411011016407.
információs műveltség; információs kompetencia; könyvtárhasználat

Steinerová, Jela: *Ecological dimensions of information literacy.* Information Research, 15. (Dec2010) Supplement 1, 7. p.
információtudomány; információkeresés; információs műveltség

Van De Vord, Rebecca: *Distance students and online research: Promoting information literacy through media literacy.* Internet and Higher Education, 13. (Jun 2010) 3. 170–175. p. DOI:10.1016/j.iheduc.2010.03.001
információs műveltség; információkeresés; médiaműveltség; távoktatás

Vicente, Maria Rosalía – López, Ana Jesús: *A Multidimensional Analysis of the Disability Digital Divide: Some Evidence for Internet Use.* Information Society, 26. (Jan/Feb 2010) 1. 48–64. p. DOI:10.1080/01615440903423245
információs és kommunikációs technológiák; szabadidő; internet; digitális esélyegyenlőség

Walsh, *John: Librarians and controlling disinformation: is multi-literacy instruction the answer?* Library Review, 59. (2010) 7. 498–511. p.
információs műveltség; könyvtáros

Westbrock, Theresa – Fabian, Sarah: *Proficiencies for Instruction Librarians: Is There Still a Disconnect Between Professional Education and Professional Responsibilities?* College and Research Libraries, 71. (Nov2010), 6. 569–590. p.
könyvtárhasználatra nevelés; információs műveltség; felsőoktatási könyvtár; felsőoktatás

2011 ***(Készítette: Márföldi István)***

Könyvek

Tari Annamária: *Z generáció*. Budapest : Tericum Kiadó, 2011
serdülőkorú gyermek; személyiségfejlődés; családi nevelés; számítógépes hálózat; internet; társas kapcsolatok; értékrendszer

Kovács Ilma: *Az elektronikus tanulásról a 21. század első éveiben.* Budapest : Magánkiadás, 2011. http://mek.oszk.hu/09100/09190/09190.pdf [2018.12.27.]
oktatástechnológia; tanulási módszerek; információs és kommunikációs technológiák; tanulás; távoktatás; e-learning; tanulási környezet; információs hálózat; internet; tananyag; elektronikus dokumentumok

Thomas, Michael (ed.): *Deconstructing digital natives: Young people, technology, and the new literacies.* New York : Taylor and Francis, 2011.

https://www.google.com/books?hl=hu&lr=&id=z8Kahia4IQEC&oi=fnd&pg=PR3&dq=digital+literacy&ots=Zm9wyIkGsN&sig=a90JZurD23PshgXEAzwZ714JtKE [2018.12.27.]
információs és kommunikációs technológiák; információs műveltség; fiatalok

Racskó Réka: *Virtuális könyvtárak.* Eger : Eszterházy Károly Főiskola, 2011. http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0005_36_virtualis_konyvtarak_pdf/36_virtualis_konyvtarak_1_1.html [2018.12.27.]
információs társadalom; digitális könyvtár; könyvtártudomány

Klenovitsné Zóka Tünde: *Digitális nemzedék megváltozott pedagóguskompetenciák.* Pécs : Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, 2011. http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/digitalis_nemzedek/index.html [2018.12.27.]
információs társadalom; információs műveltség; digitális kompetencia; pedagógus

Tanulmányok

Pegrum, Mark: *Modified, Multiplied, and (Re-)mixed: Social Media and Digital Literacies.* In: Michael Thomas (szerk.): Digital Education: Opportunities for Social Collaboration. New York : Palgrave Macmillan, 2011.
információs műveltség; közösségi média

Király Péter: *A könyvtárak jövője, a jövő könyvtárai.* Networkshop 2011 – a NIIF program 20. országos konferenciáján. Kaposvár : Kaposvári Egyetem, 2011. április 26. https://niif.videotorium.hu/hu/recordings/2797/a-konyvtarak-jovoje-a-jovo-konyvtarai [2018.12.27.]
könyvtártudomány; jövőkép

Főző Attila László: *A geocaching alkalmazása az oktatásban.* In: Bányai Sándor-Szivák Judit (szerk.): MódszerLesen. Infokommunikációs módszerek a tanításban. Budapest : Raabe Kiadó, 2011.
oktatási módszer; geocaching

Ollé János – Papp-Danka Adrienn – Tóth-Mózer Szilvia – Lévai Dóra: *A digitális nemzedék tanulási stratégiája és tanulási környezete az iskolában és online közösségi felületeken.* In: XI. Országos Neveléstudományi Konferencia, Budapest : 2011. http://slidesha.re/JnFCx9 [2018.12.27.]

fiatalok; információs műveltség; információszerzés; internethasználat; tanulási stratégia; tanulási környezet; közösségi média

Folyóiratcikkek

Drótos László: *Egy digitális könyvtár megvalósíthatósági tanulmánya.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 58. (2011) 2. 75–78. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03071/00040/pdf/EPA03071_tmt_2011_02_75-78.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; digitális könyvtár

Ferencz Bettina – Rétfalvi Györgyi: *Közösségi hálózatok és médiadisztribúció.* Médiakutató, (2011) ősz
https://mediakutato.hu/cikk/2011_03_osz/03_kozossegi_halozatok_mediadisztribucio [2018.12.27.]
média; médiaműveltség; információs műveltség

Horváth Sándor Domonkos: *Az infokommunikációs konvergencia és a könyvtár-politikai vakfolt közelítési kísérlete.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 20. (2015) 2. 7–12. p. http://epa.oszk.hu/01300/01367/00240/pdf/EPA01367_3K_2011_02_07-12.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; információs és kommunikációs technológiák; könyvtárügy; könyvtárfejlesztés; Magyarország

Burai István: *Az internetes információkeresés jövője és a könyvtárak.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 20. (2015) 3. 3–6. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00241/pdf/EPA01367_3K_2011_03_03-06.pdf [2018.12.27.]
információkeresés; információs műveltség; könyvtárhasználat; internethasználat

Boda István: *Könyvtárinformatikai Tanszék a Debreceni Egyetemen. Történet, jövőkép és stratégia.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 20. (2015) 6. 34–43. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00244/pdf/EPA01367_3K_2011_06_34-43.pdf [2018.12.27.]
könyvtároképzés; Debrecen

Sipos Anna Magdolna – Varga Katalin – Tóth Máté [et al.]: *Tanulás, tudás, műveltség – Könyvtárosok a jövő szolgálatában. Az MKE 43. Vándorgyűléséről.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 20. (2015) 6. 3–16. p.

http://epa.oszk.hu/01300/01367/00246/pdf/EPA01367_3K_2011_08_03-16.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; könyvtárügy; Magyarország; tanácskozás; MKE Vándorgyűlés; Pécs

Páll Zoltán: *A könyvtárak jövője: trendek, elképzelések, álmok.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 20. (2015) 9. 15–22. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00247/pdf/EPA01367_3K_2011_09_15-22.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; könyvtárügy; könyvtárfejlesztés; digitális könyvtár; jövőkép; Magyarország

Dancs Szabolcs: *Webarchiválási politikák.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 20. (2015) 10. 14–20. p. http://epa.oszk.hu/01300/01367/00248/pdf/EPA01367_3K_2011_10_14-20.pdf [2018.12.27.]
elektronikus dokumentumok; internet; archiválás; Új-Zéland

Chase, Zac – Laufenberg, Diana: *Embracing the Squishiness of Digital Literacy*. Adolescent and Adult Literacy, 54. (2011) 7. 535–537. p.
információs műveltség; fiatalok

Lévai Dóra: *Megújul a Sulinet Digitális Tudásbázis*. Oktatás-Informatika, (2011) 1-2. http://bit.ly/HKf65H [2018.12.27.]
elektronikus dokumentumok; információs és kommunikációs technológiák; tananyag; internet; portál; adatbázis; Sulinet Digitális Tudásbázis

Kovácsné Koreny Ágnes: *Europeana Libraries – egy új európai projekt.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 58. (2011) 7. 283–289. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03071/00045/pdf/EPA03071_tmt_2011_07_283-289.pdf [2018.12.27.]
digitalizálás; elektronikus könyvtár; digitális könyvtár; Országgyűlési Könyvtár; nemzetközi együttműködés; Magyarország

Burmeister Erzsébet: Kelsall, Paula-Onyszko, Elizabeth: *Könyvtárközi szolgáltatások a Kanadai Nemzeti Könyvtárban és Levéltárban.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 58. (2011) 7. 319–320. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03071/00045/pdf/EPA03071_tmt_2011_07_319-320.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; nemzeti könyvtár; könyvtárközi kölcsönzés; Kanada

Páll Zoltán: *A könyvtárak jövője: trendek, elképzelések, álmok.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 20. (2011) 9. 15–22. p.
http://real.mtak.hu/21744/1/EPA01367_3K_2011_09_15_22_u_125305.381474.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; könyvtárügy; könyvtárfejlesztés; digitális könyvtár; jövőkép; Magyarország

Tóth Máté: *Könyvtár 2.0 vagy Könyvtár III: visszavenni az irányítást.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 58. (2011) 10. 452–455. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03071/00048/pdf/EPA03071_tmt_2011_10_452-455.pdf [2018.12.27.]
felsőoktatási könyvtár; információs és kommunikációs technológiák; Egyesült Államok; Kína; Hongkong

Gyenge Anikó: *Archívumok egy új világban: a digitalizáció hatásai a könyvtárakra. 1. rész.* Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 112. (2007) 4. 43–56. p.
http://www.hipo.gov.hu/kiadv/ipsz/200708-pdf/03.pdf [2018.12.27.]
digitalizálás; könyvtár; szerzői jog

Narciso, Dean: *Libraries borrowing marketing ideas from bookstores.* The Columbus Dispatch, 2011. november 28.
http://www.dispatch.com/content/stories/local/2011/11/28/libraries-borrowing-from-bookstores.html [2018.12.27.]
könyvtár; marketing

Brustein, Joshua: *Putting the Library on Your Smartphone.* The New York Times, 2011. június 25.
http://www.nytimes.com/2011/06/26/nyregion/new-apps-from-the-new-york-public-library.html?_r=1 [2018.12.27.]
könyvtár; mobiltelefon

Halliday, Josh: *British Library creates a "national memory' with digital newspaper archive.* The Guardian, 2011. május 30.
https://www.theguardian.com/media/2011/may/30/british-library-digital-newspaper-archive [2018.12.27.]
nemzeti könyvtár; British Library; folyóirat; archívum; digitalizálás; Nagy-Britannia

Davis, Phil: *Bike Sharing Comes to the Academic Library.* The Scholarly Kitchen, 2011. május 9.

https://scholarlykitchen.sspnet.org/2011/05/09/bike-sharing-comes-to-the-academic-library/ [2018.12.27.]
felsőoktatási könyvtár; könyvtáros; Egyesült Államok

Hegyközi Ilona: *Fiatalok bevonása a könyvtári állomány alakításába és a szolgáltatások népszerűsítésébe.* Könyvtári Figyelő, 57. (2011) 1. 242–243. p.
fiatalok; könyvtárhasználat; Nagy-Britannia

2012 *(Készítette: Varga Katalin)*

Könyvek

Constructing the self in a digital world. New York : Cambridge Univ. Press, 2012.
tanulás; információs és kommunikációs technológiák; internet; személyiség-lélektan; identitás; közösség; virtuális közösség; társas kapcsolatok; digitális kultúra; információs műveltség; oktatástechnológia; játék; számítógépes játék; gyermek; serdülőkor

The impact of technology on relationships in educational settings. London : Routledge, 2012.
oktatás hatékonysága; oktatástechnika; információs-kommunikációs technológiák; média; információs műveltség; kommunikáció; szocializáció; társas kapcsolatok; internet; zaklatás

Az iskolai könyvtárak szolgáltatásainak, a könyvtárak oktatási tevékenységének minősége : Nemzetközi szemle : A TÁMOP 3.2.4/08/2-2009-0001 Nevelési Tudásdepó az olvasóvá neveléshez és a digitális kompetenciák fejlesztéséért című projekt zárókiadványa. Budapest : OFI-OPKM, 2012.
http://olvasas.opkm.hu/Plugins/DocumentStore/index.php?view=download&f=1653 [2018.12.27.]
információs műveltség; könyvtár; iskolai könyvtár; nevelő-oktató munka

Literacy, numeracy and problem solving in technology-rich environments : Framework for the OECD survey of adult skills. Paris : OECD, 2012.
http://www.oecd.org/site/piaac/PIAAC%20Framework%202012--%20Revised%2028oct2013_ebook.pdf [2018.12.27.]
felnőttek; vizsgálat; PIAAC; The Programme for the International Assessment of Adult Competencies; alfabetizáció; szövegértés; olvasásmegértés; matematika;

matematikai készség; matematikai gondolkodás; információs műveltség; kompetencia; digitális kompetencia

Új utakon a netgeneráció oktatásában : a tanárok szerepe a kommunikációs szakadék áthidalásában, infokommunikációs eszközök az órán, digitális készségek fejlesztése, közösségi média, a tanulás új formái és helyszínei. Budapest : Tempus Közalapítvány, 2012.
információs műveltség; médiaismeret; médiaműveltség; kompetenciafejlesztés; oktatási módszerek

Tanulmányok

Barátné Hajdu Ágnes*: A könyvtárpedagógia felelősége és lehetőségei a kultúraközvetítésben*. A kultúraközvetítés színterei. In: Munkaerőpiac-orientált felsőoktatás. Ötletek, bevált gyakorlatok az „Új készségek és munkahelyek" nevű európai kezdeményezéshez. Szerk. Csernovitz Adél, Szegedi Eszter. Budapest : Tempus Közalapítvány, 2012. 38–45. p.
http://www.tpf.hu/upload/docs/konyvtar/egyeb/munkaeropiac_orient_beliv.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; oktatási módszerek

Lénárd András: *Az IKT alkalmazásának szempontjai az oktatói és vezetőtanári munkában : A Képzők Képzése projekt IKT alkalmazás elemi projektjének elméleti háttere és gyakorlati példái.* In: Hatékonyabban, élményszerűbben, színesebben : korszerű tanulásirányítási módszerek : képzők továbbképzése program / [szerk. Podráczky Judit] . [Budapest] : ELTE, 2012. 9–33. p.
pedagógus; információs műveltség; oktatástechnika; informatikai eszközök; információs hálózat

Molnár Gyöngyvér – Kárpáti Andrea: *Informatikai műveltség.* In: Mérlegen a magyar iskola. / szerk. Csapó Benő; [szerzők B. Németh Mária et al.]. Budapest : Nemzeti Tankvk., 2012. 441–476. p.
számítástechnika tantárgy; informatika tantárgy; kompetencia; információs műveltség; mérés; értékelés; tudásszintmérés; Magyarország

Folyóiratcikkek

Bartók Györgyi: *A könyvtár az iskola szíve.* Könyv Könyvtár Könyvtáros, 21. (2012) 10. 60–64. p.

http://epa.oszk.hu/01300/01367/00206/pdf/EPA01367_3K_2012_10_60-64.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum; TÁMOP 3.2.4; Nevelési Tudásdepó az olvasóvá neveléshez és a digitális kompetenciák fejlesztéséért; információs műveltség; kompetenciafejlesztés; képességfejlesztés; olvasóvá nevelés; oktatási program; iskolai könyvtár; könyvismertetés

Birdsong, Lark – Freitas, Jennifer: *Helping the non-scholar scholar : information literacy for lifelong learners.* Library trends, 60. (2012) 3. 588–610. p.
felnőttoktatás; információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; Egyesült Államok

Bubernik Eszter: IKT kultúra az iskola falai között. In: Inspiráció, 19. (2012) 1. 4–9. p. http://www.isze.hu/download/inspiracio/inspiracio_2012_1.pdf [2018.12.27.]
oktatástechnika; számítógép; információs műveltség; képességfejlesztés; kompetenciafejlesztés; digitális kompetencia

Bubernik Eszter: *IKT-kultúra az iskola falai között :* két intézmény felhasználási szokásai. Inspiráció, 19. (2012) 2. 8–15. p.
http://www.isze.hu/download/inspiracio/inspir%C3%A1ci%C3%B3_2012_2.pdf [2018.12.27.]
tanulók; középiskola; információs műveltség; számítógép-használat; kommunikáció; kompetenciafejlesztés; digitális kompetencia; oktatási feltételek; informatikatanítás; vizsgálat; gimnázium; Pannonhalmi Bencés Gimnázium; szakközépiskola; Jedlik Ányos Gépipari és Informatikai Középiskola

Csüllög Krisztina: *Időtöltés online és offline.* Jel-kép, (2012) 1/4. 63–83. p.
információs műveltség; internethasználat; szabadidős tevékenység

Detlor, Brian [et al.]: *Student perceptions of information literacy instruction : the importance of active learning.* Education for Information, 29. (2012) 2. 147–161. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; felsőoktatás; vizsgálat

Digitális világ. Inspiráció, 19. (2012) 1. 14–15. p.
http://www.isze.hu/download/inspiracio/inspiracio_2012_1.pdf [2018.12.27.]
kisiskoláskorú gyermek; információs műveltség; médiaismeret; kommunikáció; képességfejlesztés; kompetenciafejlesztés; oktatási program; Digitális világ

Dringó-Horváth Ida: *Oktatásinformatikai tartalmak a némettanárképzésben - intézményi körkép.* Modern Nyelvoktatás, 18. (2012) 4. 19–32. p.
http://www.tintakiado.hu/book_detail.php?id=351 [2018.12.27.]
pedagógusképzés; tananyag; oktatási módszerek; oktatástechnika; számítógép; elektronikus dokumentumok; információs műveltség; vizsgálat; tanulmányozott terület; felsőoktatási intézmények; Magyarország

Farkas Bertalan Péter: *A digitális kompetenciafejlesztés tartalmi és szemléleti változásai a Nemzeti alaptanterv természettudományos műveltségi területeiben.* Iskolakultúra, 22. (2012) 12. 26–36. p. http://www.iskolakultura.hu/ikultura-folyoirat/documents/2012/2012-12.pdf#page=26 [2018.12.27.]
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; képességfejlesztés; természettudományok tanítása; tanterv; nemzeti alaptanterv; oktatás tartalma

Hartai László: *„Jelentős előrelépés történhet".* Köznevelés, 68. (2012) 12-13. 15–16. p.
médiaismeret tantárgy; mozgókép- és médiaismeret tantárgy; tanterv; Nemzeti alaptanterv; tantervfejlesztés; tantervi reform; pedagógusképzés; elektronikus tanulás; információs és kommunikációs technológiák; információs műveltség

Héder Klára: *Az internet-generáció után avagy IKT kompetencia olvasástudás előtt.* Inspiráció, 19. (2012) 1. 10–12. p.
http://www.isze.hu/download/inspiracio/inspiracio_2012_1.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; digitális kompetencia; kisiskoláskorú gyermek

Az informatikára több idő szükséges. Köznevelés, 68. (2012) 36–37. 16.p.
tanterv; Nemzeti alaptanterv; kerettanterv; informatika tantárgy; információs műveltség; pedagógusok; informatikatanárok; Magyarország

Chow, Anthony S. [et al.]: *The information needs of virtual users : a study of Second Life libraries.* The Library Quarterly. 82. (2012) 4. 477–510. p.
információs műveltség; információkeresés; internethasználat; vizsgálat; Egyesült Államok

Karvalics László, Z.: *Információs kultúra, információs műveltség – egy fogalomcsalád értelme, terjedelme, tipológiája és története.* Információs Társadalom, 12. (2012) 1. 7–43. p.
http://epa.oszk.hu/01900/01963/00036/pdf/EPA01963_informacios_tarsadalom_2012_1_007-043.pdf [2018.12.27.]

információs kultúra; információs műveltség; információs társadalom; terminológia

Koltay Tibor: *Divatok helyett tennivalók : az információs túlterhelés, az információépítészet és a digitális írástudás.* Tudásmenedzsment, 13. (2012) 1. 50–57. p.
számítástechnika; internet; információs társadalom; információ; divat; információelmélet; információs műveltség; információépítészet; információs túlterhelés; tudásmenedzsment; digitális kompetencia

Koltay Tibor: *Információs túlterhelés*. Könyv, Könyvtár, Könyvtáros. 21. (2012) 11. 16–20. p.
információs műveltség; információfeldolgozás

Kőrösné Mikis Márta: *Védőbeszéd a gyermekinformatikáért.* Inspiráció, 19. (2012) 4. 2–5. p.
http://www.isze.hu/download/inspiracio/inspiracio_2012_4.pdf [2018.12.27.]
kisiskoláskorú gyermek; információs műveltség; informatikatanítás; képességfejlesztés; tehetséggondozás; általános iskola; alsó tagozat

Krūmiņa, Andrita: *Media upbringing in a family : a task for modern parents.* Practice and Theory in Systems of Education, 7. (2012) 3. 311–318. p.
http://www.eduscience.hu/2109AndritaKrumina.pdf [2018.12.27.]
gyermekek; információs műveltség; médiaismeret; kommunikáció; médiapedagógia; családi nevelés; szülők; attitűd; vizsgálat; Lettország

Lee, Elizabeth A.: *Preservice teachers' knowledge of information literacy and their perceptions of the school library program.* Behavioral and Social Sciences Librarian. 31. (2012) 1. 3–22. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; pedagógus; iskolai könyvtár; vizsgálat; Kanada

Nyirő Gizella: *Az „információs műveltség" alakítása könyvtári órákon.* Könyv és Nevelés, 14. (2012) 1.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/az_informacios_muveltseg_alakitasa_konyvtari_orakon [2018.12.27.]
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; iskolai könyvtár

Perjési Vera: *Aki keres, az talál? : kutatás és információszerzés a digitális korban, könyvtáron innen és túl. 2. rész.* Könyvtári Figyelő, 22. (2012) 2. 281–298. p.

információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; információkeresés; könyvtár

Rakonczás Szilvia: *Tájoló – Könyvtárak az iskolában.* Könyv és Nevelés, 14. (2012) 3. 85–93. p.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/tajolo__konyvtarak_az_iskolakban [2018.12.27.]
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; könyvtár; Békés Megyei Tudásház és Könyvtár; Békéscsaba

Shenton, Andrew K. – Hay-Gibson, Naomi V.: *Evolving tools for information literacy from models of information behavior.* New Review of Children's Literature and Librarianship, 18 (2012) 1. 27–46. p.
információs műveltség; információkeresés; iskolai könyvtár

Shenton, Andrew K. – Hay-Gibson, Naomi V.: *Information behaviour meta-models.* Library Review, 61. (2012) 2. 92–109. p.
információs műveltség; információkeresés

Szirbik Gabriella: *Az információs társadalom* árnyékvilágához : *az állami gondozottak és a tudástechnológiai kihívás.* Információs Társadalom, 12. (2012) 1. 44–63. p.
http://www.infonia.hu/digitalis_folyoirat/2012/2012_1/i_tarsadalom_2012_1_szirbik.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; információs műveltség; digitális kompetencia; gyermek; hátrányos helyzetű gyermek; állami gondozottak; oktatási modell; nevelési rendszer; Hejőkeresztúri modell; Magyarország

Tongori Ágota: *Az IKT-műveltség fogalmi keretének változása.* Iskolakultúra, 22. (2012) 11. 34–47. p.
http://www.iskolakultura.hu/ikultura-folyoirat/documents/2012/2012-11.pdf#page=34 [2018.12.27.]
információs műveltség; médiaismeret; képességek; kognitív képességek

Vakkari, Pertti: *Internet use increases the odds of using the public library.* Journal of Documentation, 68. (2012) 5. 618–638. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; szabadidős tevékenység; vizsgálat; Finnország

Walsh, Andrew: *Mobile information literacy : a preliminary outline of information behaviour in a mobile environment.* Journal of Information Literacy, 6. (2012) 2. 56–69. p.
információs műveltség; információkeresés; információs és kommunikációs technológiák; mobil eszközök; közösségi média; vizsgálat

Zarándy Zoltán: *Európából e-urópába : az IKT-készségek és a digitális kompetencia fejlesztésének trendjei Európában.* Könyv és Nevelés, 14. (2012) 3. 71–84. p.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/europabol_europaba [2018.12.27.]
kompetenciafejlesztés; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; nemzetközi kitekintés; Európa

2013 ***(Készítette: Jávorka Brigitta)***

Aczél Petra: *Interaktív kerekasztal-beszélgetés.* Médiatudatosság az oktatásban: konferenciakötet. / [szerk. Nagy-Király Vivien]; [rend., közread. az] Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet. Budapest : OFI, 2013. 119–124. p.
pedagógiai folyóirat; Köznevelés; Könyv és Nevelés; Educatio; Új Pedagógiai Szemle; Magyarország; kerekasztal-beszélgetés

Barátné Hajdu Ágnes – Cs. Bogyó Katalin – Eigner Judit (szerk.): *Könyvtárhasználati óravázlatok.* Budapest : Könyvtárostanárok Egyesülete, 2013. 331 p. (Kis KTE Könyvek 7. ISSN 1788-4470)
információs műveltség; digitális kompetencia; iskolai könyvtár; könyvtárhasználatra nevelés; kompetenciafejlesztés

Barátné Hajdu Ágnes: *A könyvtárhasználati órák helye a könyvtárpedagógia-tanár képzésben.* In: Könyvtárhasználati óravázlatok./ szerk. Barátné Hajdu Ágnes, Cs. Bogyó Katalin, Eigner Judit Budapest : Könyvtárostanárok Egyesülete, 2013. 169–185. p. (Kis KTE Könyvek 7. ISSN 1788-4470)
információs műveltség; digitális kompetencia; iskolai könyvtár; könyvtárhasználatra nevelés; kompetenciafejlesztés

Barcza Zsuzsanna: *Egyetemisták az internet galaxisban.* Tudásmenedzsment, 14. (2013) TDK-klsz. 138–150. p.
információs műveltség; könyvtárhasználat; információkeresés; felsőoktatás; vizsgálat

Benczekovits Beatrix: *Műhelybeszélgetés a digitális írástudásról.* Agrárkönyvtári Hírvilág, 20. (2013) 4.
információs műveltség; könyvtárosképzés; tanácskozás

Berényi László: *Számítógép-használat otthon és a munkahelyen - a digitális kompetencia és a számítógépes munkakörnyezet ergonómiájának empirikus vizsgálata.* Vezetéstudomány, 44. (2013) 4. 51–62. p.
információs műveltség; számítógép-használat; ergonómia; vizsgálat

Borbély Mária: *A digitális írástudás nemzetközi összehasonlítása.* Könyv és Nevelés, 15. (2013) 4. 20–35. p.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/a_digitalis_irastudas_nemzetkozi_osszehasonlitasa [2018.12.27.]
információs társadalom; információs műveltség; számítógép-használat; információs és kommunikációs technológiák; kompetencia; felmérés; Európai Unió

Borbély Mária: *Digitális írástudás, digitális kompetenciák a statisztikai adatok.* tükrében. Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 60. (2013) 3. 120–127. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03071/00063/pdf/EPA03071_tmt_2013_03_120-127.pdf [2018.12.27.]
információs társadalom; információs műveltség; számítógép-használat; információs és kommunikációs technológiák; kompetencia; felmérés; Európai Unió

Chakraborty, Mou – English, Michael – Payne, Sharon: *Restructuring to promote collaboration and exceed user needs : the Blackwell Library access services experience.* Journal of Access Services, 10. (2013) 2. 90–101. p.
felsőoktatási könyvtár; könyvtári munka; kölcsönzés; tankönyvgyűjtemény

Csík Tibor: *Az olvasási készség összefüggése a könyv- és könyvtárhasználattal a 2011-es PIRLS-vizsgálatban.* Médiatudatosság az oktatásban: konferenciakötet. / [szerk. Nagy-Király Vivien]; [rend., közread. az] Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet. Budapest : OFI, 2013. 87–94. p.
olvasási készség; szövegértés; íráskészség; vizsgálat; PIRLS; olvasástanítás; olvasásfejlesztés; családi háttér; iskolai könyvtár; könyvtárhasználat

Daland, Hilde: *The Ph.D.-candidate as an information literate resource: developing research support and information literacy skills in an informal setting.* LIBER Quarterly, 23. (2013) 2.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; felsőoktatás; vizsgálat

Dömsödy Andrea: *Információs műveltségkép: elmélet és hazai kutatási eredmények.* Könyvtári Figyelő, 23. (2013) 4. 659–682. p. ill. 14 ábra
információs műveltség; könyvtárhasználat; iskoláskorú gyermekek; általános iskola; középiskola; vizsgálat

Dömsödy Andrea: *Segédlet a kerettantervek alapján elkészítendő könyvtár-pedagógiai programokhoz.* In: Korszerű könyvtár: finanszírozás, gyarapítás, menedzsment. / [szakmai szerk.] Dán Krisztina, Fehér Miklós. Budapest : Raabe, (2013) április, B 5.16, 1–36. p.
könyvtár-pedagógia; információs műveltség; tanterv; pedagógiai program

Dömsödy Andrea: *Mit gondolnak a tanulók a könyvtárról?* In: Korszerű könyvtár: finanszírozás, gyarapítás, menedzsment. / [szakmai szerk.] Dán Krisztina, Fehér Miklós. Budapest : Raabe, (2013) november, F 1.17, 1–20. p.
információs műveltség; könyvtárhasználat; iskoláskorú gyermekek; általános iskola; középiskola; vizsgálat

Eynon, Andrew: *Welsh Information Literacy Project.* Library and Information Research, 37. (2013) 114. 17–22. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés

Fazekas Mária: *Az információs műveltség mint kompetencia megjelenése az általános iskolai tankönyvekben.* Tudásmenedzsment, 14. (2013) 2. Klnsz. 151–159. p.
http://epa.oszk.hu/02700/02750/00032/pdf/EPA02750_tudasmenedzsment_2013_02_ksz_151-159.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; általános iskola; tankönyvelemzés

Fülep Ádám Racsko Réka: *Az e-könyvek tanulástámogató szerepe: összehasonlító vizsgálatok a nemzetközi és a hazai könyvtári gyakorlatban.* In: Korszerű könyvtár: finanszírozás, gyarapítás, menedzsment. / [szakmai szerk.] Dán Krisztina, Fehér Miklós. Budapest : Raabe, (2013) november, F 1.17, 1–20. p.
elektronikus dokumentumok; tanulási módszer; vizsgálat; nemzetközi kitekintés

Hegedűs Szabina: *Tanyák integrálása az információs társadalomba.* Könyvtári Figyelő, 23. (2013) 4. 721–730. p.
információs társadalom; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; tanya

Ingvaldsen, Siri: *The Norwegian school library programme.* Scandinavian Public Library Quarterly, 46. (2013) 1. 6–7. p.
iskolai könyvtár; könyvtárfejlesztés; Norvégia

Kissné Anda Klára: *Műhelybeszélgetések. 2. A digitális írástudásról.* KEMLIB, 3. (2013) 12. 22. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés

Koltay Tibor: Új média, információs műveltség, írás, olvasás, tanulás. Könyv és Nevelés, 15. (2013) 3. 72–79. p.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/uj_media_informacios_muveltseg_iras_olvasas_tanulas [2018.12.27.]
információs műveltség; web 2.0; médiaműveltség; médiaismeret; kritikai gondolkodás

Lukácsi Balázs: A digitális jelen-létről. Agrárkönyvtári hírvilág: az Országos Mezőgazdasági Könyvtár lapja. Budapest, 20. (2013) 2.
digitalizálás; elektronikus könyvtár; információs műveltség; tanácskozás

Margino, Megan: *Revitalizing traditional information literacy instruction: exploring games in academic libraries.* Public Services Quarterly, 9. (2013) 4. 334–341. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; felsőoktatási könyvtár; játék

Nagy Attila: *Műveltséget mindenkinek! : megjegyzések a műhelyből.* Néző Pont: irodalom, kultúra, művészetek: Vitéz Ferenc irodalmi és művészeti folyóirata, Debrecen, 8. (2013) 50. 104–111. p.
információs műveltség; olvasóvá nevelés

Prado, Javier Calzada – Marzal, Miguel Ángel: *Incorporating data literacy into information literacy programs: core competencies and contents.* Libri, 63. (2013) 2. 123–134. p.
információs társadalom; információs műveltség; kompetenciafejlesztés

Sachs, Dianna E.: *Assessing the effectiveness of online information literacy tutorials for millennial undergraduates.* College and Undergraduate Libraries, 20. (2013) 3-4. 327–351. p.
információs műveltség; felsőoktatás; távoktatás; e-learning

Shenton, Andrew K.: *Establishing information literacy principles as a foundation for cross-curricular scholarly investigation in England.* IFLA Journal, 39. (2013) 3. 262–277. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; közoktatás; Nagy-Britannia

Sinko, Pirjo: *School libraries in Finland : the heart of school seldom beats.* Scandinavian Public Library Quarterly, 46. (2013) 1. 16–17. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; olvasóvá nevelés; iskolai könyvtár; Finnország

Simon, Carol R.: *Library and information literacy instruction in Israeli colleges and universities: a preliminary survey.* International Information and Library Review, 45. (2013) 3-4. 108–113. p.
információs műveltség; könyvtárhasználat; könyvárhasználatra nevelés; felsőoktatás; vizsgálat; Izrael

Sonnevend Péter: *Információs társadalom, európai kitekintés, iskolai könyvtárak.* Összegyűjtött könyvtári írások : 1968-2013 [DVD] / vál. és szerk. Sonnevend Péter; közrem. Fülöpp Levente. Budapest – Kaposvár : 2013, 10 p.
információs társadalom; iskolai könyvtár; nemzetközi kitekintés

Spiranec, Sonja: *Az információs műveltség változó szempontjai a 2.0-ás kutatási környezetben.* Könyvtári Figyelő, 59. (2013) 2. 332–342. p.
információs műveltség; tudományos kutatás

Świgoń, Marzena: *Personal knowledge and information management – conception and exemplification.* Journal of Information Science, 39. (2013) 6. 832–845. p.
információs műveltség; információkeresés; információfeldolgozás; felsőoktatás

Varga Katalin: *Tudatos média- és információhasználat – információs műveltség.* In: Médiatudatosság az oktatásban: konferenciakötet. / [szerk. Nagy-Király Vivien]; [rend., közread. az] Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet. Budapest : OFI, 2013. 81–84. p.
információs műveltség; médiaműveltség

Vámos Imréné: *TÉMA Plusz Projekt: Szépkorúak digitális írástudás-kompetencia fejlesztése Mosonmagyaróváron.* Hasé : Hallássérültek, 122. (2013) 12. 24–25. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; idősek; Mosonmagyaróvár

Vodila Sándorné: *"A könyvtárhasználathoz kapcsolódó digitális kompetenciák fejlesztése" témájú képzés összegzése.* In: "Interaktív könyvtárral a jövőért": Támop-3.2.4. A-11/1-2012-0084: szakmai és olvasói tájékoztató kiadvány / [szerk. Fábiánné Mike Erzsébet]; [közread. az edelényi Művelődési Központ, Könyvtár és Múzeum]. Edelény : Művelődési Központ, Könyvtár és Múzeum, 2013. 33–37. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; kompetenciafejlesztés

Weiner, Sharon – A. Jackman, Lana W. – Prause, Emily: *Strategizing for public policy : the Information Literacy State Proclamation Project.* Public Services Quarterly, 9. (2013) 4. 284–299. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; könyvtárfejlesztés

2014 ***(Készítette: Varga Katalin)***

Könyvek

Educational technologies in the information- and knowledge-based society : XXVI. Didmattech 2013 International Scientific and Professional Conference : [4th-7th December 2013, Apáczai Csere János Faculty University of West Hungary in Győr]. Győr : Univ. of West Hungary Apáczai Cs. J. Faculty, 2014.
oktatástechnika; oktatási módszerek; informatikatanítás; számítástechnika tanítása; információs műveltség; környezeti nevelés; pedagógiai kutatás; tanácskozás; DIDMATTECH, 26.; konferenciaanyag; tanulmányok

Smith, Kevin Thomas: *Teaching with text-based questions : helping students analyze nonfiction and visual texts.* New York : Routledge , 2014.
információs műveltség; szövegértés; szövegelemzés; vizuális nevelés

Tanulmányok

Domonkos Katalin – Szabó Orsi: *Az online viselkedéskultúra területe a digitális állampolgárság kompetenciarendszerén belül.* In: Interdiszciplináris pedagógia és a fenntartható fejlődés : A VIII. Kiss Árpád Emlékkonferencia előadásainak szerkesztett változata : Debrecen, 2013. szeptember 6-7. / [szerk. Buda András, Kiss Endre]. Debrecen : DE Neveléstud. Int. Kiss Á. Archívum [Kvt.], 2014. 162–169. p.
műveltség; kompetencia; információs műveltség; információs társadalom; információs és kommunikációs technológiák

Forgó Sándor: *Az információközvetítő szakmák új média kompetenciái, az újmédia lehetőségei.* In: Változó életformák - régi és új tanulási környezetek. / szerk. Bárdos Jenő, Kis-Tóth Lajos, Racsko Réka. [Eger] : EKF Líceum K., 2014. 87–104. p.
információs műveltség; médiaműveltség; tanulási környezet; információs és kommunikációs technológiák

Médiatudatosság és médiaműveltség : Összegző tanulmány. In: Változó életformák - régi és új tanulási környezetek / szerk. Bárdos Jenő, Kis-Tóth Lajos, Racsko Réka. [Eger] : EKF Líceum K., 2014. 9–22. p.
információs műveltség; médiaműveltség; vizsgálat; mintasokaság; tanulók; általános iskola; középiskola; Magyarország

Racsko Réka: *The electric learning environments in international public educational practice : A comparative research.* In: New technologies in science and education : XXVI. Didmattech 2013 : [International Scientific and Professional Conference] : [4th-7th December 2013, Apáczai Csere János Faculty University of West Hungary in Győr] / [ed. Veronika Stoffová]; [org., publ. by the] University of West Hungary ..., J. Selye University, Győr : Univ. of West Hungary Apáczai Cs. J. Faculty, 2014. 72–79. p.
tanulási környezet; információs műveltség; vizsgálat; Magyarország

Sántha Ágnes: *Felcseperedett netgeneráció : Fiatalok a munkaerőpiacon.* In: Új média-terek : 2010. március 5-6., Marosvásárhely. / szerk. Gagyi József, Imre Attila; [rend. a] Sapientia Erdélyi Magyar Tudományegyetem Műszaki és Humán Tudományok Kar ... Humán Tudományok Tanszék. Kolozsvár : Scientia, 2014. 87–97. p.
fiatalok; információs műveltség; készségek; képességek; társas kapcsolatok; munkába állás; munkavállalás; értékrendszer; generációs különbségek; szociológiai vizsgálat; attitűdvizsgálat; Kelet-Európa

Sipos Anna Magdolna: *Az információs műveltség fogalom biblio- és tudománymetriai vizsgálata.* In: Pedagógia, oktatás, könyvtár : Ünnepi tanulmányok F. Dárdai Ágnes tiszteletére. / szerk. Csóka-Jaksa Helga, Schmelczer-Pohánka Éva, Szeberényi Gábor. Pécs : PTE Egyetemi Kvt. és Tudásközp., 2014. 383–397. p.
információs műveltség; értelmezés; tudományelmélet; kutatás; kutatási módszer; mérés; tudománymetria; bibliometria

Varga Katalin: *Az információs műveltség a mindennapi pedagógiában.* In: Pedagógia, oktatás, könyvtár : Ünnepi tanulmányok F. Dárdai Ágnes tiszteletére. / szerk.

Csóka-Jaksa Helga − Schmelczer-Pohánka Éva − Szeberényi Gábor. Pécs : PTE Egyetemi Kvt. és Tudásközp., 2014. 131−142. p.
médiapedagógia; információs műveltség; gondolkodás; önálló tanulás; készségfejlesztés; tananyag; tanterv; oktatásfejlesztés

Varga Katalin: *Az információs műveltség fejlesztése: A könyvtárak szemléletváltása és feladatai a 21. században*. 1−13. p. NETWORKSHOP Konferencia Pécs : 2014. április 23-25. Tartalomszolgáltatások: könyvtárak, levéltárak, múzeumok szekció.
információs műveltség; könyvtár

Varga, Katalin: *Information literacy indicators.* In: Lehocka Irena − Szabó Tibor − Vargová Zuzana − Viczayivá Ildikó (szerk.): Science for Education-Education for Science = Veda pre vzdelanie-Vzdelanie pre vedu = Tudomány az oktatásért-Oktatás a tudományért: 3rd International Conference = 3.ročník medzinárodnej konferencie = 3. nemzetközi konferencia. Nitra, Szlovákia, 2013.04.26-2013.04.27. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre Fakulta Stredoeuropskych Studii, 2014. 263−271. p.
információs műveltség; mérés; kompetenciamérés

Varga Katalin: Új paradigma a könyvtárakban - az információs műveltség. In: Varga Katalin, Mészárosné Szentirányi Zita (szerk.): Összehasonlít(hat)ó könyvtárügy. Tanulmánykötet a PTE FEEK 10 éves Könyvtár- és Információtudományi Intézete oktatóinak és hallgatóinak munkáiból: Dr. Sipos Anna Magdolna 60. születésnapja tiszteletére. Pécs : PTE FEEK, 2014. 97−102. p.
információs műveltség; könyvtár

Folyóiratcikkek

Csernoch Mária − Gombos Szilárd − Jusztin Tamás [et al.*]: Kerekasztal-beszélgetés a magyar közoktatási rendszer digitalizációjáról*. Új Pedagógiai Szemle, 64. (2014) 11-12. 60−75. p.
http://ofi.hu/sites/default/files/attachments/upsz11-12_nyomdai.pdf#page=60 [2018.12.27.]
nformációs és kommunikációs technológiák; informatikatanítás; közoktatás; információs műveltség; pedagógusképzés; Magyarország; kerekasztal-beszélgetés

Czémán Zsófia: *Tanítási módszerek és az új, interaktív médiumok lehetősége az oktatásban a XXI. századi olvasási szokások kapcsán.* Kultúra és közösség, 4. (2014) 1. Kulturális és társadalmi viselkedések, 77−95. p.

információs műveltség; könyvtárhasználat; olvasási szokások; oktatáslélektan; oktatási módszer

Diekema, Anne R. – Olsen, M. Whitney: *Teacher personal information management (PIM) practices : finding, keeping, and re-finding information.* Journal of the Association for Information Science and Technology, 65. (2014) 11. 2261–2277. p.
információs műveltség; információkeresés; információfeldolgozás; pedagógus

Feimer Ágnes: *Iskolai könyvtárak az európai országokban.* Könyvtári Figyelő, 24. (2014) 1. 78–88. p.
http://epa.oszk.hu/00100/00143/00090/pdf/EPA00143_konyvtari_figyelo_2014_1_071-112.pdf [2018.12.27.]
iskolai könyvtár; olvasásfejlesztés; információs műveltség; tanulási környezet; Nagy-Britannia; Norvégia; Finnország; Dánia; Svédország; Németország

Forgó Sándor: *Az újmédia-környezet hatása az oktatásra és a tanulásra.* Könyv és Nevelés, 16. (2014) 1. 76–85. p.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/az_ujmediakornyezet_hatasa_az_oktatasra_es_a_tanulasra [2018.12.27.]
információs műveltség; médiaműveltség; médiaismeret; tanulás; tanulási környezet; tanuláselmélet; tanulási folyamat; tanulásirányítás; pedagógus munkája

Jávorka Brigitta: *Az információs műveltség fejlesztése a könyvtárbuszon.* Könyv és Nevelés, 16. (2014) 3.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/az_informacios_muveltseg_fejlesztese_a_konyvtarbuszon [2018.12.27.]
könyvtár; információs műveltség; permanens művelődés; hátrányos helyzetű gyermek; angol nyelv tanítása

Lengyelné Molnár Tünde: *Az információs és kommunikációs technológiák mint a tanulástámogató rendszer.* Könyv és Nevelés, 16. (2014) 1. 86–95. p.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/az_informacios_es_kommunikacios_technologiak_mint_tanulastamogato_rendszer [2018.12.27.]
felsőoktatás; informatikai képzés; kompetenciafejlesztés; informatikai kompetencia; információs műveltség; informatikatanítás; munkaerőpiac; tartalomelemzés; folyóirat; Educational Media International

McKinney, Pamela: *Information literacy and inquiry-based learning : evaluation of a five-year programme of curriculum development.* Journal of Librarianship and Information Science, 46. (2014) 2. 148–166. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; kompetenciafejlesztés; oktatási módszer; Nagy-Britannia

Mérföldekre lemaradva a vietnami diákoktól. Pedagógusok Lapja, 70. (2014) 4. 8. p. http://www.pedagogusok.hu/sites/pedagogusok.hu/files/dokumentumtar/pedlap/PL-2014-4.pdf#page=8 [2018.12.27.]
szövegértés; olvasásmegértés; kompetencia; mérés; értékelés; tudásszintmérés; PISA; Programme for International Student Assessment; információs műveltség; felsőoktatás; tanácskozás

Murányi Lajos: *Médiatudatosság az oktatásban.* Könyv Könyvtár Könyvtáros, 23. (2014) 3. 51–55. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00259/pdf/EPA01367_3K_2014_03_51-55.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; közoktatás; nemzeti alaptanterv; nemzetközi kitekintés; tanácskozás

Prazsák Gergő: *Generációk és* értékrendszerek : *a tudás új útjai.* Információs Társadalom, 14. 2. 2014. 6–23. p.
http://www.infonia.hu/digitalis_folyoirat/2014/2014_2/i_tarsadalom_2014_2_prazsak.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; tudás; tudáselméletek; tudásmenedzsment; információs társadalom; információs hálózat; wikipédia; internet; internethasználat; társadalmi egyenlőtlenségek; generációs különbség; értékrendszer; vizsgálat; kérdőív

Roska Tamás: *Egy másféle digitális szakadék.* Magyar Szemle, 23. (2014) 7-8. 7–26. p.
http://www.magyarszemle.hu/szerzo/kodolanyi_gyula_nick_thorpe [2018.12.27.]
pedagógus; egyetemi tanár; kutató; Roska Tamás (1940-2014); interjú; információs műveltség; oktatás; Magyarország

Senkei-Kis Zoltán – Koltói Lilla: *Információs kompetenciák vizsgálata könyvtáros és tanítóképzős egyetemi és főiskolai hallgatók körében.* Könyv Könyvtár Könyvtáros, 23. (2014) 4. 35–42. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00260/pdf/EPA01367_3K_2014_04_35-42.pdf [2018.12.27.]

információs műveltség; kompetencia; pedagógusjelölt; könyvtáros; vizsgálat; Magyarország

Sipos Anna Magdolna: *A könyvtár vagy internet helyett a könyvtár és internet.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás. 61. (2014) 6. 211–224. p. ill. 6 ábra
információs műveltség; könyvtárhasználat; internethasználat

Szabó Mária – Bozsik Viola: *OFI-s beszélgetés az információs műveltségről és a finn példáról.* Új Pedagógiai Szemle, 64. (2014) 11-12. 113–116. p.
http://ofi.hu/sites/default/files/attachments/upsz11-12_nyomdai.pdf#page=113 [2018.12.27.]
információs és kommunikációs technológiák; információs műveltség; oktatás hatékonysága; oktatásfejlesztés; nemzetközi kitekintés

Villányi Györgyné: *IKT-eszközök az óvodai nevelés folyamatában.* Óvodai Vezetési és Nevelési Módszertani Tanácsadó, 2. (2014) 12. 2–11. p.
óvodai nevelés; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; számítógép; nevelési program; óvodapedagógus; pedagógusképzés; nevelési cél; játék

Voglné Nagy Zsuzsanna – Lippai Edit – Nagy Viktória: *Digitális bevándorlók és bennszülöttek - a digitális tudásmegosztás és interaktivitás lehetőségei.* Iskolakultúra, 24. (2014) 1. 57–63. p.
http://www.iskolakultura.hu/ikultura-folyoirat/documents/2014/2014_1.pdf#page=57 [2018.12.27.]
információs műveltség; internet; kommunikáció; társas kapcsolatok; generációs különbség; kutatás; kutatási módszer; interjú; mintasokaság; pedagógusok; Magyarország

2015 *(Készítette: Márföldi István)*

Könyvek

Abonyi-Tóth Andor – Turcsányi-Szabó Márta: *A digitális írástudás fejlesztésének lehetőségei*. 2. / (alkotó szerk.) Tóth-Mózer Szilvia, Füzi Otília, Főző Attila László. Budapest : Educatio, 2015. 184 p.
http://dl-sulinet.educatio.hu/download/letoltheto-dokumentumok/Digitalis-irastudas.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; iskolai nevelés

Tanulmányok

Abonyi-Tóth Andor – Turcsányi-Szabó Márta: A digitális írástudás értelmezése. / (alkotó szerk.) Tóth-Mózer Szilvia, Füzi Otília, Főző Attila László. Budapest : Educatio, 2015. 7 p.
https://www.educatio.hu/pub_bin/download/tiop111/digitalis_irastudas_fejlesztese/01_A_digitalis_irastudas_ertelmezese.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; kompetenciafejlesztés

Folyóiratcikkek

A Videótanár digitalizált tananyaga segítség a gimnáziumi felvételikhez. Prím Online, 2015. január http://hirek.prim.hu/cikk/109993/ [2018.12.27.]
felvételi vizsga; középiskolai felvételi vizsga; tananyag; digitális tananyag

Bakk Ágnes: *„Nem kapsz képet rólam": magyar közgyűjtemények képarchívumai.* MANDA, 2014. 12. 14.
http://mandarchiv.hu/cikk/3527/Nem_kapsz_kepet_rolam_magyar_kozgyujtemenyek__keparchivumai [2018.12.27.]
közgyűjtemények; archívum; képarchívum

Balogh András: *Könyvtár, információs fenomén, virtuális valóság.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 24. (2015) 7-8. 25–44. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00269/pdf/EPA01367_3K_2015_07-08_03-24.pdf [2018.12.27.]
könyvtártudomány; könyvtárfejlesztés; jövőkép

Blithe, Sarah Jane – Carrera, Winter – Medaille, Ann: *Stories of Service-Learning: Guidelines for Increasing Student Engagement With Digital Storytelling.* Journal of Library, 2015. 1. 65–74. p. http://www.libraryinnovation.org/article/view/385/635 [2018.12.27.]
történetmesélés; digitális történetmesélés

Bognár Noémi Erika – Tóth Máté: *Tudás új utakon*. Könyv Könyvtár Könyvtáros 24. (2015) 6. 31–41. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00268/pdf/EPA01367_3K_2015_06_31-41.pdf [2018.12.27.]
digitalizálás; elektronikus dokumentumok

Dávid Adrienne: /Yang, Sharon Q. – Hofmann, Melissa A./: *Hol tart a következő generációs katalógus? 260 amerikai és kanadai egyetemi könyvtár online katalógusának vizsgálatát bemutató tanulmány*. Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 62. (2015) 1. 28–31. p.
http://epa.oszk.hu/03000/03071/00082/pdf/EPA03071_tmt_2015_01_28-37.pdf [2018.12.27.]
könyvtár; információfeldolgozás; katalógus; elektronikus katalógus; Egyesült Államok; Kanada

Fehér M. István: *Valóság és virtualitás: a virtuális könyvtár valósága.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 24. (2015) 7-8. sz. 3–24. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00269/pdf/EPA01367_3K_2015_07-08_03-24.pdf [2018.12.27.]
digitalizálás

Kerekes Pál: *Amit ez e-könyv olvasókról tudni* érdemes *: A könyvtár új útjai.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 24. (2015) 1. 31–35. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00263/pdf/EPA01367_3K_2015_01_31-35.pdf [2018.12.27.]
elektronikus dokumentumok

Kilar Tímea: *Olvasás és információs műveltség*. Könyv Könyvtár Könyvtáros 24. (2015) 4. 16–31. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00266/pdf/EPA01367_3K_2015_04_16-31.pdf [2018.12.27.]
információs műveltség; könyvtárhasználat; olvasási szokások; olvasáskutatás

Maloney, Jennifer: *The Rise of Phone Reading.* The Wall Street Journal, 2015. 08. 14.
https://www.wsj.com/articles/the-rise-of-phone-reading-1439398395?mod=e2fb [2018.12.27.]
olvasás; mobiltelefon

Mohammadyari, Soheila – Singh, Harminder: *Understanding the effect of e-learning on individual performance: The role of digital literacy.* Computers and Education, 82. 2015. 11–25. p.
információs műveltség; e-learning; teljesítmény

Novák Erzsébet: *Digitális írástudás a szakadék két oldalán.* Kulturális Szemle, 2015. október

http://www.kulturalisszemle.hu/3-szam/hazai-tudomanyos-muhely/novak-erzsebet-digitalis-irastudas-a-szakadek-ket-oldalan-2015-10-30 [2018.12.27.]
közművelődés; információs műveltség; digitális esélyegyenlőség; vizsgálat; Magyarország

Price Dennis, Detra − Holmes, Kathlene A.- Smith, Emily: *Exploring digital literacy practices in an inclusive classroom.* The Reading Teacher, 69. (2015) 2. 195−205. p.
információs műveltség; inkluzív nevelés

Radovanović, Danica-Hogan − Bernie- Lalić, Danijela: *Overcoming digital divides in higher education: Digital literacy beyond Facebook.* New Media and Society, 17. (2015) 10. 1733−1749. p.
információs műveltség; digitális esélyegyenlőség; felsőoktatás; közösségi média

Stebbins, Leslie: *The Role of Librarians in Everyday Life Information Literacy*. Library Journal. 2015. 12. 15.
http://lj.libraryjournal.com/2015/12/academic-libraries/markers-of-quality-the-role-of-librarians-in-everyday-life-information-literacy-peer-to-peer-review#_ [2018.12.27.]
információs műveltség; könyvtáros

Varga Tímea − Villám Judit: *A könyvtár új útjai*. Könyv Könyvtár Könyvtáros 24. (2015) 2. 29−33. p.
http://epa.oszk.hu/01300/01367/00264/pdf/EPA01367_3K_2015_02_29-33.pdf [2018.12.27.]
felsőoktatási könyvtár; információs és kommunikációs technológiák; tanácskozás

2016 ***(Készítette: Eszenyiné Borbély Mária)***

Baker, Ariana: *Active Learning with Interactive Videos: Creating Student-Guided Learning Materials.* Journal of Library and Information Services in Distance Learning, 10. (Jul-Dec2016) 3-4. 79−87. p. DOI:10.1080/1533290X.2016.1206776
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; tananyag; videotechnika

Becker, Bernd W.: *Contemporary Search Behavior and the Information Age.* Behavioral and Social Sciences Librarian, 35. (Jul-Sep2016) 3. 123−127. p.
DOI:10.1080/01639269.2016.1241121
információs műveltség; információkeresés

Benselin, Jennifer C – Ragsdell, Gillian: *Information overload: the differences that age makes.* Journal of Librarianship and Information Science, 48. (2016) 3. 284–297. p.
információs műveltség; információkeresés; információs túlterhelés; generációs különbség

Blas, Elise A.: *Using a Murder Mystery to Teach Evaluation Skills: A Case Study.* Internet Reference Services Quarterly, 21. (Jul-Dec2016) 3-4, 93–100. p. DOI: 10.1080/10875301.2016.1169468.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; játék; videotechnika; videójáték; felsőoktatás; esettanulmány

Boamah, Eric: *The new information literacy instruction: best practice.* Australian Library Journal, 65. (Nov2016) 4. 341–342. p. DOI: 10.1080/00049670.2016.1250615.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés

Buchanan, Steven – Tuckerman, Lauren: *The information behaviours of disadvantaged and disengaged adolescents.* Journal of Documentation, 72. (2016) 3. 527–548. p. DOI: 10.1108/JD-05-2015-0060.
információs műveltség; információkeresés; serdülőkorú gyermek; fogyatékosok nevelése

Coates, Heather: *Disadvantaged Youth in Southern Scotland Experience Greater Barriers to Information Access Resulting from Poor Technology Skills, Information Literacy, and Social Structures and Norms.* Evidence Based Library and Information Practice, 11. (2016) 4. 75–78. p. DOI:10.1108/JD-05-2015-0060
információs műveltség; fogyatékosok nevelése; Skócia

Communicating, Collaboration, and Citing. Library Technology Reports, 52. (Feb2016) 2. 28–33. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; kommunikáció

Conrad, Suzanna – Alvarez, Nathasha: *Conversations with Web Site Users: Using Focus Groups to Open Discussion and Improve User Experience.* Journal of Web Librarianship, 10. (Apr-Jun2016) 2. 53–82. p. DOI:10.1080/19322909.2016.1161572
információs műveltség; információkeresés; felsőoktatás

Corneliussen, Hilde G. – Prøitz, Lin: *Kids Code in a rural village in Norway: could code clubs be a new arena for increasing girls' digital interest and competence?* Information, Communication and Society, 19. (Jan2016) 1. 95–110. 6p. DOI: 10.1080/1369118X.2015.1093529.
információs műveltség; informatikatanítás; Norvégia

Correa, Teresa: *Digital skills and social media use: how Internet skills are related to different types of Facebook use among 'digital natives'.* Information, Communication and Society, 19. (Aug2016) 8. 1095–1107. p. DOI:10.1080/1369118X.2015.1084023
információs műveltség; internethasználat; közösségi média

Correa, Teresa: *Digital skills and social media use: how Internet skills are related to different types of Facebook use among 'digital natives'.* Information, Communication and Society, 19. (Aug2016) 8. 1095–1107. p. DOI:10.1080/1369118X.2015.1084023
információs műveltség; internethasználat; közösségi média

Crawford, John: *Information literacy development in a small country: a practical proposition?* Library and Information Research, 40. (2016) 123. 47–68. p.
információs műveltség; Skócia

Crist, Caroly – Pascopella, Angela: *Control your digital content.* District Administration, 52. (Jun2016) 6. 65–68. p.
oktatástechnológia; oktatás tartalma; tananyag; digitális tananyag; infromációs műveltség; Egyesült Államok

Denise, E. Agosto [et al.]: *Teens, technology, and libraries: an uncertain relationship.* Library Quarterly, 86. (2016) 3. 248–269.p.
iskolai könyvtár; felsőoktatási könyvtár; információs és kommunikációs technológia; információs műveltség; Egyesült Államok

Eszenyiné Borbély Mária: *A magyar könyvtárosok digitális kompetenciamérésének lehetséges fogalmi kerete és indikátorai.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 63. (2016) 6-7. 236–243. p.
információs műveltség; könyvtáros; vizsgálat; Magyarország

Eszenyiné Borbély Mária: *NET! MINDENEKFELETT? : kompetenciák a digitális univerzumban.* / Sipos Anna Magdolna, Varga Katalin, Egervári Dóra;

(szerk.) Sipos Anna Magdolna; (elektronikus szerk.) Ambrus Attila József. Pécs : 2015. *Ismertetés.* Információs Társadalom, 16. (2016) 1. 77–80. p.
információs műveltség; könyvtárhasználat; információkeresés; információfeldolgozás; kompetencia; felsőoktatás; hallgató; vizsgálat

Eynon, Rebecca – Geniets, Anne: *The digital skills paradox: how do digitally excluded youth develop skills to use the internet?* Learning, Media and Technology, 41. (Sep2016) 3. 463–479. p. DOI: 10.1080/17439884.2014.1002845.
információs műveltség; internethasználat; fiatalok; oktatástechnológia

Forster, Marc: *Developing an "experience framework" for an evidence-based information literacy educational intervention.* Journal of Documentation, 72. (2016) 2. 306–320. p. DOI:10.1108/JD-06-2015-0077
információs műveltség; kompetenciafejlesztés

Guo, Yan Ru – Goh, Dion Hoe-Lian: *Evaluation of affective embodied agents in an information literacy game.* Computers and Education, 103. (Dec2016) 59–75. p. DOI:10.1016/j.compedu.2016.09.013
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; motiváció; oktatási módszer; játék; számítógépes játék

Hajnal Ward Judit: Koltay Tibor – Špiranec, Sonja – Karvalics, László Z.: *Research 2.0 and the future of information literacy Cambridge, 2016. Ismertetés: Kutatás 2.0.* Könyvtári Figyelő, 26. (2016) 4. 541–543. p.
információs műveltség; információkeresés; kutatás; tudományos kutatás

Hannel, Carolin – Goldhammer, Frank – Naumann, Johannes – Kröhne, Ulf: *Effects of linear reading, basic computer skills, evaluating online information, and navigation on reading digital text.* Computers in Human Behavior, 55. (Feb2016) Part A, 486–500. p. DOI: 10.1016/j.chb.2015.09.042
információs műveltség; olvasásfejlesztés; kompetenciafejlesztés

Hatlevik, Ove Edvard: *Examining ‚Digital Divide' in Upper Secondary School: A Multilevel Analysis of Factors with an Influence on Digital Competence.* International Journal of Technology, Knowledge and Society, 6. (2010) 3. 151–163. p.
digitális esélyegyenlőség; információs műveltség; középiskola

Horváth Zoltánné: *„MOOCs " – tömeges, nyílt, online közösségi oktatás a hálón – Massive, open, online courses".* Könyvtárvilág, 4. (2016) 6. ill. 1 fotó

https://mke.info.hu/konyvtarvilag/2017/01/moocs-tomeges-nyilt-online-kozossegi-oktatas-a-halon-massive-open-online-courses/3649/ [2018.12.27.]
információs műveltség; távoktatás

Iten, Nina – Petko, Dominik: *Learning with serious games: Is fun playing the game a predictor of learning success?* British Journal of Educational Technology, 47. (Jan2016) 1. 151–163. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; általános iskola; oktatási módszer; játék; számítógépes játék

Kim, Eun-mee – Yang, Soeun: *Internet literacy and digital natives' civic engagement: Internet skill literacy or Internet information literacy?* Journal of Youth Studies, 19. (May2016), 4. 438–456. p. DOI: 10.1080/13676261.2015.1083961.
információs műveltség; internethasználat

Koltay Tibor: *Médiaműveltség, digitális bennszülöttek: a mítoszok vége?* Iskolakultúra, 26. (2016) 1. 102–109. p.
információs műveltség; médiaműveltség; médiaismeret; információfeldolgozás; generációs különbségek

Koltay Tibor*: NET! MINDENEKFELETT? : kompetenciák a digitális univerzumban*. / Sipos Anna Magdolna, Varga Katalin, Egervári Dóra; (szerk.) Sipos Anna Magdolna; (elektronikus szerk.) Ambrus Attila József. Pécs, 2015. *Ismertetés: Digitális kompetenciák felmérése*. Könyvtári Figyelő, 26. (2016) 2. 251–254. p.
információs műveltség; könyvtárhasználat; információkeresés; információfeldolgozás; kompetencia; felsőoktatás; hallgató; vizsgálat

Koltay Tibor: *A sokarcú információs műveltség néhány új arca.* Könyvtári Figyelő, 26. (2016) 2. 193–197. p.
információs társadalom; információs műveltség

Kurtz, Gila – Peled, Yehuda: *Digital Learning Literacies - A Validation Study.* Informing Science and Information Technology, 13. (2016) 145–158. p.
információs műveltség; információfeldolgozás; információs és kommunikációs technológiák

Lambert, Alex: *Intimacy and social capital on Facebook: Beyond the psychological perspective.* New Media and Society, 18. (Dec2016) 11. 2559–2575. p.
DOI: 10.1177/1461444815588902.
információs műveltség; közösségi média

Lazzari, Marco: *Digital storytelling for inclusive education: an experience in initial teacher training.* International Conference on e-Learning, 2016. 199–203. p.
oktatási módszer; oktatástechnológia; pedagógusképzés; mobil eszközök; inkluzív nevelés; történetmesélés

Léger, Michel – Freiman, Viktor: *A Narrative Approach to Understanding the Development and Retention of Digital Skills Over Time in Former Middle School Students, a Decade After Having Used One-to-One Laptop Computers.* Journal of Research on Technology in Education, 48. (Jan2016) 1. 57–66. p.
DOI:10.1080/15391523.2015.1103150
információs műveltség; digitális kompetencia; kompetenciafejlesztés; középiskola; oktatástechnológia; információs és kommunikációs technológiák

Lengyelné Molnár Tünde: *Digitális írástudás fejlesztése a könyvtárakban.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 63. (2016) 2. 65–72. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; információkeresés; könyvtár

Lenton, Erica – Dineen, Carolyn: *Set it and Forget it (Almost): How We Make DIY 3D Printing Work in Our Library.* Public Services Quarterly, 12. (Apr-Jun2016) 2. 179–186. p. DOI: 10.1080/15228959.2016.1168725.
információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; felsőoktatási könyvtár; 3D-s technológia

Lyons, Ray: *Quetelet and Parachuting Cats: Data Lessons for Libraries.* Public Library Quarterly, 35. (Apr-Jun2016) 2. 90–102. p. DOI: 10.1080/01616846.2016.1198642.
információs műveltség; információfeldolgozás; könyvtár

Manso Rodríguez, Ramón Alberto – Machado Rivero, Manuel Osvaldo: *Information skills training through mobile devices.* Electronic Library, 34. (2016) 1. 116–131. p. DOI: 10.1108/EL-04-2014-0061
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; könyvtárhasználatra nevelés; mobiltelefon; felsőoktatási könyvtár

Martin, Crystle: *A Library's Role in Digital Equity.* Young Adult Library Services, 14. (Summer2016) 4. 34–36. p.
digitális esélyegyenlőség; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; könyvtár

Nai-Cheng Chang – Hsuan-Yu Hsu: *A Study on Integrating Problem-based Learning into the Innovative Teaching in Information Literacy and Ethics.* Journal of Educational Media and Library Sciences, 53. (Spring2016) 2. 200–209. p. DOI:10.6120/JoEMLS.2016.532/0010.RS.CM
információs műveltség; információs etika; problémamegoldás; oktatási módszer

Németh Márton: *Mozaikok az információs műveltség európai konferenciájáról: ECIL, 2015.* Könyvtári Figyelő, 26. (2016) 1. 86–90. p.
információs műveltség; tanácskozás; nemzetközi kitekintés

Notten, Natascha – Nikken, Peter: *Boys and girls taking risks online: A gendered perspective on social context and adolescents' risky online behavior.* New Media and Society,18. (Jun2016) 6. 966–988. p. DOI: 10.1177/1461444814552379
információs műveltség; internet; közösségi média; kockázat; serdülőkorú gyermek

Pagani, Laura – Argentin, Gianluca – Gui, Marco – Stanca, Luca: *The impact of digital skills on educational outcomes: evidence from performance tests.* Educational Studies, 42. (May2016) 2. 137–162. p. DOI: 10.1080/03055698.2016.1148588.
információs műveltség; médiaműveltség; teljesítménymérés

Pedley, Paul: *Privacy and the library user.* CILIP Update, (Nov2016) 27–29. p.
információs műveltség; adatgyűjtés; adatfeldolgozás; biztonság; könyvtár

Piloiu, Rares G.: *Rethinking the concept of „information literacy": a German perspective.* Journal of Information Literacy, 10. (Dec2016) 2. 78–93. p. DOI: 10.11645/10.2.2126.
információs műveltség

Racsko Réka: *Az aktuális infokommunikációs stratégiák (policy) nemzetközi áttekintése.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 63. (2016) 3. 91–106. p.
információs társadalom; információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; stratégia; nemzetközi kitekintés

Raish, Victoria – Rimland, Emily: *Employer Perceptions of Critical Information Literacy Skills and Digital Badges*. College and Research Libraries, 77. (2016) 1. 87–113. p.
DOI:10.5860/crl.77.1.87
információs műveltség; munkahely

Reynolds, Latisha – McClellan, Samantha Finley, Susan [et al.]: *Library instruction and information literacy 2015.* Reference Services Review, 44. (2016) 4. 436–543. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés

Reynolds, Rebecca B.: *Relationships among tasks, collaborative inquiry processes, inquiry resolutions, and knowledge outcomes in adolescents during guided discovery-based game design in school.* Journal of Information Science, 42. (Feb2016) 1. 35–58. p. DOI: 10.1177/0165551515614537.
információs műveltség; oktatási módszer; játék; videójáték; középiskola; Egyesült Államok

Reynolds, Rebecca – Chiu, Ming Ming: *Reducing digital divide effects through student engagement in coordinated game design, online resource use, and social computing activities in school.* Journal of the Association for Information Science and Technology, 67. (Aug2016) 8. 1822–1835. p. DOI: 10.1002/asi.23504.
digitális esélyegyenlőség; információs műveltség; kompetenciafejlesztés; oktatási módszer; játék; videójáték; középiskola; Egyesült Államok

Robinson, Kate: *Innovation Spotlight: Looking to the Future: The Next 100 Years of Education.* Childhood Education, 92. (Nov/Dec2016) 6. 494–496. p.
DOI: 10.1080/00094056.2016.1251799
oktatásfejlesztés; oktatástechnológia; Finnország

Rodriguez, Julia E. E: *A massively flipped class.* Reference Services Review, 44. (2016) 1. 4–20. p. DOI:10.1108/RSR-07-2015-0033
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; oktatási módszer

Sandlian-Smith, Pam: *The Future of Public Libraries—Anything Is Possible.* Public Library Quarterly, 35. (Oct-Dec2016) 4. 311–317. p. DOI: 10.1080/01616846.2016.1245002.
könyvtárügy; könyvtárfejlesztés; Dánia

Scott, Rachel E.: *Completion of an Online Library Module Improves Engineering Student Performance on Information Literacy Skills Tests. Evidence Based.* Library and Information Practice, 11. (2016) 4. 63–65. p. DOI:10.5860/crl.76.7.934
információs műveltség; felsőoktatás; könyvtár

Sender, Margareta – Ideland, Malin: *PISA truth effects: the construction of low performance. Discourse.* Studies in the Cultural Politics of Education, 37. (Jun2016) 3. 341–357. p. DOI: 10.1080/01596306.2015.1025039.
információs műveltség; problémamegoldás; kompetenciamérés; tudásszintmérés; PISA; nemzetközi kitekintés

Sigrun, Espelien Aasen: *Information literacy and health literacy: a challenge for librarians?* Scandinavian Public Library Quarterly, 49. (2016) 1-2. 16–17. p.
információs műveltség; egészséges életmódra nevelés; könyvtár

Sipos Anna Magdolna: *Könyvtári reneszánsz: könyvtárak az információs társadalomban 2.0*. 2. bőv. kiad. Budapest : Ventus Libro Kiadó, cop. 2016
információs társadalom; információs műveltség; könyvtárügy; Magyarország

Spiranec, Sonja – Zorica, Mihaela Banek – Kos, Denis: *Information Literacy in participatory environments: the turn towards a critical literacy perspective.* Journal of Documentation, 72. (2016) 2. 247–264. p.
információs műveltség

Sundin, Olof – Carlsson, Hanna: *Outsourcing trust to the information infrastructure in schools.* Journal of Documentation, 72. (2016) 6. 990–1007. p. DOI: 10.1108/JD-12-2015-0148.
oktatástechnológia; információfeldolgozás; internet

Szilassi Andrea: *Digitális kompetenciafejlesztés a kistelepüléseken.* KemLib, 6. (2016) 4. 19–20. p. ill. 12 fotó
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; könyvtárhasználatra nevelés; könyvtár; falu; Magyarország

Tewell, Eamon: *Toward the Resistant Reading of Information: Google, Resistant Spectatorship, and Critical Information Literacy.* Libraries and the Academy, 16. (Apr2016) 2. 289–310. p.
információs műveltség; információfeldolgozás; könyvtár

Tóth-Mózer Szilvia – Kárpáti Andrea: *A digitális kompetencia kognitív dimenziója és összefüggésrendszere egy empirikus kutatás tükrében.* Magyar Pedagógia, 116. (2016) 2. 121–150. p.
kompetencia; digitális kompetencia; információs műveltség; családi háttér; vizsgálat; mintasokaság; középiskolai tanuló; Magyarország

Van Deursen, Alexander J.A.M. – Helsper, Ellen J. – Eynon, Rebecca: *Development and validation of the Internet Skills Scale (ISS).* Information, Communication and Society, 19. (Jun2016) 6. 804–823. p. DOI:10.1080/1369118X.2015.1078834
információs műveltség; internethasználat

Varga Katalin: *Tudjuk-e, hogy mit nem tudunk?: a tudásnak vélt nemtudás kórképe.* Tudásmenedzsment, 17. (2016) 1. 122–135. p.
információs műveltség; szerzői jog; plágium

Walton, Geoff – Pickard, Alison – Dodd, Lara – Hepworth, Mark: *Not ‚born digital': enabling teens to question information sources.* CILIP Update, (Mar2016) 42–45. p.
információs műveltség; információfeldolgozás; hitelesség; serdülőkorú gyermek

Yan Ru Guo – Dion Hoe-Lian Goh: *Library escape: user-centered design of an information literacy game.* Library Quarterly, 86. (2016) 3. 330–355. p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; játék

Young, Jennifer: *Can Library Research Be Fun? Using Games for Information Literacy Instruction in Higher Education.* Georgia Library Quarterly, 53. (Summer2016) 3. 1–7. p.
információs műveltség; kompetenciafejlesztés; felsőoktatás; oktatási módszer; játék; videójáték

Zilka, Gila Cohen: *Reducing the Digital Divide among Children Who Received Desktop or Hybrid Computers for the Home.* Journal of Information Technology Education, 15. (2016) 233–251. p.
digitális esélyegyenlőség; információs műveltség; hátrányos helyzetű gyermek; kompetenciafejlesztés; információs és kommunikációs technológiák

2017 ***(Készítette: Jávorka Brigitta)***

Barátné Hajdu Ágnes – Németh Katalin: *A könyvtárhasználati órák értékelésének speciális módszerei.* In: A tanulás és a tanítás értékelése. Diszciplínák tanítása – A tanítás diszciplínái. 4. köt. szerk. Károly Krisztina, Homonnay Zoltán. Budapest : ELTE Eötvös Kiadó, Eötvös Loránd Tudományegyetem, 2017. 314–327. p.
információs műveltség; digitális kompetencia; könyvtárhasználatra nevelés

Bawden, David – Robinson, Lyn: *‚An intensity around information' : the changing face of chemical information literacy.* Journal of Information Science, 43. (2017) 1. 17–24. p.
információs műveltség

Benjes-Small, Candice M.: *The new instruction librarian : a workbook for trainers and learners.* Chicago : ALA, 2017.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; könyvtáros

Csobán László – Farkas Fruzsina – Szöllősi Gréta: *Közösségépítés a könyvtárbuszon.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 26. (2017) 4. 10–22. p.
információs műveltség; olvasóvá nevelés; könyvtárhasználatra nevelés; könyvtár; könyvtárbusz

Dóra László: *Médiaműveltség az USA-ban – egy bostoni példa.* Neveléstudomány, 2. (2017) 5–13. p.
mozgókép- és médiaismeret tanítása; oktatási cél; oktatás tartalma; médiaismeret; információs műveltség; médiaműveltség; Egyesült Államok

Ellis, Claire – Johnson, Frances – Rowley, Jennifer: *Promoting information literacy : perspectives from UK universities.* Library Hi Tech, 35. (2017) 1., 53–70. p.
információs műveltség; felsőoktatási könyvtár; Nagy-Britannia

Fenyvesi Fruzsina Bianka: *Dringó-Horváth Ida, N. Császi Ildikó (szerk.): Digitális tananyagok – oktatásinformatikai kompetencia a tanárképzésben.* Budapest, KRE–L'Harmattan, 2013. Orpheus Noster, 9. (2017) 1.(25.) 111–113. p.
pedagógusképzés; tanárképzés; oktatástechnológia; információs és kommunikációs technológiák; kompetencia; pedagógiai kompetencia

Gleason, Ann Whitney: *New methods of teaching and learning in libraries.* Lanham : Rowman and Littlefield, 2017.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; felsőoktatási könyvtár; Egyesült Államok

Habók Lilla: *Online szakmai kommunikáció könyvtároskörben.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 64. (2017) 3. 134–142. p.
információs műveltség; könyvtár

Koltay Tibor: *Facing the challenge of data-intensive research : research data services and data literacy in academic libraries.* Advances in Library Administration and Organization, 23. (2017) 45–61. p.
információs műveltség; információfeldolgozás; kutatás; tudományos kutatás; felsőoktatási könyvtár

Koltay Tibor – Špiranec, Sonja – Z. Karvalics László: *Research 2.0 and the future of information literacy.* Cambridge : Chandos, 2016.
információs műveltség; információkeresés; kutatás; tudományos kutatás

Kührner Éva: *MKE közgyűlés és digitális kompetencia.* EKE Hírlevél, 14. (2017) 2. 16–17. p.
információs műveltség; tanácskozás

Lanszki Anita – Papp-Danka Adrienn: *Digitális történetmesélés alkalmazása természetudományos témájú tantárgyi tartalmak feldolgozásában.* Neveléstudomány, 2. (2017) 26–44. p.
tanulásszervezés; természettudományok tanítása; információs és kommunikációs technológiák; oktatási módszer; történetmesélés; digitális történetmesélés; digitális kompetencia; információs műveltség

Szabó Endre Győző – Révész Balázs: *Adataink biztonságban – adatainkban a biztonság?* Információs Társadalom, 17. (2017) 1. 45–54. p.
információs műveltség; internet; adatgyűjtés; biztonság

Taylor, Arthur – Dalal, Heather A.: *Gender and information literacy: evaluation of gender differences in a student survey of information sources.* College and Research Libraries, 78. (2017) 1. 90–113. p.
információs műveltség; információkeresés; hallgató; felsőoktatás; nemek szerinti megkülönböztetés

Digitális műhely – szakirodalmi adatbázis *(Készítette: Pataki Marianna Edit)*

Allan, B.: *Emerging Strategies for Supporting Student Learning: A practical guide for librarians and educators*. London: Facet Publishing, 2016. 192 p.
információs műveltség; felsőoktatás

American Association of School Librarians: *Standards for the 21st-century learner in action.* Chicago, AASL, 2009. 115 p.
információs műveltség; Egyesült Államok

Asselin, M. – Doiron, R. : *Linking literacy and libraries in global communities*. Farnham, England : Ashgate Publishing, 2013. 123 p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; olvasóvá nevelés

Assessment and Teaching of 21st-Century Skills Consortium: *Six critical skills that form the foundation of 21st century success.* 2014. http://www.skills21.org/ [2017.08.30.]
kulcskompetenciák; információs műveltség; kompetenciafejlesztés

Bamford, A.: *The Grammar of Visual Literacy within the World of Interactive Media.* Paper presented at the Education Research Network Conference on Learning, Spetses, Greece, 2001. July 4-8.
információs műveltség; médiaműveltség; vizuális nevelés

Banister, J.: *Word of mouse: the new age of networked media*. Chicago : Agate, 2004. 216 p.
információs társadalom; elektronikus dokumentumok; média; digitális média

Bent, M. – Stubbings, R.: *The SCONUL Seven Pillars of Information Literacy: Core Model*. 2011. SCONUL, http://www.sconul.ac.uk/tags/7-pillars [2017.08.30.]
információs műveltség; felsőoktatás

Bradnock-May, M.: *Twitterspace and Facecloud: Web 2.0 and Beyond for School Librarians : SLA Case Studies.* School Librarians Association, UK, 2012. ISBN 9781903446669
információs és kommunikációs technológiák; internet; közösségi média; iskolai könyvtár

Cowley, P.: *Awareness and Promotion of Information Literacy : SLA Voices.* School Librarians Association, UK, 2011. ISBN 9781903446614
információs műveltség; iskolai könyvtár

Csörge Á.: *Az információs műveltség fejleszthetősége könyvtári környezetben*. Könyv és Nevelés 13. (2011) 2.

http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/az_informacios_muveltseg_fejleszthetosege_konyvtari_kornyezetben [2017.08.30.]
információs műveltség; fejlesztése; iskolai nevelés; iskolai könyvtár; könyvtárhasználatra nevelés

Dempsey, L. – Varnum, K.: *The Network Reshapes the Library.* London: Facet Publishing, 2014. 320 p.
információs társadalom; könyvtár; információs és kommunikációs technológiák; internet

Dömsödy A.: *Az információs műveltségről alkotott nézetek.* Könyvtári Figyelő, 57. (2011) 1. 10–58. p., http://ki.oszk.hu/kf/2011/04/az-informacios-muveltsegrol-alkotott-nezetek/ [2017.08.30.]
információs műveltség; nevelő-oktató munka; könyvtár

Eisenberg, Michael B. – Lowe, Carrie A. – Spitzer, Kathleen L.: *Information Literacy: Essential Skills for the Information Age.* Westport, Connecticut, Oxford : Greenwood Libraries Unlimited, 2004. 224 p.
információs társadalom; információs műveltség; közoktatás; Egyesült Államok

Eisenberg, Michael B. – Finn, C.W.P.: *The mandate of digital literacy*. Teaching and Learning : NewBay Media, 25. (2004)
http://www.techlearning.com/news/0002/the-mandate-of-digital-literacy/64586 [2017.08.30.[
információs műveltség; kompetenciafejlesztés

Goodfellow, R.: *Digital and Information Literacy Framework.* Open University, Institute of Educational Technology, 2012.
http://www.open.ac.uk/libraryservices/pages/dilframework/ [2017.08.30.]
információs műveltség; digitális kompetencia; felsőoktatás

Herring, J. E.: *Improving Students' Web Use and Information Literacy : A guide for teachers and teacher librarians.* London: Facet Publishing, 2010. 160 p.
információs műveltség; internethasználat; kompetenciafejlesztés; iskolai könyvtár

Hinrichsen, J. – Coombs, A.: *The Five Resources model of Critical Digital Literacy*. 2014. https://sites.google.com/site/dlframework/home [2017.08.30.]
információs műveltség

Hobbs, R. − Frost, R.: *Measuring the acquisition of media literacy skills: An empirical investigation.* Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Washington, DC. 2001.
információs műveltség; médiaműveltség; teljesítménymérés; vizsgálat

Hobbs, R.: *The seven great debates in media literacy.* Journal of Communication, 48. (1998) 16−32. p.
információs műveltség; médiaműveltség

Jelfs, A. − Colbourn, C. : *Do students' approaches to learning affect their perceptions of using computing and information technology?* Journal of Educational Media, 27. (2002) 41−53. p.
információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; tanuláslélektan

Knobel, M. − Lankshear, C.: *Discussing new literacies.* Language Arts 84. (2006) 78−86. p.
információs műveltség

Koltay T.: *Információs műveltség: adalékok egy sokarcú fogalom fejlődéstörténetéhez.* Könyv és Nevelés, 12. (2011) 2. 70−76. p.
http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/informacios_muveltseg [2017.08.30.]
információs műveltség

Koltay T.: *Információs műveltség: fogalmak, mítoszok, kommunikáció.* Iskolakultúra, (2007) 11-12. 119−129. p. http://epa.oszk.hu/00000/00011/00118/pdf/2007-11-12.pdf#page=119 [2017.08.30.]
információs műveltség; információs társadalom; ismeretszerzés; könyvtár; kommunikáció

Koltay T.: *Információs műveltség: pedagógiai forradalom a könyvtárban?* Könyvtári Figyelő, 53. (2007) 12. 273−288. p.
http://epa.oszk.hu/00100/00143/00063/contentbeb6.html [2017.08.30.]
információs műveltség; ismeretszerzés; kompetencia; kulcskompetencia; fejlesztés; könyvtár

Koltay T. – Boda I.: *Írástudások az információs társadalomban amatőröknek és szakembereknek.* Információs Társadalom, 10. (2010) 1. 17−76. p.

http://epa.oszk.hu/01900/01963/00032/pdf/infotars_2010_1_057-076.pdf
[2017.08.30.]
információs műveltség; médiaműveltség; médiaismeret; kompetencia; terminológia; információs társadalom

Koltay T.: *A könyvtáros és az információs írástudás.* Könyv Könyvtár Könyvtáros 13. (2004) 5. 37−39. p. http://epa.oszk.hu/01300/01367/00053/pdf/04fiatalromak.pdf
[2017.08.30.]
információs műveltség; könyvtáros

Langshear, C. − Knobel, M.: *Digital Literacies : Concepts, Policies and Practices.* New York : Peter Lang, 2008. 37 p.
információs műveltség; médiaműveltség; internet

Levy, P. − Roberts S. (szerk.): *Developing the New Learning Environment: The changing role of the academic librarian*. London: Facet Publishing, 2005. 256 p.
felsőoktatási könyvtár

Mackey, T. P. − Jacobson, T. E.: *Metaliteracy: Reinventing information literacy to empower learners*. London : Facet Publishing, 2014. 250 p.
információs műveltség; médiaműveltség

Markless, S. (szerk.): *The innovative school librarian: Thinking outside the box.* London : Facet Publishing, 2009. 245 p.
iskolai könyvtár; Nagy-Britannia

McMenemy, D. − Poulte, A.: *Delivering Digital Services: A handbook for public libraries and learning centres.* London : Facet Publishing, 2005. 200 p.
információs műveltség; könyvtárhasználatra nevelés; könyvtár; digitális könyvtár

Morgan, H.: *Focus on technology: Enhancing instruction and communication with Twitter*. Childhood Education, 90. (2014) 75−76. p.
információs műveltség; internethasználat; közösségi média

Northrop, L. − Killeen, E.: *A framework for using iPads to build early literacy skills.* Reading Teacher, 66. (2013) 531−537. p.
műveltség; információs műveltség; kisgyermek; mobil eszközök

Ohler, J.: *Digital citizenship means character education for the digital age*. Kappa Delta Pi Record, (2011) 25–27. p.
információs társadalom; információs műveltség; állampolgári ismeretek

Pavey, S.: *Mobile technology and the school library.* SLA Guidelines Plus. Swindon : School Librarians Association, 2014. 210 p.
információs műveltség; információs és kommunikációs technológiák; mobil eszközök; iskolai könyvtár

Prensky, M.: *Teaching Digital Natives: Partnering for real learning.* Thousand Oaks, CA : Corwin, 2010. 46 p.
információs társadalom; információs műveltség; tanulás; tanítás; tanár-diák kapcsolat

Rankin, C.: *Library services for children and young people: challenges and opportunities in a digital age*. London : Facet Publishing, 2012. 160 p.
információs társadalom; gyermekkönyvtár

Rosenfeld, E. – Loertscher, D. V. (szerk.): *Toward a 21st century school library media program.* Lanham : Scarecrow Press, 2007. 429 p.
iskolai könyvtár; információs műveltség; pedagógiai program

Sardar, Z., – Van Loon, B.**:** *Introducing media studies.* A graphic guide. London : Icon Books, 2010. 145 p.
médiaismeret; médiaműveltség

Scharber, C.: *Online book clubs: Bridges between old and new literacies practices.* Journal of Adolescent and Adult Literacy, 52. (2009) 433–437. p.
olvasóvá nevelés; információs műveltség

Secker, D. – Coonan, E.: *A new curriculum for information literacy (ANCIL).* Report and outputs, 2011. https://newcurriculum.wordpress.com/project-reports-and-outputs/ [2017.08.30.]
információs műveltség; tanterv; tananyag

Secker, D. – Coonan, E.: *A New Curriculum for Information Literacy(ANCIL). Curriculum and supporting documents. Arcadia Project.* Cambridge University Library, 2011.
http://ccfil.pbworks.com/f/ANCIL_final.pdf [2017.08.30.]
információs műveltség; tanterv; tananyag

Sharp, L. A.: *Literacy in the Digital Age.* The Language and Literacy Spectrum – New York State Reading Association, 24 (2014) 74–82. p.
http://www.nysreading.org/sites/default/files/Literacy%20in%20the%20Digital%20Age_0.pdf [2017.08.30.]
információs társadalom; műveltség; információs műveltség

Sipos A. M.: *Információs kompetencia – realitás vagy frázis?* Tudásmenedzsment, 9. (2008) 2. 8–20. p. http://feek.pte.hu/tudasmenedzsment/full/92szam.pdf [2017.08.30.]
információs társadalom; információs műveltség; könyvtárosképzés

Thompson, P.: *The digital natives as learners: Technology use patterns and approaches to learning.* Computers and Education, 65. (2013) 12–33. p.
információs társadalom; tanulás; információs és kommunikációs technológiák

Tovar, A. – Hansen, C., – Puckett, K.: *From paper to pocket: Using technology to inform literacy intervention in a kindergarten classroom.* Journal of Literacy and Technology, 12. (2011) 2–27. p.
információs és kommunikációs technológiák; információs műveltség; kompetenciafejlesztés; óvoda

Turner, P.M. – Carriveau, R.S.: *Next generation course redesign.* New York, NY: Peter Lang Publishing, 2010. 124 p.
felsőoktatás; Egyesült Államok

Unesco: *Five laws of information literacy.* Infographyc.
http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/Events/mil_five_laws_english.png [2017.08.30.]
információs műveltség

University of Bath: *Professionalism in the Digital Environment (PRiDE), Digital Literacy Statments.* 2011. https://digilitpride.wordpress.com/digital-literacy-statements/ [2017.08.30.]
információs társadalom; információs műveltség; felsőoktatás

University of York: *Developing Digital Literacy Framework.* (poster) 2015.
https://drive.google.com/file/d/0B01dhVWV3FPWM2d4ZnY4UVcyem8/view [2017.08.30.]
információs műveltség; felsőoktatás

University of York: *Embedding Digital Literacy Capabilities.* 2015. https://www.york.ac.uk/media/staffhome/learningandteaching/documents/plos/Embedding%20Digital%20Literacy%20Capabilities.docx [2017.08.30.]
információs műveltség; felsőoktatás

Webb, J. – Powis, C. : *Teaching information skills.*London: Facet Publishing, 2014. 130 p.
információs műveltség; információkeresés; információfeldolgozás

Wilson, C.: *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers.* Paris : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2011. 191 p. http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001929/192971e.pdf [2017.08.30.]
információs műveltség; médiaműveltség; pedagógusképzés; tananyag; tanterv

Online kurzusok:
Microsoft EDU: Inclusive Educator Learning Path : *Developing a Digitally Literate Curriculum.* https://education.microsoft.com/courses-and-resources/courses/developing-a-digitally-literate-curriculum [2017.08.30.]
információs műveltség; tananyag; online kurzus

Microsoft EDU: Inclusive Educator Learning Path : *Developing a Digitally Literate Pedagogy.* https://education.microsoft.com/courses-and-resources/courses/developing-a-digitally-literate-pedagogy [2017.08.30.]
információs műveltség; tananyag; online kurzus

UNESCO – Athabasca University: *Media and Information Literacy Course.* 2015. http://elab.lms.athabascau.ca/enrol/index.php?id=7 [2017.08.30.]
információs műveltség; médiaműveltség; tananyag; online kurzus

UNESCO: *Global Media and Information Literacy Week.* 10.25.2017.-11.01.2017. https://en.unesco.org/global-mil-week-2017/ [2017.08.30.]
információs műveltség

2018-ban megjelenő:[21]
Inskip, C.: *Theory and Practice of Information Literacy.* London : Facet Publishing, 2018. 224 p.
információs műveltség

[21] Gyűjtés lezárva: 2017. december 31.

Heather, R. – Walker, S.: *The No-Nonsense Guide to Born Digital Content.* London: Facet Publishing, 2018. 256 p.
információs műveltség; digitális tananyag

Reedy, K. – Parker, J.: *Digital Literacy Unpacked.* London : Facet Publishing, 2018. 224 p.
információs műveltség

5. TANULMÁNYOK

5.1. Eszenyiné Borbély Mária: A 21. századi könyvtáros kompetenciák a közkönyvtárakban: a digitális kompetencia

5.1.1. Bevezetés

Jelen tanulmány a Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek „Az én könyvtáram" EFOP-3.3.3.-VEKOP/16-2016-00001 projekt keretében készült, így céljaival igazodik a projekt célkitűzéseihez. Arra keresi a választ, hogy mi lehet a könyvtárosok szerepe a közkönyvtárakban a tanulást támogató könyvtári szolgáltatások megvalósításában, elsősorban a digitális írástudás, információs műveltség fejlesztésében. Ez a fajta könyvtáros szerepvállalás feltételezi, hogy a könyvtárosok rendelkeznek a feladatellátáshoz kívánatos digitális kompetenciával és egyéb szükséges készségekkel. Ahhoz, hogy reálisan értékelhessük a helyzetet, fel kell térképezni a könyvtárosok digitáliskompetencia-szintjét. A vonatkozó kurrens nemzetközi szakirodalom áttekintése után megállapítható, hogy eddig nem voltak, vagy nem kerültek publikálásra olyan vizsgálatok, amelyek kifejezetten erre a kérdésre fókuszáltak volna. A digitális írástudásról szóló közlemények elsősorban a könyvtárak által a használóknak nyújtott digitális írástudást fejlesztő tanfolyamokról számolnak be. Ennek a tevékenységnek a hazai és nemzetközi gyakorlata is kiterjedt, alapvető könyvtári szolgáltatássá vált. A publikációk másik viszonylag nagy csoportja azokat a kompetenciákat, készségeket veszi számba, amelyekkel az új korszak könyvtárosainak rendelkezniük kell.

Az információs műveltséggel, digitális írástudással foglalkozó kevés empirikus kutatás közül kiemelkedően fontos a Pécsi Tudományegyetem Felnőttképzési és Emberi Erőforrás Fejlesztési Kar Könyvtár- és Információtudományi Intézete által 2014-ben lefolytatott vizsgálat, amely az információs műveltség hazai jellemzőinek, jelenlegi állapotának felmérésére irányult, különös tekintettel a felsőoktatásban tanuló és a munka világában élő diplomások helyzetére és a közöttük meglévő, tudományos módszerekkel is igazolható különbözőségek megállapítására.[22]

---

[22] Sipos Anna Magdolna – Varga Katalin – Egerváry Dóra: *NET! Mindenekfelett? Kompetenciák a digitális univerzumban.* Pécs : Pécsi Tudományegyetem Felnőttképzési és Emberi Erőforrás Fejlesztési Kar Könyvtár- és Információtudományi Intézet, 2015. http://mek.oszk.hu/14700/14787/14787.pdf [2018.12.27.]

A könyvtárosok digitális kompetenciájának helyzete, fejlesztésének kérdései főként a közkönyvtárak jövőjét taglaló stratégiai írásokban szerepelnek, mint például a CILIP közkönyvtári készségek stratégiájában[23] vagy az IFLA trendjelentéseiben.[24] Természetesen a digitális írástudás készsége nem vizsgálható elszigeteltten, más készségektől függetlenül. Jelen tanulmány is a 21. századi könyvtáros kompetenciák egyikeként tekint a digitális írástudásra.

5.1.2. A 21. század közkönyvtárai: készségek és igények

IFLA trendek

Az IFLA (*International Federation of Library Associations and Institutions*) a könyvtárak és a könyvtárosság jövőjéről felelősséggel gondolkodók számára meghatározó fontosságú dokumentumokat tett közzé a közelmúltban, az IFLA trendeket 2013-ban, majd a trendekkel kapcsolatos legfrissebb fejleményeket 2016-ban és 2017-ben.[25]

Az IFLA trendek arra keresik a választ, hogy a könyvtáraknak és a könyvtárosoknak milyen változásokkal kell szembenézniük napjainkban és a közeljövőben. Az eredeti cím szerint az a kérdés, hogy meglovagoljuk-e a hullámokat vagy sodródunk az árral. Az öt trend mindegyike a digitális világ új jelenségeit veszi számba.

1. trend: Az új technológiák megnövelik, de egyben be is határolják azok körét, akiknek hozzáférésük lesz az információkhoz. (Az információ-hozzáféréssel kapcsolatos trend)
2. trend: Az online oktatás demokratizálja és megváltoztatja a globális tanulást. (Az oktatás változásának trendje)
3. trend: A magánélet és az adatvédelem határait újra kell definiálni. (A magáncélú adatokhoz kapcsolódó trend)
4. trend: A hipertérben új vélemények és csoportok vonják magukra a figyelmet és jutnak szerephez. (A civil elkötelezettséggel kapcsolatos trend)
5. trend: Az új technológiák megváltoztatják a globális információs gazdaságot (A technológiai változásokhoz kapcsolódó trend)

A digitális írástudás és az információs műveltség fejlesztésének terén a könyvtári feladatokat és lehetőségeket leginkább az első és a második trend írja le. Ezek

[23] *Pubilc Library Skills Strategy.* CILIP, SCL, 2017. https://archive.cilip.org.uk/about/projects-reviews/public-library-skills-strategy/public-library-skills-strategy-2017-2030 [2018.12.27.]

[24] *IFLA Trend Riport.* 2013. http://trends.ifla.org/ [2018.12.27.]

[25] *IFLA Trend Report Update 2016.* http://trends.ifla.org/files/trends/assets/trend-report-2016-update.pdf [2018.12.27.]

szerint az egyre bővülő digitális univerzumban egyre nagyobb értéket képviselnek az információs műveltséggel kapcsolatos készségek. Akik nem rendelkeznek ezekkel a készségekkel, egyre több területen érezhetik magukat kirekesztve. Az új online üzleti modellek alakulása erősen befolyásolja, hogy a jövőben az lehet sikeres, akinek birtokában vannak a szükséges információk, azokat hasznosítani tudja, és meg tudja osztani másokkal. Az online oktatási források gyors bővülése következtében olcsóbbá és elérhetőbbé válnak az egyre növekvő számú tanulási lehetőségek. Tovább nő az egész életen át tartó tanulás jelentősége és a nem formális és informális tanulás elismertsége.[26]

A trendek megjelenését követően a világ számos országában megvitatták a könyvtárosok a trendekre adható válaszlehetőségeket. Az európai diskurzusok a következő lényegi megállapításokat fogalmazták meg a könyvtárak, a könyvtárosok felkészültsége, szerepvállalása kapcsán.[27]

Új kihívások jelentek meg a szerzői jog, a digitális tartalmakhoz való hozzáférés és az e-kölcsönzés területén. A könyvtárosoknak több ismeretet kell szerezniük a szerzői jogról, a digitális tartalmak kölcsönzéséről, a tárolásukat és továbbadásukat meghatározó jogi keretekről.

Az új digitális környezetben egyre inkább szembesülnünk kell a magánszféra eróziójával. Ugyanakkor ugyanazok a technológiák, amelyek veszélyt jelentenek a magánszférára, egyidejűleg növelik a polgárok felhatalmazását is és erősítik a demokráciát. Számos fórumon megemlítették a könyvtárosok, hogy meg kell határozni, milyen szerepet játsszanak a könyvtárak a magánszférával és az adatvédelemmel kapcsolatban felmerülő kérdések megoldásában. Aktív szerepet kell-e vállalniuk a könyvtáraknak, élére kell-e állniuk annak a törekvésnek, hogy a nagyközönség közelebbről megismerkedjen a személyes adatok és az internetes információk kezelésére vonatkozó kérdésekkel?

Észtországban felmerült egy közös könyvtári adatvédelemi stratégia kidolgozásának gondolata. Svédországban azt állították, hogy a könyvtárosoknak jobban meg kell ismerniük a mindennapi munkájuk során felmerülő adatvédelmi kérdéseket, és nagyobb kapacitást kell kiépíteniük, hogy a használókat elláthassák tanácsokkal saját adataik online menedzselésével kapcsolatban.

Dániában elhangzott, hogy vajon a jelenlegi adatvédelmi szabályozáson nem kellene-e változtatni, hogy a használóknak lehetőségük legyen aktívan meghatározni, hogy a könyvtárosok hogyan kezelhetik, oszthatják meg vagy korlátozhatják a hozzáférést a könyvtári rendszerben kezelt személyes adataikhoz.

---

[26] Öt fontos trend, amely megváltoztatja információs környezetünket. Hegyközi Ilona fordítása, kézirat

[27] Eszenyiné Borbély Mária: *Trend Report Update 2016: európai kitekintés*. Fejlesztés, fenntarthatóság, esély az IFLA trendek és a Lyoni deklaráció tükrében: Konferenciasorozat, Budapest : 2016. november 9.

A könyvtárosok készség- és kompetenciahiányának felszámolása is fontos feladat. Sok könyvtárosnak tudáshiánya van az új technológiák kihívásaival kapcsolatban, beleértve az e-könyvek és a digitális tartalmak menedzselését, és a kapcsolódó szerzői jogi és adatvédelmi szabályozást.

Észtországban a megbeszélések nagy hangsúlyt fektettek egy kiterjedt könyvtáros gyakorlati képzési program kifejlesztésének szükségességére. Javasolták új könyvtáros továbbképzési kurzusok indítását, amelyek kapcsolódnak az IFLA fentebb említett jelentésének kulcstémáihoz, és tartalmazzák azok speciális értelmezéseit az észt társadalomra. Felmerült egy közös információs technológiai tanácsadó platform létrehozása a könyvtárosok számára, amely segíthetne a digitális közegben történő munkavégzéshez egyre növekvő mértékben szükséges tudáselemek és a készségek terjesztésében.

Olasz fórumok hangsúlyozták, hogy a könyvtárosoknak be kell fektetniük az új technológiákkal kapcsolatos digitális tárgyalóképesség és magas szintű kompetencia fejlesztésébe.

Kulcskérdés a stratégiai együttműködések erősítése a könyvtári érintettek között, regionális, nemzeti és nemzetközi szinten egyaránt, és nagyobb stratégiai koordinációra van szükség a könyvtári szektoron belül is. Az a javaslat is megfogalmazódott, hogy a könyvtárak alkossanak átfogó stratégiát, reagálva a növekedő digitális társadalom kihívásaira és lehetőségeire. Tekintsék át a kapcsolatok kialakításának, az együttműködésnek a lehetőségét más könyvtárakkal és a helyi önkormányzatokkal a kérdések minél szélesebb körében.

A jelentés kiemeli, hogy a könyvtáraknak egyaránt figyelemmel kell lenniük a működésüket meghatározó alapelvekre, a digitális lehetőségekre, továbbá a használóik véleményére és igényeire. A könyvtáraknak azonosítaniuk kell jövőbeni szerepüket a gyorsan fejlődő globális információs környezetben. Az eredendően meglévő szociális és közvetítő attitűdjükre építve újra fel kell találniuk és meg kell erősíteniük magukat. Egy fejlődő digitális társadalomban az új technológiai lehetőségek és funkciók puszta azonosítása helyett az új könyvtári stratégiáknak a használók igényeiből kell kiindulniuk. Ez potenciálisan magába foglalhatja a használókkal való közvetlen együttműködést például a self-publishing, a crowdsourcing (közösségi együttműködés) és a digitális tartalom előállítás területén.

A jelentésben azt is olvashatjuk, hogy az információs műveltség előmozdításában a bölcsőtől a koporsóig a könyvtáraknak sajátos és folyamatos felelősségük van. A könyvtárosoknak hajlandónak kell lenniük feladni vagy újragondolni számos hagyományos szolgáltatást és tevékenységet, beleértve azt, hogy hogyan lehet a könyvtári tereket optimális hatékonysággal és maximális használati előnnyel használni. A könyvtáraknak új és innovatív utakat kell találniuk a szolgáltatásaik

népszerűsítéséhez, és meg kell bizonyosodniuk arról, hogy az ajánlatuk elég vonzó a társadalom minden tagja számára.

A könyvtári márkanevet újra kellene gondolni. A könyvtárak ennek értelmében fejlesztő és tanulási központok, beleértve annak erőteljes hangsúlyozását, hogy a könyvtárak a kapu szerepét töltik be az érvényes, semleges és megbízható információkhoz való hozzáférésben. A modern digitális társadalmak lehetőséget nyújtanak arra, hogy a könyvtáraknak mint a demokráciát és a párbeszédet elsődlegesen támogató intézményeknek a szerepe megerősödjön.

Dániában a könyvtárosok úgy gondolták, hogy az információs környezet gyors változása nem menti fel a könyvtárosokat annak a felelőssége alól, hogy jövőbeni döntéseik erősen kötődjenek a könyvtárosság régóta megalapozott morális, etikai és filozófiai alapelveihez. A digitális változás sebessége, és azon igény ellenére, hogy a könyvtárosoknak a változások élén kell maradniuk, nem adhatók fel ezek az alapelvek és alapértékek.

Hamada és Stavridi[28] az Alexandriai Könyvtár munkatársai 2013-ban úgy fogalmaztak, hogy egy mértékadó könyvtáros gyakran érzi szükségét annak, hogy tanulási lehetőségek után nézzen. Saját maga által motivált és tervei vannak a szakmai fejlődésére, amelyek között szerepel konferencia-részvétel, online tanfolyamok elvégzése, szakmai fórumokhoz történő csatlakozás annak érdekében, hogy megértse a technológiával való lépéstartás fontosságát, és hajlandó legyen alkalmazni és tanulmányozni azokat a lehetőségeket, amelyeket az új technológia nyújt.

A brit közkönyvtári készségstratégia[29]

Az angol közkönyvtárak készségstratégiája a CILIP (*Chartered Institute of Library and Information Professionals*), a brit könyvtári és információs szakemberek nagy presztízsű szervezete és a könyvtári vezetőket tömörítő SCL (*Society of Chief Librarians*) együttműködésében valósult meg, és a 2017–2030 közötti időszakra fogalmazza meg a közkönyvtárak jövőképét. A stratégia úgy tekint a közkönyvtárakra mint a kiválóság digitális, kreatív és kulturális központjaira, a virtuális és közösségi terek fejlődő hálózatára, amelyek ingyenes szolgáltatásokat nyújtanak annak érdekében, hogy támogassák az írást és az olvasást, készségeket fejlesztenek, elősegítik a kreativitást, előmozdítják és támogatják az egészséget és a jólétet, valamint színteret biztosítanak a közösségi részvételre.

---

[28] Mamada, D. – Stavridi, S.: *Required skills for children and youth librarians in the digital age.* IFLA WLIC, 2013. http://library.ifla.org/70/1/105-hamada-en.pdf [2018.12.27.]

[29] *Public Library Skills Strategy.* CILIP, SCL, 2017. https://archive.cilip.org.uk/about/projects-reviews/public-library-skills-strategy/public-library-skills-strategy-2017-2030 [2018.12.27.]

Ahhoz, hogy mindez megvalósulhasson, a stratégia kiemelt hangsúlyt fektet a könyvtári munkaerő képzésére és fejlesztésére. A jövő közkönyvtárainak munkaerő-fejlesztését a következő kilenc célkitűzés mentén fogalmazták meg:

- Vonzó, megmaradó és fejlődő tehetségek – a könyvtári szektornak szüksége van arra, hogy magához vonzzon változatos háttérrel rendelkező új, kiváló és tehetséges munkatársakat, akik az információs és könyvtári szolgáltatásokban dolgoznak majd.
- Cél a befogadás, sokszínűség, reprezentativitás és egyenlőség – biztosítani kell, hogy a közkönyvtárakban dolgozók reprezentálják azt a teljes közösséget, amelyet kiszolgálnak, proaktívan fellépve a kirekesztés és az egyenlőtlenség ellen.
- Befektetés a szakmai készségekbe és etikába – a közkönyvtári dolgozók a készségeket és a tudást összeegyeztetik a szakmai etikával. A munkáltatók bízhatnak abban, hogy modern és helytálló könyvtári szolgáltatásokat nyújtanak.
- A vezetés támogatása minden szinten – a szektornak szüksége van arra, hogy a munkavállalók minden rétege segítse a vezetést, biztassák és támogassák a szakmai személyzetet, hogy működjenek közre a szolgáltatások fejlesztésében.
- Nyitott és inkluzív viszonyulás a szakmaisághoz – noha a közkönyvtárak folyamatosan igénylik a szakkönyvtárakhoz és az információs készségekhez való hozzáférést, nem feltételezhetjük azt tovább, hogy a speciális szaktudás és készségek kizárólagos birtokosai a könyvtári és információs szakemberek.
- A belépés korlátainak leszállítása – a közkönyvtárak munkaerő-fejlesztése érdekében többféle belépési útvonalat kell biztosítani, lehetővé téve a belépést a felsőfokú végzettséggel rendelkezők és azzal nem rendelkezők számára is, beleértve a gyakornokokat is. Ugyanakkor támogatni kell a szakmai végzettség megszerzését.
- A folyamatos szakmai fejlődés kötelezettsége – felismerve, hogy a szakmához eltérő szinteken álló emberek csatlakoznak, különböző elképzelésekkel a saját fejlődésüket illetően, szükséges a teljes közkönyvtári személyzet számára biztosítani az egész életen át tartó tanulás lehetőségét.
- A transzferábilis készségek megbecsülése – elfogadott és üdvözlendő tény, hogy az emberek ki- és bemozognak a közkönyvtári szektorból és szektorba, a készségek és szakismeretek gazdag keverékét magukkal hordozva.
- A szektoron túli igények figyelembe vétele – szükség van arra is, hogy azonosítsuk a közkönyvtári szektoron kívül eső érintettek információs és tanulási igényeit, továbbá meg kell szólítanunk őket.

A stratégia számba veszi, hogy melyek azok a területek, amelyeken a közkönyvtárakban dolgozók egyértelműen támogatni tudják az embereket. A számos terület közül (a közösséghez tartozás érzésének fokozása, az egészség javítása, a befektetések hatékony megtérülésének segítése, az olvasáshoz való viszonyulás alakítása) témánk szempontjából a legfontosabb, az emberek tanulási és munkavállalói kilátásainak, lehetőségeinek a fejlesztése.

Folyamatosan változik a könyvtárakat körülvevő társadalmi, gazdasági, technológiai és demográfiai környezet, és ezek mindegyike hat a könyvtárakra is. Az élet minden területén nőnek a különbségek, változik a munkakörnyezet, fokozódik a digitalizálás, továbbfejlődik az infokommunikációs technológia, a nagy adatok (*big data*) korszakát éljük, és egyre inkább az egyes ismeretterületeken túlmutató készségek válnak szükségessé.

Ebben a változó környezetben a munkáltatóknak olyan munkavállalókra van szükségük, akik rugalmasak, innovatívak, képesek az együttműködésre és proaktívan támogatják és előmozdítják a változásokat. Valódi tehetségeket kell a szakmába vonzani, fejleszteni és megtartani is tudni kell őket. Intenzív együttműködésre van szükség a képzéssel, mert csak ezen keresztül lehet hozzájutni a szükséges készségekhez.

A brit könyvtáros egyesület, a CILIP 2013-ban elkészítette *Professional Knowledge and Skills Base* elnevezésű dokumentumát, amelyben számba vették azokat az elvárt szakmai és technikai ismereteket az általános készségekkel és képességekkel együtt, amelyekkel a könyvtári, információs és tudásmenedzsment területén dolgozóknak rendelkezniük kell. Ez még kiegészül szakmai etikai elemekkel és olyan értékekkel, amelyek mind a szakmai közösségen belül, mind pedig azon kívül fontosak. A következő felhívással fordultak a könyvtárosok felé: Ismerd fel a hiányosságaid és maximalizáld a lehetőségeid a pályafutásod során![30]

Az 1. ábra egy keréken elhelyezve mutatja be a szükséges készségeket és tudáselemeket.

A kerék középpontjában azok ez etikai elvek és értékek állnak, amelyekre a szakma valamennyi résztvevőjének munkája épül. A magot fogják körül a szakmai ismeretek és az általános készségek. (*Professional expertise*, *generic skills*) Ezek azok a meghatározó készségek és tudáselemek, amelyek a könyvtáros hivatás lényegét és egyediségét jelentik:

- Tudás- és információszervezés
- Tudás- és információmenedzsment
- A tudás és információ használata és felhasználása

[30] CILIP: *Your Professional Knowledge and Skills Base*
https://archive.cilip.org.uk/sites/default/files/documents/Your%20PKSB%20WEB.pdf
[2018.12.27.]

- Információ-visszakeresési készségek
- Az információ szervezése és szolgáltatása
- Rekordok kezelése és archiválása
- Gyűjteménykezelés és fejlesztés
- Műveltség és tanulás
- Vezetés és érdekképviselet
- Stratégia, tervezés és menedzsment
- Használó-központúság, szolgáltatástervezés és marketing
- IT és kommunikáció

Valamennyi készség- és tudáselem további részletekkel bővül, a fenti keretrendszer önértékelési eszközként is felhasználható. Ennek segítségével a könyvtárosok beazonosíthatják erősségeiket és fejlesztendő készség- és tudáselemeiket is.

A szélesebb összefüggésrendszer (*Wider context*) vizsgálata azért fontos, hogy megőrizzük a tájékozottságunkat, és megértsük a tágabb szakmát és a munkahelyen kívüli világot is.

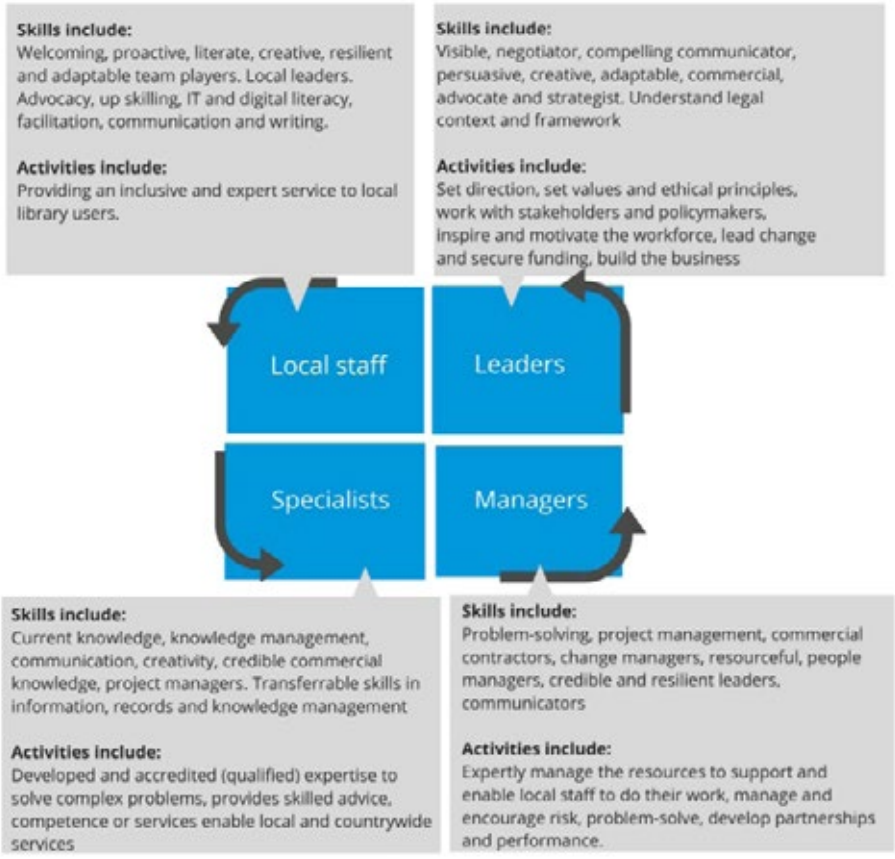


1. ábra. PKSB kerék[31]

[31] Forrás: https://archive.cilip.org.uk/careers/professional-knowledge-skills-base/what-professional-knowledge-skills-base [2018.12.27.]

A 2. ábra a közkönyvtári készségek keretrendszerét tartalmazza.[32] A keretrendszert az SCL és a CILIP dolgozta ki, az előbbiekben ismertetett dokumentumra alapozva.

A közkönyvtárakban a helyi szolgáltatást nyújtó könyvtárosoktól a 2. számú ábráról leolvasható készségeket várják el: szívélyesség, proaktivitás, műveltség, kreativitás, rugalmasság. Legyenek alkalmazkodó csapatjátékosok, helyi vezetők, érdekérvényesítők, felkészültek, digitálisan írástudók, műveltek, segítőkészek, jól kommunikáljanak és legyen íráskészségük. Elvárás az is, hogy nyújtsanak teljeskörű és szakszerű szolgáltatásokat a helyi könyvtárhasználóknak.



2. ábra. SCL/CILIP Public Library Skills Framework[33]

[32] *Public Library Skills Strategy.* CILIP, SCL, 2017. 8. p. https://archive.cilip.org.uk/about/projects-reviews/public-library-skills-strategy/public-library-skills-strategy-2017-2030. [2018.12.27.]

[33] Forrás: https://archive.cilip.org.uk/about/projects-reviews/public-library-skills-strategy/public-library-skills-strategy-2017-2030#Skills [2018.12.27.]

5.1.3. A könyvtárosok és a digitális írástudás

Az előző fejezetben ismertetett brit közkönyvtári stratégia az alapvető közkönyvtári készségek egyikeként tekint a digitális írástudásra és a digitális műveltségre.

A digitális írástudás leírható az élethez szükséges készségek együtteseként is, amelyek nélkülözhetetlenek ahhoz, hogy teljes mértékben részesei legyünk ennek a médiával átitatódott, információban gazdag társadalomnak. Ebbe beleértendőek azok a készségek, amelyek azt fejezik ki, hogy az egyén hogyan viszonyul az élethez, a tanuláshoz és a munkához a digitális társadalomban: a digitális információ megtalálásának, szervezésének, megértésének, értékelésének, elemzésének és prezentálásának a képessége, valamint az új technológiák hatásának a felbecsülése és a digitális identitás menedzselése. Ugyanakkor a digitális írástudás túlmutat a funkcionális IT-készségek fejlesztésén, a digitális viselkedés egy gazdagabb készletét meghatározva. Ez magába foglalja a kritikai gondolkodást, az egész életen át tartó tanulásra való nyitottságot, a kommunikációt, az együttműködést és a társadalmi kötelezettségvállalást.

Napjainkban egyre gyakrabban használjuk a digitális befogadás fogalmát. A digitális írástudás fejlesztésének ma már elengedhetetlen feltétele, hogy az emberek úgy érezzék, szükségük van digitális írástudásra ahhoz, hogy kiaknázhassák a technológia által kínált új lehetőségeket. A digitális technológiához való viszonyulásnak ezt a módját nevezhetjük digitális befogadásnak. A digitális befogadás elsősorban az internethez való kapcsolódással vagy annak elutasításával áll összefüggésben. Ugyanakkor a digitális írástudás és a digitális befogadás egymással szorosan összekapcsolódó tényezők. Divatos fordulattal élve, hozzáférés nélkül az emberek nem tudják fejleszteni digitális írástudásukat; ugyanakkor digitális írástudás nélkül képtelenek elérni az online források kínálta előnyöket. Mivel az internetes tevékenységek választéka egyre sokszínűbbé válik, egyre inkább növekszik a digitális írástudásban megmutatkozó szakadék a készségekben azok között, akik használják a világhálót, és azok között, akik nem.

Mindezeket figyelembe véve, a tanulmány bevezető részében leírtaknak megfelelően arra próbálunk meg választ találni, hogy a közkönyvtárakban dolgozó könyvtárosok rendelkeznek-e azokkal a digitáliskompetencia-elemekkel és készségekkel, amelyek birtokában komoly szerepet vállalhatnak a tanulást támogató könyvtári szolgáltatások megvalósításában, elsősorban a digitális írástudás, információs műveltség fejlesztése terén.

Külföldi és hazai példát sem egyszerű találni olyan empirikus vizsgálatokra, amelyek kifejezetten a közkönyvtári területen dolgozó könyvtárosok előbb említett kompetenciáit tárnák fel. Ezen kevés vizsgálatok egyike a Konstantina Martz-

oukou és Joanneke Elliott által végzett kutatás[34], amelynek eredményei 2016-ban kerültek publikálásra. Azt tanulmányozták, hogy hogyan lehet a közkönyvtárakban dolgozók digitális írástudását és digitális befogadási készségét fejleszteni. Megvizsgálták, hogy a könyvtár- és információtudományi mester programok – ezeken megszerzett végzettséggel rendelkezik az amerikai közkönyvtárosok kétharmada – milyen digitális írástudást fejlesztő kurzusokat kínálnak. Ugyanakkor interjúkat készítettek könyvtárosokkal, könyvtárvezetőkkel is, akiktől azt tudakolták, hogy a képzés során tanultak mennyire alkalmazhatók mindennapi munkájuk során.

A közkönyvtárosoknak naprakésznek kell lenniük a gyorsan változó külső technológiai környezettel kapcsolatban, mivel folyamatosan fejlődik a saját munkakörnyezetük digitális tájképe is. Ezek a követelmények nagyobb elvárásokat jelentenek számukra a mélyebb és szélesebb technológiai tudáselemek és készségek megszerzésére.

A közkönyvtárosoknak nemcsak információs technológiai készségekkel kell rendelkezniük, hanem átvihető, átadható digitális írástudás készségekkel is. Martzoukou és Elliott úgy fogalmaznak, hogy a könyvtárosképzés során a hangsúlyt arra kellene helyezni, hogy az úgynevezett „nagy kép" témákat tanítsák meg a hallgatóknak, mint például, hogyan lehet képessé válni arra, hogy lépést tartsanak a technológiával, jó döntéseket hozzanak az alkalmazásukról és tudják azt használni is, valamint a technológiáról való tudásukat képesek legyenek másoknak átadni. [35]

2009-ben az Amerikai Könyvtáros Egyesület, az ALA közreadta a könyvtáros hivatáshoz szükséges magkompetenciákat. Ebből a listából is az állapítható meg, hogy a mesterdiplomával rendelkező könyvtárosoknak nemcsak érteniük és alkalmazniuk kell tudni az információs, kommunikációs, és egyéb technikákat, technológiákat, hanem egyéb transzferábilis tudással, készséggel is rendelkezniük kell. A közkönyvtárosoknak képesnek kell lenniük arra, hogy olyan területeken is fejlődjenek, mint például a tanítás, képzés, vezetés, együttműködés és a partnerkapcsolatok építése, projektek hatékony menedzselése.[36]

A könyvtári szolgáltatások népszerűsítése például azt jelenti, hogy hatékonyan kell tudniuk együtt dolgozni a helyi közösségekkel, és szószólójává kell válniuk a folyamatos és egész életen át tartó tanulás fontosságának és nélkülözhetetlenségének.

---

34 Martzoukou, K. – Elliott, J.: *The development of digital literacy and inclusion skills of public librarians.* Communication in information literacy, 10. (2016) 1. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1103402.pdf [2018.12.27.]

35 Martzoukou, K. – Elliott, J.: *The development of digital literacy and inclusion skills of public librarians.* Communication in information literacy, 10. (2016) 1. 101. p. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1103402.pdf. [2018.12.27.]

36 *ALA's Core Competences of Librarianship.*

http://www.ala.org/educationcareers/sites/ala.org.educationcareers/files/content/careers/corecomp/corecompetences/finalcorecompstat09.pdf [2018.12.27.]

A Martzoukou és Elliott kutatásában részt vevő könyvtárosok a lakosságnak nyújtott digitális írástudás képzések széles kínálatáról beszéltek, de következetesen négy kategóriáról számoltak be: e-book tréningek, alap számítógépes és irodai szoftverismeretek, segítségnyújtás az online űrlapok kitöltésében (munka, egészség, kormányzat) elektronikus adatbázisokhoz való hozzáférés és ezek használata.

A képzések nagy része idősebb emberek számára szerveződött, mivel ők nagyon hirtelen találták szemben magukat egy megváltozott társadalmi és munkahelyi elvárással. Ugyanakkor úgy gondolták, hogy a legkülönbözőbb életkorú embereknek is szükségük van általános számítógépes ismeretekre, ahhoz, hogy közérzetük jó legyen.

A kutatásban megkérdezett könyvtárosok szerint a jelenlegi könyvtár- és információtudományi mesterprogramok nem tanítanak elegendő technológiai készséget, és amit tanítanak, az már sokszor idejétmúlt. Azokat a technológiai ismereteket, amelyekre a munkájukban szükség van (webprogramozás, webdesing, webfejlesztés, általános technikai támogatás), jellemzően maguktól tanulják meg, vagy a munkahelyükön sajátítják el a könyvtárosok.

2013-ban az ALA információs technológiákkal foglalkozó irodája azt ajánlotta a könyvtár- és információtudományi mesterképzést folytatóknak, hogy szervezzenek kurzusokat pedagógiából, hogy az új könyvtárosok felkészültebbek legyenek arra, hogy együtt dolgozzanak a pedagógusokkal a formális oktatásban és a nem formális képzésekben is.

A pedagógusokkal való együttműködéshez fontos, hogy a könyvtárosok is tisztában legyenek azzal is, hogy melyek azok a digitáliskompetencia-területek, amelyek ma a közoktatásban tanulók számára lényegesek. M. Pintér Tibor szerint[37] a közoktatásban részt vevő gyermekektől digitális kompetencia alatt a következő képesség- és készségegyüttes várható el.

- *ismeretek*: a minimális jogi és etikai szabályok ismerete, az információkezelés, a szövegszerkesztés alapvető fogalmainak ismerete
- *készségek*: elektronikus információk, adatok és fogalmak keresése, gyűjtése és feldolgozása, megfelelő segédeszközök (szoftver és hardver) használata összetett információk létrehozása, bemutatása vagy értelmezése céljából, internetes oldalakon található szöveges, vizuális vagy audiovizuális tartalom elérése és az azokon belül történő keresés
- *attitűdök*: hajlandóság az infokommunikációs technológiák (nem csak a közösségi oldalak) használatára, illetve kritikai és reflektív szemlélet alkalmazása a rendelkezésre álló információk értékelése során, pozitív vi-

[37] M. Pintér Tibor: *Infokommunikáció használata a tanulásban: Elméleti megközelítés az oktatásinformatikai készségek fejlesztéséhez.* Gyermeknevelés, 4. (2016) 2. 16. p.

szonyulás az internet és különféle technológiai eszközök használatához és fogékonyság a világháló biztonságos és felelős használata iránt.

Martzoukou és Elliott kutatása rámutatott arra is, hogy napjainkban a technológiai tanácsadáshoz szükséges készségek hiányoznak még a könyvtárosok transzferábilis készségei közül.[38]

A könyvtáros közvetítői szerepének fontosságára hívta fel a figyelmet Tóth Máté is már 2004-ben.[39] Azt írja, hogy a könyvtárak mindig is rendelkeztek ilyen funkcióval, de a környezet, amelyben ma a könyvtárosoknak közvetíteniük kell, lényegesen megváltozott. Ez a változás pedig megköveteli a könyvtárosoktól az információs írástudást. A könyvtárosnak olyan szintű digitális írástudással kell rendelkeznie, amely meghaladja az átlagos felhasználó szintjét, mert csak így képes arra, hogy tanácsokkal lássa el a használókat, és elérje, hogy azok valóban bizalommal forduljanak hozzá információs igényükkel. Ez a közvetítői szerepkör ugyanakkor olyan készségeket is feltételez a könyvtárosoktól, amelyek segítik őket az emberekkel való foglalkozásban, kapcsolatteremtésben. Ezek körébe elsősorban a pedagógiai, pszichológiai ismeretek tartoznak, amelyek nélkül az információ- és kultúraközvetítés nem lehet sikeres.

A könyvtáros szakma itthon és külföldön egyaránt komoly elvárásokat fogalmaz meg a képzés felé, és egyértelműen igényli a bizonyosságot afelől, hogy a frissen végzettek felkészültek legyenek arra, hogy digitális írástudás programokat vezessenek.

Martzoukou és Elliott arra hívják fel a figyelmet, hogy van még néhány olyan terület, amely kapcsolatos a közkönyvtárosok információs technológiai és transzferábilis kompetenciáinak fejlesztésével, és további kutatásokra érdemes. Véleményük szerint a könyvtárosok digitáliskompetencia-szintjének vizsgálatakor részleteiben kellene tanulmányozni a különböző demográfiai tényezők hatását (életkor, nem, a diploma megszerzésének éve).[40]

Az a hazai kutatás, amely 2017 januárjában zajlott a magyar könyvtárosok digitáliskompetencia-szintjének feltárására, többek között az előbbiekben felvetett kérdésekre is keresi a választ. A vizsgálat eredményei a tanulmány következő fejezetében kerülnek részletes kifejtésre.

---

38 Martzoukou, K. – Elliott, J.: *The development of digital literacy and inclusion skills of public librarians.* Communication in information literacy, 10. (2016) 1. 112. p. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1103402.pdf. [2018.12.27.]

39 Tóth Máté: *A könyvtáros szakma szerepváltása a digitális korban.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 51. (2004) 1. 16–29. p.

40 Martzoukou, K. – Elliott, J.: *The development of digital literacy and inclusion skills of public librarians.* Communication in information literacy, 10. (2016) 1. 113. p. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1103402.pdf [2018.12.27.]

2013-ban figyelemre méltó gondolatokat fogalmazott meg az ALA információs technológia és digitális írástudás területén tevékenykedő munkacsoportja.[41] Véleményük szerint a könyvtárak kihasználhatják a digitális írástudás iránti jelenlegi fokozott érdeklődést. Élethelyzetüktől függetlenül segíteniük kell az embereket abban, hogy elsajátítsák a ma szükséges technikai készségeket, ugyanakkor kognitív képességeikre építve olyan tanuló emberekké is kell fejleszteniük a hozzájuk fordulókat, akik képesek alkalmazkodni a jelenlegi tendenciákhoz, és szembe tudnak nézni a jövőbeli kihívásokkal is. Felmerül a kérdés, hogy ha a kormányok, vállalatok, iskolák és számos más szervezet online szolgáltatás nyújtására térnek át, nem terhelné-e őket valamilyen kötelezettség, hogy forrásokat biztosítsanak arra, hogy az embereknek megtanítsák az online elérés módját. Például forrásokat, támogatást nyújthatnának akár a közkönyvtárak számára, akik már hosszú ideje segítenek és segíthetnek az embereknek megszerezni a szükséges készségeket.

Komoly gazdasági és társadalmi érdek is fűződik ahhoz, hogy minél többen képesek legyenek online szolgáltatásokat igénybe venni. Egy brit tanulmány szerint évi 22 milliárd font hasznot jelentene a gazdaságnak, ha mindenki online lenne az országban. [42]

Talán nem túlzás azt állítani, hogy a közkönyvtárak kritikus fontossággal bírnak a digitális írástudás fejlesztésében, akár formális csoportos képzéseket tartanak, akár személyre szabott támogatást nyújtanak, vagy pusztán helyet és lehetőséget teremtenek a készségek gyakorlására. A közkönyvtárakba történő fenntartható, hosszú távú befektetések a digitális és a gazdasági befogadás, valamint a polgári szerepvállalás fokozásához vezetnek, vezethetnének.

5.1.4. A magyar könyvtárosok digitális kompetenciái

A magyar társadalomban a könyvtárosok már a kezdetektől fogva nagy szerepet vállalnak a lakosság digitális kompetenciájának fejlesztésében. Egy 2016-os írásomban[43] úgy fogalmaztam, hogy a magyar információs társadalom építése a stratégiák felől közelítve sokszor kissé hektikusnak és ötletszerűnek tűnik, de a

---

[41] American Library Association Office for Information Technology Policy (2013). *Digital literacy, libraries and public policy. Report of the office for information technology policy's digital literacy task force.* http://www.districtdispatch.org/wp-content/uploads/2013/01/2012_OITP_digilitreport_1_22_13.pdf

[42] American Library Association Office for Information Technology Policy (2013). *Digital literacy, libraries and public policy. Report of the office for information technology policy's digital literacy task force.* 18. p. http://www.districtdispatch.org/wp-content/uploads/2013/01/2012_OITP_digilitreport_1_22_13.pdf

[43] Eszenyiné Borbély Mária: *A magyar könyvtárosok digitális kompetenciamérésének lehetséges fogalmi kerete és indikátorai.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 63. (2016) 6-7. 236–243. p.

könyvtárak és könyvtárosok szerepvállalása ebben a folyamatban már évtizedek óta egyértelmű és következetes, sajnos leginkább csak a könyvtárosok számára. A könyvtárosok elsők között vállalták, hogy megszerzik az IT mentori képesítést, hogy még hatékonyabban tudjanak részt venni a lakosság digitális jártasságát fejlesztendő képzésben. Az sem pusztán a fizikai elhelyezési körülményeken múlt, hogy az e-Magyarország pontok jelentős része a közkönyvtárakban létesült. A könyvtárak évtizedek óta folyamatosan tartják a digitáliskompetencia-fejlesztő programjaikat a lakosság legszélesebb köre számára. Sokáig, a korábbiakban említett nemzetközi tapasztalathoz hasonlóan, elsősorban az idősebb korosztály tagjai érdeklődtek a képzések iránt. Ugyanakkor mára világossá vált, hogy a digitális kompetencia fejlesztése minden korcsoportban fontos, így a közkönyvtáraknak szerepet kell vállalniuk a közoktatásban tanulók ilyen irányú fejlesztésében is.

Az 1997. évi CXL. törvény (kulturális törvény) már egyértelműen a nyilvános könyvtárak alapfeladatává teszi a könyvtárhasználók segítését a digitális írástudás, az információs műveltség elsajátításában, az egész életen át tartó tanulás folyamatában. Ebből a szerepből adódóan elengedhetetlenül fontos, hogy feltárjuk a könyvtárosok digitáliskompetencia-szintjét, és az eredmények ismeretében fejlesztési lehetőségeket fogalmazzunk meg.

Olyan empirikus kutatásra, amely kifejezetten a könyvtárosok digitális kompetenciájának mérésére irányult volna, nem találtam sem a hazai sem pedig a külföldi releváns szakirodalom áttanulmányozása során.

Ezért is tekinthető unikálisnak az a felmérés, amelyet 2017 januárjában végeztem a magyarországi könyvtárosok körében, kifejezetten a digitáliskompetencia-szintjük feltárására. A könyvtárosok digitális kompetenciájának mérése online kérdőívvel történt. A kitöltők a saját kompetenciaszintjüket feltáró önértékelést végeztek, amelyhez a DIGCOMP-keretrendszer biztosította az elméleti és módszertani alapot, és megválaszolták az Eurostat által 2016-ban használt, a lakosság digitáliskompetencia-szintjét mérő kérdéseket is. A DIGCOMP felhasználható mint önértékelési eszközkészlet, és mint a kompetenciaszintet mérő eszköz is. Lehetőség van az egyes kompetenciaterületeket (információ, kommunikáció, tartalom-előállítás, biztonság, problémamegoldás) speciális, az adott felhasználási területre, foglalkozási csoportra leginkább jellemző kérdésekkel is feltárni. A vizsgálatban a DIGCOMP önértékelési eszközként került felhasználásra, és az Eurostat kapcsolódó kérdéseivel kompetenciamérésre is sor került. Az Eurostat kérdések használata nem tekinthető a könyvtári területre nézve feltétlenül a legrelevánsabbnak, de mindenképpen megvan az a nagy előnye, hogy így a könyvtárosok összehasonlíthatóvá válnak más lakossági csoportokkal. Természetesen csak olyan csoportokkal, amelyeket az Eurostat is mér.

A felmérés a Magyar Könyvtárosok Egyesületének támogatásával zajlott, így elvileg a kérdőív szinte valamennyi magyarországi könyvtároshoz eljutott. A vizsgálat során 606 kitöltött kérdőív készült, így a minta nagyságát tekintve reprezentatívnak tekinthető, ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy a 2014-es könyvtári statisztika szerint könyvtáros munkakörben közel 4000 fő dolgozik Magyarországon.[44] Ugyanakkor az egyes könyvtártípusok szempontjából csak a közkönyvtárak (városi, községi, megyei) eredményei tekinthetők megbízhatónak, és az abból levonható következtetések lehetnek általános érvényűnek.

A komplex vizsgálat megteremtette annak a lehetőségét is, hogy összehasonlíthassuk az önértékeléssel nyert eredményeket a tényleges Eurostat kérdések megválaszolásából származtatott eredményekkel, így meggyőződve a módszerek megbízhatóságáról, használhatóságáról. Ez azért is fontos, mert egy önértékelés kizárólag abban az esetben lehet érvényes, ha bármikor megismételhető, kiterjeszthető, az eredményei összevethetők más módszerekkel nyert eredményekkel. Csak úgy lehet a felmérés eredménye alapján hozott javító intézkedések hatékonyságát mérni, ha a felméréshez szükséges eszközök rendelkezésre állnak.

Kutatóként régóta foglalkoztat a kérdés, hogy milyen módszerrel lehetne a legeredményesebben mérni az egyes lakossági- és foglalkozási csoportok digitáliskompetencia-szintjét, lehetőség szerint megteremtve az eredmények nemzetközi viszonylatban történő összehasonlításának a lehetőségét is.

A DIGCOMP-keretrendszer mindkét elvárás szempontjából ideális megoldásnak tűnt.

A DIGCOMP

Az Európai Bizottság által 2011-ben elindított DIGCOMP-projekt keretében 2013-ra elkészült egy digitáliskompetencia-keretrendszer, a DIGCOMP-keretrendszer, amely az Európai Parlament és az Európai Tanács 2006-os digitáliskompetencia-fogalmát tekinti kiindulási pontnak. A DIGCOMP megalkotásával az volt a szándék, hogy egy olyan keretrendszer jöjjön létre, amely magába sűríti a jelenleg elérhető keretrendszereket, kezdeményezéseket.[45]

A DIGCOMP legerőteljesebben az IT-szektorra fókuszáló *European e-Competence Framework*-re és a tanári kompetenciákat tartalmazó *ICT Competency Framework for Teachers* rendszerekre épít. A DIGCOMP megalkotóinak kifejezett célja volt egy olyan keretrendszer létrehozása, amely nagyon sokoldalúan hasznosítható, és mindig az éppen aktuális célnak megfelelően alakítható. Ennek

---

44 *Könyvtári statisztika.* http://ki.oszk.hu/sites/ki.oszk.hu/files/stat14.xls [2018.12.27.]

45 DIGCOMP: *A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.* http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf [2018.12.27.]

szellemében 2014-ben elkészült egy indikátor-készlet a keretrendszerre építve, amely elsősorban arra alkalmas, hogy összehasonlítsa az egyes uniós tagállamok állampolgárainak digitáliskompetencia-szintjét. Ez az indikátor-készlet az Eurostat számítógép- és internethasználatra vonatkozó kérdéseiből épül fel.[46]

Ahogyan arról már korábban is volt szó, a DIGCOMP felhasználható mint önértékelési eszközkészlet és mint a kompetenciaszintet mérő eszköz, keretrendszer is.

A DIGCOMP mint keretrendszer

A DIGCOMP nagy mélységben részletezett és strukturált keretrendszer, amely öt dimenziót foglal magába:

1. dimenzió: kompetenciaterületek
2. dimenzió: kompetenciák, amelyek az adott kompetenciaterülethez tartoznak
3. dimenzió: jártassági szintek (alap, közép és haladó)
4. dimenzió: példák a tudás-, a képesség- és az attitűdelemekre valamennyi kompetencia esetében
5. dimenzió: példák a kompetenciák különböző célú használatára

A keretrendszer rendkívül részletesen kidolgozott, logikus felépítésű, bővíthető és testre szabható, így tökéletesen alkalmas lehet a legkülönbözőbb célú digitáliskompetencia-vizsgálatokhoz. Az eszköz bemutatása céljából a következőkben részletesen ismertetem az „Információ" kompetenciaterület egyes dimenzióit az „információ értékelése" kompetencia példáján keresztül.

1. dimenzió: információ
2. dimenzió: az információ értékelése
3. dimenzió: jártassági szintek:
    a. alapszint: Tudom, hogy nem minden online információ megbízható.
    b. középszint: Össze tudom hasonlítani a különböző információforrásokat.
    c. haladó szint: Kritikus vagyok az általam talált információval kapcsolatban, és képes vagyok ellenőrizni és felmérni az információ érvényességét és hitelességét.

[46] Eszenyiné Borbély Mária: *A magyar könyvtárosok digitális kompetenciamérésének lehetséges fogalmi kerete és indikátorai.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 63. (2016) 6-7. 236–243. p.

4. dimenzió: példák:
    a. tudás: Képes elemezni a visszakeresett információt. Értékeli a média által szolgáltatott tartalmat. Megítéli az interneten vagy a médiában talált tartalom érvényességét, értékeli és értelmezi az információt. Ismeri a különböző források megbízhatóságát. Ismeri az online és offline információforrásokat. Tudja, hogy az információforrásokat ellenőrizni kell. Képes az információt tudássá alakítani. Ismeri az online világ befolyásoló erőit.
    b. képesség: Képes bánni a ránehezedő információval**.** Felméri az információ hasznosságát, időszerűségét, pontosságát és teljességét. Képes különböző forrásokból származó információkat összehasonlítani, szembeállítani és egyesíteni. Felismeri a nem megbízható forrásból származó megbízható információt.
    c. attitűd: Felismeri, hogy nem minden információ található meg az interneten. Kritikus a talált információval szemben. Tudatában van annak, hogy a globalizáció ellenére bizonyos országok túlreprezentáltak az interneten. Tudja, hogy a keresőgépek és algoritmusok nem feltétlenül semlegesek az információ megjelenítésében.
5. dimenzió: példák a tanulásban:
    a. alapszint: Néhány, különböző forrásban találtam információkat az 1500-as évek társadalmáról, de nem vagyok biztos abban, hogy hogyan döntsek az értékükről.
    b. középszint: Egy sor, különböző forrásban találtam információt az 1500-as évek társadalmáról, és az értékük megítéléséhez utánanéztem az anyagok forrásainak.
    c. haladó szint: Egy sor, különböző forrásban találtam információt az 1500-as évek társadalmáról, utánanéztem a forrásoknak, néhányat töröltem, mert a források tudományos jellege nem volt egyértelmű, ellenőriztem a részleteket a források segítségével, hogy lássam, menynyire lehetnek elfogadhatók.[47]

A DIGCOMP mint önértékelési eszköz

Amennyiben önértékelési eszközként használjuk a DIGCOMP-ot, ahogyan arra a most ismertetésre kerülő vizsgálatban is sor került, lehetőségünk van öt digitáliskompetencia-területet, és ezeken belül három jártassági szintet, alap-, közép- és haladó szintet azonosítani. Az egyes kompetenciaterületek szintjei jól defi-

[47] Eszenyiné Borbély Mária: *A magyar könyvtárosok digitális kompetenciamérésének lehetséges fogalmi kerete és indikátorai.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 63. (2016) 6-7. 236–243. p.

niáltak, a használónak csak választania kell, hogy a felkínált leírások közül melyik jellemzi leginkább a saját kompetenciaszintjét.

Például a „tartalom-előállítás" kompetenciaterület szintjei a következőképpen definiáltak:

Alapszinten:

Elő tudok állítani egyszerű digitális tartalmat (szöveget, táblázatot, képeket vagy hang dokumentumot stb.). A mások által készített dokumentumokon alapszintű változtatásokat vagyok képes végrehajtani. Meg tudom változtatni a szoftverek és alkalmazások néhány egyszerű beállítását, funkcióját (alapbeállítások alkalmazása). Tudom, hogy az általam megtalált tartalmak egy része szerzői jogvédelem alatt áll.

Középszinten:

Különböző formátumban tudok digitális tartalmat előállítani (szöveget, táblázatot, képeket, hangdokumentumot stb.). Képes vagyok a magam vagy mások által létrehozott tartalmakat szerkeszteni, finomítani vagy módosítani. Alapszintű ismereteim vannak arról, hogy mi a különbség a copyright, a copyleft és a creative commons között. Alkalmazni tudok néhány licencet saját tartalmaim előállítása során. Számos módosítást végre tudok hajtani az általam használt szoftveren vagy alkalmazáson (speciális beállítások, a program alapvető módosításai).

Haladó szinten:

Különböző formátumban, platformon és környezetben tudok digitális tartalmat előállítani. Sokféle digitális eszköz használatával vagyok képes eredeti multimédiás produktumot előállítani. Meglévő tartalmi elemek vegyítésével képes vagyok új tartalmat létrehozni. Tudom, hogy milyen különféle licencek vonatkoznak az általam használt és előállított információkra, forrásokra. Bele tudok nyúlni (nyílt) programokba, módosítani, változtatni vagy írni tudom a forráskódot, néhány programozási nyelven képes vagyok kódolni és programozni. Értem a programok mögött lévő rendszereket és funkciókat.

Az önértékelési eszközt használhatják az egyes emberek saját digitáliskompetencia-szintjük leírására, akár egy külső fél számára is értelmezhető módon, és annak megértésére, hogy hogyan fejlesszék kompetenciáikat.

A DIGCOMP megalkotóinak kifejezett szándéka volt egy olyan keretrendszer létrehozása, amely sokoldalúan hasznosítható, és mindig az éppen aktuális célnak megfelelően alakítható.

Ezt a szándékot igazolva, 2014-ben elkészült egy indikátorkészlet a keretrendszerre építve, amely elsősorban arra alkalmas, hogy segítségével mérhetővé és össze-

hasonlíthatóvá váljanak az egyes uniós tagállamok állampolgárainak digitáliskompetencia-szintjei. Az indikátorok az Eurostat által végzett kérdőíves felmérések során használt, az információs társadalom jellemzőit feltáró kérdések közül kerültek ki.[48] Az Eurostat a 2000-es évek elejétől végez kérdőíves felméréseket az információs társadalom, ezen belül az egyének digitális jártasságának mérésére. Természetesen a kérdések az idők során sokat változtak, és bizonyos kérdések ma már nem relevánsak, illetve egyes témaköröket, mint például a biztonságot vagy az online etikettet eddig csak alkalmanként vagy egyáltalán nem tartalmazták a kérdőívek.

Ahogyan arról már volt szó, a jelen tanulmányban ismertetésre kerülő vizsgálatban önértékelésre, és az Eurostat kapcsolódó kérdéseivel történő kompetenciamérésre is sor került. Az Eurostat a lakosságot digitáliskompetencia-szintje alapján ugyancsak három szintre osztja be, de ez egy kissé eltér a DIGCOMP korábban említett besorolásától. Ezek a „nincs kompetenciája", „alapszintű kompetenciája van", és „az alapszint feletti kompetenciája van" kategóriák.

Az önértékelés és a kompetenciamérés eredményeinek összehasonlításakor figyelemmel kellett lenni a két vizsgálati eszköz különbségeire, de a szintek egymásnak való megfeleltetése nem okozott különösebb módszertani nehézséget.

A felmérés eredményei

Az „információ" kompetenciaterület

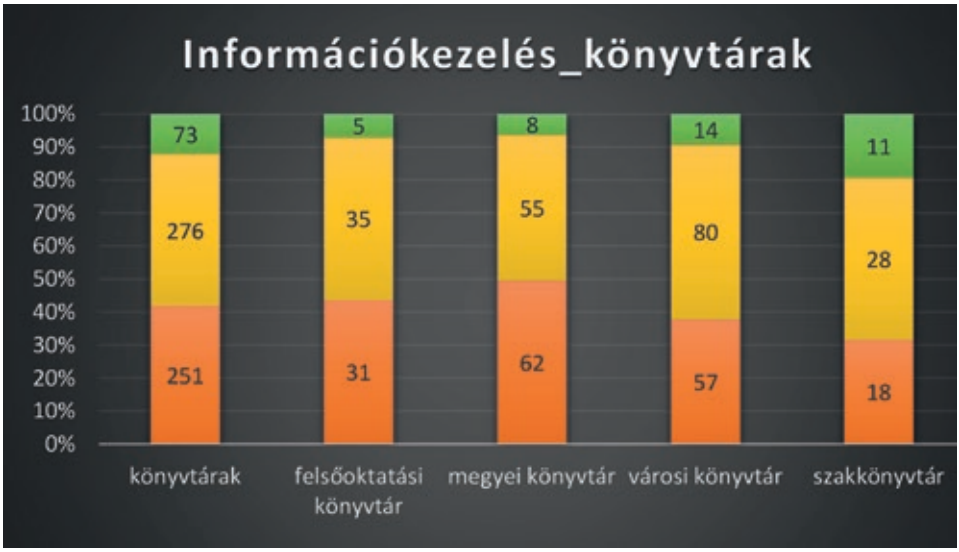
A könyvtáros szakma szempontjából a legnagyobb prioritású kompetenciaterület az információ kezelése. Ez a kompetenciaterület fedi le leginkább az információs műveltséggel foglalkozó Alexandriai Nyilatkozat tartalmát, miszerint az információs műveltség magába foglalja az információs igény felismeréséhez és az információ megtalálásához, értékeléséhez, felhasználásához és előállításához a kulturális és társadalmi kontextusban szükséges kompetenciákat.[49]

Önértékelés alapján a könyvtárosok 42%-a van haladó, 46%-a középszinten, és csupán 12%-uk áll alapszinten. Az elemzésbe beemelt egyes könyvtártípusokhoz tartozó könyvtárakban dolgozó könyvtárosok között nincs jelentős eltérés az információkezelés területén, és az egyes életkori csoportok is közel azonos arányban birtokolják az egyes jártassági szinteket. A 3. ábrán láthatjuk az önértékelés során nyert szinteket könyvtártípusonként.

---

[48] *Measuring Digital Skills across the EU: EU wide indicators of Digital Competence*, 2014. https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/measuring-digital-skills-across-eu-eu-wide-indicators-digital-competence [2018.12.27.]

[49] *Beacons of the Information Society. The Alexandria Proclamation on Information Literacy and Lifelong Learning.* https://www.ifla.org/publications/beacons-of-the-information-society-the-alexandria-proclamation-on-information-literacy [2018.12.27.]



3. ábra. Információkezelés önértékeléssel - könyvtártípusonként

Az „Információ" kompetenciaterületet az Eurostat a következő elvek alapján sorolja be szintekre:

- nincs kompetencia: a felsorolt tevékenységek közül egyiket sem végzi
- alapszintű kompetencia: csak egy tevékenységet végez
- alapszint feletti kompetencia: legalább két tevékenységet végez a felsoroltakból

A felmérésben a 2016-ban használt Eurostat-os kérdések szerepeltek a következők szerint:

Az alábbi tevékenységek közül melyek során használta az elmúlt három hónapban magáncélra az internetet?

- Online hírek, újságok, magazinok olvasása
- Információkeresés termékekről, szolgáltatásokról
- Egészséggel kapcsolatos információk keresése (sérülés, betegség, táplálkozás, az egészség javítása)
- Egyik sem

A válaszok kiértékelése alapján megállapítható, hogy a könyvtárosoknak mindössze 1%-a nem rendelkezik információs kompetenciával, 15%-uk alapszinten, 84%-uk pedig alapszint felett áll ezen a fontos kompetenciaterületen. Az online hírek, újságok, magazinok olvasása volt a legnépszerűbb a könyvtárosok körében, hiszen 514 fő végezte ezeket a tevékenységeket a vizsgált időszakban. Szorosan ezt követi az információkeresés termékekről, szolgáltatásokról tevékeny-

ség végzése 510 fővel. Egészséggel kapcsolatos információt mindössze a válaszadó könyvtárosok 60%-a keresett, és kizárólagosan csak egészséggel kapcsolatos információt 8 fő. Ami igazán érdekes, hogy mindegyikük a 60 évesnél fiatalabbak korcsoportjából került ki.

Hét könyvtáros válaszolta azt, hogy egyik tevékenységet sem végezte. Ők alkotják azt az 1%-ot, akiknek az Eurostat módszertan szerint nincs információkezelési kompetenciájuk. Az önértékelés során 6 fő nem tudta besorolni magát az információkezelés egyik kompetenciaszintjére sem. Vélhetően ugyanazon személyekről van szó.

Az Eurostat kérdések alkalmazása nem könyvtárspecifikus, ahogyan erre már korábban is történt utalás, de használatuknak megvan az a nagy előnye, hogy így a könyvtárosok összehasonlíthatóvá válnak más lakossági csoportokkal. Természetesen csak azokkal, akiket az Eurostat mér. A legkézenfekvőbbnek a hazai és az európai diplomásokkal történő összehasonlítás tűnt. Ennek eredményeit az 1. táblázat tartalmazza.

2016	alapszintű	alapszint feletti	nincs
EU	10	67	23
magyar	7	70	23
EU diplomások	5	90	5
magyar diplomások	3	93	4
magyar könyvtárosok	15	84	1
EU diplomás nők	5	90	5
magyar diplomás nők	4	92	4
EU diplomás férfiak	5	95	0
magyar diplomás férfiak	3	93	4
25-54 magyar diplomások	2	97	1
25-54 magyar könyvtárosok	14	85	1
25-54 EU diplomások	4	93	3

1. táblázat. Könyvtárosok és más diplomások és lakossági csoportok információkezelési kompetenciája

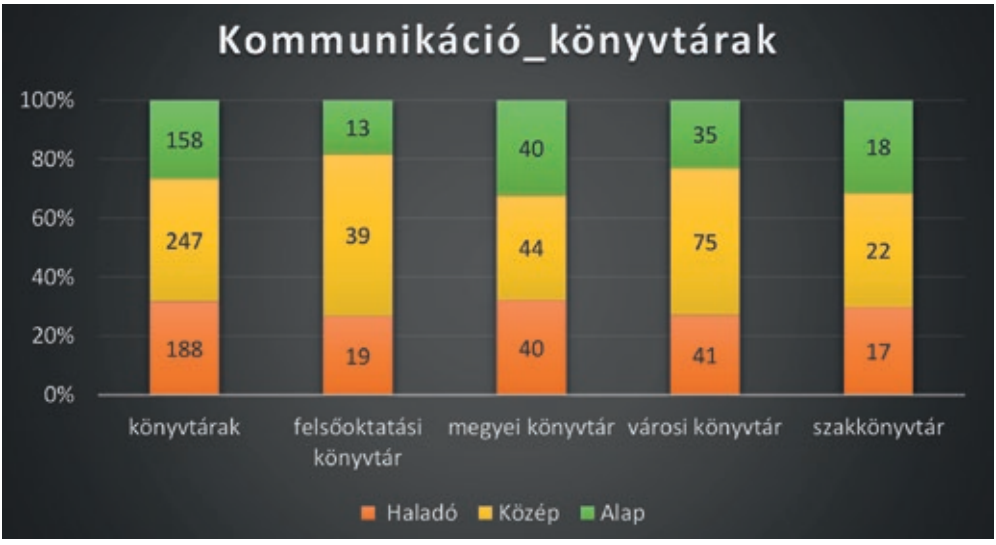
A legfigyelemreméltóbb eredménynek azt tartom, hogy az európai diplomás férfiakon kívül, akik között már elvileg nincs információkezelés terén inkompetens, a 25 és 54 közötti magyar diplomások mellett a magyar könyvtárosok azok, akiknek mindössze 1%-a vallotta magát kompetencia nélkülinek. Ezek az adatok is megerősítették, hogy a könyvtárosok között az életkor nincs különösebb hatással az információkezelési kompetencia mértékére.

Az önértékeléssel és a kérdésekkel nyert eredményeket összehasonlítva megállapíthatjuk, hogy mindkét módszerrel nagyon hasonló végkifejlethez jutottunk. A könyvtáros szakma gyakorlása szempontjából kiemelkedően fontos kompetenciát, az információ kezelését a könyvtárosok minimum több mint 84%-a alapszint feletti mértékben birtokolja, és több mint 40%-uk áll haladó szinten.

A „kommunikáció" kompetenciaterület

A „kommunikáció" kompetenciaterület alapszintjén állók a DIGCOMP önértékelési eszközkészlete alapján jellemzően a kommunikációs eszközök alapvető funkcióit használva kommunikálnak, az alapvető kommunikációs viselkedési szabályok ismerete mellett. A középszinten állók fejlettebb funkciókat használnak, valamint tartalmat osztanak meg közösségi oldalakon. A haladó szinten állók már az eszközök széles skáláját használják, és rendszeresen használnak kollaborációs eszközöket is.

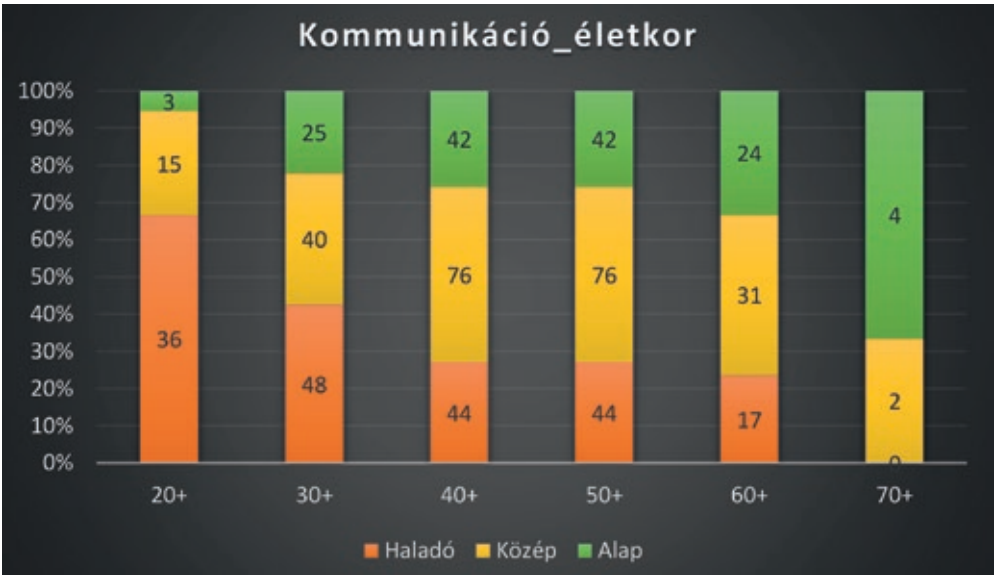
A felmérés alapján a kommunikáció is viszonylag erős területe a könyvtárosoknak, 74%-uk közép vagy haladó szinten áll. A könyvtárak közül a felsőoktatási könyvtárakban látszik a legerősebbnek ez a terület, de haladó szinten arányaiban legtöbben a megyei könyvtárakban kommunikálnak, ahogyan azt a 4. ábra is mutatja.



4. ábra. Kommunikáció önértékeléssel – könyvtártípusonként

Az életkor egyértelműen hatással van erre a területre. Az egyre magasabb életkori csoportokban egyre alacsonyabb a kommunikációs szint, ahogyan azt az 5. ábra is jelzi. Ugyanakkor szembeötlő eredmény, hogy a negyven és ötven évesek

kommunikációs kompetenciái gyakorlatilag azonosak. Erre észszerű magyarázatnak tűnik, hogy ők még ahhoz a generációhoz tartoznak, akiknek formális tanulmányaik során nem volt lehetőségük ezeket az ismereteket elsajátítani, illetve a szükséges készségeket kifejleszteni.



5. ábra. Kommunikáció önértékeléssel – életkori csoportok

A „kommunikáció" kompetenciaterület szintjeit az Eurostat az „Információ" kompetenciaterületnél is használt elvek alapján határozza meg.

A felmérés a következő tevékenységeket adta meg választási opcióként, az Eurostat gyakorlatához igazodva:

- E-mailek küldése és fogadása;
- Interneten keresztül folytatott telefonálás / videóhívások (webkamerán keresztül) interneten (alkalmazásokat használva pl. Skype, Facetime);
- Közösségi hálókban való részvétel (felhasználói profil készítése, üzenetek posztolása; vagy egyéb közreműködés a Facebookon, Twitteren stb.),
- Saját előállítású tartalmak feltöltése (szöveg, fotók, zene, videók, szoftverek stb.) bármilyen weboldalra történő megosztás céljából.

A könyvtárosok valamennyi életkori csoportjában azok voltak a legtöbben, akik a felkínált teljes tevékenységspektrumot gyakorolják. A 2. táblázat tanúsága szerint a könyvtárosok kommunikációs jártassága messze felülmúlja a magyar és az európai diplomások kompetenciáját abban a tekintetben, hogy egyedül a könyvtárosok között nincs kommunikációs kompetenciával nem rendelkező sze-

mély. Különösen kiemelkedő a könyvtárosok fölénye az uniós átlaghoz és a magyar átlaghoz, valamint a magyar diplomás nőkhöz viszonyítva. Az utóbbi azért is nagyon érdekes, mert a könyvtárosok túlnyomó többsége, valamivel több mint 80%-a is nő. A könyvtárosság ezek szerint egy olyan hivatásterület, ahol a szakemberek nem engedhették meg maguknak, hogy ne tartsanak lépést a kommunikációs eszközök és technikák gyors és folyamatos fejlődésével.

2016	alapszintű	alapszint feletti	nincs
EU átlag	18	56	26
magyar átlag	8	63	29
EU 25-34 évesek	13	79	8
magyar 25-34 évesek	7	88	5
EU diplomások	21	73	6
magyar diplomások	11	82	7
magyar könyvtárosok	15	85	0
EU diplomás nők	20	74	5
magyar diplomás nők	9	81	10
EU diplomás férfiak	21	73	6
magyar diplomás férfiak	12	83	5
25-64 magyar diplomások	11	85	4
25-64 magyar könyvtárosok	14	86	0
25-64 EU diplomások	21	75	4

2. táblázat. Könyvtárosok és más diplomások és lakossági csoportok kommunikációs kompetenciája

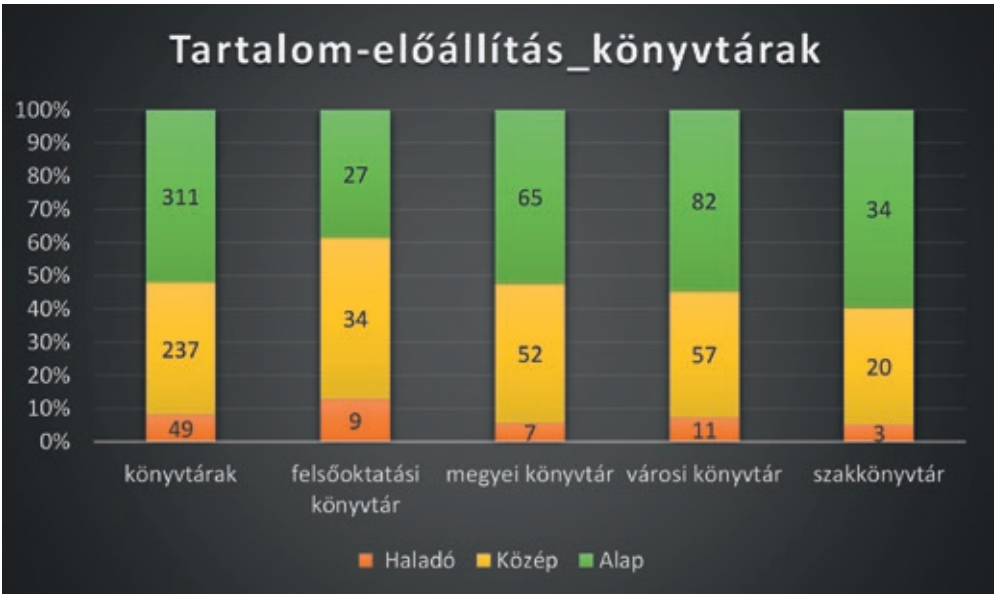
Az önértékelés és az internetes aktivitásra vonatkozó Eurostat kérdések a „kommunikáció" kompetenciaterületen is közeli eredményeket hoztak. Az önértékelés azt mutatja, hogy 74%-uk, a kérdések elemezése pedig azt, hogy 85%-uk birtokol alapszint feletti kommunikációs kompetenciát. Valószínűleg az önértékelés árnyaltabb szintleírásai alapján a könyvtárosok kritikusabban látták saját kompetenciájukat, mint ahogyan azt az Eurostat kérdések feltárták. Az önértékelésben mind közép-, mind haladó szinten megjelenik a saját digitális identitás alakításának és a digitális lábnyom nyomon követésének képessége is. Feltételezhetően ez a kitétel késztette a könyvtárosokat saját kompetenciájuk visszafogottabb értékelésére.

A „tartalom-előállítás" kompetenciaterület

Az önértékelés során a tartalom-előállítás alapszintje azt jelenti, hogy elő tudnak állítani egyszerű digitális tartalmakat, és alapvető ismereteik vannak a szerzői

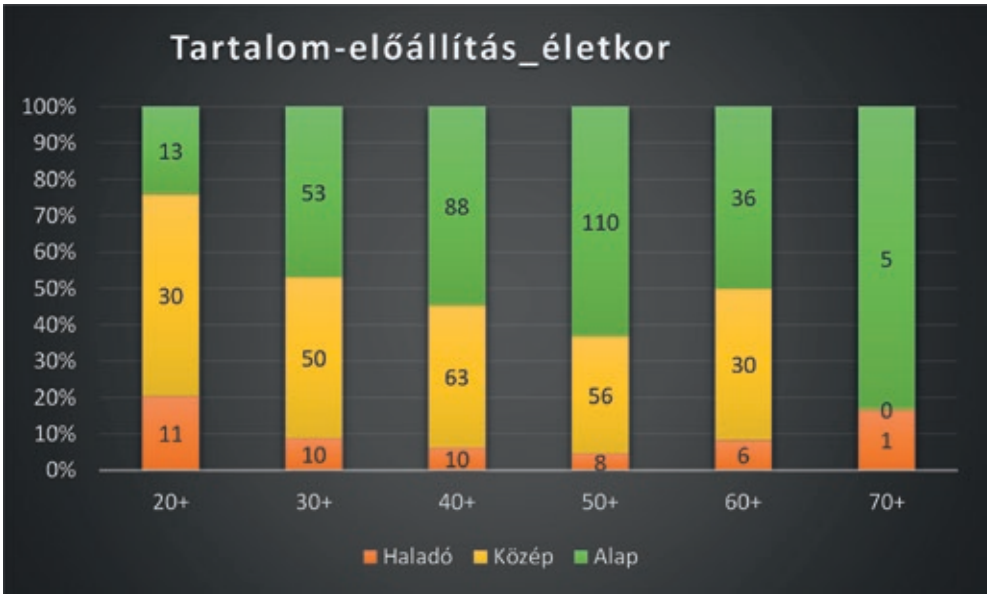
jogvédelemről. Középszinten különböző formátumban tudnak digitális tartalmat előállítani, és tudnak néhány licencet alkalmazni saját tartalmaik előállítása során. Haladó szinten már sokkal összetettebbek az elvárások. Különböző formátumban, platformon és környezetben kell tudni digitális tartalmat előállítani. Sokféle digitális eszköz használatával kell képesnek lenni eredeti multimédiás produktum előállítására. Meglévő tartalmi elemek vegyítésével új tartalmat kell tudni létrehozni. Ismerni kell, hogy milyen különféle licencek vonatkoznak a használt és előállított információkra, forrásokra. Bele kell tudni nyúlni a (nyílt) programokba, módosítani, változtatni vagy írni kell a forráskódot, néhány programozási nyelven képesnek kell lenni kódolni és programozni. Érteni kell a programok mögött lévő rendszereket és funkciókat.

Ezen a területen már komoly lemaradásaik vannak a könyvtárosoknak az önértékelés szerint. Haladó szinten mindössze 8%-uk áll, és a válaszadók 52%-ának csak alapszintű jártassága van. A legjobbnak vagy a legkevésbé rossznak a felsőoktatási könyvtárakban tűnik a helyzet, itt a könyvtárosoknak csak kb. 38%-a áll alapszinten, ahogyan azt a 6. ábrán láthatjuk.



6. ábra. Tartalom-előállítás önértékeléssel – könyvtártípusonként

Életkori csoportok szerint az 50 év felettiek állnak a leggyengébben, és a húszas éveikben járók a legjobban, de igazán nagy különbségek a legfiatalabbaktól eltekintve nincs az egyes korcsoportok között. A részletes adatokat a 7. ábra mutatja.



7. ábra. Tartalom-előállítás önértékeléssel – életkori csoportok

Az Eurostat a tartalom-előállítás területén a következő gyakorlatot követi a kompetenciaszintek megállapítása során:

- nincs kompetencia: a felsorolt tevékenységek közül egyiket sem végzi
- alapszintű kompetencia: egy vagy több alapszintű tevékenységet végez, de nincs közöttük alapszint feletti tevékenység
- alapszint feletti kompetencia: legalább egy alapszint feletti tevékenységet végez (alapszint feletti tevékenységek: weboldalak és blogok létrehozása, szöveget, képeket, táblázatokat vagy diagramokat tartalmazó prezentációk vagy dokumentumok létrehozása, kód írása egy programozási nyelven, táblázatkezelő szoftver haladó funkcióinak használata az adatok elemzéséhez és rendezéséhez, mint például válogatás, szűrés, képletek használata, diagramok létrehozása)

A felmérésben részt vevő könyvtárosok közül mintegy 400 fő végez minimum egy alapszint feletti tevékenységet, így ezzel a módszertannal 67%-uk alapszint feletti, 33%-uk pedig alapszintű kompetenciával rendelkezik.

Az Eurostat módszertana szerint a 3. táblázatban szereplő tevékenységek tartoznak a tartalom-előállítás kompetenciaterülethez. A számok azt jelzik, hogy a könyvtárosok közül hányan végeztek ilyen tevékenységet a vizsgálatot megelőző három hónapban.

magyar diplomás férfiak	16	73	11
25-64 magyar diplomások	22	68	10
25-64 EU diplomások	18	70	12

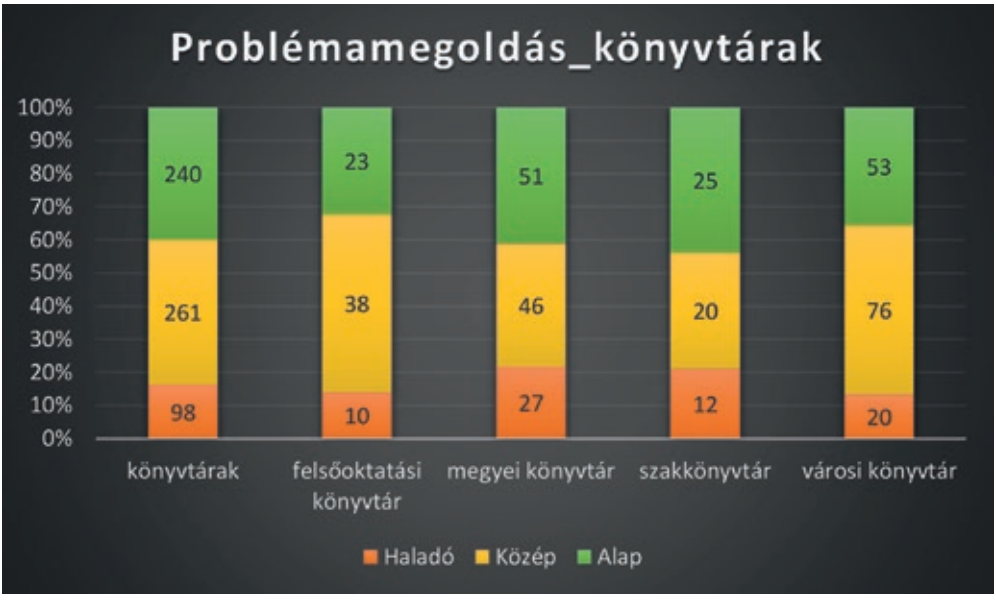
4. táblázat. Könyvtárosok és más diplomások és lakossági csoportok tartalom-előállítási kompetenciája

A „problémamegoldás" kompetenciaterület

Az önértékelés a problémamegoldás területén egyrészt a felmerülő technikai problémák, meghibásodások kezelésének, másrészt pedig annak a képességét tárja fel, hogy a rutinfeladatok megoldásán kívül mennyire vagyunk képesek a megfelelő szoftvert, eszközt kiválasztani és használni.

A könyvtárosok 40%-a alapszintű, 44%-a közepes szintű és 16%-uk haladó szintű problémamegoldási kompetenciával bír.

A könyvtárak közül a felsőoktatási könyvtárak mellett a városi könyvtárak dolgozói jeleskednek leginkább ezen a területen. Eredményeiket a 8. ábra mutatja.



8. ábra. Problémamegoldás önértékeléssel – könyvtártípusonként

Az életkor szerinti szintek, ahogyan azt a 9. ábrán láthatjuk, gyakorlatilag azonosak a kommunikáció kompetenciaterületnél tapasztaltakkal. Úgy látszik, hogy a fiatal korcsoportnak az eszközökhöz, technológiához fűződő viszonya egészen más, mint az idősebb korosztályba tartozóké. Sokkal bátrabban nyúlnak az új

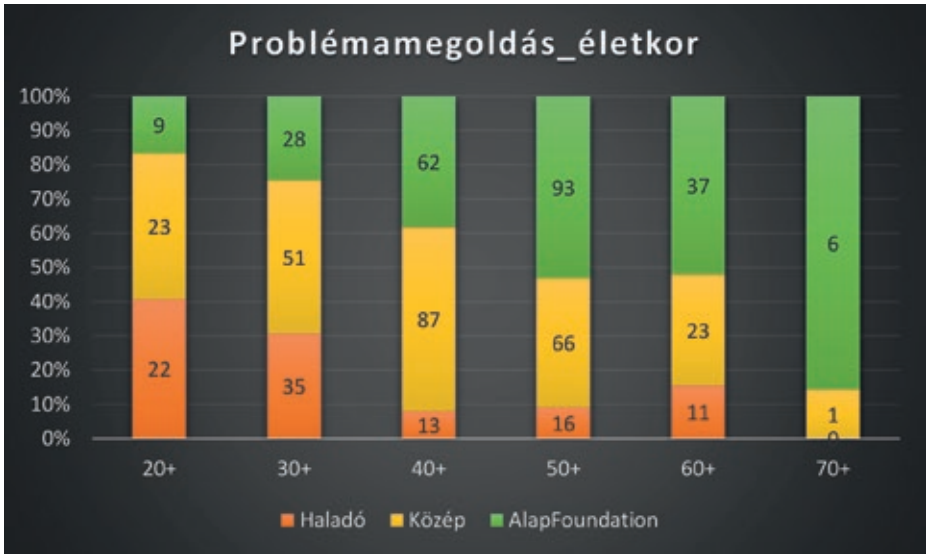
eszközökhöz, rutinosabban kezelik azokat, és könnyebben hárítják el az eszközhasználat során felmerülő hibákat is.

Az Eurostat ezt a kompetenciaterületet a korábbiakhoz viszonyítva kissé bonyolultabban vizsgálja.

- nincs kompetencia: a felsorolt tevékenységek közül egyiket sem végzi
- alapszintű kompetencia: csak egy tevékenységet végez a két dimenziós problémamegoldásból, vagy képes beazonosítani az igényét és az arra adható technológiai választ
- alapszint feletti kompetencia: a problémamegoldás mindkét dimenziójából végez legalább egy-egy tevékenységet

A dimenzió: képes beazonosítani az igényét és az arra adható technológiai választ

- Időpont-foglalás weboldalon keresztül (például kórházban, háziorvosnál)
- Termékek vagy szolgáltatások eladása például aukciós oldalakon
- Internetes bankolás
- Termék vagy szolgáltatás vásárlása vagy rendelése interneten keresztül magáncélra az elmúlt 12 hónapban



9. ábra. Problémamegoldás – életkori csoportok

B dimenzió: képes technikai problémák megoldására

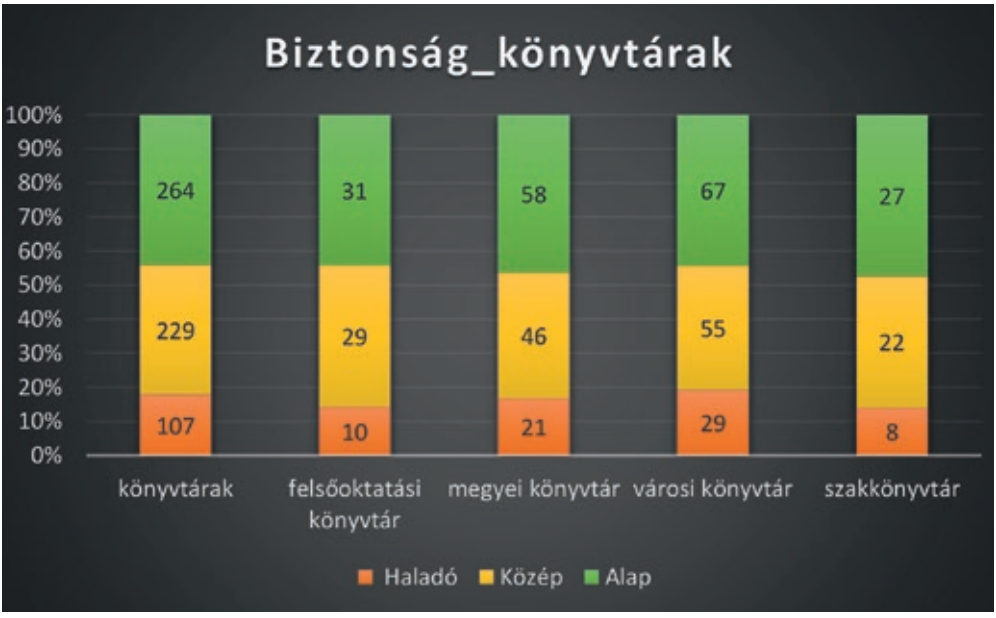
- Szoftverek vagy alkalmazások installálása
- Bármilyen szoftver beállításainak módosítása, beleértve az operációs rendszert vagy a biztonsági programokat is
- Fájok átvitele/mozgatása a számítógép és más eszközök között

gánszféráját. Általános ismeretei vannak az adatvédelemmel kapcsolatban, és arról is, hogy hogyan gyűjtik és használják fel adataikat.

A haladó használó gyakran frissíti a védelmi stratégiáját, képes cselekedni, ha a készüléke veszélyben van. Gyakran változtatja az online szolgáltatások alapértelmezett adatvédelmi beállításait, hogy fokozza magánszférája védelmét.

Az önértékelés során feltárt helyzetet alapvetően nem tartom aggasztónak, hiszen a könyvtárosok több mint fele haladó vagy középszinten áll a biztonság kérdésében, az előbbi csoportba a válaszadók 18%-a, az utóbbi csoportba pedig 38%-a tartozik, de az alapszinten állók nagy táborában komoly teendők vannak. Sőt, ha figyelembe vesszük, hogy a felmérésben részt nem vevő könyvtárosok valószínűleg a kevésbé digitálisan kompetensek táborát gyarapítanák, ennek a kompetenciának a fejlesztése rendkívül fontos.

Könyvtártípusok szerint a vizsgálat nem mutatott ki lényeges különbséget, ahogyan azt a 10. ábrán láthatjuk is. A vizsgálat csak a közkönyvtárakra nézve tekinthető reprezentatívnak, mert az egyéb könyvtárakból viszonylag kevés kitöltés érkezett, de ennek ellenére is meglepetés, hogy valamennyi könyvtártípusban dolgozók esetében az alapszinten állók vannak többségben.

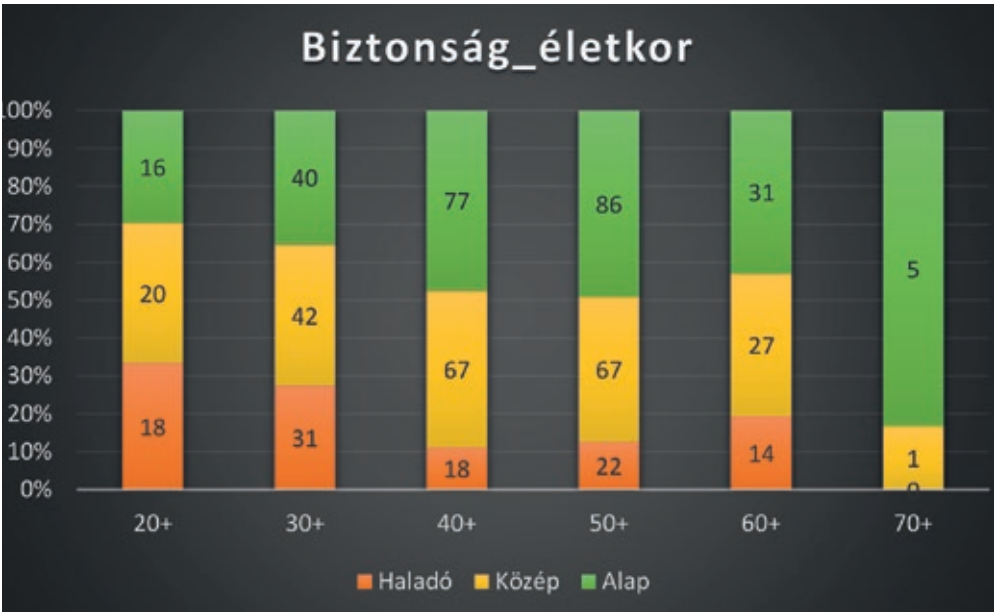


10. ábra. Biztonság önértékeléssel – könyvtártípusonként

Az életkori csoportokban az aktív negyvenesek és ötvenesek eredményei a leggyengébbek, de a 11. ábrán az is jól látható, hogy valamennyi életkori csoportnak vannak hiányosságai. Az említett korosztály biztonsági kompetenciájának

fejlesztése azért is kiemelkedően fontos, mert a könyvtárosok életkori megoszlása szerint ők alkotják napjainkban a legnépesebb csoportot.

A „biztonság" kompetenciaterülethez nem tartoznak Eurostat kérdések, mert az EU statisztikai hivatala eddig csak alkalmanként tett fel erre a területre irányuló kérdéseket. Így ezen a területen nincs módunk arra, hogy a könyvtárosok felkészültségét összevessük más csoportokéval.



11. ábra. Biztonság – életkori csoportok

A vizsgálat összegzése

A lefolytatott vizsgálat során nyert adatok számtalan további elemzési lehetőséget hordoznak még magukban, és előrevetítik egy még teljesebb körű digitális-kompetencia-mérés szükségességét a könyvtárosok körében. A jelen tanulmányban ismertetett eredmények célja az volt, hogy ráirányítsák a figyelmet a digitális kompetencia mérésének, értékelésének a DIGCOMP által kínált lehetőségeire, továbbá arra, hogy az Eurostat kérdéseinek használatával úgy juthatunk ismeretekhez egy tetszőleges csoport digitális kompetenciájáról, hogy az összehasonlíthatóvá válik az Eurostat által mért adatokkal is.

A DIGCOMP önértékelési eszközkészletének alkalmazásával egy-egy kompetenciaterület egészét sikerült tanulmányozni, de az egyes részterületek állapotáról ezzel a módszerrel nem juthatunk adatokhoz. Az önértékelés az egyes kompeten-

ciaterületek egészére adja meg a jártassági szintek leírását, így a területhez tartozó egyedi kompetenciák ezzel a módszerrel nem vizsgálhatók.

Az önértékelés szerint az „Információ" kompetenciaterületen a könyvtárosoknak 42%-a van haladó szinten, 46%-a középszinten, és csupán 12%-uk áll alapszinten. Arról már nincs információnk, hogy az „Információ" kompetenciaterületen belül hogyan áll a helyzet az egyes rész-kompetenciaterületekkel. Ezek a következők:

- Böngészés, keresés és az információ szűrése
  Hozzáférés az online információhoz és keresés, az információs igény megfogalmazása, a releváns információk megtalálása, a források hatékony kiválasztása, navigálás az online források között, személyes információs stratégia készítése.
- Az információ értékelése
  Az információ gyűjtése, feldolgozása, megértése és kritikus értékelése.
- Az információ tárolása és visszakeresése
  Az információ és a tartalom kezelése és tárolása a könnyebb visszakeresés céljából, az adat és az információ szervezése.
  A kommunikáció kompetenciát viszonylag nagymértékben birtokolják a könyvtárosok. Alapszinten 26%, középszinten 42%, haladó szinten pedig 32%-uk áll. Ugyanakkor nincs tudomásunk az egyes kommunikációs részkompetenciák birtoklásáról. Ezek az alábbiak:
- Interaktivitás a technológiák felhasználásával
  Interaktivitás különböző digitális eszközök és alkalmazások használatával, a digitális kommunikáció kiterjedtségének, megjelenésének és szervezettségének megértése, a digitális eszközökkel történő kommunikálás lehetséges módjainak ismerete, a különböző kommunikációs formátumok használata, kommunikációs módok és stratégiák adaptálása a különleges használók számára.
- Információ- és tartalommegosztás
  A megtalált információ helyének és tartalmának megosztása másokkal, a tudás, a tartalom és a források megosztásának szándéka és képessége, az, hogy közvetítőként cselekszünk, proaktívan részt veszünk az újdonságok, a tartalom és a források terjesztésében, ismerjük a hivatkozás gyakorlatát, továbbá az új információkat beépítjük a meglévő tudásba.
- Az állampolgári jogok online gyakorlása
  Társadalmi részvétel online alkalmazásokon keresztül, az önfejlesztés lehetőségeinek felkutatása, és felhatalmazás a technológiák és a digitális környezet használatában, a technológiák lehetőségeinek ismerete az állampolgári részvétel céljára.

- Együttműködés digitális csatornákon keresztül
  A technológiák és a média használata team munkára, együttműködési folyamatokban, a források, a tudás és a tartalom közös alakítása és létrehozása.
- Etikett a neten
  Az online/virtuális kapcsolatok során elvárható viselkedési normák és szokások ismerete, a kulturális különbözőség ismerete, önmagunk és mások megvédésének képessége a lehetséges online veszélyektől, aktív stratégiák kiépítése a helytelen viselkedés felfedezésére.
- A digitális identitás menedzselése
  Egy vagy több digitális identitás létrehozása, alkalmazása és menedzselése, a személyes e-hírnevünk megvédése.

A módszer használatával arról is le kell mondanunk, hogy részleteiben megvizsgálhassuk a „tartalom-előállítás" kompetenciaterület összetevőinek helyzetét. A tartalom-előállítás állapotáról a felmérés alapján annyit tudunk, hogy a könyvtárosoknak mindössze 8%-a áll haladó szinten, és a válaszadók 52%-ának csak alapszintű, 40%-uknak pedig középszintű jártassága van. Ez a kompetenciaterület a következő részterületeket tartalmazza, amelyekről külön-külön nincsenek ismereteink:

- Tartalomfejlesztés
  Tartalom előállítása különböző formában, beleértve a multimédiát is, a magunk vagy mások által létrehozott tartalmak szerkesztése, fejlesztése, kreativitás kifejtése a digitális médián és technológiákon keresztül.
- Integrálás és újraformálás
  Már meglévő források módosítása, finomítása, vegyítése új, eredeti és releváns tartalom vagy tudás előállítása céljából.
- Szerzői jog és licencek
  Az információra és a tartalomra vonatkozó szerzői jog és a licencek alkalmazásának ismerete.
- Programozás
  Beállítások, módosítások, alkalmazások használata, szoftverek, eszközök. A programozás elveinek, valamint annak megértése, hogy mi van a program mögött.

A problémamegoldás területén a könyvtárosok 40%-a alapszintű, 44%-a közepes szintű és 16%-uk haladó szintű problémamegoldási kompetenciával bír. Nem tudjuk, hogy az egyes részkompetenciák birtoklásával mi a helyzet. A problémamegoldás részkompetenciái:

A DIGCOMP nemcsak a felmérések, vizsgálatok lebonyolításához ad egy rugalmasan alakítható eszközrendszert és módszertant, hanem ahhoz is, hogy hogyan fejleszthető a digitális kompetencia. Táblázatba foglalva tartalmazza, hogy egy adott kompetenciaterület adott szintjéről milyen ismeretek, készségek, attitűdök elsajátításával lehet magasabb szintre jutni.[51]

Tekintsük át, hogy a vizsgálat eredményeire építve milyen tartalmú továbbképzésekre, esetleg önképzésre lenne szüksége a könyvtárosoknak.

A könyvtárosok körében alapszintű információs kompetenciával szerencsére csak nagyon kevesen rendelkeznek. Feltételezem, hogy ezek a személyek nem rendelkeznek könyvtáros szakmai végzettséggel. Közepes jártassági szinten 46%-uk áll, továbbképzésük a haladó szint elérésére feltétlenül kívánatos. A fejlesztésnek a következő témaköröket kell felölelnie:

Az „Információ" kompetenciaterület fejlesztése középszintről haladó szintre:

- Az információ ellenőrzése és szűrése módszereinek megismerése és gyakorlati használata.
- Az információ-rendezés módszereinek széleskörű megismerése és kipróbálása.
- Különféle licencek és alkalmazásuk megismerése és megértése, valamint keresési technikák és stratégiák szélesebb körének megismerése és kipróbálása.

A kommunikáció terén az „Információ" kompetenciaterülethez hasonlóan, a középszinten állókat lenne érdemes a lehető leghamarabb haladó szintre juttatni. Ehhez a következőkre lenne szükség:

Kommunikáció: középről haladó szintre:

- Kommunikációs eszközök és készülékek széles körének megismerése és kipróbálása.
- Annak megismerése és kipróbálása, hogy miként használhatók ezek az eszközök az igényeknek és céloknak megfelelő környezetben.
- Információ megosztására alkalmas eszközök széles körének megismerése, és ezeknek a megfelelő igényekkel és célokkal történő párosítása.
- Az online állampolgári részvételbe történő bekapcsolódás.
- A kulturális különbségek megértése.

[51] DIGCOMP: *A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.* http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf [2018.12.27.]

A tartalom-előállítás területén az előbb említett kompetenciaterületekhez mérten komolyabb lemaradásaik vannak a könyvtárosoknak. Ezen a területen már alapszintről és középszintről is kell képzéseket indítani.
Tartalom-előállítás alapról középszintre:

- Tartalmak IKT segítségével történő előállítására alkalmas módszerek megismerése és kipróbálása.
- Multimédiás eszközök megismerése.
- A licenc-szabályok alkalmazásának megismerése az előállított tartalmakra vonatkozóan.
- Új programok és alkalmazások létrehozását támogató eszközök megismerése.

A tartalom-előállítás középszintről haladó szintre emelése:

- A kevésbé ismerős tartalmak előállításához szükséges módszerek kiválasztása, és az igényeknek és a célnak megfelelő kontextusban történő használata.
- Tartalomszerkesztés és -finomítás módszereinek megismerése és használata.
- Meglévő tartalmak szakértő módon történő összeolvasztása pl. mash-up.
- Különböző licencek megismerése.
- Programok kódolásának elsajátítása.

A „biztonság" kompetenciaterületen a teljes könyvtárosi körben súlyos hiányosságokat tárt fel a vizsgálat, ezért már alapszintről és középszintről is kell fejlődést generálni.
Biztonság alapról középszintre:

- Online meg nem osztható tartalmakra vonatkozó információk megtalálása és ezek gyakorlati alkalmazásának lehetősége.
- Digitális készülékek védelmét szolgáló eszközök széles körének megismerése és alkalmazása.
- A technológiák környezetünkre gyakorolt hatásainak megismerése.
- Biztonság középről haladó szintre:
- Védelmi stratégiák és ezek online személyazonosságra vonatkozó alkalmazásának széles körű megismerése és használata.
- Online biztonsági beállítások megváltoztatásának ismerete, ezek rendszeres nyomon követése és szükség szerinti átalakítása, szakértői gyakorlatnak megfelelő alakítása.
- A technológiák társadalomra gyakorolt hatásainak megismerése.

A problémamegoldás területén a „biztonság” kompetenciaterülethez hasonló a helyzet. A könyvtárosok 40%-a alapszintű, 44%-a közepes szintű kompetenciával rendelkezik.

Problémamegoldás alapról középszintre:

- Digitális technológiákat bemutató forrásokhoz vagy központokhoz való hozzáférés, és lehetőség a személyre szabott használatuk megismerésére.
- Olyan forrásokhoz és központokhoz való hozzáférés, amelyek technikai tanácsot és lehetőséget adnak az egyénnek, hogy személyes tapasztalatot szerezzen technikai problémák megoldásában.
- Saját szakértői kör kialakítása, amelyhez segítségért lehet fordulni.

Problémamegoldás középről haladó szintre:

- Új eszközökre, készülékekre, alkalmazásokra, szoftverekre és szolgáltatásokra vonatkozó szakértői tanácsokhoz való hozzáférés.
- Olyan műszaki szakértői tanácsokhoz való hozzáférés, amelyek bemutatják, hogyan kell a felmerülő technikai problémákat megoldani, illetve ezek gyakorlati alkalmazásának képessége.
- Személyes kompetenciák értékelésének eszközeihez való hozzáférés, és a gyengeként azonosított kompetenciaterület fejlesztéséhez szükséges forráshoz való eljutás.
- Technológiákban rejlő lehetőségek megismerése komplex vagy kognitív problémák megoldása területén.

5.1.5. Összefoglalás

A tanulmány egyrészt arra kereste a választ, hogy mi lehet a könyvtárosok szerepe a közkönyvtárakban a tanulást támogató könyvtári szolgáltatások megvalósításában, elsősorban a digitális írástudás és az információs műveltség fejlesztésében, másrészt pedig arra, hogy rendelkeznek-e a könyvtárosok a feladatellátáshoz szükséges és kívánatos digitális kompetenciával és egyéb készségekkel.

A 21. század közkönyvtárai: készségek és igények című fejezetben az IFLA trendek és a CILIP közkönyvtári készség stratégiája került bemutatásra. Számba vételre kerültek azok a területek, amelyeken a közkönyvtárak a legtöbbet tehetik a társadalomért. Ezek közül kiemelt jelentősége van az IFLA trendeknek, mivel azok az elvek, amelyeket ezek kapcsán fogalmaztak meg, általános érvényűnek tekinthetők minden közkönyvtár számára. Ezek szerint a könyvtáraknak többek között arra kell törekedniük, hogy ajánlatuk elég vonzó legyen a társadalom minden csoportjának. A könyvtári márkanevet újra kellene gondolni. A könyvtárak ennek értelmében fejlesztő és tanulási központok, beleértve ebbe annak erőteljes

hangsúlyozását, hogy a könyvtáraknak a kapu szerepét továbbra is be kell tölteniük, amivel segítik az érvényes, semleges és megbízható információkhoz való hozzáférést.

Az információs műveltség és a digitális írástudás területén megvalósuló aktív könyvtárosi szerepvállalás feltételezi, hogy a könyvtárosok rendelkeznek a feladatellátáshoz kívánatos digitális kompetenciával és egyéb szükséges készségekkel. Ennek igazolásához fel kell térképezni a könyvtárosok digitáliskompetencia-szintjét. A tanulmány 4. fejezetében egy empirikus vizsgálat került bemutatásra, amely eredményeként 2017 elején sikerült egyfajta képet alkotni a magyar könyvtárosok digitális kompetenciájának állapotáról. A felmérés világosan rámutatott azokra a kompetencia-hiányterületekre, amelyeket fejleszteni kellene. Hasonló kutatásra, amely kifejezetten a könyvtárosok digitális kompetenciájának mérésére irányult volna, sem a hazai sem pedig a külföldi releváns szakirodalom áttanulmányozása után sem derült fény, így a vizsgálat ebből a szempontból unikálisnak tekinthető.

5.1.6. Felhasznált irodalom

ALA's Core Competences of Librariaship.
http://www.ala.org/educationcareers/sites/ala.org.educationcareers/files/content/careers/corecomp/corecompetences/finalcorecompstat09.pdf [2018.12.27.]

American Library Association Office for Information Technology Policy (2013). Digital literacy, libraries and public policy. Report of the office for information technology policy's digital literacy task force. 2013.
http://www.districtdispatch.org/wpcontent/uploads/2013/01/2012_OITP_digilitreport_1_22_13.pdf [2018.12.27.]

Beacons of the information society the alexandria proclamation on information literacy and lifelong learning.
http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php [2018.12.27.]
URL_ID=20891&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html [2018.12.27.]

CILIP: *Your Professional Knowledge and Skills Base.*
https://archive.cilip.org.uk/sites/default/files/documents/Your%20PKSB%20WEB.pdf [2018.12.27.]

CILIP: *What is the Professional Knowledge and Skills Base?*

https://archive.cilip.org.uk/careers/professional-knowledge-skills-base/what-professional-knowledge-skills-base [2018.12.27.]

DIGCOMP: *A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.*
http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf [2018.12.27.]

Eszenyiné Borbély Mária: *A magyar könyvtárosok digitális kompetenciamérésének lehetséges fogalmi kerete és indikátorai.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 63. (2016) 6-7. 236–243. p.

IFLA Trend Riport 2013. http://trends.ifla.org/ [2018.12.27.]

IFLA Trend Riport Update 2016.
http://trends.ifla.org/files/trends/assets/trend-report-2016-update.pdf [2018.12.27.]

Könyvtári statisztika.
http://ki.oszk.hu/sites/ki.oszk.hu/files/stat14.xls [2018.12.27.]

Martzoukou, K. – Elliott, J.: *The development of digital literacy and incluison skills of public librarians.* Communication in Information Literacy, 10. (2016) 1.
https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1103402.pdf [2018.12.27.]

Measuring Digital Skills across the EU: EU wide indicators of Digital Competence.
https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/measuring-digital-skills-across-eu-eu-wide-indicators-digital-competence [2018.12.27.]

Öt fontos trend, amely megváltoztatja információs környezetünket. Hegyközi Ilona fordítása, kézirat

Pintér Tibor, M. : *Infokommunikáció használata a tanulásban: Elméleti megközelítés az oktatásinformatikai készségek fejlesztéséhez.* Gyermeknevelés, 4. (2016) 2. 11–23. p.

Public Library Skills Strategy. CILIP, SCL, 2017.
https://archive.cilip.org.uk/about/projects-reviews/public-library-skills-strategy/public-library-skills-strategy-2017-2030 [2018.12.27.]

Sipos Anna Magdolna – Varga Katalin – Egerváry Dóra: *NET! Mindenekfelett? Kompetenciák a digitális univerzumban.* Pécs : Pécsi Tudományegyetem Felnőttképzési és Emberi Erőforrás Fejlesztési Kar Könyvtár- és Információtudományi Intézet, 2015.
http://mek.oszk.hu/14700/14787/14787.pdf [2018.12.27.]

Tóth Máté: *A könyvtáros szakma szerepváltása a digitális korban - Trendek a hazai és nemzetközi könyvtárügyben.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 51. (2004) 1. 16–29. p.

5.2. Jávorka Brigitta: Gamification könyvtári környezetben

5.2.1. Bevezetés

A digitális tartalmak számának hatványozott növekedésével és a szabadidős tevékenységek általános átalakulásával a könyvtárak létjogosultsága többek számára megkérdőjelezhetővé vált. Pedig a könyvtár nem vész el, csak átalakul, tehát a digitális kor eljövetelével komoly szerepváltozáson megy keresztül. Az intézmények egy részében továbbra is szükség van a csendes tanulóterekre, ahol biztosítani kell, hogy a tanulók hozzájussanak a nekik szükséges szakirodalomhoz, de a könyvtári terek átértékelődésének trendje az egész világon érzékelhető. Ahhoz viszont, hogy az intézmények a mai világban is betölthessék az őket megillető helyet a társadalom életében, hogy a célkitűzéseiknek megfelelő közösségi térként tudjanak működni, hogy továbbra is népszerűek legyenek a látogatók körében, modern szemlélettel kell működniük.

A felhasználó-központúság és a színes szolgáltatáskínálat hozzásegítheti a könyvtárakat céljaik eléréséhez, de mindenképpen szükség van innovatív ötletekre, amelyek megragadják a felhasználók érdeklődését, aztán fent is tartják azt. A gamification egyike azon módszereknek, amelyek megfelelően alkalmazva nagyban hozzájárulhatnak egy intézmény sikeréhez. Nem észrevehetetlen trend ugyanis, hogy a játékosok tábora a digitális világ terjedésével is egyre csak nő. A TNS Global kutatócég adatai szerint 2009-ben a nyugati világ több mint 60%-a rendszeresen játszott számítógépes és/vagy videójátékokkal.[52] Ebben az időben pedig minden más tevékenységet hanyagoltak, többek között az olvasást és a könyvtár egyéb szolgáltatásait is. Miért ne próbálhatnánk a magunk javára fordítani ezt a trendet?

A gamifikáció gondolata nem újkeletű, hiszen a Gartner kutató és tanácsadó cég már 2011-ben olyan kijelentéseket tett, hogy 2015-re a világ innovációra építő vállalatainak 50%-a alkalmazni fogja a gamifikáció módszertanát, és a Forbes 2000-es listáján szereplő nagyvállalatok 70%-ának lesz legalább egy játékosított alkalmazása addigra[53]. A módszer népszerűsége azóta is töretlen, de idő kellett, hogy a hazai könyvtárakba is begyűrűzzön. A nemzetközi könyvtárügyben azon-

[52] Zichermann, Gabe: *Gamification: az üzleti játékok forradalmasítása: játékosítás a piaci verseny leküzdésére.* Miskolc : Z-Press, 2013.

[53] *Gartner Says By 2015*, More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes. Letöltve: 2017. 12. 03. https://www.gartner.com /newsroom/id/1629214 [2018.12.27.]

ban már régóta vannak sikeres kezdeményezések, ahogy azt a jó gyakorlatok között majd láthatjuk. A szakmai érdeklődését a terület iránt mi sem mutatja jobban, mint az, hogy 2015-ben az Amerikai Könyvtáros Egyesület (ALA – *American Library Association*) e-learning kurzust indított a gamifikáció könyvtári környezetben való felhasználásának megtanulására.[54]

Ez a tanulmány, akárcsak az ALA kurzusa, arra hivatott, hogy segítő kezet nyújtson a hazai, gyakorló könyvtárosoknak a gamifikáció trendjének megismerésében. A fogalom körbejárása és megismerése után először a játékosok típusaival ismerkedhet meg az olvasó. A tanulmány több megközelítést is bemutat, mivel gyakori probléma, hogy – ahogy egyébként más szakterületek képviselői – a könyvtárosok sem tekintenek a kiszolgálandó közönségre játékosként. A fejezet elolvasása után azonban remélhetőleg mindenki látni fogja, hogy a többségben megbújt egy „gamer"valahol.

Ezt követi a gamifikáció főbb elemeinek bemutatása, kitérve a játékosok típusaira, hogy melyik réteg melyik elemmel fogható meg a leginkább. A tanulmány az elméleti bevezetővel és a gyűjtött jó gyakorlatokkal is arra törekszik, hogy a gyakorlatban is használható tudást adjon. Tippeket, trükköket vagy éppen veszélyforrásokat mutat meg azoknak, akik a hétköznapi munkájukba szeretnék belevinni a játékosítást.

Ennek megfelelően a lehető legváltozatosabb jó gyakorlatok kerültek kiválasztásra. Vannak ugyan közöttük olyanok, amelyekhez hasonlók megvalósításához gyakorlat és informatikai, programozási szakismeret kell, de a kezdők számára is akadnak olyanok, amelyek iránymutatást nyújthatnak. Az utolsó alfejezetben javaslatokat teszek olyan keretrendszerekre, amelyek segítségével a semmiből alakíthatnak ki játékos folyamatokat. A *Booga*, a szlovák olvasásnépszerűsítő applikáció példája pedig tökéletesen megmutatja azt, hogy a kezdeteknél milyen zsákutcákba futhatunk. Nem mindegyik jó gyakorlat származik könyvtári környezetből, azonban a fejlesztési cél tárgya minden esetben olyan, amellyel a könyvtáros szakmának is foglalkoznia kell.

Azt azonban egyik gyakorlat esetében sem szabad elfelejteni, hogy ezek csak inspirációul, mintául szolgálhatnak. A könyvtárnak minden esetben a saját közönségére kell szabnia a saját kezdeményezéseit, hiszen enélkül nem lehet sikeres.

---

[54] *Gamification in the library* : an ALA Editions eCourse. http://www.ala.org/news/press-releases/2015/04/gamification-library-ala-editions-ecourse [2017.12.30.]

5.2.2. Gamification

Mit nevezünk gamificationnek?

A gamification kifejezés két részből tevődik össze: az angol „game" (játék) szóból és a „-fication" végződésből, ami a „valamilyenné tétel" képzésére szolgál, vagyis szó szerint játékossá formálást jelent. Ennek megfelelően a magyar gyakorlatban a játékosítás vagy a gamifikáció kifejezéseket használják még.

Arany Zsuzsanna és Egervári Dóra az alábbi definíciót fogalmazta meg: „az a tevékenység, amelynek során játékoselemeket valós élethelyzetekbe ültetünk át, így könnyen befogadható módon adhatunk át információt, sajátíthatunk el ismereteket, illetve fejleszthetünk készségeket."[55]

A gamification tulajdonképpen egy szemléletmód, amellyel a különböző folyamatok újragondolásra vagy éppen kialakításra kerülnek. Nagyon fontos, hogy nem maga a játék a cél, a játék és annak elemei csupán eszközök, amelyek beépítésre kerülnek a folyamatokba, hogy azok érdekesebbek, izgalmasabbak, szerethetőbbek legyenek és lekössék a résztvevőket. A gamifikált folyamatok célja továbbra is megmarad, és leginkább az élet játékon kívüli területeire terjed ki. David Folmar kiváló példája ennek megértésére a krumplipucolás verseny: amikor az anyukának segítségre van szüksége a munkában, de a gyerekek nem akarnak részt venni az unalmas feladatokban, ezért kitalál egy játékot, meghirdeti a leggyorsabb krumplipucoló címet. Ez a verseny azonban nemcsak a krumplikról szól, hanem a családon belüli együttműködésről, a családért való munkáról is. Folmar szerint egy igazán jó játéktervező anyuka a legtisztább és a legtechnikásabb krumplipucoló díját is kiosztaná, hogy minden gyerek motivált maradjon a feladatban.[56]

Magának a gamification-szemlélet bevezetésének is több oka lehet, amelyek közül a leggyakoribb az elköteleződés növelése. Mivel a játékok mára elkerülhetetlenül részévé váltak az életünknek, a mechanizmusuk alkalmazása jó eszköz lehet, általuk az információs zajból való kikapcsolódás élményét nyújthatjuk a használóknak. Gabe Zichermann, a *Game-Based Marketing* szerzője és a Gamification. co vezetője szerint az emberek manapság sokkal jobban vágynak a jutalmakra és a pozitív visszajelzésekre, mint korábban bármikor, és a fiatal generációk már játékos attitűddel nőnek fel. Emiatt lehetséges, hogy a gamification elég vonzóvá

---

55 Arany Zsuzsanna – Egervári Dóra: *Az információs műveltség fejlesztési lehetőségei a gamifikációval. In: Iuvenis Ifjúságszakmai Konferencia 2017. szeptember 29. konferenciakötet.* 2017.

56 Folmar, David: *Game it up!: using gamification to incentivize your library.* Lanham : Rowman and Littlefield, 2015.

teheti a különböző folyamatokat ahhoz, hogy a felhasználók figyelmet fordítsanak rájuk, és azt fent is tartsák[57]

Az elköteleződés mérésére – gamification alkalmazása előtt és után – az alábbi pontok alkalmazhatóak[58]:

- aktualitás: Mikor vették utoljára igénybe a könyvtár szolgáltatását a használók?
- gyakoriság: Milyen gyakran látogatják meg a könyvtárat bizonyos időkereten belül?
- időtartam: Mikor jönnek és milyen hosszú ideig maradnak?
- terjesztés: Magukkal hozzák-e valamelyik ismerősüket? Ajánlják-e másoknak a szolgáltatásokat? Hivatkoznak-e a könyvtárra?
- értékelés: Hogyan értékelik a kapott szolgáltatásokat?
- tudomás: Mennyire kapcsolják össze a könyvtár nevét bizonyos szolgáltatásaival?

A játékosítás hatásainak megítélése szempontjából tanulságosak az üzleti szféra ezzel kapcsolatos tapasztalatai. Kevin Werbach és Dan Hunter megfogalmazása szerint a gamification három területen okoz komoly hatásokat[59]:

- Belső: a vállalat képes megnövelni a profitját (pl. a dolgozók eladási rangsorának felállításával);
- Külső: a vállalat ezen a módon javítja a szervezet és az ügyfelek közötti kapcsolatot (pl. különböző jelvényeket ad a felhasználóknak információk szolgáltatásáért);
- Viselkedésváltoztató gamification: amikor egy vállalat a játékosítást egy új viselkedésforma bemutatására használja, vagyis arra ösztönzi az ügyfelet, hogy magáénak érezzen egy olyan értékrendet, amelyet a cég el akar adni.

David Folmar szerint valójában mindenki a harmadik célt akarja elérni a fenti listából, és a gamification igazi ereje a viselkedés formálásában rejlik.[60]

---

57 Van Grove, Jennifer: *Gamification: How Competition Is Reinventing* Business, Marketing and Everyday Life. Mashable, 2011. július 28. http://mashable.com/2011/07/28/gamification/ [2017. 12. 03.]

58 Zichermann, Gabe: *Gamification: az üzleti játékok forradalmasítása: játékosítás a piaci verseny leküzdésére.* Miskolc : Z-Press, 2013.

59 Werbach, Kevin – Hunter, Dan: *Fort he Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Philadelphia : Wharton Digital, 2012.

60 Folmar, David: *Game it up!: using gamification to incentivize your library.* Lanham : Rowman and Littlefield, 2015.

Zichermann szerint a kötődést kialakító és problémamegoldó gamifikált megközelítéseknek hat alapvető fajtája van, amelyek használhatóak egyedileg és együttesen is.[61] Ezek a következők:

1. *Nagy kihívások, nagy díjak*: Ezek széles körben meghirdetett versenyek, általában pénzdíjasok, és céljuk egy komplex vagy meghatározatlan természetű, különleges probléma megoldása. Gondoljunk csak a Millenniumi problémákra[62], vagyis arra a hét matematikai problémára, amelyek megfejtésére 2000-ben komoly pénzjutalmat tűztek ki. De már Napóleon is élt ezzel a módszerrel, amikor meghirdette az Élelmiszer-tartósítási Díjat, amelynek eredményeképpen Nicolas Appert megteremtette a konzervgyártás alapjait.
2. *Gyors visszacsatolású rendszerek*: Olyan gamifikált rendszerek, ahol a visszajelzés azonnal, valós időben ölt formát. Gondolhatunk itt a labdajátékokra, de a különböző villámjátékok is ilyenek, ahol a játékos a megválaszolt kérdések alapján azonnal kap pontot, visszajelzést arról, hogy hogyan teljesített.
3. *Szimulációs-felfedezéses játékok*: Elsődlegesen oktatási célra tervezett játékok tartoznak ide, melyek célja új elképzelések, modellek, szcenáriók feltárása.
4. *Státuszmaratonok*: Nagyívű rendszerek, amelyek státuszlétrákat és díjakat alkalmaznak. A vásárlói hűségprogramok egy része is ebbe a kategóriába tartozik, de a cégen belüli szamárlétrákat és fizetésemelési kategóriákat is ide sorolhatjuk, még az egyházi rend felépítését is.
5. *Kereskedelmi/tárgyalási játékok*: Az ilyen típusú játékok nagymértékben támaszkodnak a valós világ gazdaságára. Jó példa erre a *Monopoly*, de ilyenek például azok a rendszerek, ahol a megszerzett pontokat levásárolhatjuk, vagyis kvázi „pénzért" játszunk.
6. *Kifejező játékok*: Ezek célja, hogy kibontakoztassák a felhasználók kreativitását, egyéniségét és érzelmi kielégülését. Ebbe a kategóriába tartoznak a kérdezz-felelek honlapok, amelyek a játékosok aktív bevonására törekednek.

A játékosok

A játékosított folyamat felépítésének egyik első lépése a célcsoport meghatározása. Nagyon fontos figyelembe venni, hogy a játékot nem saját magunknak készítjük, így nemcsak a saját elképzeléseinket, hanem a célcsoport elvárásait

---

[61] Zichermann, Gabe: *Gamification: az üzleti játékok forradalmasítása: játékosítás a piaci verseny leküzdésére.* Miskolc : Z-Press, 2013.

[62] Bővebben itt: https://hu.wikipedia.org/wiki/Millenniumi_probl%C3%A9m%C3%A1k [2018.12.27.]

is figyelembe kell vennünk. A megcélzott személyek lehetnek az intézményünk használói, de maguk a dolgozók is.

David Folmar a játékosokkal kapcsolatban három nagyon fontos dologra hívja fel a figyelmet.[63]

- Felejtsünk el minden sztereotípiát a játékosokkal kapcsolatban! Bár többnyire úgy gondolunk rájuk mint serdülőkorú fiúkra, akik otthon üldögélnek és csendesen „gyilkolásznak" az online térben, valójában az átlagéletkoruk 30, mindössze 30%-uk 18 éven alatti, 45%-uk nő, és a szülők kb. 50%-a játszik együtt a gyerekével.
- A játékok és a játékosok nem sorolhatóak be egyértelmű kategóriákba, ezért a játék tervezése során célszerű azt egyszerre több csoport számára is élvezhetővé alakítani. Ez segít átlépni azon a korláton, hogy csak egyféle módon jutalmazható egy játékos.
- Mivel a lehető legnagyobb közönséget akarjuk megszólítani a játékkal, teret kell biztosítanunk a szociális funkciók számára, és ösztönöznünk kell a játékosokat a részvételre, teljesítménytől függetlenül. Amellett, hogy a játékosítás szociális aspektusa a legfontosabb a könyvtár népszerűsítése szempontjából, az emberek leginkább a magasabb presztízs elérése érdekében játszanak.

Richard Bartle[64] játékostipológiája az egyik legismertebb: a gamereket négy csoportba sorolja, két változó mentén. Az egyik szempont az, hogy a játékosok cselekedni vagy inkább interakcióba szeretnek-e lépni, a másik pedig, hogy a világra vagy pedig a többi játékosra koncentrálnak-e inkább. Ugyanakkor persze, ahogy minden hasonló tipizálás esetében, az egyének nem tartoznak egyetlen egyértelmű kategóriába, a többség a határvonalak és a metszéspontok mentén helyezkedik el. A négy kategória a következő:

- gyilkos (*killer*): A gyilkosok számára a cselekvés és a többi játékos, vagyis azok elpusztítása, legyőzése a fontos. Mindenben ők akarnak lenni a legjobbak, a sikert pedig a többiek megelőzésében látják. Szeretnek másokat provokálni és konfliktusokat okozni. Ebbe a kategóriába tartozik az összes troll, hacker, csaló, valamint a legvadabb és a legügyesebb PvP (játékos párbaj) bajnokok is.
- teljesítő (*achiever*): A teljesítők számára ugyancsak a cselekvés a fontos, viszont a többi játékos helyett a világra, a játék céljainak minél eredményesebb teljesítésére fókuszálnak. Ők is mindenben elsők akarnak lenni,

63 Folmar, David: *Game it up!: using gamification to incentivize your library.* Lanham : Rowman and Littlefield, 2015.

64 Bartle, Richard A.: *Designing Virtual Words.* Berkeley : New Riders, 2004.

de nem a többiek legyőzése kapcsán, hanem a saját sikereik tükrében. A kihívások motiválják őket attól függetlenül, hogy azokat a játék vagy saját maguk támasztják-e.

- társasági (*socializer*): A társasági játékosok számára a többi játékos és a velük való interakció a fontos. Szeretnek a játékban ismerkedni, közösségeket építeni, őket a szociális kapcsolatok motiválják, sőt gyakran jobban is érdeklik, mint maga a játék. Ők a játékon belüli tudásáramlás mozgatórugói.
- felfedező (*explorer*): A felfedezők a játékterep felfedezésére és a játékban rejlő titkok megismerésére törekednek. A játék végére általában jobban ismerik a játékot és annak működését, mint maguk a készítők. A játékon kívül járnak könyvtárba is, mivel motiválja őket a megismerés öröme. Számukra a játékban elrejtett extra lehetőségek jelentik az igazi csábítást.



12. ábra Richard Bartle játékos felosztása

Sztereotípiák alapján hajlamosak vagyunk azt feltételezni, hogy a gyilkosok vannak a legtöbben, akiket a teljesítők követnek a listában. Bartle kutatásai azonban azt mutatják, hogy a gyilkosok vannak a legkisebb arányban a mintában, 1%-

nál is kevesebben. A társasági játékosok nélkül azonban nincs játék, hiszen közel 80% ebbe a kategóriába tartozik.

Rab Árpád, a téma egyik legelismertebb magyar kutatója a doktori kutatása[65] során az alábbi öt játékostípust határozta meg, a tipikus kalandjátékos karakterek után nevezve el őket:

- *kalandozó*: számára „fontos, hogy kóborolhasson a virtuális világban, olyan helyszíneket, nem-játékos karaktereket, területeket fedezzen fel, amit más még nem ismer, illetve hogy megismerjen más játékosokat. Nagyon egyértelműen kirajzolódik egy felfedező hajlamú, a digitális világba belefeledkező, kíváncsi, a játékot önmagáért játszó játékostípus."[66]
- *gladiátor*: számára „fontos, hogy legyőzzön más játékosokat, hogy versengjen más játékosokkal, illetve hogy megismerjen más játékosokat. A második játékostípus más játékos karakterekkel való viszonyára helyezi a hangsúlyt, és a játékban alapvetően kihívást, versengést lát."[67]
- *mágus*: „olyanok tartoznak ide, akik gyakran játszanak pihenésképpen, és szeretnek szerepjátékozni is karakterükkel […], ők azok, akik szórakozásból hagyják elvarázsolni magukat a környező világtól, idomulnak hozzá, az adott játékvilágon belül viszont játékos módon váltogatják identitásukat."[68]
- *bárd*: „gyakran beszélget online, és gyakran merül mély, hosszas beszélgetésbe online ismerőseivel, ráadásul kapcsolatokat is teremt, mert online ismerősei gyakran ajánlották fel segítségüket neki egy játékon kívüli probléma megoldásában is. Egy emberi kapcsolatokat teremtő, azokat jó értelemben értékesítő játékostípus rajzolódik ki. […] játékuk során főleg a másokkal való kapcsolataikra, viszonyukra koncentrálnak, és jeleskednek a problémamegoldásokban is. Kapcsolataik révén egyszerre szórakoztatnak és szórakoztatva is vannak."[69]
- *kósza*: játékukban „eszképista hozzáállás jelenik meg, a játék a hétköznapokból való kiszabadulás eszköze (nem feltétlenül problémák elől való elmenekülésé!), egy olyan más tér, ahol nem a hétköznapokban megunt, túlságosan ismert vagy megszokott szabályok uralkodnak." Nevüket a kószákról kapták, mivel „ezek azok a karakterek és hősök a fantasy szakirodalomban, akik a város vagy a közösségek életétől kicsit megcsömörlötten,

---

65 Rab Árpád: *A digitális kultúra hatása az emberi viselkedésre a gamifikáció példáján keresztül.* Budapest : 2015. http://phd.lib.uni-corvinus.hu/916/1/Rab_Arpad.pdf [2017. 12. 16.]

66 Uo. 100. p.

67 Uo. 101. p.

68 Uo. 103–104. p.

69 Uo. 103. p.

általában a természetben, egyedül bolyonganak, élvezik a magányt, az általuk teremtett életvezetési szabályokat."[70]

A JátékosLét Kutatóközpont 2011 óta tartó kutatás-sorozatából álló adatfelvételek adatai alapján alkotta meg 2014-ben játék-motivációs énkép-tipológiáját, amely több tízezernyi adatból tevődött össze. A JátékosLét kutatásba bevont több mint 16 ezer játékos adatait és véleményeit összegezték, és a játékosok énképei alapján három fő motivációs csoportot különítettek el egymástól: a teljesítés (teljesítők), a kapcsolat (társaságiak) és a virtualitás (felfedezők). Ez a modell azonban annyival összetettebb a többinél, hogy a három alapkaraktert több alrészre bontja. A karakterekről részletes leírás a JátékosLét blogján olvasható.[71]

	személyiség	2. alkomponens neve
1	Achievers (TELJESÍTŐK)	IRL önfejlesztők
2		VR önfejlesztők
3		Versengők
4		Pusztítók
5	Socializers (TÁRSASÁGIAK)	Ismerősökkel kommunikálók
6		Ismerkedők
7		Elköteleződők
8		csoportfejlesztők
9		csoportvezetők
10		alkalmi társkeresők
11		tartós társakeresők
12	Explorers (FELFEDEZŐK)	Karakter-fejlesztők
13		Karekter-átélők
14		Játéktörténet-kedvelők
15		Játékkörnyezet-kedvelők
16		Fantáziálók
17		Kalandorok

13. ábra A JátékosLét Kutatóközpont F-modellje

Miért is fontos, hogy a játékosokat ennyiféleképpen csoportosíthatjuk? Ahogy Rab Árpád a Mindenki Akadémiája keretében tartott előadása[72] során elmondta,

[70] Uo. 104. p.

[71] Fromann Richárd: *"F-modell" alapjai - új játékos-tipológia a JátékosLét kutatás eredményei alapján.* http://jatekoslet.hu/news.php?extend.35 [2017. 12. 18.]

[72] Rab Árpád: *A legkomolyabb játék az élet.* Mindenki Akadémiája. https://www.youtube.com/watch?v=q3IavyDw6rM [2017. 12. 16.]

elmélete szerint egy személlyel kapcsolatban a játékstílusából nagyon sok mindenre következtethetünk, akár arra is, hogy milyen munkaerő válik belőle, még akkor is, ha maga a játék nem kapcsolódik semmilyen formában a későbbi feladatokhoz. Így a gamifikáció mindenképpen jó eszköz a munkatársainkkal, de akár már a munkatárs-jelöltjeinkkel kapcsolatos tevékenységeinkhez is.

Az mindenesetre biztos, hogy a játékosított folyamatok tervezése során az a cél, hogy valamennyi játékostípust meg tudjunk szólítani, ezért a következő motivációs elemeket és kulcsmechanizmusokat a megfelelő módon kell kombinálnunk, és azt kell nyújtanunk a játékosoknak, amire szükségük van.

Fő elemek, kulcsmechanizmusok

A játékok és a játékosított folyamatok sikere sok tényezőn múlik. Fromann Richárd 2014-ben a Networkshopon adott elő a témában, ahol a következő elemekre hívta fel a figyelmet:[73]

- *Optimális terhelés*: Fontos az egyensúly, a játék nyújtotta kihívás nem lehet sem teljesíthetetlen, sem túl könnyű a résztvevő számára, mert mindkét esetben hamar elveszíti az érdeklődését. Mivel a cél a fejlesztés, ezért a nehézségnek folyamatosan, de észszerűen kell emelkednie, vagyis egy tanulási görbét kell felrajzolnia, amely a könnyen teljesíthetőtől fokozatosan nehezedik.
- *Ideális beszintezés*: Fontos, hogy a játéknak valamilyen keretrendszerben, narratívában kell léteznie, ahol a játékosok egy nagy cél felé haladva küzdenek. Ahhoz, hogy ide elérjenek különböző kis célokat kell teljesíteniük, amelyek egymásra épülnek, és tulajdonképpen a nagy cél felszeletelését („szalámizását") jelentik. A kis célok könnyen és gyorsan teljesíthetőek, illetve folyamatos visszajelzésre is szolgálnak, így csökkentik a nagy cél távollétének nyomasztóságát.
- *Ideális jutalomrendszer*: A valóságtól eltérő módon a jutalmaknak mindig azonnal, arányosan és igazságosan kell érkeznie. Mindig pozitívnak, előremutatónak kell lennie, nincs visszaesés, lefokozás, szintvesztés.
- *A valós tét hiánya*: A játékok jó lehetőséget nyújtanak ahhoz, hogy valamilyen komoly téttel járó dolgot előzetesen tét nélkül gyakorolhassunk be. Ezt a módszert előszeretettel használják például az orvostudományban, vagy különböző szimulátorokkal a repülés és az űrrepülés területén.
- *Az elemi motívumok kielégítése*: Egy sikeres játék titka annak megvizsgálása, hogy mi hajtja a játékosokat, mi nyújt nekik flow-élményt. Ennek

[73] Fromann Richárd: *Gamification avagy játékos út a netgeneráció-kompatibilis intézményrendszerek felé.* Networkshop előadás, 2014. http://niif.videotorium.hu/hu/recordings/8445 [2017. 12. 11.]

kapcsán Fromann Richárd három fő motivációs erőt említ: exploráció (felfedezés, kaland, izgalom), társas-kommunikációs lehetőség és kompetitív lehetőségek (vagyis versenyszituációk). Doktori kutatása során több mint 16 ezer játékost kérdezett meg, akik azt vallották, hogy számukra sorrendben a következő dolgok jelentenek motivációt a játékra: a hétköznapokból való kiszakadás, a kaland és a felfedezés, a csapatmunka és az együttműködés lehetősége, valamint a teljesítmény és a siker. Fontos elemek közé sorolták még az avatarok, szerepek, karakterek megélését, fejlesztését.

A játék felépítése során nagyon fontos meghatározni egy célt, amely felé a játékosok haladnak, hiszen ez sokkal motiváltabbá teszi őket. A célnak sokkal inkább a mesterré válásnak kell lennie, mint a játék megnyerésének. Hiszen nyertes csak egy lehet, míg mesterré végtelenszámú játékos válhat. A győzelem egyértelmű kifutást jelent a játék számára: ha valaki megnyerte, akkor a többiek számára is értelmetlen a folytatás. Ha azonban a mesterré válás nincs időbeli korláthoz kötve, folyamatosan születhetnek új mesterek, a lemaradók, a keveset játszók és az új belépők is motiváltak maradnak, mivel nekik is van miért küzdeniük és visszatérniük a szolgáltatáshoz.

A gamification gyakorlati megvalósítása a játékok kulcsmechanizmusainak beépítését jelenti a különböző folyamatokba. Nagyon fontos megfigyelnünk, hogy ezek az elemek közismert, hétköznapi rendszerekben is jelen vannak:

- Útjelzők a cél felé, ilyenek például a szintek, amelyek növekvő számok vagy értékek (például bronz, ezüst, arany) jelölnek. Sok esetben az elért pontszámok alapján lehetséges a szintlépés. A szintek jelen vannak például az egyetemi fokozatokban: alap-, mester- és doktori diplomában. A szintek teszik lehetővé, hogy a rendszerben való előrehaladás átlátható legyen a felhasználók számára. A szintek és a kitűzők között nagy átfedés lehetséges, ezért a különböző rendszerek ritkán alkalmazzák mindkét lehetőséget. Ugyanakkor olyan szervezetekben, amelyekben fontos a belső hierarchia, célszerű a szintek alkalmazása.
- A haladás állandó megerősítése: Fromann Richárd fent leírt iránymutatásai közül a jutalmazás azonnali, arányos és igazságos megtörténése ezekben az elemekben mutatkozik meg leginkább.
    - pontok: A pontok mindenhol ott vannak. Alapvetően minden gamifikált rendszer tapasztalati pontok (angolul *experience point*, a játékokban XP rövidítéssel használt) bevezetésén alapul. Zichermann

szerint[74] az alábbi öt pontszám-típust alkalmazzák a leggyakrabban a különböző gamifikációs folyamatos felépítése során:

- Tapasztalati pontszámok, amelyek segítségével a játék során felgyülemlett tapasztalat követhető nyomon.
- Beváltható pontok, amelyek fizetőeszközként szolgálnak a játékban, általában különböző virtuális eszközökre válthatóak be.
- A hírnevet tükröző pontok, amelyek a játékban való szavahihetőségünk és hírnevünk igazolására szolgálnak.
- Szakértelmi pontok: Valamilyen különleges területhez fűződő pontok, általában tanulással vagy tapasztalással szerezhető meg, és megmutatják, mennyire vagyunk jók valamiben.
- Karma pontok: A játékos általában mások megsegítésével érdemelheti ki ezeket a pontokat, de általában nem beválthatók.

- jelvények: Olyan jelképek, amelyek közbenső célok eléréséért járnak. Lehetnek valamilyen kiegészítő, minijáték jutalmai, de járhatnak a nagy cél eléréséért vezető úton is, valamilyen teljesítményért. Például, ha meghatározott időn belül végzünk el egy feladatot, vagy megfelelő számban szerzünk meg egy tárgyat. Ezt a módszert alkalmazzák például az Anonim Alkoholisták is a résztvevők jutalmazására, de jelen van a rendszer a Moly.hu könyves közösségi oldalon is, ahol a különböző könyves kihívások teljesítése után kitűzőket gyűjthetünk. Ez az elv jelenik meg a hadseregek kitüntetésosztási mechanizmusában is. A jelvények egyik titka, hogy megszerzésüktől a felhasználók sikeresnek és kiválónak érzik magukat, ami komoly pozitív visszajelzés és a játékban tartja őket. A jelvényekkel a játékosok a többi felhasználó számára is megmutathatják a kiválóságukat, ez már a közösségi megerősítésre ad lehetőséget. A „teljesítő" játékostípusba tartozók azok, akik számára a jelvények a legfontosabbak. Az ő céljaik között fontos helyen fog szerepelni valamennyi létező kitüntetés megszerzése.

- A közösségi megerősítésre lehetőséget adó elemek:
  - ranglisták: A ranglisták a kultúránk részét képezik, ezért mindenki számára érthetőek. Lényegük, hogy a játékos közösség számára látható módon rámutassanak a legjobbakra. Ezek ugyanakkor kétélű fegyverek: az új belépők, az eseti játékosok és a lemaradók moti-

[74] Zichermann, Gabe: *Gamification: az üzleti játékok forradalmasítása: játékosítás a piaci verseny leküzdésére.* Miskolc : Z-Press, 2013.

válatlanná válnak az olyan listáktól, amelyekkel kapcsolatban azt érzik, hogy sosem kerülhetnek fel rá. A napi ranglistákon azonban mindenkinek van lehetősége az élre jutni, az átlag játékosok pedig általában a középső részbe kerülnek, ahol a barátaik és közvetlen játékostársaik is találhatóak. A ranglisták egyébként a „gyilkos" játékostípusába tartozók számára jelentik az igazi motivációt. Számukra minél publikusabb egy ilyen lista, annál jobb, hiszen annál nyilvánvalóbb mindenki számára, hogy hány embert győztek le.

- díjak: A jól kitalált díjazási rendszer a felhasználókra külső és belső motiváción keresztül is hat. Zichermann szerint[75] a díjazási programok megértésére a legtisztább a 4H-modell[76], amely az alábbi (megint csak az üzleti életből vett) módon épül fel:
    - Helyzet: Ezekkel a jutalmakkal főleg azokat az embereket lehet motiválni, akiknek nagyon fontos a cégben betöltött szerepük és státuszuk, valamint a szakmai elismertségük. Nagy jutalom lehet számukra, ha például felszólalási lehetőséget biztosítunk számukra, amely megalapozza a szavahihetőségüket a többi játékos szemében. De ilyen lehet egy „év dolgozója" cím kiosztása is.
    - Hozzáférés: Olyan exkluzív jutalmak felajánlása, amelyek nem elérhetőek bárki számára, például egy ebéd a vezérigazgatóval vagy egy híres személlyel. Ez a fajta jutalom azokat a törzsvásárlókat vagy hosszú távú partnereket motiválja a leginkább, akik azt szeretnék, ha másképpen kezelnénk őket, mint az átlagot.
    - Hatalom: A jutalom lehet az a jog, hogy a győztes ellenőrzést gyakorolhat mások felett a valós vagy virtuális világban, például csoportvezető válhat belőle. Amennyiben ilyen jutalmakat osztunk, azt sugalljuk a játékosaink felé, hogy megbízunk bennük és számít a véleményük számunkra.
    - Holmi: Konkrét dolgok ingyenes felajánlása, például apró ajándéktárgyak, pénz vagy ajándékutalványok. Ez általában az új belépők számára lehet jó motiváló eszköz, amellyel gyorsan rávehetjük őket az elköteleződésre. Ugyanakkor fontos felismerni azt, hogy a különböző tárgyak ajándéko-

[75] Zichermann, Gabe: *Gamification: az üzleti játékok forradalmasítása: játékosítás a piaci verseny leküzdésére.* Miskolc : Z-Press, 2013.

[76] Tang, Truman: *4 Powerful Motivators That Will Get Customer Advocates To Take Action.* https://influitive.com/blog/4-powerful-motivators-you-can-use-to-motivate-customer-advocates-2/ [2017. 12. 17.]

zása csak rövid távú stratégiaként működik, és hosszú távon mindenképpen kombinálni kell, vagy esetleg érdemes lehet le is váltani egy másik jutalmazási rendszerrel.

- Mellékkihívások és különböző élmények az érdeklődés fenntartására: Ezeknek a játékelemeknek a megjelenése nagyon vegyes: az egészen egyszerűtől a komplexig terjedhet az összetettségük. Általában valamilyen közösségi tevékenységben vagy csoportos feladatban nyilvánulnak meg. Összekapcsolhatóak a többi elemmel, például járhatnak a teljesítésükért jelvények, de akár szakértelmi pontok is, amennyiben a játék ezen keresztül biztosít lehetőséget az egyes szakterületeken való fejlődésre.

Nagyon fontos az eszünkbe vésnünk, hogy a gamification jóval több, mint ezeknek a mechanizmusoknak a ráerőszakolása a folyamatainkra. Nem elég meghirdetnünk egy játékot, mert, ha nem gondoljuk újra a folyamatot mögötte, és az egész nem lesz összhangban a szolgáltatásainkkal, kudarcra van ítélve. A játékosítás jó eszköz lehet arra, hogy felhívjuk a felhasználók figyelmét magunkra és növeljük az elköteleződésüket, de nem várhatunk tőle csodát, és ha az általunk nyújtott dolgok nem elég minőségiek és szerethetőek, a gamification sem fogja tudni hozzánk kötni a használókat.

Hazai és nemzetközi jó gyakorlatok

Manapság már bármire találunk egy-két gamifikált jó példát, csak körül kell néznünk: ott van például a *Chore Wars* nevű weboldal, ahol az elvégzett házimunka után kaphatunk tapasztalati pontokat, csak rögzítenünk kell a rendszerben, mint csináltunk. A *SaveUp* és a *SmartyPig* alkalmazásokkal pedig a kiadásainkat foghatjuk vissza, vagy éppen gyűjthetjük össze a pénzt egy kitűzött célra.

Vagy ott van például a *Habitica* nevű weboldal, amely az egyéni elhatározásainkat és céljainkat segít megvalósítani játékos formában, mindezt teljesen testreszabott módon. Itt regisztráció után elkészítjük a saját avatárunkat, vagyis a játékban a karakterünket, majd kiválaszthatjuk, melyik az a terület, amelyen majd fejlődni szeretnénk: munka, testmozgás, egészség és wellness, iskola, házimunka, kreativitás, öngondoskodás. Ezek után különböző szokásokat, napi feladatokat és egyszeri tennivalókat adhatunk meg, amelyeknek a nehézségi szintjét is beállíthatjuk. Ezek teljesítése után pontokat kapunk, amelyeket levásárolhatunk, különböző virtuális tárgyakat vehetünk az avatárunk számára. Vagyis játszunk, miközben komoly céljainkat teljesítjük.

De hogyan kapcsolódhatnak ehhez a trendhez és a játékokhoz a kulturális intézmények? Az egyik lehetőség, hogy valamilyen, már létező játékhoz csatlakoz-

nak, vagyis meglovagolnak egy olyan kezdeményezést, amelyről biztosan tudják, hogy sikeres. Ezekben a játékokban ugyanis rengeteg potenciál van az intézmények népszerűsítésének területén. Sok olyan új felhasználót csábíthatnak be az ajtón, aki a játék kapcsán szerveződött közösségbe tartozik, és azon keresztül ismerkedik meg az intézménnyel, ami nem várt következményekkel is járhat.

Ezen lehetőségek közül talán a leghíresebb a *Pokémon Go* nevű ingyenes telefonos applikáció, amely a kiterjesztett valóság technikáját használja, vagyis a GPS-adatokat és a kameraképet felhasználva a valós környezetünket jeleníti meg és egészíti ki a játék elemeivel. A *Pokémon Go* indulásakor több olyan poszttal is találkozhattunk a közösségi médiában, amelyek arra buzdították a játékosokat, hogy térjenek be egy-egy intézménybe, mert ott bizony vannak pokémonok. Még az Országos Széchényi Könyvtár blogján is jelent meg ezzel kapcsolatos tartalom.[77] A játék fogadtatása azonban nem volt egyértelműen pozitív, sok balesetet kötnek hozzá, illetve egyéb olyan kellemetlenségeket, amelyeket a játékosok okoztak. Washingtonban az Arlingtoni Nemzeti Temető és Holokauszt Múzeum területéről már kitiltották az alkalmazást, ugyanis komoly felháborodást keltett az a kép, amelyen egy Koffing, vagyis egy mérgező gázból álló pokémon látható a gázkamrák túlélőinek beszámolói mellett.

A másik lehetőség pedig egyértelműen a gamifikáció, vagyis az egyébként is végzett tevékenységek játékosítása. Gondoljunk csak bele: megjelenhet egy mások által készített játék az intézményünkben, de a felhasználók azt soha nem fogják olyan szinten hozzánk kötni, mint az eredeti forráshoz. Ráadásul, mivel nem illeszkedik igazán a szolgáltatásainkhoz, így mi sem fogjuk magunkénak érezni, és nem tudjuk majd továbbfejleszteni, tehát örökké idegen marad.

Vannak azonban szép számmal jó gyakorlatok, amelyeket érdemes követni, és amelyek kellő inspirációt jelenthetnek egy kulturális intézmény számára, hogyan is játékosítson a gyakorlatban. Tajvanban például a helyi történelem és építészet ismertetésére készítettek applikációkat, melyek adatbázisa a levéltárak információiból épült. Az ilyen és hasonló, komoly tanító játékok a valós és a virtuális tárgyakat ötvözik. A *Hukou Old Street* nevű játék Hukou helyi kultúrájának és tradicionális építészetének szépségét mutatja be a használóknak, de az elkészítésének célja az volt, hogy rávegye őket, látogassák meg ma ezt a közeget, és személyesen szívják magukba annak kulturális atmoszféráját. Ez egy jó példa a közgyűjteményi intézmények számára hordozható, interaktív és kiterjesztett valóságot használó applikációk létrehozására, amelyek izgalmas és átérezhető módon közvetítik a kultúrát.

---

77 Lásd itt: http://nemzetikonyvtar.tumblr.com/post/147592533918/t%C3%B6rt%C3%A9nelmi-pillanat-az-olvas%C3%B3teremben-pokemongo [2018.12.27.]

A komoly tanító játékok egy másik fajtája „*docugames*" névre hallgat, mely során digitális levéltári anyagokat használnak. Jó példa erre az ausztrál *AE2 Commander* nevű e-learning szerepjáték, amely hitelesen mutatja be az 1915-ös sikertelen akciót, a Dardanellák ostromát. A játékosok az eredeti források digitális verzióját dolgozzák fel a szintlépéshez, melyeket a Nemzeti Levéltár (*National Archives* of *Australia*) és az Ausztrál Háborús Emlékhely (*Australian War Memorial*) szolgáltatott.

A harmadik érdekes játéktípus, a *Metadata Games* a crowdsourcingot és a metaadatolást keresztezi. Ez a nyílt forráskódú platform 11 intézmény 45 gyűjteményét és több tízezer audiovizuális elemet tartalmaz, amelyekhez már több mint 167 ezer tag készült. A kezdeményezés 2009-ben indult az Amerikai Egyesült Államok Nemzeti Alapítvány a Humán Tudományokért (*National Endowment for the Humanities*, NEH) támogatásával. A cél az volt, hogy az együttműködést szórakoztatóvá és érdekessé tegyék a felhasználók számára, hiszen a közösség mindig több metaadatot tud egy rekordhoz hozzárendelni, mint egyetlen munkatárs, akinek kisebb eséllyel van szaktudása az adott területen. Az egyik játék az oldalon például a "Találd ki!", amely során két játékos valós időben működik együtt egymással. Az egyikük kap egy képet, amelyet kifejezések használatával kell leírnia a másiknak, aki több különböző képet lát, és a megkapott adatok alapján kell kiválasztania az első játékos képét. A rendszer rögzíti a játék során felvitt metaadatokat. Az oldal három fontos motivációs elemet nyújt a használóknak: a jó ügyért végzett munka, az adott szakterület szeretete, a játék és a győzelem élménye. Ennek a platformnak a használatával az intézmények játékos módon vonhatják be a közösséget a munkájukba.

Több helyen találtak már ki olyan kincsvadászatokat, amelyek arra épülnek, hogy résztvevőinek az intézmények digitális és nyomtatott forrásai között kell kutakodnia. Ilyen a New York-i közkönyvtár (*New York Public Library*) „*Find the Future*" (Találd meg a jövőt) elnevezésű játékestje, amelyet az intézmény 100. születésnapján szerveztek 2011-ben. A közel 12 órán át tartó játékban 500 nagykorú játékos vett részt, akik az ország különböző pontjairól érkeztek. A feladatuk különböző rejtvények megoldása, régi dokumentumok és térképek feltárása, megtalálása volt a gyűjteményben. Ilyen volt például a könyvtár példánya a Függetlenségi nyilatkozatból. A játék így egyszerre zajlott az online és az offline térben is, és az állomány összesen 100 egységét érintette. Bár a feladatok a múltról szóltak, a cél mégis az volt, hogy a fiatalok szembenézhessenek a saját jövőjükkel. A feladatok megoldása után mindannyian írtak egy rövid esszét, amelyet a játék ihletett, amelyben a jövőjüket képzelték el. A könyvtár a résztvevők szövegeiből kötetet jelentetett meg, amelyet azóta is a ritka könyvek tárában őriz. A játék offline része ma is elérhető, és a városból bárki csatlakozhat hozzá. Ez a játék mind a köz-,

mind pedig a szakkönyvtárak számára jó példa lehet, hiszen megmutatta, hogyan lehet a könyvtári forrásokat kreatív módon felhasználni.

Egyetemi környezetben is találhatunk érdekes példákat: 2014 novemberében a New York-i Egyetem sanghaji kirendeltségén a játékok nemzetközi világnapjának alkalmából került megrendezésre a „*Murder in the Stacks*" elnevezésű játék. A csoportokban dolgozó hallgatóknak egy gyilkossági rejtélyt kellett megoldaniuk, amelyre vonatkozóan mindenfelé különböző nyomok kerültek elrejtésre. A kutatáshoz különböző adatbázisokat is fel kellett használjuk, amelyekről a tanulók egy része még azt sem tudta, hogy jogosult a használatukra. Ezúttal azonban a tudományos kutatáson kívül más célra is használták az adatbázisokat, és ami még fontosabb: jól szórakoztak közben. A legjobban teljesítő csapat jutalomban részesült, de a rendezvény különösen a könyvtár szempontjából volt nagy siker, mivel a résztvevők egy teljesen újfajta képet tudtak kialakítani az intézményről, mint korábban.

A Lycoming Főiskola (Williamsport, Pennsylvania) „*Titkos ügynök a könyvtárban*"[78] elnevezéssel készített internetes játékot, amely során rejtélyes akcióban kell részt vennünk. A legfontosabb segítőnk a helyi könyvtáros és az intézmény információs bázisai lehetnek, és a játékban főleg a könyvtárral, a könyvekkel és az olvasással kapcsolatos kérdésekre kell válaszolnunk. Akad például kérdés lexikonok témájával kapcsolatban, de akkor sem tudunk továbbhaladni, ha nem tudjuk, hogy hol található a tájékoztató részleg az épületben. A továbbhaladáshoz ugyanis mindig szükség van a jó válaszokra, anélkül megrekedünk. A játék grafikája és felépítése rendkívül egyszerű, ugyanakkor mindent megtesz annak érdekében, hogy a régi ügynökfilmek hangulatát átadja, és ezzel egy ideig lekösse a felhasználó figyelmét.

A főiskolai könyvtár korábbi, hasonló stílusban készült játéka a „*Kobold fenyegetés*"[79] című plágiumellenes játék 2009-ből. A kerettörténet lényege, hogy a várost plágiumkoboldok támadták meg, amelyek megállítására már csak mi vagyunk képesek. A játékosoknak szobáról szobára járva kell megtalálniuk az elrejtőzött koboldokat, akik mindössze egy kérdést tesznek fel, és helyes válasz esetén eltűnnek. A feladványok minden esetben az etikus felhasználással és a plágiummal kapcsolatosak, és a gamifikációs elveknek megfelelően fokozatosan nehezednek. A hallgatóknak sok esetben kell valamilyen szituációba képzelniük magukat, és megmondaniuk, hogy mit tartanának etikus viselkedésnek az adott helyzetben. Az előbb említett játékhoz hasonlóan itt is csak rövid játékélményről beszélhetünk, de ezek mind olyan kezdeményezések, amelyeket a Lycoming Főiskolai

[78] A játék a következő webcímen érhető el és próbálható ki: http://www.lycoming.edu/library/instruction/tutorials/secretAgent.aspx [2017. 12. 26.]

[79] A játék a következő webcímen érhető el és próbálható ki: http://www.lycoming.edu/library/instruction/tutorials/plagiarismgame.aspx [2017. 12. 26.]

könyvtár minijátékként, kiegészítő küldetésekként beépíthet egy nagyobb játékába. A könyvtár több hasonló grafikájú számítógépes programot is készített, többségüket valamilyen útmutatónak, például idézési formákhoz, tudományos folyóiratokhoz, gondolattérkép-készítéshez, de a kritikai gondolkodáshoz és a kutatáshoz is. Ezek később akár egy egységes, nagyobb játék részelemeit is képezhetik. Az intézmény nyitottságát a játékok felé elsődlegesen az motiválta, hogy bár nagyon jó és hatékony programmal rendelkeztek az információs műveltség fejlesztésére, a tanárok nem akartak velük együttműködni, ezért arra jutottak, hogy közvetlenül a hallgatókhoz kell szólniuk, ehhez pedig a játékok és a színes grafikák adják a legalkalmasabb módszert. A játék sikere után már az egyetemi oktatókat is könnyebb volt meggyőzni, hogy csatlakozzanak a titkos ügynökös játék kialakításához.

5.2.3. Kooperatív könyvtár-társasjáték[80]

A 2015-ös brnoi BOBCATSSS konferencián egy workshop keretében mutatták be azt a kiemelkedően ötletes könyvtáros társasjátékot, amelyet a lyoni ENSSIB (École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des B*ibliothèques*) hallgatói és oktatói készítettek. Itt tehát egy offline játékról beszélünk.

A kooperatív játékban valamennyi játékos olyan „személyiséggel" rendelkezik, amely a könyvtár felhasználóinak egyik csoportját képviseli (pl. egyetemi hallgató, kisgyerekes anyuka, nyugdíjas stb.). A karakterek preferenciái szerepelnek a játékosok karakterlapján, vagyis mindenki pontosan tudja, hogy mire kell törekednie, melyik területen milyen szintre kell fejlődnie a közös könyvtárnak ahhoz, hogy kielégítse az általa képviselt réteg szükségleteit. A gamification kulcsmechanizmusai közül tehát itt a szinteknek van nagy szerepe, amelyek jelen esetben nem az egyes felhasználókhoz vannak rendelve, hanem egy közös „avatárhoz", vagyis a könyvtárhoz.

A táblán a könyvtár által nyújtott szolgáltatások fejlettségi szintjét lehet nyomon követni (pl. közösségi tér, informatikai felszereltség), a résztvevők pedig a kezükben tartott kártyák kijátszásával tudják ezeket az értékeket növelni, illetve csökkenteni.

Nagyon fontos kiemelni, hogy a játékban – ahogyan az életben is – minden döntésnek van negatív és pozitív hatása is, tehát, ha a könyvtár a felhasználó akarata nyomán az informatikai felszereltségét javítja, úgy más területeken ront a helyzetén, hiszen újabb tereket kell bevonnia, így például emelkedik a zajszint és hasonlók. A játékosoknak ugyanakkor a kijátszott kártyákat, vagyis a fejlesz-

[80] Latour, Marie – Merrien, Delphine: *A Library's Game: Create the Library You Want.* In: Pavla Minaříková – Lukáš Strouhal (szerk.): Design, Innovation, Participation: BOBCATSSS 2015 Proceedings and Abstracts. Brno : 2015. 330. p.

tésekkel kapcsolatos döntéseiket mindig meg kell indokolniuk a saját karakterük szemszögéből, ami remek alkalmat nyújt a számukra, hogy ténylegesen végiggondolják, szerintük mire van szüksége a felhasználóknak.

Mivel a játék kooperatív, a csapat csak közösen tud győzni, ha a könyvtár az előre meghatározott öt kör után képes kielégíteni valamennyi felhasználója igényeit, például elérte a hatos szintet az informatikai felszereltségben, amely az egyetemi hallgatók boldogságának alapfeltétele.

Ez a játék nemcsak remek szórakozást nyújt, hanem több réteg számára is nagy tanulsággal bír. A könyvtároshallgatók játékos és vidám módon nyerhetnek betekintést a szakmában meghozandó kemény döntésekbe. Ugyanakkor a politikai döntéshozók számára is komolyan árnyalhatja a könyvtárról alkotott képet.

A nemzetközi BOBCATSSS konferenciákon, ahol a világ könyvtáros hallgatói és egyetemi oktatói mutatkoznak be az aktuális egyetemi kutatásokkal, valamint fiatal gyakorló könyvtárosok a mindennapi munkájukban kitalált innovációkkal, több alkalommal is volt már szó a gamifikációról, a választott példák közül több is ott került bemutatásra. A fent bemutatott társasjáték ismertetéséhez hasonlóan, 2016-ban a Lett Tudományegyetem munkatársai tartottak workshopot, ahol azt próbálták demonstrálni, hogyan alkalmazhatóak a szerepjátékok a kisgyermekek olvasóvá nevelésében. A közös munka során minden játékos kapott egy karaktert, jelen esetben valamilyen állatot, a foglalkozás vezetői pedig felolvastak egy történetet. Amikor a mesében felbukkantak a kiosztott karakterek, a résztvevőknek az adott állatokként kellett viselkednie. Ilyen egyszerű játékokkal akár az egészen kicsik figyelmét is felkelthetjük.

5.2.4. A kutatás játéka[81]

A *The Game of Research* a Tennessee-i Chattanooga város egyetemének könyvtárában készült. Az előző példához hasonlóan ez is egy társasjáték, amelynek a mintája *Az élet játéka* volt. A könyvtár honlapjáról a játék két verziója tölthető le: egy azoknak, akik csak ki akarják nyomtatni és használni, egy pedig azoknak, akik szeretnék formálni és a saját képükre alakítani. A szerkesztéshez a készítők segítséget és tippeket is nyújtanak a letölthető fájlban.

A játék célja, hogy a játékosok kutatási képességei fejlődjenek, felismerjék a kutatással kapcsolatos pozitív és negatív viselkedési formákat, és ezáltal képesek legyenek a saját kutatási stílusukat alakítani. Az ideális felállás az, ha a játékkal

[81] *The Game of Research*. https://www.utc.edu/library/services/instruction/teaching-materials/game-of-research.php [2017.12.28.]

egyszerre csak 4-5 fő játszik, ezért egy egyetemi csoport vagy iskolai osztály esetében célszerű őket kisebb csoportokra osztani, ahol párhuzamosan játszanak.

Első lépésként a játékosok húznak három kártyát, amelyeken lehetséges kutatási projektek találhatóak, ebből választják ki azt az egyet, amely a sajátjuk lesz. A készítők olyan ötletes lehetőségeket adtak meg, mint a klónozás, az elhízás, a fegyverek az iskolában vagy a második nyelv oktatása az általános iskolában. Amennyiben a játékot szeretnénk adaptálni, a kutatási projektek listáját is szabadon bővíthetjük, illetve a játékosok is kitalálhatnak maguknak szabadon kutatási témát, de abban az esetben a játéktábla másik részéről kell indulniuk, amivel egy csomó olyan mezőt elkerülnek, ahol pénzt szerezhetnének.

A játéktábla négy, egy adott kutatás folyamatainak is megfelelő szakaszból áll: az ötletelés, a kulcsszavak és kutatási irányok meghatározása, a források és az adatok megtalálása, illetve a szöveg megírása. A különböző mezőkön pénzjutalmakat és pénzbírságokat is kaphatunk: magas pénzjutalmat ér például, ha chaten keresztül kérünk a könyvtárostól tájékoztatási segítséget, de bírság jár a Wikipédiára való hivatkozás miatt, a győzelem kapujában azonban az egész játékot elveszíthetjük, ha plagizáláson kapnak. A célba érve az összegyűjtött pénz függvényében kétféleképpen zárhatjuk a játékot: a kutatásunkba ölt rengeteg energiát a tanárunk ötösre értékeli, vagy a kiemelkedően jó munka miatt még ösztöndíjra is javasol, amelyet sikeresen nyerünk el.

A játék tehát könnyed stílusban, de képes rávezetni a tanulókat arra, hogy a kemény munkának és az etikus kutatásnak milyen haszna lehet. Ehhez a készítők záró, segítő kérdései is hozzásegítik őket. A játék menetét levezénylő prezentáció végén ugyanis olyan kérdéseket tesznek fel, mint: „Melyik mezőn nyertétek a legtöbb pénzt? Hol veszítettétek a legnagyobb összeget? Szerintetek a kutatási témáitokban kik lehetnek érdekeltek az egyetemi kampuszon? Nevezz meg olyan kutatási feladatokat, amelyek neked nehézséget okoznának!" A játéknak fontos része a reflexió, amelynek lebonyolításában ezekkel a kérdésekkel a játékot adaptáló könyvtárosok is nagy segítséget kapnak.

5.2.5. A DQ Project[82]

Az Ázsiából indult DQ Project bár nem könyvtári kezdeményezés, mégis nagyon érdekes számunkra, és nem csak a gamification szemszögéből tekintve, mivel a kialakított elméleti háttér teljesen új kontextusba helyezi a digitális kompetencia kérdését.

A 2016 nyarán indult kezdeményezés egy új kompetencia-modellt (lásd 14. ábra) épít fel az IQ és az EQ mintájára. A pilot projektek során az egyik cél a ki-

[82] *Project DQ*. https://www.dqinstitute.org/| https://www.dqworld.net/ [2017. 12. 17.]

dolgozott elmélet igazolása, amelyhez színes, interaktív tananyagot dolgoztak ki a kutatók. Eddig 18 országból kerültek bevonásra intézmények, sokáig egyetlen európai sem volt közöttük, de mára az Egyesült Királyságból is akadnak csatlakozók.

Ahogy a modell ábráján láthatjuk, a DQ nyolc területből áll, amelyeket további részterületekre bontottak. Ez a modell sokkal összetettebb, mint az információs műveltség vagy a digitális kompetencia fogalma, és teljesen új területekkel is foglalkozik, amelyek felé korábban nem sok figyelem fordult.

Az új kompetencia-modell elemeit magyarra Farkas Bertalan Péter fordította le és foglalta össze:

1. „Digitális identitás: az online identitás és hírnév megalkotásának és menedzselésének készségei. Ez magában foglalja az egyén online jelenlétét, illetve az online jelenlétének és magatartásának rövid, illetve hosszú távú menedzselésének képességét.
2. Digitális egyensúly: a digitális eszközök és média kontrollált használata az offline és online élet közötti egészséges egyensúly elérése érdekében.
3. Digitális magabiztosság: az online kockázatok (*cyberbullying*, radikalizáció) és az online megjelenő problémás tartalmak kezelésének képessége, beleértve ezek elkerülésének és kordában tartásának készségét is.



14. ábra A digitális intelligencia készségei
(Fordította és az ábrát készítette: Farkas Bertalan Péter)

5. Digitális biztonság: a kiberfenyegetések (hackelés, online csalások, adathalászat, malware támadások) felismerésének képessége, illetve az adatvédelemhez szükséges megfelelő és testhezálló módszerek megtalálásának képessége.
6. Digitális érzelmi intelligencia: az empátia és a jó online kapcsolatok kiépítésének képessége.
7. Digitális kommunikáció: a másokkal való kommunikáció és együttműködés képessége a technológia és a média használatával.
8. Digitális írástudás: képességek összessége, amelyek lehetővé teszik a megfelelő tartalmak megtalálását, értékelését és használatát, algoritmikus gondolkodás segítségével.

9. Digitális jogok: képesség arra, hogy megértsük és támogassuk a személyes és törvény által biztosított jogokat, beleértve a magánélethez való jogot, a szellemi tulajdon védelmét, a szólásszabadságot és a gyűlöletbeszéd elleni védelmet."[83]

A DQ-elmélet tesztelésére a kutatók létrehozták a *DQ World* nevű weboldalt 18 év alatti gyerekek számára. A regisztrálók a fenti nyolc kulcsterületre fókuszálva játszhatnak különböző interaktív és mini játékokkal, de animációs videók és képregények is olvashatóak a rendszerben. Az oldal kialakítása modern és szórakoztató. A teljesítésekért tanúsítványokat, jelvényeket és cserélhető, virtuális kártyákat lehet szerezni. A rendszer pedig különböző statisztikákat és riportokat készít a gyermek fejlődéséről a szülők számára. Lehetőség van iskolás csoportok regisztrálására is, amikor a tanár egy felhasználói felületen követheti nyomon a diákjai fejlődését, ezen kívül letölthet 20 óravázlatot diasorral együtt, valamint 51 tesztsort a diákoknak. A résztvevők között 2017 óta nemzetközi versenyt is szerveztek, ahol a legjobb diákokat és a legjobb iskolákat is díjazták.

A kezdeményezéshez nagyon hasonló a nonprofit Common Sense által készített „*Digital Passport*"[84], vagyis digitális útlevél, amely 3–5. osztályosoknak készült webalapú, mobileszközön is elérhető játék az önálló tanuláshoz. Itt első lépésként a diákok a kritikus készségeket sajátítják el, amelyek a digitális biztonsághoz, tisztelethez és közösséghez kapcsolódnak.

Bár az iskolától függetlenül is működik, a tanárok is regisztrálhatnak, és ahogy a DQ esetében, nyomon követhetik a gyerekek fejlődését, amiről megbízható jelentéseket kapnak, illetve osztálytermi feladatokkal ráerősíthetnek a hatásra. Mindezt persze ingyen.

A gamifikáció tipikus elemei közül beépítésre kerültek a jelvények, amelyeket különböző küldetések teljesítése során szerezhetnek. Maga az egész oldal egy nagy játéknak néz ki, amelyben számtalan típusú feladat megoldásával juthatnak előre a diákok, és gyakorolhatnak, fejleszthetik a digitális kulcskompetenciáikat. A feladatok többek között a rövid üzenetküldési kultúrára (mint az sms és a twitter üzenetek) is hangsúlyt helyeznek, illetve az etikus felhasználással is foglalkoznak, közben bátorítják a játékosokat a kreativitásra és a digitális alkotásra.

Sok esetben az oktató videókon más gyerekeket láthatnak, vagyis a készítők mindent megtettek annak érdekében, hogy elérjék a gyerekeket, és a saját nyelvükön tudják megszólítani őket.

---

[83] Farkas Bertalan Péter: *Digitális intelligencia – Készségek a sikeres digitális élethez.* https://terido.wordpress.com/2016/09/04/digitalis-intelligencia-keszsegek-a-sikeres-digitalis-elethez/ [2017. 12. 17.]

[84] *Digital Passport*. https://www.digitalpassport.org/educator-registration [2017. 12. 30.]

5.2.6. Nyári olvasási játék Michiganben

Az Ann Arbori körzeti könyvtári rendszer (*Ann Arbor Distric Library*, AADL; Michigan) néhány évvel ezelőtt indította először a nagy nyári játékát[85], amellyel szerette volna hasonló típusú programkínálatát frissíteni. Az a visszajelzés érkezett ugyanis az olvasóktól, hogy valamennyi intézményben egy kaptafára készült lehetőségek várják a gyerekeket: olvass el tíz könyvet és nyerj valamit! Ez pedig már nem csak motiválni nem volt képes a diákokat, de a tíz könyv elolvasásának gondolata egyenesen elijesztette őket a részvételtől. A másik visszajelzés a tini olvasóktól jött, akik azt kifogásolták, hogy a nyári olvasási versenyeken egy rövid gyerekkönyv tíz alkalommal történő elolvasása ugyanannyit ér, mintha ők elolvasnának tíz komoly, felnőtteknek szóló könyvet. A szervezők tehát úgy gondolták, hogy itt az alkalom belevágni valami teljesen újba: játékosították a régi nyári olvasási programjukat.

A játékban a helyiek többféleképpen is részt vehetnek. A weboldalról kétféle gyűjtőfüzet is letölthető: egy a kisebbeknek, egy pedig a nagyobbaknak. A füzetbe a gyerekeknek tíz gyerekkönyvet, a tiniknek és a felnőtteknek pedig öt komolyabb könyvet kell beírniuk, amelyet a könyvtárból kölcsönöztek és elolvastak. A gyerekek ezen túl a rendszerbe tartozó könyvtárak meglátogatásakor négy alkalommal kaphatnak a füzetükbe matricákat. Miután betelt a gyűjtőfüzet, a gyerekek és a tinik választhatnak maguknak egy ingyen könyvet a weboldalról, a felnőttek pedig 1 dolláros kedvezményt kapnak könyvvásárlás esetén. Ezen felül a betelt füzetekért 2000 pont jár a játék internetes verziójában.

A webes felületen ugyanis tovább folytatódik a harc. Regisztráció után valamennyi könyvtári aktivitásért pontot kaphatnak a játékosok, illetve a város különböző pontjain, például a parkjaiban és kulturális intézményeiben kódokat találhatnak, amelyeket extra pontokra válthatnak be. Pontot lehet még szerezni a könyvtári katalógus valamelyik elemének taggelésével (címkézésével) vagy a csillagozással történő értékelésével. Extra pontot kapnak, ha a rendszer szerint korábban már kikölcsönözte a játékos az adott dokumentumot, illetve ha a dokumentumokról szóló ajánlót, vagy a könyvtári rendszer weboldalaira és blogjaira kommenteket írnak.

A pontok levásárolhatók a webshopban, aminek a kínálatában többet között pólók, játékok és csokoládé is található. A levásárlástól függetlenül a pontok hozzáadódnak a teljes teljesítményhez, amely alapján az örökranglista kialakul. Az egyes feladatoknak és játékelemeknek mind külön ranglistája van, így mindenkinek van lehetősége valamiben a legjobbnak lenni.

---

85 *AADL Summer Game.* http://play.aadl.org/get_started [2017. 12. 21.]

A 2017-es év során a játékosok 27 különböző kategóriából szerezhettek jelvényeket, összesen 196 darabot, amelyek a legváltozatosabb tevékenységekért jártak. A fentebb felsorolt olyan feladatokért, amelyekért pont járt, jelvényt is kaptak a játékosok, először az első teljesítés során, majd meghatározott időközönként egyet, például 1, 10, 50, 100, 500 és 1000 könyvtári elem csillagozása után. Külön jelvény járt valamennyi olyan könyvtár meglátogatásáért, amelyek az AADL rendszerébe tartoznak. Lehetett még kitűzőt szerezni különböző rendezvényeken való részvétellel, könyvekbe elrejtett tartalmak megtalálásával, illetve internetes keresési feladatok megoldásával. A jelvények kategórianevei mellett a megszerezhetőségük nehézségi fokozatát jelző besorolások szerepeltek. A játékosok folyamatos érdeklődésének fenntartása érdekében, s hogy a visszatérésre motiválják őket, a szervezők a játék ideje alatt előre nem kiszámítható időközönként tettek közzé újabb megszerezhető jelvényeket.

A játék képi világának kialakításán látszik, hogy jól megtervezett, profi munka. A gyűjtőfüzeteken, a webes felületen, a megszerezhető jelvények egy részén mesésen, vidáman ábrázolt kis szörnyek láthatóak, amelyek grafikája egyedi stílusú, jól azonosítható a játékkal.

Az AADL nyári játékában 2017-ben összesen 7225 fő vett részt, amely majdnem 17%-kal több, mint az azt megelőző évben, tehát a játék kialakítása megfelelő ahhoz, hogy elérje a játékosok elköteleződését és újakat is vonjon be. Nem is beszélve arról, hogy mára a felnőtt játékosok száma több, mint a gyerekeké. Sok esetben a családok együtt vesznek részt benne, ami a helyi közösségre is jó hatást gyakorol. A kezdeményezés azonban a könyvtár egyéb statisztikáira is hatott: a különböző programokon megháromszorozódott a résztvevők száma, mióta elindult a játék.

A 2018-as játék az AADL webes felületeivel együtt gyökeresen megújul majd, amihez a szervezők már 2017 szeptembere óta várják a felhasználói észrevételeket és visszajelzéseket.

5.2.7. A 18. századi rejtély megelevenedik a könyvtárban[86]

A Haverfordi Főiskola Könyvtára (Haverford, Pennsylvania) őrzi azokat a dokumentumokat, amelyek Sarah Stout 1699-es meggyilkolásával és az azt követő nyomozással kapcsolatosan fennmaradtak az utókor számára. Az intézmény úgy döntött, hogy ezt az érdekes történelmi eseményt, tulajdonképpen egy máig megoldatlan bűntényt választja az új kiállítása központi témájául. A könyvtár céljai között szerepelt, hogy nagyobb körben is megismertesse kvéker gyűjtemé-

[86] Snyder, Theresa R. – Rajchel, Jen: *The thing was done in the library: animating an early eighteenth-century murder mystery.* College and Undergraduate Libraries, 23. (2016) 2. 193–203. p.

nyét, amely 35 ezer nyomtatott dokumentumból, 2400 kéziratból és számtalan egyéb dokumentumból áll, amelyek között digitalizált és digitálisan született is található.

Sarah Stout-ot, a fiatal és gazdag kvéker lányt holtan találták, a boncolás idegenkezűséget állapított meg, és megkérdőjelezte a fulladással, illetve az öngyilkossággal kapcsolatos feltételezést. A bűntény elkövetésének vádjával Spencer Cowpert, egy gróf fiát és három lehetséges bűntársát állították bíróság elé, akiket aztán felmentettek. A kiállítás kurátorai arra kérték a látogatókat, vizsgálják meg a bizonyítékokat és hozzanak ítéletet. Felhívták arra is a figyelmet, hogy a forrásokat a megfelelő koncepciót figyelembe véve tekintsék át: a beszámolók nem semlegesek és nem teljesek.

A kiállítás nem lineáris megközelítést követve, az eseményeket több szemszögből mutatta meg, s a kiállító térben összesen öt különböző helyszínt megjelenítve épült fel. A berendezési tárgyak korabeli bútorok és műalkotások közül kerültek ki, a céljuk pedig a helyi társadalmi és politikai élet, filozófia, a kvéker kultúra és a korabeli tudomány megjelenítése volt. A kiállítás látogatói a megjelenített színterek eredeti rendeltetésének függvényében kaphattak különböző nyomokat, bizonyítékokat és elméleteket azzal kapcsolatban, hogy mi történhetett.

A kiállítás azonban nemcsak fizikai, hanem virtuális elemekből is állt. Ennek érdekében a könyvtár öt tabletet biztosított azon látogatók számára, akik mobileszköz nélkül érkeztek. A helyszíneken QR-kódokat helyeztek el, amelyek a digitalizált dokumentumokra, valamint egy számítógépes játékra mutattak. A játékban többek között puhatolózó kérdéseket lehetett feltenni az esetben érintett, virtuálisan megjelenő személyeknek.

A gamification és az elektronikus elemek beemelése újfajta kapcsolatot teremtett a látogatók és a tárlat között, ez pedig egy érdekes és kritikus kérdést vetett fel: Hogyan lehet egy történelmi eseményt ebben a formában adaptálni úgy, hogy közben megadjuk a kellő tiszteletet az ügynek és hitelesek is maradjunk? A probléma megoldása érdekében Mary Flanagan „*Critical Play*" című munkáját használták fel.

A látogatók feljegyezték a kiállítással kapcsolatos gondolataikat és az ítéletüket: 48%-uk bűnösnek találta Spencer Cowpert. Bizonyos látogatók a teljes gondolatmenetüket, a kérdésfelvetéseiket és az arra kapott válaszaikat is lejegyezték, néhány esetben még a kurátorokat is meglepték az elméleteikkel. Néhányan meggyőző bizonyítékok hiányában visszautasították, hogy ítéletet mondjanak. A kiállítás során a látogatók között több spontán beszélgetés is kialakult a témában. A kiállítás zárása után elkészült a játék teljesen online verziója, amely továbbra is elérhetővé teszi az eredeti forrásokat.

A kiállítás rámutatott egy új feladatra: a könyvtáraknak újra kell gondolnia a kiállítás kínálatát, és új gyakorlatokat kell kidolgoznia, amelyek digitális elemeket

is tartalmaznak, hiszen ezek új ötletek megjelenítésére is lehetőséget adnak. A Haverfordi Főiskolai Könyvtár azóta más intézményeknek is segített a gyakorlatának átadásával, amelyet több konferencián is bemutattak. A kiállításon a könyvtárosokkal együtt hallgatók és oktatók is dolgoztak, akik több tudományterületről érkeztek, mindenki hozzátéve a kiállításhoz a maga szakterületét. A főiskola több kurzusa is kapcsolódott tartalmában a kiállításhoz, amely fejlesztő hatást gyakorolt a hallgatókra a kritikai gondolkodás területén.

A gyakorlatban nagyon kevés olyan elem szerepel, amelyet a gamifikáció kulcselemei közé sorolhatnánk, nincs benne hosszú távú fejlődés lehetősége, akár pont- vagy jelvénygyűjtés formájában. Így kicsi az esélye annak, hogy a játék valóban alkalmas a tartós elköteleződés kialakítására, vagyis a felhasználók valószínűleg nem fognak visszajárni azért, hogy újra és újra részt vegyenek benne. Ugyanakkor egyszeri megmozdulásként alkalmas volt arra, hogy felhívja a résztvevők figyelmét a könyvtárra és annak gyűjteményére, valamint, hogy tanítsa, fejlessze őket.

5.2.8. Booga – a szlovák olvasásnépszerűsítő applikáció[87]

A Pozsonyi Comenius Egyetem munkatársai készítették azt az applikációt, amelynek célja a könyvtárak és az olvasás népszerűsítése volt, a neve pedig *Booga*. Az alkalmazás kialakítása hosszú és nehéz folyamat volt, amely során a készítők komoly szemléletváltáson mentek keresztül: rá kellett jönniük, hogy a kezdetekben túlságosan énközpontú és nem elég felhasználó-központú volt a gondolkodásmódjuk.

Az első problémák a célcsoporttal adódtak, a játék ugyanis képes volt megszólítani a négy játékostípust (gyilkos, felfedező, teljesítő, társasági), de az olvasóknak valamennyi rétegét nem. Így leginkább csak a külső motivációs elemeket (pontok, jelvények) jelentek meg benne, a belső motivációs erő, hogy az emberek természetes módon érdeklődjenek az olvasás iránt, már nem. A kutatók ezért három olyan olvasói kategóriát határoztak meg, amelyekre fókuszálni akartak. Az első volt a nem olvasók kategóriája, akik az adott évben még egyetlen könyvet sem olvastak. A második volt azok köre, akik olvasók ugyan, de nem tudják, hogy mit olvassanak, ezért ebben iránymutatásra, segítségre van szükségük. A harmadik körbe pedig azok tartoznak, akik szeretnének olvasni, de idejük vagy éppen motivációjuk nincs rá.

---

87 Hrčková, Andrea: *From ego-Centered to user-Centered Design of Gamification.* In: Improving Quality of Life Through Information. Proceedings of the XXV Bobcatsss Symposium, Tampere : Finland, January 2017.

Ezek után a meghatározott célcsoportok alaposabb vizsgálatának érdekében empátiatérkép felrajzolására vállalkoztak, aminek érdekében komoly kutatásokat folytattak az potenciális használók között. Az eredmények azt mutatták, hogy mind az olvasók, mind pedig a játékosok számára a legfontosabb a karakterekkel való azonosulás és a történetben való elmerülés. Ezután a játékot a kutatási eredményekre alapozva gondolták újra. A visszajelzések alapján az első lépés a kerettörténet és a koncepció kitalálása volt: a választás a tragédia témakörére esett. Az elsüllyedt városban és könyvtárban a játékosoknak bátor könyvtárosként kellett megmentenie és megtisztítania az elmerült könyveket. A résztvevők a térkép területének felfedezése során találhatták meg a könyveket, és kvízek kitöltésével tisztíthatták meg őket. A játékosok különböző stílusú utcákban barangolhatnak, amelyek tematikája megegyezik az irodalmi stílusokkal: fantasy, romantikus, horror, kaland, dráma, tündérmese, klasszikus, sci-fi stb. A kaland során a butaság több szörnyével is összeakadhattak, amelyeket csak a megszerzett tudás, vagyis a könyvek segítségével tudtak legyőzni. A játékos a könyvek megtisztításával és a szörnyek leküzdésével egy lélek egyensúlyát tudja elérni. Ezek az elemek teljesen újak és rengeteg brainstorming után kerültek a játékba.

Mivel a kutatás során fontos elemként merült fel, hogy a játékosok és az olvasók szeretnének azonosulni a főszereplővel, a játékba beépítésre került egy új karakter, Ann, a történetmesélő. Ő ismerteti a fontosabb információkat, illetve segít a felhasználóknak kibontakoztatni a képességeiket és áthidalni az akadályaikat. Így jön létre az igazi interakció a játékos és a játék között, illetve megoldás is született egy másik problémára, ami szintén a felmérésből derült ki: a játékosok nem szeretik a túl nehéz játékokat, ahol semmilyen segítséget sem kapnak a továbbhaladáshoz.

Az alkalmazásba a gamifikáció megszokott elemei, vagyis jelvények és ranglisták kerültek, de olvasásnépszerűsítő játékról lévén szó, különböző irodalmi művekből származó motiváló és demotiváló üzenetek is megjelennek, amikor egy játékos teljesít vagy elbukik egy feladatot. Mivel a felmérés szerint a játékosok szeretik a véletlenszerű felfedezéseket, véletlenszerűen kapják a kitüntetéseket, amelyek között szerepel író, utazó, szerető, bűvész, tudós, éjszakai olvasó stb.

A felmérésnek és az átalakításoknak köszönhetően a játék sokkal világosabb lett, könnyebben kezelhető és módosítható, s mobilra is jól optimalizálva van. Nagyon fontos, hogy a készítők több mérföldkő után iktattak be teszteléseket, amikor különböző típusú játékosok próbálták ki az alkalmazást. A felmérésből ugyanis az derült ki, hogy egy hasonló játék legnagyobb buktatói a rossz grafika, a

bonyolult szövegek és a klisészerű megoldások, ezért célszerű, ha ezeket a felhasználók is folyamatosan monitorozzák.

5.2.9. LibraryCraft, a retro szerepjáték[88] [89]

A Utah-i Valley Egyetem könyvtárában készült, küldetés-stílusú *LibraryCraft* mintájául a *World of Warcraft* című játék szolgált. A grafikája ugyan egyszerű, mondhatni retro jellegű, mégis tökéletesen alkalmas arra, hogy megragadja a régi szerepjátékok (például a Final Fantasy-sorozat) kedvelőinek figyelmét.

Első lépésként a játékbeli karakterünket kell kiválasztanunk, aki egy harcos hölgy vagy egy lovag, aztán már jöhetnek is a tipikus szerepjátékos fordulatok. A város kapujában mindjárt egy törpével találkozunk, aki egy szörnyű problémát tár elénk: egy szörny sanyargatja a népet, amelyet valakinek le kell győznie. De hol is találhatnánk erről több információt, mint egy könyvben? És hol is találhatnánk meg azt az adott könyvet, ha nem a könyvtár katalógusában? Vagyis egészen pontosan a „Katalógus Barlangban", mivel ebben a világban minden könyvtári elemnek van egy fantázianeve is. Egy egyszerű keresés után megtalálhatjuk a könyvet, amely már vezet is tovább minket a következő nyomra, ahol már más elektronikus adatbázisokat is használnunk kell.

A játék tehát egy klasszikus, ugyanakkor vicces fantasy történetet használ arra, hogy az egyetem diákjait a könyvtári források között kalauzolja. A visszajelzések azt mutatják, hogy a játék során a hallgatók 85%-a tanult valami újat, 87% ajánlotta barátainak. A könyvtár minden tavaszi félévben elindítja a LibraryCraftot.

---

88 *LibraryCraft.* https://www.uvu.edu/library/librarycraft/ [2017. 12. 30.]

89 *We Got Game!* https://sites.google.com/site/uvulibraryhasgame/ [2017. 12. 30.]



15. ábra A LibraryCraft térképe

Nem ez az egyetlen játék, amelyet az egyetemi könyvtár indított. A *„Get a Clue!”* (Keress egy nyomot!) című bűnügyi rejtély megoldásához a játékosoknak a könyvtár által készített podcastokból kellett az első nyomokat megszerezniük, majd a könyvtárban kellett a különböző segítségeket megtalálniuk. A játék során három kérdésre kellett választ találniuk: ki volt a bűneset áldozata, mi volt az eszköz, amellyel azt elkövették, illetve hol történt az eset pontosan. A visszajelzések alapján a játékot a hallgatók nem találták se túl nehéznek, se túl könnyűnek, viszont élvezték a megoldását.

5.2.10. Őrült tudósok az Állatorvos-tudományi Egyetemen[90]

Az Állatorvos-tudományi Egyetemen a hallgatók képzésében a könyvtárosoknak is nagy szerep jut, mivel 1. féléves tantárgy a Könyvtári informatika alapozó kurzus. A tárgy oktatása blended formában történik, amelybe a könyvtárosok játékos elemeket csempésztek. A kísérletezés első évében a vizsga került először átdolgozásra: csoportos munka során kellett játékos feladatokat megoldaniuk a hallgatóknak. A módszer alkalmas volt a vizsgaszituáció stresszszintjének csökkentésére, kifejezetten jó hangulat alakult ki, a csapatok pedig egymással versengtek a teljesítés során.

A kerettörténet szerint egy őrült tudóst kellett megfékeznie a hallgatóknak, de csak összefogva, egymás tudására építve tehették ezt meg. A vizsga ideje 1 óra volt, ezért a könyvtárosok a lineáris történethaladást választották. Egy feladatra csak egy lehetséges válasz volt, amely után azonnal következett a következő feladat. A játék kialakításához a *Twine* szabad hozzáférésű történetmesélő alkalmazást választották.

A teljesítések során a vizsgázók négy kitüntetést szerezhettek meg, amelyek birtokában a megmérettetés véget ért, és az őrült tudós legyőzésre került. Az eredményről oklevelet kaptak a résztvevők. A könyvtáros visszajelzési lehetőséget is biztosított a hallgatók számára, akik nagyon pozitív véleménnyel voltak a kezdeményezésről.

A második évben az első sikerén felbuzdulva egy teljes éves gamifikációs programot szerettek volna a könyvtárosok megvalósítani, de ez végül kudarcba fulladt, néhány elemet sikerült csak megtartani az eredeti tervből. A különböző megoldandó feladatok és órai csoportmunkák során pontokat lehetett gyűjteni, amelyek beleszámítottak a féléves érdemjegybe.

A kerettörténet ebben az évben egy általuk nem ismert veszélyeztetett állatfaj megmentésének lehetősége volt, a megoldandó feladatok pedig ezzel kapcsolatosak. A jó megoldásért a jutalom egy-egy állítás volt, amelyek összegyűjtésével kitalálhatták a veszélyeztett állatfajt.

Ugyan a második évben nem sikerült maradéktalanul lebonyolítani a terveket, a könyvtárosok tulajdonképpen ugyanarra a következtetésre jutottak, mint a fent említett szlovák olvasásfejlesztési alkalmazás készítői: a felhasználók visszajelzései nagyon fontosak, és azok alapján módosítani, javítani kell a gamifikált folyamatunkat.

---

[90] Egri Krisztina: *Gamifikáció alkalmazása a könyvtári informatika oktatásában.* Könyvtári Figyelő, 63. (2017) Cselekvő közösség különszám. 76–81. p

5.2.11. A megfelelő segítséggel…

Bár korábban már szó volt arról, hogy általában a saját fejlesztésű játékoknak nagyobb sikere van, mert a könyvtár is jobban tud vele azonosulni, és a felhasználó is jobban köti a könyvtárhoz. Van azonban egy kiskapu, amelyről még nem beszéltünk: vannak esetek, amikor valaki más alakította ki a keretrendszert, a könyvtárosnak csak fel kell töltenie azt tartalommal.

A legegyszerűbb módja ennek például a *Socrative* weboldal[91], amely önmagát diák válaszok fogadására tervezett alkalmazásnak nevezi. A weboldalra bárki regisztrálhat (bár tény, hogy az ingyenes regisztráció kevesebb féle beállítást tesz lehetővé, mint a prémium…), majd létrehozhat különböző kvízeket, amelyeket aztán a résztvevők kitölthetnek. A rendszerben több kérdéstípus beállítására is lehetőség van, illetve többféle generált statisztikát is láthatunk: ki milyen gyorsan töltötte ki a tesztet, ki melyik kérdésre adott helyes választ, ki hány kérdésre válaszolt jól, melyik kérdésre hány jó válasz érkezett. Egy tanár felhasználó több virtuális osztálytermet is létrehozhat, így akár az összes diákját vizsgáztathatja ezen a felületen keresztül.

Ezzel szemben a *Kahoot!*[92] nevű alkalmazás már egy fokkal játékosabb: a weboldal típusa is erre utal, ugyanis ingyenes játék alapú tanulási platformnak nevezi magát. Az alkalmazás egyik használati módja közben a tanár a saját felületéről vetíti ki a kérdéseket a tanulóknak, akik a saját eszközeiken keresztül belépve csak a válaszokat látják, amikből megjelölhetik, melyiket tartják a helyesnek. A visszajelzés a válasz pontosságáról azonnal megjelenik a kitöltő eszközén. Ez a módszer tökéletesen alkalmas nagycsoportos gyors tesztelésre is. De az alkalmazás módot biztosít arra is, hogy a gyerekek rajta keresztül kapjanak házi feladatokat.

Könyvtárközelibb alkalmazás a *Librarygame*[93], amelyben könyvtári aktivitásunkkal gyűjthetjük az elismeréseket. Ehhez azonban az kell, hogy a könyvtár befogadja az alkalmazást és az integrált rendszerével összekapcsolja. Ezután az olvasók egyenként regisztrálnak a *Librarygame* rendszerébe, ahol megadják az olvasójegyük számát is, ezzel azonosítja be őket az alkalmazás, hogy melyik IKR-ből kell lekérnie az aktivitási adatokat. Ezek után az olvasók ugyanúgy használják a könyvtári szolgáltatásokat, ahogy korábban, az oldal azonban mindent rögzít, és bejelentkezés után visszamenőleg is megtekinthetőek a kölcsönzési adatok és az aktuálisan kint lévő könyvek. A felhasználók ezekről a tartalmakról dönthetnek úgy, hogy megosztják őket, ebben az esetben a posztokkal kapcsolatban interakcióba léphetnek más felhasználókkal. És miért is jó ez az alkalmazás mindenkinek?

---

91 *Socrative.* https://www.socrative.com/ [2017. 12. 20.]

92 *What is Kahoot!?* https://kahoot.com/what-is-kahoot/ [2017. 12. 20.]

93 *How does Librarygame work?* http://librarygame.co.uk/how.html [2017. 12. 20.]

Az olvasók aktivitásuk alapján pontokat kaphatnak, amelyeknek köszönhetően szinteket léphetnek, illetve különböző kitűzőket is gyűjthetnek. Rendelkeznek továbbá egy aktuális, virtuális könyvespolccal, amelyen azok a könyvek vannak, amelyeket a könyvtárból kölcsönöztek. A könyvtárak pedig egy kész játékosított szoftvert kaphatnak, amelynek a fejlesztése és üzemeltetése nem az ő erőforrásaikat használja, a játékosokat mégis arra veszi rá, hogy az ő intézményükbe járjanak be többet, az aktivitásukról pedig részletes és új típusú statisztikákat kapnak.

A *Librarygame* játék egyedi verzióját készítették el a Huddersfield-i Egyetemen (Huddersfield, Nagy-Britannia) *Lemontree*[94] vagyis Citromfa néven. A felhasználóknak itt nincs más dolga, mint megadni a rendszerben az olvasójegyük számát, aztán az automatikusan rögzíti a játékban is minden könyvtári aktivitásukat: a kölcsönzéseket, a látogatásokat, de még az online adatbázisokba való belépést is. A könyvtári tevékenységekért pontok járnak, a legtöbb a kölcsönzésért. A pontok megszerzésével a játékosok több hatást is elérnek: egyrészt kiolvad és felforrósodik a korábban jégbe zárt olvasójegyük elektronikus verziója, másrészt pedig folyamatosan növekedik a citromfájuk. A játékban természetesen helyet kaptak a különböző kitűzők is, amelyek például olyan „extrém" tevékenységekért járnak, mint a könyvtár kora reggeli órákban történő meglátogatása tíz alkalommal.

A ranglisták nem a megszokott módon épülnek fel, itt nincs napi vagy heti győztes, azonban az örökranglista mellett nyomon követhető, hogy ki gyűjtötte a legtöbb pontot, ki szerezte a legtöbb kitüntetést és ki látogatta meg a leggyakrabban a könyvtárat. A listák között vannak ugyan átfedések és olyan nevek, amelyek mindegyiken felbukkannak, de azok mégsem feleltethetőek meg egymásnak, vagyis többeknek van esélye az élre jutni. A játékban való abszolút győztesek mellett az egyes egyetemi részlegek (alkalmazott tudományok; művészet, dizájn és építészet; üzleti; számítástechnika és mérnöki tudományok; oktatás és szakmai fejlődés; ember és egészségtudományok; zene és média; valamint külön kategóriába kerültek az egyetem dolgozói) legjobbjai is kihirdetésre kerültek. A játék teret biztosít a szociális funkcióknak is: a barátokkal való bejelentkezés a könyvtárból, vagy a nekik való könyvajánlás extra bónuszokat ér.

A játék titka az volt, hogy egyrészt visszajelzéseket és pozitív megerősítéseket adott a felhasználóknak a könyvtárhasználatukkal kapcsolatban, amely így valamilyen szinten irányított tevékenységgé vált, és mindezt úgy, hogy a felhasználók interakcióba léphettek egymással a játékon belül is, így a játékosok igényei is kielégítésre kerültek. A legutóbbi *Lemontree* játék 2017 júliusában ért véget, de nem lenne nagy meglepetés, ha ez a játék vagy egy hasonló erre a hagyományra építve a jövőben is elindulna az egyetem berkein belül.

---

94 *Lemontree: How does it all work?*
https://library.hud.ac.uk/archive/lemontree/about.html [2017. 12. 26.]

5.2.12. Összefoglalás

A játékok ott vannak mindenhol: a munkára használt számítógépünkön, a zsebünkbe rakott mobiltelefonunkon, a TV-re kapcsolt játékkonzolon, és most már az iskolában és a könyvtárban is. Kikerülhetetlen, hogy kulturális szakemberek ezzel foglalkozzanak, hogy eszközként használják a játék erejét, ugyanis a felnövekvő generációk életében talán már ez jelenti a leghatékonyabb csatornát, amin keresztül elérhetőek.

A gamifikáció lényege, hogy olyan folyamatokban helyezünk el játékos elemeket (például pont- és jelvénygyűjtést, ranglistát, szintlépési lehetőséget stb.), amelyek célja eredendően nem a játék, és ezen elemek bevonásával sem változik meg. Ezzel olyan felhasználói rétegeket érhetünk el, amelyeket korábban soha nem lett volna lehetőségünk. Növelhetjük a felhasználók elköteleződését és elérhetjük, hogy rendszeresen foglalkozzanak velünk. Bár sokan úgy gondolhatják, hogy ezek olyan marketing fogások, amelyekre csak a profitorientált piaci szereplőknek van szüksége, a könyvtárosok sem saját maguknak kínálják a szolgáltatásokat, így nagyon fontos a felhasználók felé fordulniuk, és az ő igényeiket figyelembe venniük, az ő nyelvüket beszélniük.

A tanulmány elméleti bevezetőt ad a témához. Ezt követően található külföldi és hazai jó gyakorlatot mutat be, ami lehetővé teszi, hogy sok érdekes és hasznos tapasztalatot leszűrjünk, sok ötletet merítve, akár egy-egy saját játék kialakításához is. Azt azonban nem szabad elfelejtenünk, hogy ha lehetőségünk van rá, az első okos lépésünknek a felhasználók megkérdezésének kell lennie. Tudnunk kell, mit akarnak a gyilkosok és a felfedezők, avagy a mágusok és a bárdok. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy ami egyik alkalommal egy csoporttal működött, az nem feltétlenül fog a következő csoporttal is. A játékosításra úgy kell tekintenünk, mint egy befektetésre, aminek a kivitelezése sok időt és energiát igényel, de a végén a látogatottsági statisztikáinkban térül meg.

A gamification egy szemléletmód, amely nemcsak a játékról, hanem a nyitottságról, a megújulásra való képességről és a lendületről is szól. Ezek mind olyan elemek, amelyeket a jövő könyvtárainak is alkalmazniuk kell. Vagyis a játékosítás lehet az egyik válasz arra a folyton felmerülő kérdésre, hogy miben találhatjuk meg mi könyvtárosok a jövőnket, ez lehet az út a szakmánk megfiatalodásához.

5.2.13. Felhasznált irodalom

AADL Summer Game. http://play.aadl.org/get_started [2017.12.21.]

Arany Zsuzsanna – Egervári Dóra: *Az információs műveltség fejlesztési lehetőségei a gamifikációval.* In: Iuvenis Ifjúságszakmai Konferencia 2017. szeptember 29. konferenciakötet. 2017. 125−146. p.
http://www.ifjusagugy.hu/kotetek/IUVENIS_konferencia_kotet_web.pdf [2018.09.10.]

Bartle, Richard A.: *Designing Virtual Words. Berkeley*. Kanada: New Riders, 2004.

Digital Passport.
https://www.digitalpassport.org/educator-registration [2017.12.30.]

Egri Krisztina: *Gamifikáció alkalmazása a könyvtári informatika oktatásában.* Könyvtári Figyelő, 63. (2017) Cselekvő közösség különszám. 76–81. p.

Farkas Bertalan Péter: *Digitális intelligencia – Készségek a sikeres digitális élethez.* https://terido.wordpress.com/2016/09/04/digitalis-intelligencia-keszsegek-a-sikeres-digitalis-elethez/ [2017.12.17.]

Folmar, David: *Game it up!: using gamification to incentivize your library.* Lanham : Rowman and Littlefield, 2015.

Fromann Richárd: *"F-modell" alapjai - új játékos-tipológia a JátékosLét kutatás eredményei alapján.* http://jatekoslet.hu/news.php?extend.35 [2017.12.18.]

Fromann Richárd: *Gamification avagy játékos út a netgeneráció-kompatibilis intézményrendszerek felé.* Networkshop előadás, 2014.
http://niif.videotorium.hu/hu/recordings/8445 [2017.12.11.]
http://nws.niif.hu/ncd2014/docs/phu/070.pdf [2017.12.11.]

Gamification in the library. An ALA Editions eCourse.
http://www.ala.org/news/press-releases/2015/04/gamification-library-ala-editions-ecourse [2017.12.30.]

Gartner Says By 2015. More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes.
https://www.gartner.com/newsroom/id/1629214 [2017.12.03.]

How does Librarygame work? Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia 2017-2025
http://librarygame.co.uk/how.html [2017.12.20.]

Hrčková, Andrea: *From ego-Centered to user-Centered Design of Gamification.* In: Improving Quality of Life Through Information. Proceedings of the XXV Bobcatsss Symposium, Tampere, Finland, January 2017.

Latour, Marie – Merrien, Delphine: *A Library's Game: Create the Library You Want.* In: Pavla Minaříková – Lukáš Strouhal (szerk.): Design, Innovation, Participation: BOBCATSSS 2015 Proceedings and Abstracts, Brno : 2015. 330 p.

Lemontree: *How does it all work?*
https://library.hud.ac.uk/archive/lemontree/about.html [2017.12.26.]

LibraryCraft.
https://www.uvu.edu/library/librarycraft/ [2017.12.30.]

Project DQ.
https://www.dqinstitute.org/; https://www.dqworld.net/ [2017.12.17.]

Pun, Raymond: *Winning ways to gamify your library services*. Computers in Libraries. 36. (2016) 9. 12-15. p.

Rab Árpád: *A digitális kultúra hatása az emberi viselkedésre a gamifikáció példáján keresztül.* Budapest : 2015. http://phd.lib.uni-corvinus.hu/916/1/Rab_Arpad.pdf [2017.12.16.]

Rab Árpád: *A legkomolyabb játék az élet.* Mindenki Akadémiája. https://www.youtube.com/watch?v=q3IavyDw6rM [2017.12.16.]

Snyder, Theresa R. – Rajchel, Jen: *The thing was done in the library: animating an early eighteenth-century murder mystery.* College and Undergraduate Libraries. 23. (2016) 2. 193-203. p.

Socrative.
https://www.socrative.com/ [2017.12.20.]

Tang, Truman: *4 Powerful Motivators That Will Get Customer Advocates To Take Action.*
https://influitive.com/blog/4-powerful-motivators-you-can-use-to-motivate-customer-advocates-2/ [2017.12.17.]

The Game of Research. https://www.utc.edu/library/services/instruction/teaching-materials/game-of-research.php [2017.12.28.]

Van Grove, Jennifer: *Gamification: How Competition Is Reinventing Business, Marketing and Everyday Life.* Mashable, 2011. július 28.
http://mashable.com/2011/07/28/gamification/ [2017.12.03.]

We Got Game!
https://sites.google.com/site/uvulibraryhasgame/com [2017.12.30.]

What is Kahoot!? https://kahoot.com/what-is-kahoot/ [2017.12.20.]

Zastrow, Jan: *Gamification meets meaningful play : an inside look.* Computers in Libraries, 36. (2016) 10. 12-15. p.

Zichermann, Gabe: *Gamification: az üzleti játékok forradalmasítása: játékosítás a piaci verseny leküzdésére.* Miskolc : Z-Press, 2013.

5.3. Márföldi István: Digitális tartalomszolgáltatás a könyvtárakban

5.3.1. Bevezetés

Napjainkra jelentősen megváltozott a könyvtárak szerepe a kultúra közvetítésében, visszavonhatatlanul az információs tér, az élethosszig tartó tanulás meghatározó, tevékeny közreműködői lettek. A jövő könyvtárainak feladata, hogy az újonnan létrejött információs térben is betöltsék azt a küldetést, amelyet a könyvtárak évszázadokon keresztül betöltöttek az emberi tudás megőrzésében. A könyvtáraknak, ahol ma is kulturális örökségünk jelentős részét őrzik, kiemelt szerepük van abban, hogy ezt a hatalmas tudásvagyont elérhetővé tegyék a felhasználók számára. Ebben a folyamatban fontos eszköz számukra a digitális tartalommegosztás, amely által a kulturális örökség őrzőiből a kulturális örökség autentikus forrásaivá válhatnak.

A kezdeti időszakban a könyvtárak számítógépes infrastruktúrájának fejlesztései a nyilvántartási, katalogizálási, keresési feladatokra korlátozódtak. A 2000-es évek elején jelent meg a könyvtári digitalizálás igénye, ez azonban elsősorban a helyben történő katalogizálást, archiválást szolgálta.

Az internet elterjedése új korszakot jelentett a könyvtárak számára is, megjelentek a digitális adatbázisok, repozitóriumok. Ugyan a felhasználók továbbra is döntően a könyvtárakban találkoztak digitalizált tartalmakkal, az internet penetráció növekedésével megjelent a távhasználat igénye is. A lakosság körében folyamatosan növekedett a digitális írástudók aránya, és ez a hagyományos tanulás tereit is átalakította. Egyre jobban terjed az e-learning, ami lehetőséget biztosít arra, hogy mindenki az otthonában tanulhasson. Korunk folyamata, hogy a tárolás helye egyre inkább elválik a fogyasztás helyszínétől, a használat egyre jobban eltolódik a távhasználat irányába.

Az olvasási szokások változására, a technika rohamos fejlődésére a könyvtárak többsége nehezen tudott reagálni. A könyvtár szolgáltatóként versenyhelyzetbe került, hiszen számos új információforrás jelent meg a környezetében. Az alternatív olvasási lehetőségek, az E-book, az okostelefon, az internet, a Facebook és az Instagram megjelenése mind-mind hozzájárultak ahhoz, hogy a könyvtárakból folyamatosan fogynak az olvasók. Ami ennél is aggasztóbb az, ha megvizsgáljuk a korosztályos összetételt, hiszen akkor látjuk, hogy a

13–17 éves korosztálynál a legdrasztikusabb a csökkenés. Az elmúlt időszakban nagyon sok kezdeményezés történt abban az irányban, hogy ezt a folyamatot

megállítsák és megpróbálják elérni ezt a korosztályt. A lehetőségeket kutatva jó néhány kérdést kell végiggondolnunk.

Milyen módon lehet befolyásolni az olvasási szokásokat? Hogyan lehet valakit olvasóvá nevelni? Mit kell ahhoz tenni, hogy egy diák elhiggye: fontos információforrás a könyvtár? Mitől függ a könyvtár hírneve a fiatalok körében? Mit tehet ennek érdekében a könyvtár, illetve a könyvtáros?

Ahhoz, hogy a felhasználók képesek legyenek a kulturális kínálatból a könyvtárat kiválasztani, a könyvtáraknak is markánsan meg kell jelenniük a virtuális térben. Ezért a jövő olvasói számára rendkívül lényeges, hogy a könyvtár mennyi és milyen információt juttat el magáról abba a virtuális térbe, ahol a mai fiatalok „élnek".

A könyvtárosok érzik, tudják, hogy ma már kevés az, ha odafigyelnek az olvasói igényekre, ha az olvasók jól érzik magukat a könyvtárban, legalább olyan fontos az is, hogy ezt a fiatalok is észrevegyék, értesüljenek arról, hogy mi zajlik a környezetükben lévő könyvtárban. A versenyképességét a könyvtár csak úgy tudja megőrizni, ha gyökeresen megváltoztatja eddigi szemléletmódját és nemcsak elsődleges feladataival, a kölcsönzéssel, tájékoztatással, oktatással foglalkozik, hanem elkezd egyre több információt, tartalmat szolgáltatni ott, ahol a jövő könyvtárhasználói jelen vannak.

Egyre több helyen használják a könyvtárakra a „tudásközpont" megnevezést, de ez általában csak annyit jelent, hogy az intézmény multifunkcióssá vált. A hagyományos könyvtári funkció mellett megjelentek olyan új szolgáltatások (oktatási, képzési helyszín, Digitális Jólét Pont), amelyek az oktatást, a felhasználók képzését helyezték középpontba.

A fiatalok tanulási és információszerzési szokásai viszont ma már nem kizárólag a könyvekhez, tankönyvekhez kötődnek. A szakismeretek elsajátításához szükséges dokumentumok, cikkek egyre nagyobb hányada jelenik meg elektronikus formában is, illetve egy részük ma már csak elektronikusan létezik. A könyvtárak feladata, hogy kiszolgálják ezt az új igényt, képesek legyenek az otthonról elérhető digitális tartalomszolgáltatásra.

Az elmúlt öt évben látványosan megnőtt a digitális könyvtári dokumentumok száma a virtuális térben, de a digitális tartalom csak akkor válik felhasználóbaráttá, ha arról tudnak a felhasználók, ha könnyen kereshető és olyan többletinformációkat tartalmaz, amelyek hasznosak a felhasználók számára. Ugyanis, ha a felhasználó nem ismeri azokat az adatbázisokat, kereső rendszereket, ahol a számára releváns információ található, valószínű, hogy más, egyszerűbben elérhető, de kevésbé releváns ismereteket tartalmazó webhelyet részesít majd előnyben. Ezért rendkívül fontos, hogy a könyvtárak rendelkezzenek egységes keresőrendszerrel, amely felhasználóbarát, összekapcsolja a különböző tartalmakat és az olvasóval való együttműködésre épít.

A könyvtárakra és a könyvtárosokra ez hatalmas terhet ró, hiszen a digitalizálási feladatok mellett fontos az ilyen formában tárolt dokumentumok feltárása, visszakereshetővé tétele. A felhasználók számára legfontosabb a rendelkezésre bocsátás, a végfelhasználó igényeit központba helyező, felhasználóbarát kezelhetőség.

A jövő könyvtárainak az a feladata, hogy a minőségi információszolgáltatásra helyezzék a hangsúlyt, és mindegy, hogy hagyományos, digitális, virtuális vagy elektronikus könyvtári környezetben valósítják-e ezt meg.

5.3.2. Fogalmak, elnevezések

Az elektronikus könyvtár, digitális könyvtár, virtuális könyvtár, hibrid könyvtár, olyan fogalmak, amelyek jelentéseit nem mindig használjuk következetesen.

Az elektronikus könyvtár jellemzője, hogy „a teljes állománya elektronikus formában érhető el. A szolgáltatásuk a nap 24 órájában rendelkezésre áll egy weboldalon keresztül. A dokumentumok teljes egészében elolvashatóak, letölthetőek vagy kinyomtathatóak."[95] A hétköznapi szóhasználatban inkább egy elektronikus eszközökkel felszerelt könyvtárat jelent, amely más könyvtárak állományaira is támaszkodik, mind a szolgáltatások szervezésében, mind teljesítésében. Emellett az elektronikus jelző utal az állományok hordozóira is. Más megfogalmazásban: „olyan könyvtár, amely elektronikus dokumentumokat gyűjt, feltár, rendez és rendelkezésre bocsát. A könyvtár anyagát a szolgáltató rendszerek tárolják, amelyek hálózatról könnyen elérhetők."[96]

Magyarországon az elektronikus könyvtár elnevezést akkor kezdték el használni, amikor az adatbázisok, katalógusok online keresőfelülettel jelentek meg, és a gyűjtemény adatai között lehetett távolról, „elektronikusan" keresgélni.

A digitális könyvtár fogalmát elsősorban a dokumentumok formátumára értjük, a digitális formában létező műveket gyűjtő könyvtár a „digitális könyvtár". Az „elektronikus dokumentum" mára közel azonos tartalmú a „digitális dokumentum" kifejezéssel. A digitális könyvtár „a hagyományos könyvtár digitalizált, vagy eleve digitálisan létrehozott állományának gyűjteménye, amelyben elektronikus katalógus segítségével teljes szövegű keresés valósítható meg."[97]

---

95 Koltay Tibor: *Virtuális, elektronikus, digitális 2007.* [elektronikus dokumentum] http://www.hik.hu/tankonyvtar/site/books/b10095/index.html [2018.12.27.]

96 Buckland, Michael: *A könyvtári szolgáltatások újratervezése.* Budapest : OSZK, 1998.

97 Tóvári Judit: *Az elektronikus, digitális, virtuális könyvtárak dokumentumainak feltárása.* Távoktatási tananyag. http://slideplayer.hu/slide/2126456/ [2018.12.27.]

A digitális könyvtárral szembeni elvárások:[98]

- a könyvek és a cikkek tartalma kereshető legyen;
- a keresőprogram a megtalált tételhez vigye a felhasználót;
- a tételhez kapcsolódó minden releváns adat és dokumentum jelenjen meg;
- az aktuális tétellel kapcsolatos felhasználói visszajelzéseket meg lehessen nézni;
- a dokumentumokat ne csak téma, hanem típus szerint is osztályozzák;
- a keresőkérdéseket el lehessen menteni;
- legyenek hivatkozások más digitális gyűjteményekre;
- minden olyan szolgáltatásnak, amely egy hagyományos könyvtárban megszokott, a digitális könyvtárban is jelen kell lennie.

A kezdeti időszakban az elektronikus és digitális könyvtár elnevezés eltérő értelmezést kapott, de napjainkra jelentésük már összemosódott.

A virtuális könyvtár „olyan azonosítók rendezett gyűjteménye, amelyek másutt tárolt és hálózaton keresztül elérhető dokumentumokat jelölnek és tesznek elérhetővé." Más megfogalmazásban: „Az elektronikusan máshol tárolt dokumentumok olyan gyűjteménye, ahol az információforrás és a katalógus is hálózati úton érhető el."[99] Ezek neve angolul *Virtual Library*, a virtuális könyvtárak fontos válfaját jelentik a szakemberek által összeállított forráskalauzok. A virtuális könyvtár esetében nem magát a művet, hanem a művek azonosításához, kereshetőségéhez és megtalálásához szükséges információkat, hivatkozásokat tárolják. Az adatok elérési és szervezési módjai változatosak, lehetnek adatbázisba szervezve, listákba rendezve vagy lehetnek egyszerű hipertext hivatkozások, amelyek a távoli dokumentumokra mutatnak. Ilyennek tekinthetők a linkgyűjtemények is, hiszen csak rámutatnak forrásokra, nem „gyűjtik be" azokat.

Talán a virtuális könyvtár elnevezés a legmegtévesztőbb az átlagfelhasználó számára, hiszen az internet világában a „virtuális" szóhoz egy olyan képzet társul, ami valamilyen vizuális élményt sugall. A legtöbb esetben, ha nem könyvtári környezeten dolgozó embert kérdezünk a „virtuális könyvtár" fogalmáról, valamilyen virtuális galériával azonosítják azt.

A hibrid könyvtár egyaránt tartalmaz papíralapú és elektronikus (digitális) dokumentumokat, működtetői a lehető legnagyobb mértékben igyekeznek a papíralapú és az elektronikus gyűjtemények előnyeit egyesíteni.

---

98 Drótos László: *Digitális könyvtárak a szakirodalom tükrében: témák és tanulságok.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 56. (2009) 4. 191–194. p.

99 Koltay Tibor: *Virtuális, elektronikus, digitális 2007.* [elektronikus dokumentum] http://www.hik.hu/tankonyvtar/site/books/b10095/index.html [2018.12.27.]

Rövid- és középtávon valószínűleg a digitális és papíralapú dokumentumok tartós együttélésével számolhatunk. A könyvtárszakmában sokan nem pusztán átmeneti állapotként tekintenek a hibrid könyvtárakra, hanem önálló modellnek tartják azt. Magyarországon a hibrid könyvtár elnevezés mellett, vele azonos jelentéstartalommal megjelent a „komplex könyvtár" elnevezés is.[100]

A papíralapú és a digitális dokumentumok együttélése több tényezővel indokolható. Egyrészt a digitalizálás költséges tevékenység, tehát a könyvtárak és más kulturális intézmények fokozott erőfeszítései mellett sem képzelhető el, hogy minden digitalizálva legyen. Másrészt mindig maradnak olyan dokumentumok, amelyek a közszféra számára nem jelentenek digitalizálandó értéket. Harmadrészt a szerzői jogi problémák, amelyek nemcsak akadályt gördítenek a digitalizálás útjába, hanem a digitalizálási költségek nagy részét is jelentik.[101]

5.3.3. Európai és hazai digitalizálási programok, stratégiák

Európai Digitális Menetrend

Az Európai Bizottság 2010-ben ismertette az „Európa 2020" stratégiát, amelynek egyik pillére az Európai Digitális Menetrend. A 2010 májusában útnak indított Európai Digitális Menetrend „Európa gazdaságát hivatott fellendíteni azáltal, hogy az egységes digitális piac megteremtésével fenntartható gazdasági és társadalmi előnyöket biztosít a kontinens állampolgárainak."[102]

Az Európai Bizottság véleménye szerint az új információs technológiák megfelelő használata elősegítheti a munkahelyteremtést, az egyének életminőségének javítását és a gazdasági növekedést. A digitális menetrend az információs és kommunikációs technológiákban (IKT) rejlő lehetőségek hatékonyabb kiaknázását javasolja az innováció, a gazdasági növekedés és a haladás előmozdítása érdekében. Egyik kulcsterülete Európa kulturális emlékeinek digitalizálása és megőrzése; ide tartoznak a nyomtatott dokumentumok (könyvek, periodikumok), fényképek, műtárgyak, levéltári iratok, hangfelvételek, audiovizuális dokumentumok, műemlékek és a régészeti lelőhelyek. *Az egységes piac új stratégiája* című jelentésben, az Európai Bizottság megfogalmazza, hogy Európának hatékonyabbá kell válnia a digitális tartalmak létrehozása és terjesztése terén. Ez olyan innovatív vállalkozási modelleket kíván, amelyek révén a tartalmak a legkülönbözőbb módokon

[100] Mader Béla: *Információs és kommunikációs technológiák kutatási, fejlesztési és innovációs irányai.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 48. (2001) 9–10. 364–374. p. http://tmt.omikk.bme.hu/show_news.html?id=463&issue_id=28 [2018.12.27.]

[101] Koltay Tibor: *Virtuális, elektronikus, digitális*. Budapest : Typotex Kiadó Kft., 2007.

[102] *Európai Digitális Menetrend.* http://infoter.eu/alapdokumentumok/europai_digitalis_menetrend [2018.12.27.]

lennének elérhetők és kifizethetők, így megfelelő egyensúly jönne létre a jogtulajdonosok bevételei és a nagyközönség tartalmakhoz és tudáshoz való hozzáférési lehetőségei között.

Az Európai Bizottság ajánlása a kulturális javak digitalizálásáról hangsúlyozza: „Európának sürgősen cselekednie kell a digitalizálás és digitális megőrzés előnyeinek kiaknázása érdekében. A digitalizált anyagok újra felhasználhatók kereskedelmi és nem kereskedelmi célokra egyaránt: például tanulási és oktatási tartalom fejlesztésére, illetve ismeretterjesztő anyagok, turisztikai alkalmazások, játékok, animációk és tervezési eszközök részeként, feltéve, hogy a szerzői és a szomszédos jogokat teljes mértékben tiszteletben tartják." A szabályozás feladata, hogy elősegítse és elérhetőbbé tegye a polgárok számára az internetes kulturális tartalmakat, amelyek hozzájárulnak a kulturális sokféleség fenntartásához és bővítéséhez. További cél, hogy új lehetőségeket nyisson meg a tartalomipar számára.

A fenti dokumentum csak irányelveket fogalmaz meg az európai értékek digitalizálásáról és közzétételéről. A Bizottsági Ajánlások Alkalmazásáról szóló 2011-es jelentés is csak annyit tesz hozzá, hogy nincs egységes uniós megoldás a digitalizálás koordinálására. Megállapítják, hogy a kulturális tartalmak digitális megjelenítése és hozzáférhetővé tétele kiemelt jelentőségű, ugyanakkor a megvalósítás során a tagállamok egyedi megoldásokat alkalmaznak.

5.3.4. Hazai stratégiák

Nemzeti Infokommunikációs Stratégia 2014-2020 (NIS)

A stratégia által megfogalmazott legfőbb cél az, hogy teljes képet adjon a magyar információs társadalom helyzetéről, és ennek alapján meghatározza a szakterület fejlesztési irányait, a közpolitikai, szabályozási és támogatási teendőket a 2014–2020-as uniós tervezési időtávra. A program még nem kezelte kiemelt területként a digitalizálást, illetve a tartalomszolgáltatást, de a Digitális Állam Pillérén belül kitért az analóg közgyűjteményi állomány digitalizálására és az e-levéltári fejlesztésekre. A C3. pontjában így fogalmaz: „2016-ra kerüljön felmérésre a digitalizálandó gyűjtemények köre (könyvtári, levéltári, kulturális, művészeti stb.) és 2020-ra történjen meg a dokumentumok 50%-ának digitalizálása."[103]

[103] *Nemzeti Infokommunikációs Stratégia.* http://www.kormany.hu/download/a/f7/30000/NIS_v%C3%A9gleges.pdf [2018.12.27.]

Digitális Jólét Program (DJP), DJP2.0

A Digitális Jólét Program (DJP) mint keretprogram legfontosabb feladatának tekinti annak támogatását, hogy Magyarország minden polgára, vállalkozása és a magyar nemzetgazdaság is a digitalizáció nyertese lehessen. A program komplex rendszere a digitalizáció társadalmi és gazdasági hatásainak optimalizálását célozza meg annak érdekében, hogy a technológiai fejlődést a társadalom és a gazdaság minél inkább kiaknázhassa, annak előnyeit maximalizálhassa.

A Digitális Jólét Program a közgyűjteményekre mint meghatározó fontosságú tartalomszolgáltatókra tekint. A közgyűjtemények digitalizálásával és oktatási célú felhasználásával kapcsolatban lényegesen konkrétabb feladatokat fogalmaz meg a DJP2.0 program 3.5.3. pontja: „A közgyűjteményi tartalmak széles körű hozzáférhetővé tétele hozzájárul a kulturális esélyteremtéshez, mivel mérsékli a kulturális közkincsek hozzáférhetőségnek elérési korlátját az utazás és időráfordítás csökkentésével. Az írott kulturális örökség digitalizálása és hozzáférhetővé tétele a magyar nyelv – azon belül a szaknyelvek – megőrzésében is kiemelt jelentőségű."[104]

A tervezet több olyan konkrét célt is megfogalmaz a közgyűjteményi tartalomszolgáltatással kapcsolatban, amely eddig egyetlen stratégiában sem szerepelt:

- a közgyűjteményi kulturális kincsekben meglévő információk tudatosítása a potenciális felhasználókban;
- a felhasználók felkészítése, képzése a közgyűjtemények széleskörű használatára;
- az oktatás és képzés rendszerének felkészítése a közgyűjtemények rendszerszerű használatára;
- a nemzeti könyvtár (OSZK) korszerű elektronikus szolgáltatásai (e-kölcsönzés, e-dokumentumok küldése), jogtisztázási folyamat kialakítása;
- összekapcsolódó adatbázisok létrehozása, az eddig hazánkban nem használt azonosító, besorolási és leíró szabványok bevezetése;
- visszamenőlegesen is biztosítani kell a dokumentumok OCR-feldolgozását optikai karakterfelismerő (OCR) szoftverek felhasználásával;
- digitalizálásra ösztönző pályázatok, versenyek folyamatos kiírása az intézmények számára a területi aggregátorok koordinálásával.

További célként fogalmazza meg a felhasználás, hasznosítás kiterjesztését szolgáló, értéknövelő szolgáltatások beépítését (ajánlásokat, rangsorolást, látogatottsági visszajelzéseket) annak érdekében, hogy „a társadalom és a gazdaság a lehető legnagyobb arányban és mértékben hasznosítsa a közgyűjteményi tartalmakat."

---

[104] *DJP2.0 program.* http://www.kormany.hu/download/6/6d/21000/DJP20%20Strat%C3%A9giai%20Tanulm%C3%A1ny.pdf [2018.12.27.]

Magyarország Digitális Oktatási Stratégiája (DOS)

A Digitális Oktatási Stratégia a felnövekvő generáció versenyképességét helyezi középpontba. „A munkaerőpiaci esélyek szempontjából elkerülhetetlen az oktatási rendszer azonnali és radikális digitalizálása: most dől el, hogy a magyar fiatalok milyen szerepet töltenek majd be az európai munkaerőpiacon, ahogyan az is, hogy a magyar nemzetgazdaság milyen szerepet kaphat a nemzetközi versenyben." A stratégia 2.4.2.5 pontja részletesen foglalkozik a digitális központi támogató szolgáltatások kialakításával: „a további fejlesztés során valósuljon meg a közgyűjteményi tartalomtárakkal és a Médiaszolgáltatás-támogató és Vagyonkezelő Alap archívumaival átjárhatóan kereshető rendszer kialakítása, valamint a Nemzeti Köznevelési Portál tartalmi és funkcióbeli aktualitásának megőrzése, folyamatos fejlesztésének biztosítása."[105]

A stratégia szerint a közgyűjteményi szféra csak korszerű, innovatív és gyakran frissülő tartalmak előállításával válhat hasznossá az új típusú oktatás számára, így nő az oktatásban játszott szerepe a pedagógus és a diák számára is.

A közgyűjteményekkel való együttműködés legfontosabb feltételei:

- a közgyűjtemények széleskörű digitalizálása révén új típusú oktatási segédanyagok készülhetnek el, ami hozzájárul a minőségi tanulási környezet megteremtéséhez;
- a digitális kulturális vagyon fontos a távoktatás kultúrájának elterjesztésében és szerepének erősítésében a hagyományos tananyag használata mellett;
- a közgyűjtemények digitális tartalomszolgáltatása részt vállal a digitális készségek és képességek, kulcskompetenciák fejlesztésében;
- az infokommunikációs eszközök segítségével elérhető közgyűjteményi tartalmak hozzájárulnak az internetes tan- és segédanyagok elterjesztéséhez, a táveléréssel csökkentik az egyes régiók közti különbségeket;
- kiemelt feladat a tudományos tartalmakhoz való teljes hozzáférés biztosítása a felsőoktatásban.

Általános elvként fogalmazza meg a közgyűjtemények oktatási célú tartalomszolgáltatásával kapcsolatban, hogy az „motiválhatja a tanulást és ebben nemcsak a közvetített tartalom, hanem maga az interakció, a játékélmény és a társas felfedezés is szolgáltathatja az ismeretszerzést."

---

[105] *Magyarország Digitális Oktatási Stratégiája*. http://ivsz.hu/wp-content/uploads/2016/10/magyarorszag-digitalis-oktatasi-strategiaja.pdf [2018.12.27.]

Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia 2017-2025

A koncepció az eddigi legátfogóbb és a könyvtárak számára is meghatározó stratégia a hazai digitalizálás és tartalomszolgáltatás területén. A Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia (KDS) „új pályára kívánja állítani a közgyűjteményeket, meghatározó tartalomszolgáltató pozícióba helyezve azokat. Ily módon a stratégia nem a digitalizálás technológiai és szakági módszertani kérdéseire koncentrál, hanem bemutatja azt a szolgáltatási modellt, amelynek segítségével a közgyűjtemények képesek megfelelni a legkülönfélébb felhasználói igényeknek."

A stratégia a részletes helyzetértékelés mellett kijelöli azt a célrendszert, ami lehetővé teszi a közgyűjteményi tartalmak széleskörű használatát:

- a közgyűjtemények a kulturális örökség őrzőiből a kulturális örökség első számú, forrásértékű megosztóivá kell váljanak;
- a digitalizálás legyen eszköz ahhoz, hogy az emberek könnyebben juthassanak hozzá olyan tudáshoz, amely egyéni élethelyzetüket javítja;
- érzékelhetővé váljon az oktatás és a közgyűjteményi tartalomszolgáltatás egymásra utaltsága;
- javuljon az állampolgárok digitális kompetenciáinak minősége, ezáltal növelhető az online oktatásban, felnőttképzésben részt vevő lakosság aránya.

A megvalósítás terén itt is konkrét feltételeket, feladatokat határoz meg:

- a tanulási, informálódási szokások gyökeres megváltozásával a tudásközvetítés feltétele, hogy rendelkezzünk a megfelelő mennyiségű és minőségű digitálisan elérhető tartalommal, és arra épített szolgáltatásokkal;
- a létrehozott digitális tartalmakra korszerű, az egyes célcsoportok, kiemelten a köznevelésben részt vevők számára szolgáltatásokat kell építeni;
- a digitális kulturális örökség hosszú távú megőrzése kiemelt nemzeti feladat. Az analóg formában őrzött kulturális nemzeti vagyon digitális reprodukciója közérdek, ennek az adattömegnek hozzáférhetővé tétele a legkorszerűbb technológiákkal kötelesség;
- a digitális kulturális örökség létrehozása tömeges digitalizálási projekteket feltételez. Ezen projektek megtervezése és lebonyolítása közgyűjteményi szakmai feladat, ágazatonként sajátos szakmai feltételrendszerrel.[106]

A KDS szerint a közgyűjteményi tartalmak társadalmi hasznosulása a digitális térben nem magától értetődő jelenség, ezért a folyamatokat előre meg kell ter-

[106] *Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia.* http://www.kormany.hu/download/9/ac/11000/K%C3%B6zgy%C5%B1jtem%C3%A9nyi%20Digitalizl%C3%A1si%20Strat%C3%A9gia_2017-2025.pdf [2018.12.27.]

vezni, majd a tartalmakat folyamatosan megújuló intézkedésekkel láthatóvá kell tenni az online közösségek számára. A közgyűjteményi dokumentumok hasznosulására konkrét javaslatot is tesz a stratégia.



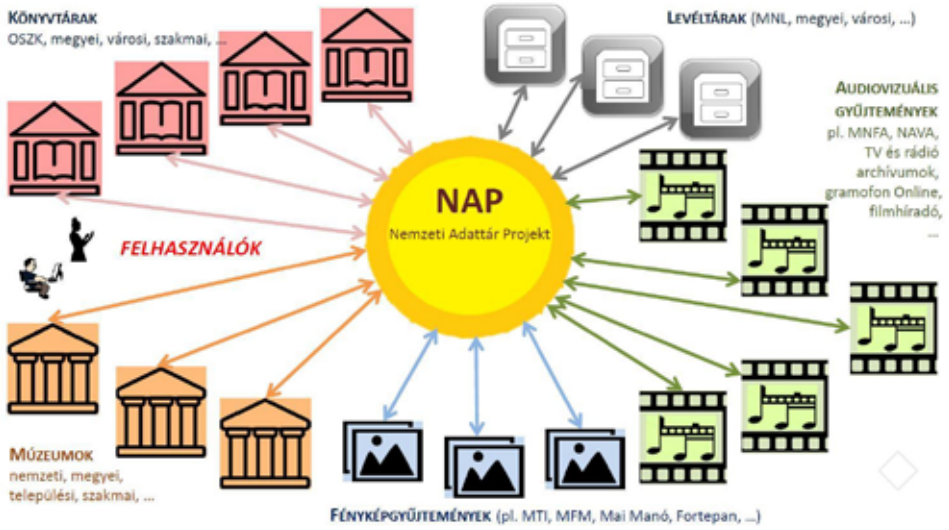
16. ábra. A közgyűjtemények által közzétett digitális tartalmak hasznosulásának modellje[107]

- annak érdekében, hogy a közgyűjteményi digitális tartalmakkal mind szélesebb közönséget szólíthassunk meg, a közgyűjtemények által közzétett digitális tartalmakat egymásra épülő szinteken kell megjeleníteni a digitális térben;
- a publikált tartalomért felelős közgyűjtemény saját digitális felületein kívül az ágazati aggregátoron keresztül is megjeleníti a digitális tartalmait;
- az adott igények ismeretében a közgyűjteményeket érdekeltté kell tenni a tartalomszolgáltatási szempont elsődlegességének biztosítására megfelelő támogatási rendszer (pályázatok) segítségével.

A tervezet szerint kiemelt figyelmet kell fordítani az oktatási célú felhasználásokra. A közgyűjteményi digitális tartalmaknak mint eredeti, forrásértékű dokumentumoknak meghatározó szerepet kell betölteniük a jövő közoktatási tananyagainak fejlesztésben.

A végrehajtás során javaslatot tesz egy olyan magyar közgyűjteményi online kereső rendszerre (Nemzeti Adattár Projekt), amelynek alapja a közgyűjtemények együttműködése.

[107] *Forrás: KDS*



17. ábra Nemzeti Adattár Projekt[108]

A rendszer lényege, hogy az együttműködő intézmények továbbra is maguk kezelik és rendszerezik, dolgozzák fel és teszik hozzáférhetővé gyűjteményeiket.

A NAP nem tartalom elhelyezésére szolgál, hanem keresőoldal, ennek következtében a létrehozott tartalmakhoz fűződő jogkezelési kontroll továbbra is az egyes intézmények hatáskörében marad. A NAP saját adatbázisában tárolja a közgyűjteményi objektumok keresését, megtalálását lehetővé tevő adatnyilvántartást (metaadatokat).

A felhasználói élmény fokozása, az érdeklődés fenntartása és a közgyűjteményi tudásbázis online átadásának optimalizálása érdekében ezeket össze kell kötni a hozzá kapcsolható audiovizuális tartalmakkal.

A célok elérésének feltétele a közös keresési felület kialakítása és egy speciális közgyűjteményi, szabványosított interfész létrehozása.

Az Országos Széchényi Könyvtár digitalizálási stratégiája

Az „OSZK digitalizálási stratégiájának fő célja, hogy a digitalizálás során keletkezett digitális másolat tükrözze az eredeti dokumentum komplexitását, és hogy biztosítsa a lehető legsokrétűbb társadalmi hasznosítását."

Az Országos Széchényi Könyvtár digitalizálási stratégiájának főbb céljai:

[108] *Forrás: KDS*

- a digitalizálás segítségével online hozzáférhetővé tegye az általa őrzött kulturális örökséget;
- a hozzáférést minél nagyobb mennyiségben és megfelelő minőségben biztosítsa;
- a stratégiai időszak végére a digitalizálandó dokumentumok reprezentatív részét digitalizálja;
- biztosítsa az eredeti dokumentum digitális másolattal történő helyettesíthetőségét;
- szabványos formátumok használatával biztosítsa a széleskörű hozzáférést és hosszú távú megőrzést;
- alakítson ki együttműködést a határokon túli, hungarikumokat őrző intézményekkel;
- együttműködjön az oktatási rendszer fejlesztéséért felelős intézményekkel, szervezetekkel, a közoktatási és felsőoktatási intézményekkel;

A fenti célok megvalósításához az Országos Széchényi Könyvtár létrehozza Digitalizáló Központját, ahol az OSZK teljes gyűjteményéből (kb. 10,5 millió dokumentum), többféle szempont figyelembevételével 3 millió dokumentumot kell digitalizálni. Az OSZK szolgáltatási stratégiájának legfontosabb célja, hogy „több csatornán keresztül, minél szélesebb társadalmi kör számára tegye elérhetővé a magyar kultúra emlékeit."[109]

Országos Könyvtári Rendszer (OKR) projekt

A Kormány 1605/2016. (XI. 8.) határozata (Országos Széchényi Könyvtár informatikai fejlesztéséhez szükséges források biztosításáról) alapján közel 10 milliárd forintos állami támogatást biztosít arra, hogy a nemzeti könyvtár és az országos könyvtári rendszer meg tudjon felelni a digitális korszak egyre komplexebb felhasználói elvárásainak. A program alapja az Országos Közös Platform (OKP), egy olyan "felhő", amely képes lesz nemcsak az OSZK, hanem más könyvtárak alapvető folyamatainak működtetésére is. A közös platform révén megújulhat a MOKKA, a MOKKA-R, az MKDNY és az ODR. Ehhez a meglévő adatokat, az együttműködést biztosító közös „nyelvre" kell hozni. A meglévő és a jövőben keletkező digitális tartalmak kezelésére, szolgáltatására szintén a közös platform nyújt megoldást. A platform a könyvtári szolgáltatásokat helyezi középpontba és nem a különböző dokumentumformátumokat.

[109] *Az Országos Széchényi Könyvtár digitalizálási stratégiája.* http://www.oszk.hu/sites/default/files/OSZK_DIGIT-STRAT_2017_11_27.pdf [2018.12.27.]

A könyvtári szolgáltatási platform feladatai:

- egyes könyvtárak saját könyvtár-automatizálási rendszereként is működjön;
- biztosítsa központi szolgáltatások, adatbázisok, katalógusok kezelését;
- a rendszer egyes szolgáltatásait nem partnerkönyvtárak is használhassák;
- biztosítsa az analóg és digitális dokumentumok adatainak egységes kezelését;
- a használók az analóg és elektronikus dokumentumokat integrált szolgáltatások keretében vehessék igénybe;

„A könyvtárakban található analóg dokumentumok hozzáférhetővé tétele a digitális térben a következő évtized egyik fő feladata. Az OSZK-ban létrejövő új digitalizáló központ, illetve a létrejövő digitális tartalmak hosszú távú megőrzésére biztosított tárhely a biztosítéka annak, hogy az elkövetkező években az OSZK Magyarország meghatározó tartalomszolgáltatója legyen."[110]

5.3.5. Nemzetközi és hazai digitális könyvtárak

Nemzetközi digitális könyvtárak

Google Books (Google könyvek)[111]

A jelenleg több mint 100 milliós gyűjteménnyel rendelkező Google Books a világ legjelentősebb digitális archívuma, bár Magyarországon kevésbé ismertek az általuk digitalizált művek. A Google több mint 40 könyvtárral dolgozik együtt szerte a világon azért, hogy digitalizálják gyűjteményeiket, és elérhetővé tegyék a felhasználók számára. Íme, néhány olyan könyvtár közülük, ahol nagy mennyiségű magyar állományt is digitalizáltak: az Osztrák Nemzeti Könyvtár (Österreichische Nationalbibliothek), a New York Public Library, a Harvard Egyetem Könyvtára és a Bajor Állami Könyvtár (*Bayerische Staatsbibliothek*). A Google Books jelentős magyar gyűjteményének alapját az a 10 600 darab magyar nyelven íródott könyv adja, amelyet az Osztrák Nemzeti Könyvtárban digitalizáltak, jelen pillanatban 4204 érhető el belőle digitális formátumban, mellette 236 újság, 175 fotó is az archívum része. Jelentős azon dokumentumok száma, amelyek az Országos Széchényi Könyvtár alapítása előtt születtek, ezek egy részét kizárólag itt találhatjuk meg. A Gooole Books-ban jelenleg 12 500 darab magyar nyelven íródott könyv érhető el teljes szövegű feltárással, ingyenesen. A Google 2016-ig

[110] *Országos Könyvtári Rendszer (OKR) projekt.* http://www.oszk.hu/okr-projekt [2018.12.27.]
[111] https://books.google.hu/ [2018.12.27.]

több mint 25 millió könyvet digitalizált, ez a becsült 130 milliós könyvállomány egyötöde. A Google gyakran hangsúlyozza, hogy távlati célja a teljes könyvállomány digitalizálása, a szerzői jogok függvényében.

Általános szabály a közzététellel kapcsolatban, ha egy könyv közkincsnek minősül, akkor a Google annak teljes nézetét elérhetővé teszi. (Ekkor a könyvet az elejétől a végéig elolvashatjuk, de a szöveg másolása és kinyomtatása csak a fizetős változatban lehetséges.) Más esetben is kereshetünk egy könyv szövegében, de a Google Books csak azt a néhány mondatos szövegkörnyezetet jeleníti meg, ahol a keresett kifejezés található. A Google Books keresőmezőjébe bármit beírhatunk, de lehetőségünk van a találatok szűkítésre, specifikusabb keresésre. Eldönthetjük, hogy az egész gyűjteményben keressen vagy csak a magyar könyveket kívánjuk látni, megadhatjuk azt is, hogy csak az ingyenesen olvasható dokumentumok jelenjenek meg, kereshetünk típusra (könyv vagy magazin), megjelenési századra. A „Speciális keresés" egy egyszerű, mégis jól átlátható kereső felületre navigálja a felhasználót. Ez hasonlít legjobban egy hagyományos könyvtári keresőre, hiszen itt már kereshetünk íróra, címre, kiadóra, megjelenési dátumra, ISSN-re és ISBN-re is. A Google Books hitvallása, hogy a „Könyvtárprojekt lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy különböző nyelveken írott könyvek milliói között keressenek a Google-on, beleértve a ritka, már nem kapható vagy a könyvtári rendszeren kívül általánosságban elérhetetlen könyveket." "[112]

Europeana[113]

A 2008-ban létrehozott Europeana alapítói azt szerették volna, hogy az ókori civilizáció központjának tekintett alexandriai könyvtárhoz hasonlóan néhány évtized múlva az európai emberek is úgy tekintsenek rá, mint az európai kultúra legfőbb őrzőjére. Ez a legnagyobb léptékű összeurópai vállalkozás a kulturális értékek összegyűjtésére, megőrzésére. A rendszer alapvetően a digitális dokumentumok leírásait gyűjti be, maguk a digitális objektumok az adatgazda intézményeknél maradnak. Azt, hogy mi kerüljön be az Europeana rendszerébe, a programban részt vevő intézmények döntik el. Az informatikai hátteret a Koninklijke Bibliotheek, a holland nemzeti könyvtár biztosítja.

Az Europeana sok tekintetben az Európai Uniót is szimbolizálja, a szabad, határokon átívelő tudásmegosztást és együttműködést reprezentálva. A létrejövő tudásbázis tiszteletben tartja a nemzeti különbségeket, kifejezésre juttatja Európa kulturális sokszínűségét. „A projektben jelenleg 40 ország vesz részt, 155 aggregátor intézmény közvetíti a kulturális tartalmat 3 521 intézményből. Jelenleg

[112] *Google Könyvek.* https://hu.wikipedia.org/wiki/Google_K%C3%B6nyvek [2018.12.27.]

[113] https://www.europeana.eu/portal/hu [2018.12.27.]

közel egymilliós a magyarországi elérhető digitalizált objektumok (kép, szöveg, videó- és hangfelvételek) száma, ami az Europeana állományának mintegy 1,8%-a. Az Europeana-n elérhető digitális objektumok száma 2016 végén 53 576 458 volt, ebből a magyarországiak száma 977 457."[114]

Bár a cikkek az Europeana indulásakor még arról szóltak, hogy az óránkénti 5 milliós letöltésre tervezett rendszer a 20 milliós leterheltségtől lefagyott, az utóbbi időben inkább arról, hogy a jelentős EU-s költségvetésből kiépített rendszer látogatottsága elmarad az elvárttól. „A 2013. januári 1 411 000 látogatáshoz képest 2016 szeptemberében már csak 296 000 látogatót regisztráltak az Europeanan. Az érdeklődés visszaesése sajnálatos módon folyamatos jelenség. Az Europeana oldalait 2013 januárjában 11 734 Magyarországon regisztrált felhasználó látogatta meg, majd 2016 szeptemberében is lényegében ugyanennyi maradt 11 893 fővel. Meglepő, de a nagy európai államok, amelyek jóval nagyobb digitális tartalomránnyal bírnak az Europeana-ban, relatíve még alacsonyabb látogatottsági adatokat produkálnak.

A legnagyobb hazai digitális archívumok

Magyar Elektronikus Könyvtár (MEK)[115]

Magyarország legnagyobb és 1994-es indulásával internetes mértékkel mérve régi alapítású elektronikus könyvtára már több mint húszezer katalogizált dokumentummal rendelkezik. A gyűjtemény regényeket, verseket, szakirodalmat, szótárakat, lexikonokat, hangoskönyveket tartalmaz. Az 1998-ban elindított Magyar Elektronikus Könyvtár projekt az Országos Széchényi Könyvtárba (OSZK) való beolvadása után rövid idő alatt az ország vezető digitális tartalomszolgáltatójává fejlődött. Az OSZK Digitális Könyvtára magába foglalja a Magyar Elektronikus Könyvtár, Magyar Elektronikus Periodika Archívum, Digitális Képkönyvtár, Bibliotheca Corviniana Digitalis, Humanus, Eldorado, valamint a tematikus honlapokat és virtuális kiállításokat. A MEK-ben a klasszikus és kortárs magyar, illetve világirodalom mellett jó néhány tudományos mű is teljes szöveggel elérhető különböző formátumokban. A MEK legfontosabb céljának tekinti, hogy „megőrizze a hálózati dokumentumokat a jövő nemzedékek számára, valamint elérhetővé tegye azt a jelen olvasóinak."[116] Az OSZK Digitális Könyvtára ma az ország egyik

[114] *KDS Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia.* http://www.kormany.hu/download/9/ac/11000/K%C3%B6zgy%C5%B1jtem%C3%A9nyi%20Digitalizl%C3%A1si%20Strat%C3%A9gia_2017-2025.pdf [2018.12.27.]

[115] http://mek.oszk.hu/ [2018.12.27.]

[116] Drótos László – Moldován István: *Tíz éves az ország első elektronikus könyvtára.* Könyvtári Figyelő, 50. (2004) 4. 801–805. p.

legnagyobb kulturális tartalomszolgáltatója: a több évtizedes digitalizálási tevékenységnek köszönhetően a digitalizált dokumentumok oldalszáma többmilliós, a gyűjtemények 2017-es látogatottsági statisztikái alapján az éves látogatószám közel 15 millió fő.

Elektronikus Periodika Archívum (EPA)[117]

Az EPA az E-újságok és digitális folyóiratok online könyvtára. Feladata a magyar és magyar vonatkozású elektronikus időszaki sajtó nyilvántartása és szolgáltatása. Gyűjtőkörébe tartoznak a hagyományos lapok, folyóiratok digitalizált és online változatai, valamint a kifejezetten elektronikus formában élő kiadványok is. Az EPA adatbázisán keresztül megtalálhatók az interneten elérhető jelentős tudományos és kulturális szakfolyóiratok, a határon túli magyar lapok, napi- és hetilapok, de a szórakoztató, szakmai és diáklapok, közérdekű blogok, sőt muzeális értékű sajtótermékek digitalizált változatait is. Az EPA szolgáltatás tartalmi bővítéséhez hozzájárulhat bárki, amennyiben időszaki kiadvány jellegű tartalmat tesz közzé. Ez lehet az interneten online elérhető vagy CD-n, DVD-n kiadott, digitális formában elérhető (offline) időszakos forrás, időszaki kiadvány.[118]

Digitális Képarchívum (DKA)[119]

A több tízezer képből álló archívum a Magyar Elektronikus Könyvtárban és az Elektronikus Periodika Archívumban levő dokumentumok illusztrációit, CD-ROM kiadványok és internetes honlapok válogatott képeit, valamint magángyűjtemények anyagát tartalmazza. Az archívumban művészi és amatőr fotók, grafikák és festmények, képeslapok és térképek egyaránt nagy számban találhatók. Elindult az oktatási prezentációk gyűjtése és szolgáltatása is. Érdekesebb gyűjteményei: a Vasárnapi Újság illusztrációi, Magyarország megye- és településcímerei, valamint a nagyrészt képmegosztó oldalakról származó Állatvilág, Növényvilág, Ásványvilág és Panoramio válogatások. Művészek felajánlásai is színesítik a DKA kínálatát. Különleges szolgáltatása a web 2.0-ás funkciókat nyújtó Képalbum.

---

117 http://epa.oszk.hu/ [2018.12.27.]

118 EPA szórólap

119 http://dka.oszk.hu/ [2018.12.27.]

Hungaricana[120]

A 2015-ben elindított Hungaricana projekt az Országgyűlési Könyvtár, Budapest Főváros Levéltára és az Arcanum Adatbázis Kft. összefogásával jött létre. A portál jelenleg mintegy 150 közgyűjtemény digitális tartalmait fogja össze. „A Hungaricana szolgáltatás elsődleges célja, hogy a nemzeti gyűjteményeinkben közös múltunkról fellelhető rengeteg kultúrkincs, történeti dokumentum mindenki számára látványosan, gyorsan és áttekinthető módon váljon hozzáférhetővé. Az adatbázis folyamatosan gazdagodó virtuális gyűjteményei a gyors ismeretszerzés mellett, a mélyebb feltáró kutatások követelményeinek is megfelelnek."[121] A Hungaricana felületén döntően az NKA által kiírt digitalizálási pályázatok keretében létrejött tartalmak láthatók. Az itt publikált anyagok mennyisége mintegy 5 millió képfájl és 11 millió OCR-ezett oldal, a honlapot éves szinten 2,2 millió látogató használja. Nagy előnye, hogy a tartalmak kiegészítésének, alakíthatóságának lehetőségét a felhasználók számára is biztosítja. Ez ilyen közösségi közreműködés megoldás lehet a közgyűjteményi tartalmak leírására, mivel önkéntes munkaerő bevonását is lehetővé teszi. Az oldal struktúrája és keresési feltételei kimondottan felhasználó-központúak, mindössze 5, valamennyi közgyűjtemény leírási rendszerben értelmezhető metaadat segítségével ír le egyedi tartalmat. A projekt nem törekszik kizárólagos tartalom-elhelyezésre, az oldalon elhelyezett tartalmak lényegi jogai továbbra is tartalomgazdánál, vagyis az intézménynél maradnak. Ezt mutatja az is, hogy a közzétételre szánt képfájlok mérete egyaránt optimális a tartalomszolgáltatók és a felhasználók számára, ám továbbközlésre már nem alkalmas, ezzel is elősegítve az egyes intézmények jogkezelés feletti kontrollját. A Hungaricana 70-100 ezer látogatót vonz havonta, amely adat hazai viszonylatban igen jónak mondható. A Hungaricana sikere abban áll, hogy egyrészt a felhasználót helyezi középpontba, másrészt a partneri alapon kezelt tartalomszolgáltatókat anyagilag is tudja motiválni úgy, hogy a lényegi jogokat az intézményeknél hagyja.

Arcanum Digitális Tudománytár (ADT)[122]

„Az Arcanum Adatbázis Kft. prémium szolgáltatása, amely a teljesség igényével teszi hozzáférhetővé és kereshetővé a tudományos és szakfolyóiratok, heti- és napilapok, valamint lexikonok és tematikus könyvgyűjtemények anyagát."[123]

120 https://hungaricana.hu/hu/ [2018.12.27.]
121 Ismertető https://hungaricana.hu [2018.12.27.]
122 https://adtplus.arcanum.hu/hu/ [2018.12.27.]
123 *Ismertető* .https: https://www.arcanum.hu/hu/adt/ [2018.12.27.]

A digitalizálás és a feldolgozás a dokumentumok döntő többségében az ARCANUM finanszírozásában valósul meg. A szövegállományban történő keresés, a találati környezet megjelenítése, valamint a tartalomjegyzékének böngészése ingyenes, a dokumentumok megjelenítéséhez azonban előfizetés szükséges.

Az oldalon publikált anyagok mennyisége mintegy 14 millió OCR-ezett oldal, amelyek döntően folyóiratok, könyvsorozatok.

Az adatbázist azoknak ajánlják, „akik múltunk kutatásával foglalkoznak akár a szaktudományos lapokban, akár a mindennapi életet tükröző napilapokban."

Bibliotheca Corviniana Digitalis[124]

A Bibliotheca Corviniana Digitalis program célja az, hogy digitális eszközökkel virtuálisan visszaállítsa Mátyás király egykori könyvtárát, a Bibliotheca Corvinianát, vagy korabeli nevén Bibliotheca Augustát. A virtuális rekonstrukció mellett célul tűzte ki a könyvtár tudományos feldolgozását, az eredmények internetes publikálását és a könyvtár népszerűsítését. A Bibliotheca Corviniana Digitalis program összefoglaló neve mindazoknak a részprojekteknek, amelyek Mátyás király könyvtárának rekonstrukciójára vagy annak feldolgozására irányulnak.

Magyar Nemzeti Digitális Archívum (MaNDa)[125]

„Az intézmény közfeladata a magyar kulturális örökség részét képező értékek digitális rögzítése, megőrzése és hozzáférhetővé tétele, valamint a magyar és egyetemes filmkultúra tárgyi, írásos és egyéb dokumentumainak gyűjtése, feldolgozása, megőrzése és digitalizálása"[126] volt. 2013-tól a MaNDA, majd 2017-től a Forum Hungaricum Közhasznú Nonprofit Kft. irányította és koordinálta a kulturális közfoglalkoztatottak bevonásával végzett intézményi digitalizálási feladatokat. A döntően könyvtárakban, múzeumokban végzett digitalizálási és metaadatolási munkákhoz a MaNDA eszközöket és tárhelyet biztosított. Az így létrehozott archívum 507 462 rekordot és 8 447 300 metaadatot tartalmaz. Ez az archívum jelenleg a Forum Hungaricum felületén keresztül érhető el.

A MaNDA 2016. december 31-ei megszűntéig gyakorolta a nemzeti filmvagyonra vonatkozó vagyonkezelői jogokat is, majd ezt a feladatot a Magyar Nemzeti Filmalap vette át.

Nemzeti Audiovizuális Archívum – NAVA[127]

A NAVA a magyar nemzeti műsorszolgáltatói kötelespéldány-archívum, amely jellegénél fogva audiovizuális tartalmakat gyűjt. Gyűjtőkörébe az M1, M2, M3, M4,

---

124 http://corvina.oszk.hu/ [2018.12.27.]

125 http://mandarchiv.hu/ [2018.12.27.]

126 *MaNDA ismertető*. http://mandarchiv.hu/tart/index/214/Rolunk [2018.12.27.]

127 https://nava.hu/ [2018.12.27.]

M5, Duna, RTL Klub, TV2, ATV, HírTV, EchoTV, Kossuth, Petőfi, Bartók Rádió magyar gyártású, illetve magyar vonatkozású (hungaricum) műsorai tartoznak.

Az archívum 2006. január 1-én kezdte meg működését, azóta rögzíti és dolgozza fel az említett csatornák magyar gyártású, illetve magyar vonatkozású műsorait. Külön gyűjteményt képez az a 100 magyar film, amelyben a 2. világháború utáni magyar filmgyártás legjelentősebb alkotásai találhatók, a Körhintától kezdve az Oscar-díjas Mephisto-ig bezárólag. Szintén érdekes külön gyűjtemény az 1988 és 2005 közötti híradók gyűjteménye.

A NAVA archívumának adatbázisa szabadon kereshető, a benne található műsorokból egy rövid részlet a honlapon megtekinthető, teljes terjedelmükben pedig az úgynevezett NAVA-pontokon (amelyek a könyvtárakban, iskolákban elérhető terminálokat jelent) nézhetők meg a műsorok.

A NAVA kiemelt programja az 5 000 fő alatti települési könyvtárakkal együttműködve megvalósuló KönyvtárMozi projekt. A 2015 szeptemberében indult szolgáltatás célja minél szélesebb közönséghez eljuttatni a Magyar Nemzeti Audiovizuális tartalmakat.

MATARKA (Magyar Folyóiratok Tartalomjegyzékeinek Kereshető Adatbázisa)[128]

A 2002 óta működő MATARKA nevének megfelelően magyar kiadású szakfolyóiratok tartalomjegyzékeit dolgozza fel. Ezt a bárki számára térítésmentesen elérhető országos szolgáltatást a Miskolci Egyetem, Könyvtár, Levéltár, Múzeum alakította ki és működteti. Ennek a folyóiratok tartalomjegyzékeinek kereshetőségét és böngészését lehetővé tevő adatbázisnak az építésében több mint 50 könyvtár, 30 feletti szerkesztőség és 8 magánszemély vesz részt. Alapfunkcióin túl elvezet a feldolgozott folyóiratok honlapjára, hozzáférést ad ugrópontok segítségével a cikkek teljes szövegéhez, ha azok szabadon elérhetők az interneten, ha nem, akkor közvetítésével a cikkek másolata megrendelhető az Országos Széchényi Könyvtártól. Az adatbázisban nemcsak a cikkek szerzőinek nevére és a címek szavaira kereshetünk rá, hanem hozzáférhetünk maguknak a folyóiratoknak az adataihoz is.

A MATARKA évente másfél milliónyi használatot regisztrál, a feldolgozott cikkek száma több mint 2,5 millió, a folyóiratok száma 1 800 felett van, a cikkek 30%-nak a teljes szövegéhez hozzá lehet férni.

[128] https://www.matarka.hu/ [2018.12.27.]

5.3.6. Tartalomfejlesztés, digitalizálás a könyvtárakban

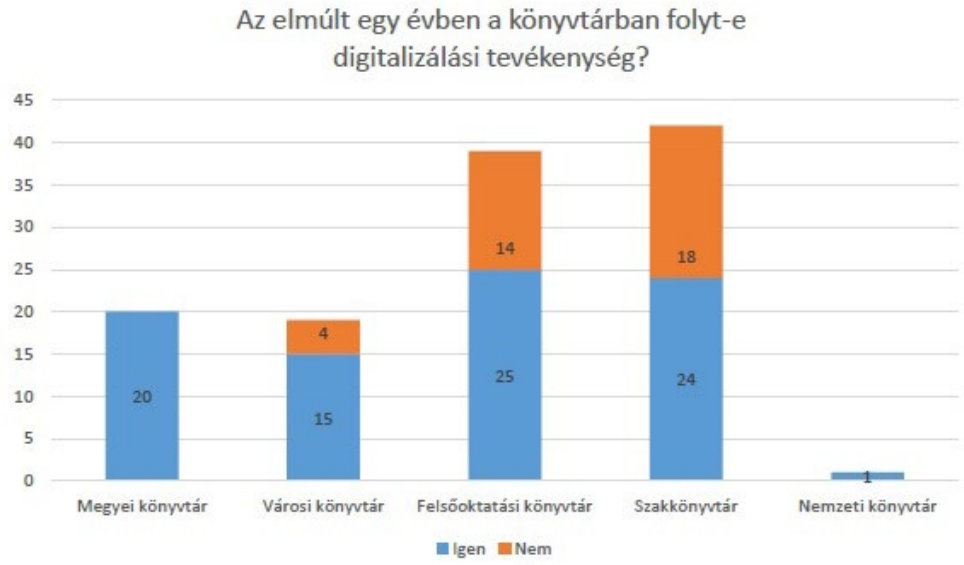
Ez az a terület, amelyről az elmúlt évtizedekben kevés felmérés készült, bár a könyvtárak feladata az éves szintű adatszolgáltatás a digitalizált állományról, ennek ellenére a valós állományról nagyon kevés releváns információ áll rendelkezésre.

Digitalizált állományok a könyvtárakban, az EMMI Közgyűjteményi Főosztályának felmérése a könyvtári digitalizálásról[129]

Az EMMI megbízásából a Könyvtári Intézet Kutatási és Szervezetfejlesztési Osztálya 2017 júliusában készített egy reprezentatív felmérést a könyvtári digitalizálás helyzetéről, amelyben részletesen elemzi a könyvtárak által szolgáltatott adatokat. A felmérésben 121 könyvtár vett részt a városi könyvtáraktól az OSZK-ig bezárólag.

Digitalizálási tevékenység a könyvtárakban

Az első kérdés, ami releváns témánk szempontjából, hogy milyen arányban végeznek digitalizálást a különböző könyvtártípusokban.



18. ábra Az elmúlt egy évben a könyvtárban folyt-e digitalizálási tevékenység?[130]

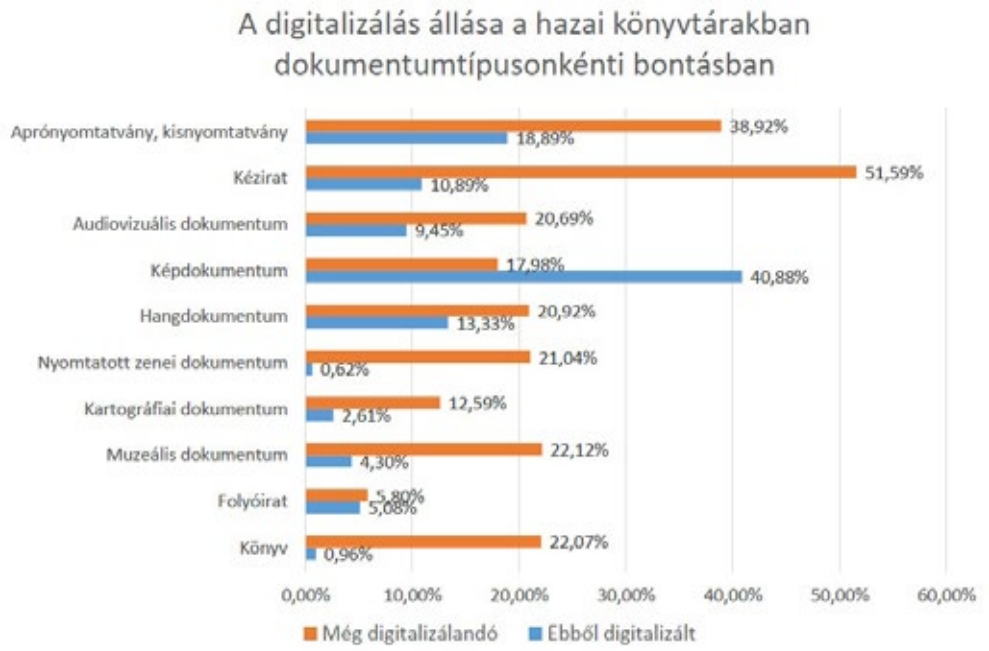
[129] Tóth Máté: *Könyvtári Digitalizálás Magyarországon.* http://ki.oszk.hu/sites/ki.oszk.hu/files/Toth_Mate_K2_DigitalizalasOSZK_20170926.pdf [2018.12.27.]

[130] Tóth Máté: *Könyvtári Digitalizálás Magyarországon*

A felmérésből kiderült, hogy a könyvtárak 70%-a az elmúlt egy évben digitalizált valamilyen állományt. A diagramon látható, hogy a megyei könyvtárak mindegyikében, a városi könyvtárak kétharmadában folyt digitalizálás. A felsőoktatási és szakkönyvtárban ez az arány sokkal szerényebb.

Digitalizálási helyzetkép dokumentumtípusonként

A következő kérdéskör az, hogy a könyvtárak mit digitalizáltak és mit terveznek digitalizálni.



19. ábra A digitalizálás állása a hazai könyvtárakban dokumentumtípusonkénti bontásban[131]

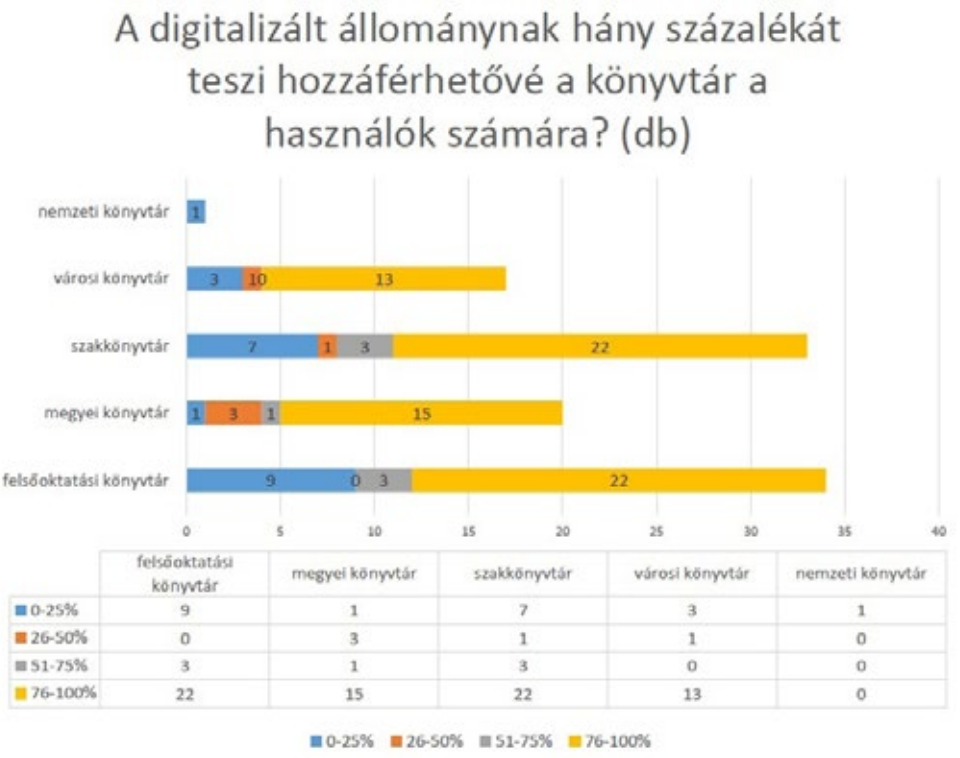
Ennél az adatnál a felmérés készítői felhívják a figyelmet arra, hogy itt kevésbé megbízható adatokat kaptak a könyvtáraktól. Volt, aki oldalszámot, volt, aki dokumentumszámot adott meg. Az ábra alapján megállapítható, hogy az intézmények többségében az aprónyomtatványok és a képi dokumentumok digitalizálása dominál. A felmérésből az is kiderül, hogy a legtöbb digitalizált oldal a könyvekből származik, viszont a digitalizálásra váró állomány zömét is a könyvek

131 Tóth Máté: *Könyvtári Digitalizálás Magyarországon*

jelentik. A felmért könyvtárakban összesen 77 millió 926 ezer könyvoldal került digitalizálásra, a hátralévő 904 millió 707 ezer oldal digitalizálása az elkövetkező évek feladata. A digitalizálandó állomány 99,35%-át a könyvek digitalizálása teszi ki, és ennek az állománynak a 65%-a a nemzeti könyvtárban található.

Digitalizált állomány hozzáférhetősége

A következő lényeges kérdés a felmérés szempontjából, hogy milyen arányban teszik közzé a könyvtárak az általuk digitalizált tartalmakat.



	felsőoktatási könyvtár	megyei könyvtár	szakkönyvtár	városi könyvtár	nemzeti könyvtár
0-25%	9	1	7	3	1
26-50%	0	3	1	1	0
51-75%	3	1	3	0	0
76-100%	22	15	22	13	0

20. ábra a digitalizált állománynak hány százalékát teszi hozzáférhetővé a könyvtár a használók számára?[132]

Láthatóan elég vegyes a kép a közzététel szempontjából is, bár többnyire 76% feletti értéket adnak meg a könyvtárak, a megyei könyvtáraknál és főleg az OSZK-nál ez az arány jóval szerényebb. Mivel a dokumentumszám szempontjából ezek a legnagyobb gyűjtemények, az átlag valószínűleg lényegesen 76% alatti.

[132] Tóth Máté: *Könyvtári Digitalizálás Magyarországon)*

Tovább árnyalja a kérdést, hogy csak a könyvtárak egy része, kb. 60%-a dolgozza fel katalógusában a digitalizált dokumentumokat. A legrosszabb a helyzet a városi és a szakkönyvtárakban, ahol 53% és 45% ez az arány. Láthatóan itt is nagyon bizonytalan az adatszolgáltatás.

Digitalizált tartalmak közzétételi helyei

A következő kérdéskör az, hogy milyen elektronikus felületeket használ az adott könyvtár az általa digitalizált dokumentumok közzétételére.



21. ábra A digitalizált dokumentumok közzétételi helyei[133]

A kérdőív által felmért könyvtárak főként az intézményen belül, valamint a saját honlapjukon keresztül teszik közzé a digitalizált dokumentumaikat. Kiemelkedik még a Hungaricana felületén való közzététel. Az egyéb megoldások csoporton belül az Elektronikus Periodikai Archívumot emelik ki a felmérés készítői.

Az összegzésben a felmérés megállapítja, hogy a könyvtárak jellemzően nem törekednek arra, hogy közös aggregációs szolgáltatások felületein tegyék közzé a tartalmaikat (Hungaricana, Europeana), ezzel szemben kiemelkedően magas az intézményen belül és a saját honlapokon való közzététel. Ennek viszont az az eredménye, hogy a digitalizált tartalmak jelentős része nagyon nehezen vagy egyáltalán nem visszakereshető.

[133] Tóth Máté: *Könyvtári Digitalizálás Magyarországon*

A megyei könyvtárak digitalizálási statisztikái és a dokumentumok elérhetősége

A Könyvtári Intézet által végzett felmérésben több helyen is erőteljesen hangoztatott bizonytalan adatszolgáltatás miatt a legnagyobb pontatlanság a digitalizált dokumentumok közzétételében adódott. Ezért megpróbáltam a digitalizált dokumentumok számát objektív módon, az intézmények honlapján, illetve digitális archívumaikban beazonosítani, majd az elérhető dokumentumok számát és az éves statisztikai jelentésben szereplő digitalizálási adatokat egy táblázatban összehasonlítani.

A megyei könyvtárak által digitalizált dokumentumok száma a statisztikai jelentésben, illetve a nyilvánosan elérhető dokumentumok száma

Könyvtár neve/ település	**Dokumentumok száma 2016**	**Honlapon elérhető dok. száma 2017.**	**Dokumentumok típusa**	**Repozitórium-kezelő szoftver**
Katona József Kecskemét	23812	3000	szöveg, hang, kép	OLIB 7 Web View
Csorba Győző Pécs	84701	8.750	szöveg, hang, kép	egyedi portál
Békés Megyei Könyvtár	18216	3000	szöveg, hang, kép	egyedi portál
II. Rákóczi Ferenc Miskolc	27950	32653	szöveg, hang, kép	egyedi portál
Somogyi Károly Szeged	99577	41855	szöveg, kép	Jadox
Vörösmarty Mihály, Székesfehérvár	10591	2653	szöveg, kép	Textlib
Dr. Kovács Pál Győr	n.a* 39603	39603	szöveg, kép	Jadox
Méliusz Juhász Péter, Debrecen	58709	81216	szöveg, kép	Jadox
Bródy Sándor Eger	45803	kb.30000	szöveg, hang, kép	Corvina katalógus
Verseghy Ferenc Szolnok	330507 ** 130507	kb. 9200	szöveg, kép	egyedi portál

Könyvtár neve/ település	Dokumentumok száma 2016	Honlapon elérhető dok. száma 2017	Dokumentumok típusa	Repozitórium-kezelő szoftver
József Attila Tatabánya	26274	Nem működik	szöveg, kép	
Balassi Bálint Salgótarján	n.a * 2300	2300	szöveg, kép	adatbázis
Takáts Gyula Kaposvár	5281	Kb.1300	kép	Phoca Gallery
Móricz Zsigmond Nyíregyháza	19600	52201	szöveg, hang, kép, videó	Jadox
Illyés Gyula Szekszárd	22260	kb. 5000	szöveg, hang, kép	adatbázis
Berzsenyi Dániel Szombathely	93215	500	szöveg, kép	adatbázis
Eötvös Károly Veszprém	10007	3273	szöveg, kép	egyedi portál
Deák Ferenc Zalaegerszeg	5	150	szöveg, kép	egyedi portál
Hamvas Béla Szentendre	22091	7697	szöveg, kép	Pest Megyei H. Hungaricana
Összesen:	**718406**	**324 351**		
Szabó Ervin könyvtár	133105	4.000	szöveg, kép	Hungaricana
Országos Széchényi Könyvtár	1.417140 ***	kb. 50000	szöveg, hang, kép	MEK, EPA, DKA Corviniana

* Az éves statisztikai jelentésben nem szerepel adat, de a honlapon megtalálható, ezért a honlapon található dokumentum számmal lett figyelembe véve.

**Valószínűleg rendezvényképekkel együtt megadott adat.

***Valószínűleg az adat „felvétel" számot jelent (oldalszámnak kevés), mert a honlapokon fellelhető dokumentum száma nagyságrendileg kevesebb.

A JaDox repozitórium-kezelő szoftvert használó könyvtárak esetében ez a mérés körülbelül 95% pontosságú (mivel a rendszer szolgáltat ilyen jellegű adatot). Más dokumentumkezelő szoftverek esetében ez az összegzés sokkal szerényebb

pontosságú (kb. 60-70%-os). Ahol jelentős eltérést tapasztaltam, ott megpróbáltam a szakterülettel foglalkozó kollégától pontosabb adatot kapni, általában az volt a válasz, hogy „ha ennyit találtam, valószínűleg ennyi van kitéve". Két esetben tudtak olyan felületet mutatni, ahol szintén digitalizált dokumentumokat tettek közzé, de ezek nehezen voltak beazonosíthatóan az adott könyvtárhoz köthetők.

A táblázat adataiból látható, hogy a megyei könyvtárak által digitalizált állomány mintegy 45%-a érhető el az intézményi honlapokon. Sok könyvtár esetében további állomány érhető el a Hungaricana adatbázisában, de erre vonatkozó utalás nincs az oldalon. Sajnos a digitalizálási statisztika arról nem ad információt, hogy a szöveges állományban milyen arányban van a könyv, folyóirat és kisnyomtatvány, így elég félrevezető dolog lenne összehasonlítani a könyvtárak digitalizált állományát (célszerű lenne oldalszámot is megadni). Láthatóan mégis a legfőbb probléma nem a digitalizált anyagok száma, hanem az, hogy az anyagok nem hozzáférhetőek.



22. ábra Megyei könyvtárak által digitalizált dokumentumok nyilvános hozzáférési mutatói 2017

Megjegyzés: A Könyvtári Intézet felméréséből kiderült, hogy az intézmények egy része belső tárhelyre tölti fel a digitalizált dokumentumokat, így azok nem szerepelnek a felmérésben. Viszont ezek a dokumentumok a vizsgálat szempontjából nem is relevánsak.

Felhasználói tapasztalatok az archívumok használata során

Általános tapasztalat az, hogy nincs egységes repozitórium-kezelő szoftver a megyei könyvtárak birtokában. A könyvtárak egyharmada egyáltalán nem használ repozitórium-kezelő szoftvert, csak valamilyen katalógusjellegű programot. Ezekben a programokban semmilyen keresési lehetőség nincs. További probléma az aprónyomtatványok elnevezés, ez alatt a címszó alatt a könyvtárak egy olyan vegyes gyűjteményt töltenek fel a honlapjukra, amelyben a felhasználónak semmi esélye nincs bármit is keresni, illetve megtalálni. Általános probléma az is, hogy nincs böngészési lehetőség, így a felhasználónak kevés esélye van a dokumentum megtalálására, hacsak nem emlékszik pontosan az adott cikk vagy aprónyomtatvány címére, mert a könyvtáros rendszerben használt tárgyszó nem biztos, hogy azonos az általa próbált tárgyszóval. A könyvtári repozitóriumok nem kapcsolódnak szervesen a tanulási folyamathoz, általában a könyvtárosok által kidolgozott építési szempontokon alapszanak. Hiányoznak az oktatás szempontjából elengedhetetlen kereső-kifejezések. A könyvtári tartalmak között minimálisak a már eleve digitális tartalmak, vagy a HTML-alapú interaktív, beágyazott tartalmakat is tartalmazó dokumentumok.

Javaslatok az könyvtári archívumok működtetésének korszerűsítésére

Az eddigi mechanizmust újra kell gondolni a gyűjtemények szervezése szempontjából. Ezek a gyűjtemények valójában belső használatra készült repozitóriumok. Úgy lettek kialakítva, hogy a könyvtáros tudjon benne keresni, ezért létrehozásukkor nem vették figyelembe a felhasználó szempontjait. Véleményem szerint csak a teljes szöveges feltárásnak van jövője, az olvasó nem fogja megtanulni a könyvtárosok által használt keresési, tárgyszavazási mechanizmusokat. A fejlesztés irányának ezért a teljes szöveges feltárás mellett a találatok szűkítésére, a szűrési lehetőségek beépítésére kell koncentrálnia. Pozitív előrelépés az egységes szolgáltatás irányába a Hungaricana, amelynek a keresési mechanizmusa lényegesen olvasóbarátabb, mint a könyvtárak által használt kereső mechanizmusok. Fontos lenne az Europeana irányába történő adatszolgáltatás is, amely bekapcsolná a hazai könyvtári gyűjteményeket a nemzetközi körforgásba.

5.3.7. Helyzetelemzés és jövőkép

Az előző fejezetben bemutatott elemzések jól mutatják, hogy milyen kihívásokkal kell szembenéznie a könyvtári tartalomszolgáltatásnak. Ahhoz, hogy egy jövőképet fel tudjunk vázolni, el kell végeznünk egy SWOT-analízist.

Könyvtári digitális gyűjtemények SWOT-analízise

Erősségek	Gyengeségek
• Nagyszámú magyar nyelvű adatbázis megléte • Jelentős digitális repozitóriumok a könyvtárakban • Az információszolgáltatás terén szerzett hírnév • Folyamatos digitalizálás a könyvtárakban • Országos lefedettségű intézményhálózat • A könyvtárak a tudásátadás széles eszköztárát használják, részt vesznek a köznevelés, felsőoktatás és az egész életen át tartó tanulás, a felnőttképzés szolgálatában • Növekvő távhasználat • Nagy tudású humán erőforrás • Elkészültek a digitalizálási stratégiák	• Alacsony a repozitóriumok ismertsége • Sok könyvtár nem rendelkezik repozitórium-kezelő szoftverrel • Nincs egységes keresőrendszer • Nincs közgyűjteményi tartalomra épülő tananyag • Kevés a digitalizáló szakember • Nincs digitális archivátor képzés • A legfontosabb bevételi forrás továbbra is a költségvetési támogatás • A korszerű feldolgozást segítő technikai eszközök hiányoznak vagy elavultak • Kisméretű a felvevőpiac
Lehetőségek	**Veszélyek**
• Nagy a helyismereti dokumentumok utáni érdeklődés • Digitalizálási pályázatok • PR-eszközök használata az archívumok népszerűsítésére • E-tananyag fejlesztés • Aktív szerepvállalás a helyi közösségek kulturális életében • Határ menti együttműködések a határon túli magyarság tárgyi-szellemi örökségének digitalizálására • Mobil alkalmazások (appok) kihasználása • Szoros együttműködés kialakítása könyvtárak, levéltárak, múzeumok között • A gyűjteményi lyukak csökkenthetők az együttműködésre építő digitalizálással • Tartalom aggregátorokon keresztül történő fogyasztás	• Verseny az információszolgáltatásért • Alternatív repozitóriumok létrejötte • Előtérbe kerül a nemzetközi tudástárak használata • A kulturális közmunka program megszűnése • A szerzői jogi szabályozás hiányosságai • Nincs biztosítva a szakember-ellátottság és a szakemberek képzése, továbbképzése • A korszerű felfogású szakemberek hiánya veszélyezteti a hozzáférést, ellehetetleníti a helyi működést • Az új fejlesztések a fenntartás feltételeinek hiánya miatt veszendőbe mehetnek

A SWOT-analízis jól mutatja, hogy a könyvtári tartalomszolgáltatás elsősorban a lehetőségek terén áll jól, viszont az új stratégiák megvalósításának sikerességétől függ, hogy mennyire tud ezekkel élni a könyvtárszakma.

A könyvtári tartalomszolgáltatás jövője – strukturált interjú[134]

Az elemzett kérdések

Milyennek látja a gyűjteményük jelenlegi helyzetét?

Az archívumok mennyire koncentrálnak a felhasználók, mennyire az adatgazda (archivátor) szempontjaira?

Kit szeretnének kiszolgálni, a kutatókat vagy a lakosságot?

Ingyenes – fizetős tartalom aránya: milyen irányba fejlesztenek?

Mire terjed ki az együttműködés a legnagyobb közgyűjteményi szolgáltatók között (Hungaricana – MEK – Google Books)?

Mennyire számítanak a közösségi támogatásra, mennyire gyakorlat a tartalmak leírásában a közösségi együttműködés (*crowdsourcing*)?

Hogyan hasznosítható a gyűjtemény az oktatásban, terveznek-e valamilyen appot a használat népszerűsítésére?

Mennyire kereshető az adatbázisuk a Google-n és a Google Tudóson, fejlesztenek-e ebbe az irányba?

Hogyan népszerűsítik gyűjteményüket, mennyire és hogyan hasznosítják a közösségi oldalakat gyűjteményük népszerűsítésére?

Milyen irányban fejlesztik tovább az archívumokat?

Van-e értelme a könyvtáraknak saját digitális archívumot építeni?

Ki koordinálja a digitalizálást (országos stratégia, ágazati stratégia, intézményi együttműködés vagy a piac megoldja)?

Mi a véleménye a Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégiáról?

Lesz-e egy egységes közgyűjteményi kereső rendszer (NAP – Nemzeti Adattár Projekt), amely összekapcsolja a különböző tartalmakat? (Ha lesz, milyen feltételekkel csatlakoznának hozzá?

Digitalizálási helyzetkép – OSZK

Moldován István a következőképpen foglalta össze a MEK helyzetét: „Az OSZK-ban az E-Könyvtári Szolgáltatások Osztálya 1999-ben a Magyar Elektronikus Könyvtár (MEK) üzemeltetésére jött létre, pár évvel később 2003-ban kezdtük el az EPA adatbázisunk építését. 2007-ben indítottuk el a Digitális Képarchívumot,

[134] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

a DKA kizárólag a MEK Egyesület támogatásával készült. Ez a három rendszer, amelynek a szerverei is a kezelésünkben vannak. Tartalmilag mi vagyunk a felelősek az OSZK Digitális Könyvtáráért (DK) is, ebben gyűjtjük a kiadóktól az e-könyveket, és ebbe kerülnek az OSZK által digitalizált könyvek is. Jelenleg több mint 1500 könyv található a DK-ban. A négy gyűjteményünk mellett rendelkezünk egy Képkönyvtárral is, amelybe a 48 partnerkönyvtár digitalizált képein, dokumentumain túl az OSZK digitalizált képeit, dokumentumait is elhelyeztük. Tehát a DK-ban a könyvek, a Képkönyvtárban pedig a térképek, képeslapok találhatóak meg. A 2008-ban indult Képkönyvtár technológiai rendszere elavult, ezért új környezetbe (Dspace) költöztettük át. Több ezer anyagot tartalmaz, de egyelőre nincs kiforrott kezelő felülete, ezért az OSZK honlapján még nem elérhető. Vannak olyan digitalizált hírlapjaink is, amelyeket nem tehetünk nyilvánossá, mivel jogvédettek, ezeket a jövőben szeretnénk legalább helyben az olvasóknak elérhetővé tenni."[135]

Állomány és használat

„Pontos adataink a három kezelésünkben lévő adatbázisról vannak. Az állományról és a látogatottsági adatokról napi aktualizálású, nyilvános statisztikát vezetünk. A MEK jelenleg 17224 dokumentumot tartalmaz (egynek az egy metaadattal leírt dokumentum számít). A használatra vonatkozó adatoknál a webszerver naplófájlokat gyűjt, ezeket ingyenes szoftverekkel elemezzük. Egyedi látogatószámról nincs adatunk, a látogatási számainkról viszont elmondhatjuk, hogy már elérik a napi 30-40 ezret, és van néhány tükörszerverünk is, ahol több ezres a látogatottság.

Mivel az EPA folyóiratokat dolgoz fel, nehezebb a látogatottságot számokban meghatározni. Egyrészt megtalálható benne 3183 periodika leírás, 842 archivált kiadvány, ez 76745 folyóirat szám (ezeket számonként archiváljuk), de ha a cikkek számát nézzük, akkor az már 550 ezer. A látogatók száma is elérte a napi 10 ezret. A DKA gyűjteményünknél a képfeldolgozásban elértük a 81 ezret. Ez a legkevésbé forgalmas adatbázisunk, de itt is megfordul már napi 3500 látogató. Az OSZK DK-nál (amely nem nyilvános) havi 4-5000 látogatással számolhatunk. A digitális archívumaink népszerűségét az is mutatja, hogy az OSZK-ban a személyes olvasói látogatás 1 hónapban 3-4000 fő (ha ezt elosztjuk munkanapokra, akkor kiderül, hogy ez maximum napi 2-300 főt jelent), ami több nagyságrenddel kevesebb, mint az online szolgáltatásokban mért adat."[136]

---

[135] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

[136] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

Ingyenes, fizetős tartalom aránya

„Az osztályunk azt javasolta, hogy azokat a digitalizált sajtóanyagokat, amelyek jogvédettek, legalább itt, házon belül tegyük hozzáférhetővé. Ezt a javaslatot azonban az intézményen belül nem támogatják. Sokan még azt sem, hogy a régi, nem jogvédett anyagokat az EPA-ban nyilvánossá tegyük, mondván, hogy az OSZK-nak van egy elég erőteljes bevételi kötelezettsége. Az OSZK digitalizációs terve alapvetően a fizetős megrendelések felé orientálódik. A fő terv az, hogy azt digitalizáljuk, amit megrendelnek és kifizetnek. Mi azért küzdünk, hogy ezután ez az anyag legalább a belső nyilvántartásunkban szerepeljen, hogy ne kelljen újra digitalizálni. A fenntartó EMMI részéről is egyre erőteljesebbek az OSZK-val szemben az analóg dokumentumok digitalizálásával és a digitális térben való közzétételével kapcsolatos elvárások, de ehhez nem mindig társultak források. Ez a feladat két könyvtári projektben, az Eldoradoban és az Országos Könyvtári Platformban (OKP) is szerepel. Az OKP-n belül erre a feladatra 500 millió forintot terveztek, viszont ennek egy részét nem a nagy tömegű digitalizálásra, hanem a digitalizációs központ építésére költik. 2014-ben életbe lépett egy jogszabály, amely szerint minden könyvtár által digitalizált dokumentumot kötelesek az OSZK-hoz eljuttatni. Néhány könyvtár eleget is tett ennek, de az anyagok tárolását nem tudtuk megoldani, mert nem volt rá fogadórendszer. Ezt célozta volna meg az Eldorado program is, de az sem volt képes ezt teljesíteni. Most az OKP-val szemben is ez az elvárás. Én a projektbe javasoltam egy koncepciót (ez korábban már szerepelt a régi, Nemzeti Digitális Adattár programban), ami arra irányult, hogy mivel nem tudjuk, ezért ne is akarjuk összegyűjteni az országban az összes digitalizált dokumentumot, mert az képtelenség. Ezért azt javasoltam, hogy legyen munkamegosztás, amelyben a mi szerepünk az, hogy csupán nyilvántartjuk, hogy hol és mi van digitalizálva. Ezt az aggregátori funkciót egyébként most a közgyűjteményi stratégia is nevesítette. Ehhez azonban egy megfelelő szervezet kellene, amely a könyvtári digitalizálásban országos koordinációs feladatot látna el.

Van olyan könyvtár, ahol már használnak e-könyvtári szoftvert (általában JaDox-ot), tehát első lépésben ezeket lenne a legegyszerűbb integrálni az OSZK rendszeréhez. Egy másik lehetőség, ami még kis lépésben kipróbálható, ami az EPA-ban többé-kevésbé működik is, hogy az EPA nemcsak archívum, hanem egyben adatbázis is. A több mint 3000 rekord egy része úgynevezett távoli, a másik része archív. Az archív, amit mi begyűjtöttünk, lementettünk és garantáljuk, hogy nálunk el tudják érni (ez kb. 830 folyóirat, több mint 70 000 folyóiratszám). Viszont több mint 2000 olyan rekord létezik, amely úgynevezett távoli elérésű. Ezt azt jelenti, hogy a kollegák látnak valahol egy digitalizált dokumentumot, amelyet már valamelyik könyvtárban digitalizáltak, azt katalogizálják, leírják, de

nem gyűjtik be. Előadásokon és a KataListen ezt a szolgáltatásunkat igyekszem népszerűsíteni, de a könyvtárosok mégsem használják (attól függetlenül, hogy mindenki beszél róla).”[137]

Felhasználók vagy szakmai szempontok?

„Úgy gondolom, hogy nálunk a látogatottság számít. Akár a tartalmat, akár a megvalósítást nézzük, a kollégák a minőségre törekednek. Sikerült egy lelkes csapatot összeállítani. Mindenki, aki ezen a területen dolgozik, úgy érzi, fontos, amit csinál, és a munkájának van értelme. De, ahogyan már említettem, a digitalizálási stratégiákban elsősorban a bevételi kényszer érvényesül, általában azt digitalizáljuk, amire megrendelés van, kevésbé érvényesülnek a szakmai szempontok.”[138]

Tartalomszolgáltatás az oktatáshoz

„A gondolat eljutott az OSZK-hoz, hiszen a pályázatokban szerepel, hogy kapcsolódjunk az oktatáshoz. Kaptunk középiskolai témákat, amelyekhez a MEK-ben anyagokat válogattunk. Próbáltuk az iskolák felé propagálni az anyagainkat, de ebben egyelőre eredményeket nem tudunk felmutatni. Sajnálom, mert ez egy nagyon izgalmasan téma. Ezzel egyébként Dublinban egy konferencián találkoztam. De a digitális anyagok újrafelhasználására se kapacitásunk, se erőforrásunk nincs, és sajnos azt hiszem, hogy az OSZK-nak sincs. A mi kis csapatunk a mennyiségi gyarapításra állt rá: könyveket gyűjtünk, elemezzük és az interneten megjelenítjük.”[139]

Népszerűsítési lehetőségek

„PR-ral saját erőből foglalkozunk, amennyire tudunk, újdonságainkról évtizedek óta küldünk hírleveleket. A MEK önálló Facebook-oldallal rendelkezik, azon napi szinten próbáljuk ellátni friss hírekkel az érdeklődőket. Most már vannak más csatornáink is, ahová nemcsak híreket teszünk fel, hanem a gyarapodási listáinkat is. Az OSZK-nak van egy úgynevezett webkoordinációs osztálya, ők felvettek egy kollegát, aki a közösségi hálón (Twitter, Youtube, Tumblr) népszerűsíti gyűjteményünket. Egyre jobb az együttműködésünk, ha van valami hír, nemcsak

[137] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

[138] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

[139] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

mi tesszük ki, hanem ezt tovább is adjuk a kollegáknak, ezáltal legutóbb az EPA-ban egy cikkel elértük az 500 ezres látogatottságot. Próbáltunk más akciót is, ami nem annyira sikerült, a MEK QR-kódját próbáltuk a BKV járatain jó helyekre kitenni, sajnos eddig nem túl nagy sikerrel. Számunkra szerintem az a legfontosabb, hogy a Google keresőrendszer a mi anyagainkra minél több releváns találatot adjon ki. Magáról a keresőrendszerről az a véleményem, hogy nagyon jó referenciái vannak, a pénzük és a szakértelmük is megvan ahhoz, hogy a világ legnagyobb keresőrendszerei legyenek. Azt tudjuk, ahhoz, hogy a találatok közt szerepeljünk, fontosak a metaadatok, ezért html-ben ott vannak a Dublin Core formátumú metaadataink, de igazi Google optimalizálás még nem történt. Azt tapasztaljuk, hogy ha az EPA-ba vagy a MEK-be felteszünk valamit, azt a Google órákon belül indexeli. Ami még segít abban, hogy a Google-ban ránk találjanak, az, hogy egy statikus fájlrendszerben kint van az egész gyűjtemény, méghozzá azért, hogy a Google indexelője minél részletesebben át tudja vizsgálni, és több találatot adjon a gyűjteményünkre. A Google Tudóst kevésbé ismerem, és használata felé nem sok mindent tettünk."[140]

Jövőkép

„2016 novemberében közel 10 milliárd forintból elindult egy nagy informatikai projekt, ami az OSZK infrastruktúrájának a megújítását célozza meg. Jelenleg az OSZK informatikai rendszere tagolt, egy több mint 16 éves integrált könyvtári rendszerrel rendelkezünk, amely a digitális dokumentumokat kevésbé tudja kezelni. Van több digitális szolgáltatásunk, tematikus honlapunk, van egy belső saját fejlesztésű digitális raktárnyilvántartó keretrendszerünk, ezek mind különböző időkben, különböző forrásból megvalósult fejlesztések, amelyek többé-kevésbé integrálódtak a többi rendszerhez. Hátránya, hogy nehéz benne a keresés (még a könyvtárosnak is). Az OKP új integrált rendszerében az a cél, hogy a digitális szolgáltatások is integrálódjanak, egységesen jelenjenek meg, és közösen lehessen látni az OSZK és más egyéb könyvtárak analóg és digitális állományát. A koncepcióról több kolléga véleménye az, hogy ez egy egyszeri nagy projekt, nagyon összetett feladatokkal, rövid határidőkkel. Az eddigi digitális szolgáltatásaink kis lépésben, de évről évre viszonylag stabilan fejlődnek. Ha ez a projekt ilyen rövid határidő alatt megvalósulna, az jó lenne, de tartok tőle, hogy ami eddig működött kis lépésekben, az nem biztos, hogy nagyban is működik majd. Lehet, hogy hasznosabb lenne, ha folyamatosan kapnánk a támogatást a fejlesztésre, bár arra is kaptunk ígéretet, hogy a működtetésre is lesz forrás. A szervezetről az a tapasztala-

[140] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

tom, hogy azok a működőképesek, amelyek a szakmában alulról építkeznek, mert kellenek hozzá a jó szakemberek, ez által lesznek hosszútávon működőképesek. Az Arcanum modellje más, de az is nagyon sikeres, érdemes azt a működési formát is elemezni. Hasonlóan jónak tartom a MATARKA működési struktúráját, és természetesen azt is érdemes megvizsgálni, amit eddig a MEK-ben csináltunk."[141]

Digitalizálási Helyzetkép – Arcanum Kft.

Állomány és használat

Biszak Sándor szerint „Az Arcanum Adatbázis Kft. két nagy adatbázist üzemeltet. Az egyik a Hungaricana, amelyben két nagy adatcsoport található. Az egyikben pdf formátumban tároljuk a megyei újságokat, múzeumi évkönyveket, levéltári dokumentumokat (itt átléptük a 10,5 millió oldalt), a másikban pedig a képek és hozzájuk tartozó metaadatok vannak, ezek száma kb. ötmillió.

A másik adatbázis az Arcanum Digitális Tudománytár (ADT). Az ADT-nél is átléptük a 14 millió oldalt, ott elsősorban folyóiratokat, napilapokat, hetilapokat, tudományos lapokat, hivatalos lapokat, könyvsorozatokat digitalizáltunk. A Hungaricana-n és az ADT-n összesen körülbelül 20 millió folyóiratoldal van, ezzel ez az egyik legnagyobb gyűjtemény Magyarországon. A használatról: nagyon nehéz a számokat összehasonlítani, mivel mindenki mér valamit, mond valamit, de hogy most az oldalletöltést vagy pdf letöltést jelent, nem lehet tudni.

A Hungaricana havonta 70 és 100 ezer közötti látogatót vonz, a legnagyobb látogatottságot 2016 júliusában érte el a rendszer havi 196.735 látogatóval. Az ADT-vel kapcsolatban azt tudom mondani, hogy 25.000 regisztrált felhasználója van, ez hatalmas szám."[142]

Ingyenes vagy fizetős tartalom

„Két módon digitalizálunk. Az egyik, amikor megbíznak bennünket, például a Heves Megyei Könyvtár megbíz bennünket, hogy digitalizáljuk a Heves Megyei Naplót. Ez jellemzően a Hungaricana-ra kerül és ingyenesen hozzáférhető. A másik az, amikor mi magunk digitalizálunk az ADT-re. Ebben az esetben valójában előfizetőket keresünk, ezért megpróbáljuk felmérni, hogy mit digitalizáljunk. A tapasztalataink szerint ezerféle dolgot javasolnak. A mi koncepciónk nem lehet

[141] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

[142] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

más, mint amit az előfizetők akarnak és elvárnak egy fizetős archívumtól. Mi tulajdonképpen a Fémkereskedők lapjától az Autómotoron keresztül mindent digitalizálunk, ami a látókörünkbe kerül. Az engedélyek és a dokumentumhoz jutás határozza meg a digitalizálás sorrendjét. Hiába szeretnénk az Élet és Irodalmat digitalizálni, hogyha a kiadó azt mondja, hogy ő azt nem szeretné, és hiába mondom, hogy az Ifjúsági Magazint szeretnénk digitalizálni, ha nem jutunk hozzá a dokumentumhoz. Érdekes módon a megyei könyvtárak az Élet és Tudományt elrakják, de a Nők Lapját, a Szabad Földet nem. Tehát az ADT-ben olyan irányba tudunk menni, amit a lehetőségek behatárolnak. Ha engedélyköteles, akkor az dönt, hogy van-e engedély, ha nem engedélyköteles, akkor pedig az, hogy meg van-e valahol a dokumentum. Most már nincsen fontos és kevésbé fontos lap, a Magyar Horgászat ugyanolyan fontos, mint a Magyar Sakkélet. Nincsen már nagy dobás, lassan már minden fontos. Ma már annak örülünk, ha egy periodikum 20 évéből megvan 5-6 év, mert látjuk, hogy arra nincs esély, hogy az egész dokumentum meglegyen."[143]

Együttműködés a Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégiában

„Ha az ember ránéz a Nemzeti Adattár Projekt tervezetére, láthatja, hogy abban benne vannak a könyvtárak, a múzeumok és a levéltárak digitalizált dokumentumai. Itt olyan adatbázisokból kellene majd szolgáltatni, amelyeknek egy részét mi üzemeltetjük. Igazán bennünket ezzel kapcsolatban még senki sem keresett meg, viszont valószínű, hogy az NKA-t és az Országgyűlési Könyvtárat meg fogják keresni. Mi természetesen szívesen együttműködünk, de nehezen tudom elképzelni, hogy ez az összefogás üzemeljen. Mi évtizedekig együttműködtünk az OSZK-val, sok esetben ma is egymásra lennénk utalva, de ez most valami miatt nem működik. Például nemrég a Prágai Magyar Hírlapot digitalizáltuk, a felvidéki anyagból hiányzott körülbelül 1500-2000 oldal, ezt az OSZK-tól próbáltuk megkérni, de nem kaptunk rá engedélyt.

Már a digitalizálásnál is számtalan problémát látok, például a kiindulásnál tisztázni kellene azt a legelemibb kérdést, hogy milyen pdf-eket készítsünk. Én szerencsésebbnek tartottam volna, ha egy olyan rendszert fejlesztünk tovább, amely már működik. Egyébként minden rendszer integrálható, de most ez a projekt úgy akar 2,45-öt ugrani, hogy az elmúlt években még az 1 métert sem sikerült neki. Ráadásul az OSZK-s rendszert még valamilyen módon integrálni kell a Nemzeti Adattár Projekttel. Egy adminisztratív rendszert összehozni egy teljes szöveges text-keresővel nagyon merész vállalkozás. A nemzeti aggregáció vitájában

[143] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

mi egyértelműen az integráció hívei vagyunk, de ha nem tudjuk biztosítani az aggregátornak időben, jó sebességgel az adatokat, ha a felhasználók nem találják meg a hivatkozás mögött a keresett dokumentumot, akkor nagy baj van.

Az nem derült ki számomra, hogy mi is a tényleges elképzelés. Mi 10 éve azon dolgozunk, hogy 200 intézmény archívumát összehozzuk, viszonylag szigorú szabályokkal, úgy, hogy az anyagok 99%-át mi digitalizáltuk, de így is számtalan probléma merült fel. Miért nem nézik meg a meglévő működő példákat? Például az NKA elmúlt 3 éve a közgyűjteményi digitalizálás területén szerintem egy sikertörténet. Én sokkal földhözragadtabbnak gondolom magam az OSZK óriási digitalizálási tervénél, amiben sehol, semmilyen konkrétum nincs. Miért nem lehet azokat a jó gyakorlatokat folytatni, amelyek beváltak és működnek? Szerintem sokkal fontosabb, ha kiírok egy pályázatot, hogy tudom, hogy mit akarok digitalizáltatni és milyen sorrendben. Mindig csak általános fogalmakat írnak le, azt, hogy a múzeumok döntsék el, a levéltárak döntsék el, ehelyett én azt mondom, legyen egy szakmai koncepció és legyenek konkrét feladatok. Például az NKA azt a célt tűzte ki, hogy digitalizáltatja a megyei napilapokat. Ez egy konkrét feladat, nehéz lenne ennél pontosabban megfogalmazni. A központi digitalizálási stratégiának az lenne a feladata, hogy valamilyen rendszer legyen a digitalizálásban. A közzététel és a kereshetőség már egy másik feladat."[144]

Tartalomszolgáltatás az oktatáshoz

„Ez nagyon nehéz kérdés, hiszen mi már a CD-kiadásnál szembesültünk azzal, hogy a viszonyunk az oktatáshoz elég kudarcos. A tanárokhoz és a diákokhoz való eljutás tulajdonképpen a verstárnál sem igazán tudta megmozgatni a tanárokat. – Végigolvastam vagy tíz stratégiát és mindegyiknek az a lényege, hogy támogassuk az oktatást, de egyikben sincs semmi konkrétum. – Mi többször nekifutottunk az iskolai oktatásnak, elmentünk az Oktatáskutatóba, próbálkoztunk közös projektekkel, de nem sok sikerrel. Talán a legjobban sikerült együttműködés az Eszterház Alapítvánnyal volt, akik egy országos történelmi versenyt szerveztek, a feladatok megoldásához az ADT volt megjelölve forrásként, ahol a versenyzők megtalálhatták a választ a kérdésekre. Azt kérték, hogy a részt vevő intézményeknek biztosítsunk hozzáférést az ADT dokumentumtárához, mi ezt meg is adtuk. Mi mindig azt mondjuk, ha valakinek forrásokra van szüksége az oktatásban, mi szívesen együttműködünk. Ha valaki az első világháborúról akar tanulni, akkor mi olyan forrásokat adunk meg neki, ami ehhez kapcsolódik. Nagyon sokan jelzik, hogy nagyon jó tartalmakat találnak nálunk, de a prezentálására nincs ötletünk, és nem tudunk partnereket találni. Az oktatáson általában a közoktatást értjük és

[144] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

azon belül is az általános iskolákat, onnan kevés a visszajelzésünk. Természetesen az egyetemekről már sokkal több köszönő levelet kapunk, hogy archívumunk milyen nagy segítség volt pl. szakdolgozat elkészítéséhez, de sajnos ott is sokan nem tudják használni a Hungaricana-t és az ADT-t sem. Azt sem tudják, hogy az archívumok a megyei könyvtárakban ingyenesen hozzáférhetőek. Nagyon sok lehetőség lenne az ismeretterjesztésre és a ráépülő szolgáltatásokra, de az emberek nem látják és én se látom, hogy azt a hatalmas anyagot, ami a gyűjteményünkben van, mire és hogyan lehet használni az oktatásban. Örömmel vesszük, ha valaki megírja a kutatásait ezen a területen. Szerintem a könyvtáraknak egy közösségi helynek kellene lenniük, ahol tanácsokat adnának az embereknek a helytörténeti archívumok használatára, mert nincsenek tisztában az ott lévő hatalmas ismeretanyaggal. Szerintem egy könyvtárban nem a szkenneléssel kellene foglalkozni, hanem az archívumok bemutatásával, népszerűsítésével."[145]

Gyűjtemények népszerűsítése

„Én azt látom, hogy a gyűjteményeink sokkal nagyobbak és jelentősebbek, mint amekkora hírük van az emberek között. Nagyon nehéz történet az, hogy hogyan lehet ezt népszerűsíteni. Lehet, hogy egy kicsit mi is amatőrök vagyunk ebben, mert amikor mindenki a multimédiát erőlteti, mi kiírjuk, hogy nem foglalkozunk vele. Ez nem biztos, hogy egy pozitív üzenet, de lehet ez a mi erőnk, hogy mániákusan ahhoz ragaszkodunk, amihez értünk. A PR-hez már nincs erőnk és lehet, hogy tudásunk sincs, de mindenhova elmegyünk, mindenhol ott vagyunk, ahol lehetőségünk van gyűjteményünket bemutatni. Egyébként a közösségi oldalakon is jelen vagyunk, folyamatosan bemutatjuk ott is újdonságainkat, hétfőnként tudományos ismeretterjesztő cikkeket közlünk az Arcanum Digitális Tudománytár Facebook-oldalán. Rendszeresen szervezünk nyereményjátékokat, egyik legnépszerűbb játékunk az Arcanum Facebook-oldalán meghirdetett geokódolás, ahol az a feladat, hogy a képarchívumunkban található képeslapokat kell minél pontosabban elhelyezni a térképen."[146]

Jövőkép

„Úgy gondolom, hogy körülbelül még 20 millió digitalizálható periodikaoldal van Magyarországon, magyar nyelven, és néha úgy érzem, hogy már kifelé megyünk az erdőből. Egy örömteli példa arra, hogy más is így gondolja, Urbán László

[145] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

[146] Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

irodalomtörténész, aki 40 évvel ezelőtt elhatározta, hogy megkeresi a legnagyobb 20. századi írók, költők homályba veszett műveit a különböző időszaki kiadványokban – az Élelmiszeripar című laptól kezdve egészen a Magyar Bőripari lapig. Látva gyűjteményünket, azt mondta, hogy szerinte is túl vagyunk a munka felén.

Néhány fontos periodikum még hiányzik, a Magyar Nemzet, a Magyar Hírlap, de egyszerűen ezekhez nem sikerült hozzájutni. Talán most az ELTE könyvtárával sikerül megegyeznünk, de az ő könyvtárukban is kb. csak egymillió oldalnyi folyóirat van, amit eddig nem digitalizáltunk. Utána már csak Sárospatakon van körülbelül félmillió oldal, egyre kisebb az a kör, ami hungarikum, ami már máshol nincs meg.

Borzasztóan örülnék, ha két év múlva sokkal több határon túli anyag lenne a gyűjteményünkben. Amerikában pl. fantasztikus 100 éves magyar nyelvű anyag van, ami felkerülhetne az ADT-re."[147]

5.3.8. A digitális gyűjtemények használata az oktatásban

Nemzetközi példák az oktatást támogató tartalom előállítására

80 nap alatt a föld körül 1896-ban

A LoC gyakorlata egy nagyon összetett archívum használatára épít. Egyrészt az út megtervezésére, másrészt az út kulturális környezetének vizuális dokumentálására, harmadrészt pedig az akkori világfelfogás bemutatására.

A feladat leírása: A diákoknak kiscsoportos munkában meg kell tervezniük egy 1896-os földkörüli utazást, továbbá „World's Transportation Commission" segítségével dokumentálniuk is kell azt. Ez a gyűjtemény bemutatja a technika szerepét a közlekedésben a 20. század fordulóján. A feladat része az is, hogy bemutassa az ebben az időszakban keletkezett dokumentumokon keresztül alkotott világképet (téves felfogásokat), illetve más nemzetek Amerikáról alkotott elképzeléseit.

A cél az, hogy a diákok képesek legyenek a századforduló európai és amerikai nézőpontjának feltárására és a keleti népek nyugati felfogásának bemutatására. Képesek legyenek az internetes technológiák kutatásban történő használatára, írásbeli és szóbeli előadások elkészítésére.

147 Az interjú Moldován Istvánnal, az OSZK E-könyvtári Szolgáltatások Osztályának vezetőjével és Biszak Sándorral, az Arcanum Adatbázis Kft ügyvezetőjével készült.

A British Library Learning programja

Kicsit más utat követ az angol nemzeti könyvtár a tanulás, tanítás területén. Itt kiemelt gyűjtemények vannak, amelyeket hozzákapcsolnak egy-egy téma oktatásához. Mottójuk: „Műhelyek, tevékenységek és források az iskolák, a tanárok és a tanulók minden korosztálya számára". A kiemelt egyedi gyűjtemények a történelemhez, az angol irodalomhoz és az állampolgári jogokhoz kapcsolódnak, szakértői kommentárokkal. Jelenleg 192 tananyag érhető el különböző témakörökben. Érdekessége a gyűjteménynek, hogy nemcsak angol nyelvű tananyagok találhatók benne, hanem német, olasz és szerb is. A gyűjtemény nemcsak témakörönként, hanem korosztályos bontásban is lehetővé teszi a tananyagok közötti választást.

Magna Carta a digitális kor számára

Az internetes jogokat általában kiemelt témának tekintik az oktatásban. A British Library nagyon sok aspektusból, érdekes módon mutatja be a gyerekeknek az ehhez kapcsolódó Ismeretanyagot.

Foglalkozás leírása: A kiscsoportos foglalkozás keretében először egy vitaindító anyagot mutatnak be (újságcikk, híradó bejátszás, Facebook-bejegyzés). Az egyik tananyagban azt kell megvitatniuk, hogy kell-e az iskolában cenzúrázni az online tartalmakat. Ehhez egy manchesteri nagyon konzervatív vallási értékekkel rendelkező iskoláról szóló tudósítást mutatnak be, ahol cenzúrázni akarnak minden olyan online tartalmat, amelyek fedetlen vállú női képeket tartalmaznak. Kérdés, megteheti-e ezt az iskola?

Hasonlóan érdekes problémafelvetés Simon problémája is, aki négy évvel korábban egy balhé miatt bekerült a diákújságba, onnan pedig a mainstream médiába. Időközben elvégezte az egyetemet; kérdés, hogy van-e joga töröltetni a róla megjelent hírt.

Képzési cél: A vitában a gyerekeknek egymást kell meggyőzniük, pro és kontra. Ezekhez a vitákhoz bőséges digitális linkgyűjteményt mellékelnek, hasonló esetekkel és valóságos bírósági döntésekkel. A diákok feladata a vitában a döntés meghozatala.

A teljes oktatást támogató gyűjteményből minden hónapban kiemelnek 4-5 témát, amelyeknek az adott hónapban valamilyen aktualitása van, és azt ajánlják a diákoknak és tanároknak.

NewseumED – A hiányzó darab a médiaműveltségben

2008-ban nyitotta meg kapuit az amerikai sajtómúzeum (*Newseum*), amely a nagy könyvtárak oktatási felületeihez hasonlóan létrehozott egy ingyenes online oktatási platformot, a NewseumED-et, ahol a diákok és a tanárok álhírekkel kapcsolatos óravázlatok, tananyagok között válogathatnak.

Az oldal meggyőzően indokolja, hogy miért is olyan fontos ez a készség a 21. század diákjainak. „Míg a médiaműveltség fontosságát tanítjuk a diákoknak, azt, hogy hogyan elemezzék, értékeljék a híreket, aközben gyakran azt sem tudjuk megértetni kollégáinkkal, miért is olyan fontos ez a készség korunkban. Aztán a 2016-os amerikai elnökválasztás mindent megmutatott, nemhogy a médiatanárok, hanem a szakértő újságírók is nehezen tudtak eligazodni az álhírek dzsungelében. Ebben a pillanatban mindenki megértette, mennyire nagy szükség van ilyen oktatásra."

E.S.C.A.P.E Junk News – Hogyan ellenőrizzük az álhíreket?

Foglalkozás leírása: Ez a gyakorlat az álhírek felismeréséhez nyújt segítséget. A tanár előre kiválogatott híreket ad az osztálynak, amelyeket a diákok egy csatolt útmutató alapján ellenőriznek.

Ellenőrzési feladatok:

Bizonyíték: Tartalmaz-e a cikk olyan konkrét neveket, számokat, helyszíneket, dokumentumokra való hivatkozásokat, amelyeknek utána lehet nézni? Keressenek a diákok ezek közül hármat és próbálják ellenőrizni az értesülést.

Forrás: Ki a cikk szerzője, mit tudunk róla, mennyire megbízható? Mit tudunk a lap kiadójáról? Relevánsak-e a cikkben megszólaló források stb.?

Kontextus: Biztos, hogy az adott cikk teljes képet ad a benne foglalt eseményről? Keressenek a diákok ugyanerről az eseményről más forrásokból további cikkeket, és ellenőrizzék, hogy vannak-e benne új vagy eltérő információk, és azok változtatnak-e valamit az eredeti anyag értelmén.

Közönség: Kideríthető-e a képek, a nyelvezet, a tartalom, a szájt neve alapján, hogy kiknek szól a cikk? Ez alapján észrevehetők-e olyan jelek, amelyek arra utalnak, hogy az újságíró ki akarta szolgálni az olvasóit?

Cél: Mi lehet a cikk írójának célja? Pénzkereset (erre utalhat a milliónyi banner a szöveg körül)? Informálás (sok hasznos, a mondanivalót alátámasztó, releváns link)? Befolyásolás (érzelmekre hatás, véleményelemek, logikai bakik)?

Kivitelezés: Mennyire világos, miről szól a cikk? Milyen a stílusa, a helyesírása, a kinézete?

Egy max. 15 perces elemzés után a diákok meséljék el, hogy a fentiek alapján megbízhatónak tartják-e a kiválasztott cikkeket, valamint hogy a hat szempont közül melyik segítette őket a legjobban ennek meghatározásában.

Látható a feladatból, hogy nem könyvtári környezetre íródott, de a könyvtárakban van leginkább lehetőség a program lebonyolítására, a tartalom ellenőrzésére és az elsődleges forrásanyag megkeresésére. Tipikus könyvtáros kompetencia a kritikai gondolkodás, amire az egész tananyag épít.

Checkology online oktatási platform

A Checkology egy olyan online platform, ahol a diákok és a tanárok, miután regisztrálták magukat, online módon elvégezhetik a feladatokat. Tipikus blended learning tananyag, amelynek nagyon jó a vizualitása. A folyamatos interaktív feladatok segítségével szakít a tanulói passzív hozzáállással. A Checkology abban segít a gyerekeknek, hogy képesek legyenek az álhíreket elválasztani a valós hírektől, a politikai propagandaanyagokat a véleménycikkektől. A Checkology megismerteti a diákokkal a források kezelését, az újságírói etikát és hírfolyam szerkesztési szabályokat.

A hírek közötti eligazodást segítő modulban felváltva követik egymást a hoaxkvíz jellegű feleletválasztós kérdések (amelyeknél előbb azt kell eldönteni, hogy ál vagy valódi egy hír, majd arra kell tippelni, hogy az adott hír népszerűségéhez milyen érzelmek járulhattak hozzá.)

A következő blokkban a diákok (tapasztalt médiamunkások vezetésével) megtanulják csoportosítani az információkat: a híreket megkülönböztetni a véleménytől, a szórakoztató tartalmaktól, a reklámtól, a propagandától és a nyers információtól.

A feladatok között kifejtős kérdés is van, az egyik például arra kérdez rá: megvezettek-e már téged valamilyen információval, amire csak utólag jöttél rá? Mi segített ebben?

A harmadik tesztsorában a diákoknak párban mutatnak eseményeket, amelyekről dönteniük kell, melyiknek nagyobb a hírértéke, majd a választás után a profi is elmondja a választását.

Az utolsó modulban azt tanulhatják meg a diákok, hogyan gyűjtsenek információt a minőségi tájékoztatáshoz. Az interaktív feladatban egy közúti balesethez kell „kiszállni", és különféle források alapján eldönteni, hogy mi kerüljön bele a tudósításba. Gyakorolhatják a diákok azt is, milyen egy tényszerű és korrekt tudósítás, és hogy kikhez fordulhatnak hiteles információkért.

Érdekes, hogy a Checkology mennyire a jövő generációra koncentrál, azokra, akik már nem használnak Twittert, Facebookot. Online közösségi életüket az Ins-

tagramon és a Snapchaten élik. Sokan azt feltételezik, hogy ezeken a felületeken nem érik el őket a hagyományos formátumú álhírek, amelyek ellen más közösségi oldalak épp megpróbálják felvenni a harcot. A Checkology azonban ezekre a területekre is koncentrál, mert szerintük a dezinformációs kísérletek ott is ugyanúgy utolérik a fiatalokat, mert az általuk megnézett és megosztott mémek és videók ugyanúgy nem minden esetben mutatnak valós képet a világról. Oktatásra tehát ott is szükség van.

Hazai példák az oktatást támogató tartalom előállítására

A hazai könyvtári gyakorlatban sajnos nagyon kevés olyan jó gyakorlatot találunk, amelyek a digitális archívumok használatára építenek. Azok a gyakorlatok is, amelyeket bemutatok, nem elsősorban oktatási céllal születtek, de minimális változtatással jól hasznosíthatók az oktatásban is.

Geokódolási verseny (Hungaricana)

A Hungaricana képarchívuma versenyt hirdetett meg a képi dokumentumok térképen történő pontos elhelyezésére. Ehhez egy egyszerű regisztráció szükséges. Akik az adott hónapban a legtöbb dokumentumot helyezik el pontosan a térképen, értékes nyereményben részesülnek. A gyakorlat rendkívül jól hasznosítható lenne az oktatásban is. Elsősorban földrajzórákon lenne érdemes használni, a térképhasználati és helyismereti ismeretek átadására.

A diákok feladata lehet, hogy irodalmi művekben szereplő helyeket pontosan kódoljanak. Például Petőfi Sándor *Tisza* című versében szerepel a következő sor: „Megállék a kanyargó Tiszánál, Ott, hol a kis Túr siet beléje." Ennek a helynek a pontos meghatározása a második katonai felmérés térképét alapul véve végezhető el. További feladat lehet egy épület vagy egy műtárgy helyének pontos meghatározása is. A feladatok végrehajtásának minőségét, mennyiségét az oldal automatikusan értékeli, így az nem ró többletterhet a pedagógusokra.

A médiaértés oktatása: a Bűvösvölgy médiaértés-oktató központ

A program célkitűzése, hogy támogassa a gyerekeket a média tudatos és biztonságos használatában.

A Bűvösvölgy foglalkozásain a diákok megismerkedhetnek a média hatásmechanizmusaival, és elsajátíthatják a tudatos médiahasználat alapjait. A látogatások célja, hogy a gyerekek aktív alkotófolyamatok során tanulják meg, hogy miként

hat rájuk a média. A programjaikra iskolai szervezésben lehet jelentkezni a 3–10. évfolyamos iskolai csoportoknak.

Ez a program sem könyvtári környezetben született, de mivel csak két központ működik az országban, erre is nagy igény lenne a könyvtárakban. A gyakorlatok egy része a már ismertetett E.S.C.A.P.E programhoz hasonlóan könyvtáros kompetenciákra épít, ezért rendkívül egyszerűen beépíthető lenne a könyvtári jó gyakorlatok körébe.

5.3.9. Vízió a könyvtárak jövőjéről

Tanulmányomban több szempontból elemeztem a könyvtári tartalomszolgáltatás jelenlegi helyzetét. Az elemzések összegzéseként azt mondhatom, hogy a tartalomdigitalizálás területén jobban állunk, mint ahogy az a köztudatban van. Valószínűleg ez összefügg azzal, hogy a digitalizált tartalom fele sem érhető el nyilvánosan, sok esetben pedig még könyvtári környezetben sem tekinthetőek meg a digitalizált tartalmak. Ami ennél is aggasztóbb, hogy az állampolgárok nagyon kis százaléka tud a repozitóriumokban megbújó kincsekről. A nagy dokumentumszám, alacsony látogatottság problémakör kezelhető lenne, ha az archívumok ismertebbek lennének. A feladat ma elsősorban nem az, hogy új repozitóriumokat hozzunk létre, hanem az, hogy ajánlókat készítsünk a meglévők használatához. Az elkészült stratégiák sajnos nem kezelik kiemelt szempontként az előbb említett problémát. A legmesszebb a Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia megy ebben a kérdésben, ahol meghatároznak egy 40%-os célt a közgyűjteményi tartalmakra épülő digitális tananyagok tekintetében, de a gyűjtemények használatának népszerűsítésére már ott sem terveznek forrásokat, csak a különböző aggregációs felületek egymásra épülésétől várják az ismertség növekedését.

Hasonló a helyzet az oktatást támogató tartalomszolgáltatással is. Míg az általam vizsgált nemzetközi könyvtárakban jelentős forrásokat fordítanak az oktatást támogató könyvtári digitális tartalomszolgáltatásra, Magyarországon ilyen tevékenység gyakorlatilag nem folyik. Az általam említett hazai példák sem könyvtári környezetben valósultak meg. Ezen a területen is szükség lenne egy stratégia kidolgozására, amely nem áll meg a „szükséges együttműködések” szintjén. Célszerű lenne oktatási szakemberek bevonásával egy tantárgy szintű oktatást támogató tartalomszolgáltatás megtervezése.

Úgy tűnik, az út ahhoz, hogy a „könyvtárak a kulturális örökség őrzőiből, a kulturális örökség első számú, autentikus, forrásértékű megosztóivá váljanak”, még elég hosszú. A jövőt talán legjobban Tüske László, az Országos Széchényi Könyvtár főigazgatója fogalmazza meg egy cikkben: „A könyvtár egy informatikai nagyüzem lesz, amelynek központjaiban folyamatosan növekszik az elektro-

nikusan őrzött információ mennyisége. A könyvtárosok dolga az lesz, hogy különböző szempontok alapján adatbázisokat, tematikus honlapokat vagy ma még nem ismert megoldásokat dolgozzanak ki, melyek tartalma távolról is elérhető. Az, hogy könyveken vagy digitálisan őrizzük az információt, mindig egy kultúrtörténeti időszakot jelent. A könyvtáros feladata az információ kezelése és a hozzáférés biztosítása, függetlenül attól, hogy agyagtábláról, papiruszról, papírról beszélünk-e."[148]

5.3.10. Felhasznált irodalom

ADT ismertető. https://www.arcanum.hu/hu/adt/ [2018.12.27.]

British library: Featured teaching resources.
https://www.bl.uk/learning [2018.12.27.]

Buckland, Michael: *A könyvtári szolgáltatások újratervezése.* Budapest : OSZK, 1998.

DJP2.0 program.
http://www.kormany.hu/download/6/6d/21000/DJP20%20Strat%C3%A9giai%20Tanulm%C3%A1ny.pdf [2018.12.27.]

Drótos László: *Digitális könyvtárak a szakirodalom tükrében: témák és tanulságok.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 56. (2009) 4. 191−194. p.

Drótos László − Moldován István: *Tíz éves az ország első elektronikus könyvtára*. Könyvtári Figyelő, 50. (2004) 4. 801−805. p.

Európai Digitális Menetrend.
http://infoter.eu/alapdokumentumok/europai_digitalis_menetrend [2018.12.27.]

Google Könyvek.
https://hu.wikipedia.org/wiki/Google_K%C3%B6nyvek [2018.12.27.]

Hungaricana ismertető. https://hungaricana.hu/ [2018.12.27.]

[148] Tóth Csaba: *A cél az, hogy a könyvtárba mindenki otthonról, a saját asztaláról tudjon majd belépni.* NLcafe, 2017. http://www.nlcafe.hu/ezvan/20171106/konyvtarak-jovoje [2018.12.27.]

Koltay Tibor: *Virtuális, elektronikus, digitális 2007.*
http://www.hik.hu/tankonyvtar/site/books/b10095/index.html
[2018.12.27.]

Koltay Tibor: *Virtuális, elektronikus, digitális* (2007). Budapest : Typotex Kiadó Kft., 2007.

Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia.
http://www.kormany.hu/download/9/ac/11000/K%C3%B6zgy%C5%B1jtem%C3%A9nyi%20Digitalizl%C3%A1si%20Strat%C3%A9gia_2017-2025.pdf [2018.12.27.]

Library of Congress (LOC): *Teachers.*
http://www.loc.gov/teachers/ [2018.12.27.]

Magyarország Digitális Oktatási Stratégiája.
http://ivsz.hu/wp-content/uploads/2016/10/magyarorszag-digitalis-oktatasi-strategiaja.pdf [2018.12.27.]

Mader Béla: *Információs és kommunikációs technológiák kutatási, fejlesztési és innovációs irányai.* Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 48. (2001) 9-10. 364–374. p.
http://tmt.omikk.bme.hu/show_news.html?id=463&issue_id=28
[2018.12.27.]

MaNDA ismertető.
http://mandarchiv.hu/tart/index/214/Rolunk [2018.12.27.]

Nemzeti Infokommunikációs Stratégia.
http://www.kormany.hu/download/a/f7/30000/NIS_v%C3%A9gleges.pdf
[2018.12.27.]

NewseumED: *Explore Our Media Literacy EDCollection*.
https://newseumed.org/activity/e-s-c-a-p-e-junk-news-mlbp/ [2018.12.27.]

Országos Könyvtári Rendszer (OKR) projekt. http://www.oszk.hu/okr-projekt [2018.12.27.]

Az Országos Széchényi Könyvtár digitalizálási stratégiája. http://www.oszk.hu/sites/default/files/OSZK_DIGIT-STRAT_2017_11_27.pdf [2018.12.27.]

Racskó Réka: *Virtuális könyvtárak*. Digitális Tankönyvtár 2011. http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0005_36_virtualis_konyvtarak_pdf/adatok.html [2018.12.27.]

Tóth Csaba: *A cél az, hogy a könyvtárba mindenki otthonról, a saját asztaláról tudjon majd belépni.* NLcafe, 2017. http://www.nlcafe.hu/ezvan/20171106/konyvtarak-jovoje [2018.12.27.]

Tóth Máté: *Könyvtári Digitalizálás Magyarországon 2017.* http://ki.oszk.hu/sites/ki.oszk.hu/files/Toth_Mate_K2_DigitalizalasOSZK_20170926.pdf [2018.12.27.]

Tóvári Judit: *Az elektronikus, digitális, virtuális könyvtárak dokumentumainak feltárása.* Távoktatási tananyag. http://slideplayer.hu/slide/2126456/ [2018.12.27.]

5.4. Pataki Marianna Edit: Olvasók, könyvtárak és könyvtárosok a digimodern korban

5.4.1. Bevezetés

Ahhoz, hogy a jövő könyvtáráról és könyvtárosáról, esetleg könyvtárostanáráról beszélhessünk, elsősorban a saját korunkat kell megértenünk, ami általában nem könnyű feladat. Sokszor csak a történelmi távlat segít az egyes korokat meghatározó folyamatok megértésében.

Ha a saját korunkról kell beszélnem, akkor jelenünket a számomra egyik legérdekesebb átmeneti korszakhoz, a reneszánsz és a barokk között meghúzódó manierizmushoz hasonlítanám. Sok, számunkra ismeretlen képzőművész kereste azt a formanyelvet, ami a reneszánsznál jobban meg tudja fogalmazni a kor szellemét. Érezték, látták maguk körül a változást, tudták, hogy a világ nagy fordulatot készül tenni, de még nem látták az irányt, ezért kísérleteztek, kerestek, próbáltak elszakadni a megszokottól. Keresésük olyan művészeti teljesítményeket hozott létre, mint El Greco munkássága és az idős Michelangelo reneszánszt meghaladó festészete és szobrászata.

Valószínűleg napjaink El Grecoi és Michelangeloi itt szorgoskodnak közöttünk, új rendszereket, világokat álmodva nemcsak a művészetekben, hanem a kultúra minden területén keresik a válaszokat az információs kor, digitális kor, esetleg digimodernnek nevezett kor kihívásaira, hiszen a modern fogalma jó ideje foglalt már, az idő és a technika elszáguldott mellette, az eddiginél még modernebb lett.

Alan Kirby angol irodalmár és kutató 2009-ben korunkat a posztmodernet meghaladó időszakként jellemezte, és a digimodernizmus elnevezéssel illette. Ez a fogalom a számítástechnika robbanásszerű fejlődésére, az elérhető információ mennyiségének rohamos növekedésére adott kulturális válaszokat takarja. Kirby a folyamat kultúrtermékekre és információs intézményekre kifejtett hatását is vizsgálja.[149]

Korunk domináns kifejezésmódja a digitális eszközökön keresztüli kommunikáció és információáramlás, amely a digitális térben való szinte folyamatos jelenlét lehetőségével, de legalább az ígéretével kecsegtet. Az egyre táguló digitális tér újraosztja a szerepeket, megváltoztatja a kommunikációt, visszahat a hagyományos kulturális termékekre interaktívabbá téve azokat. A kultúra fogyasztója valamilyen formában részesévé válik az információáramnak, akár valós időben is jelen

[149] Kirby, A.: *The death of postmodernism and beyond.* Philosophy Now, 58. (2006) 34–37. p.

lehet az információs térben. Tartalmat állíthat elő, gyarapítva a közösségi „enciklopédikus" tudást, wikit szerkeszthet, blogolhat és folyamatosan kommentelhet.

Ennek az információs fordulatnak a jelentőségét a nyomtatott sajtó megjelenésének a jelentőségéhez szokták hasonlítani. A digimodernizmust a közösségi média intenzív térnyerése hívta életre a 21. század első évtizedében.

Kérdés, hogy az alapvetően tradicionálisnak tekinthető, a papíralapú írásbeliség szentélyének tekinthető könyvtári rendszer milyen válaszokat talál, vagy talál-e egyáltalán választ a digitális kor kihívásaira.

Szerencsére a könyvtárak tradicionálisak és haladó szelleműek egyszerre. Az újfajta olvasói igényekre sokféle érdekes és sikeres válasszal szolgálnak. Az IFLA 2017-ben Wrocławban megrendezett konferenciája érdekesebbnél érdekesebb megoldások, kérdésfelvetések bőséges kínálatával szolgált. Sok vitatható, talán kezdetlegesnek, néha erőltetettnek tűnő könyvtári útkeresés közül szeretnék bemutatni néhányat. Amint egy étlapon is találunk olyan fogásokat, amelyeket nem szeretünk, így ez a válogatás sem fog ízleni mindenkinek, de talán ennek ellenére is inspirálhat, gondolkodásra serkenthet és megoldások keresésére ösztönözhet.

Minden felelős szakembernek a könyvtár és az oktatás terén is elsődleges szempontja, hogy a gyerekek, fiatal felnőttek javát keresse. Az „Én könyvtáram" projekt is szeretne tenni azért, hogy legyenek olyan közkönyvtárak és iskolai könyvtárak is, amelyeket a fiatalok a sajátjuknak éreznek, s nemcsak azért mennek oda, mert feltétlenül szükségük van valamire, hanem azért is, hogy értelmes programokra, közösségre találhassanak, otthon érezzék magukat a könyvtárban.

Tanulmányomban szeretnék bemutatni egy ifjúsági könyvtárat, amelyet a fiatalok minden kétséget kizárólag a sajátjuknak tekintenek, ahol nemcsak olvasóként, hanem aktív kezdeményezőként, kreatív alkotóként is jelen lehetnek.

A tanulás sikeressége és a későbbi szakmai siker egyre kevésbé függ a megszerzett, fejben raktározott tudástól. Az információ nagy részét már az emberi agyon kívüli területről lehet és kell is előhívni, s a legösszetettebb kognitív folyamat révén, az alkotás útján új helyzetre, szituációra alkalmazni, problémamegoldásban, csapatmunkában hasznosítani. Több érdekes, a digitális írástudást alkotói szinten mozgósító technikát is szeretnék bemutatni, melyeket sikeresen használtak már tanulási és könyvtári környezetben is.

A projekt célcsoportja a Z generáció, ezért írásomban foglalkozom az ő helyzetük, problémáik elemzésével. Megpróbálok választ találni arra a kihívásra, amit az ő digitális írástudásuk fejlesztése, vagy inkább megfelelő mederbe terelése jelent a tanárok és a könyvtárosok számára is.

Munkám kitekintés a közelebbi és a tőlünk távolabb eső, jól működő könyvtárakra és szolgáltatásokra, abban a reményben, hogy a hazai szakemberek inspirációt nyernek, s képesek lesznek valamelyik jó gyakorlat átvételére, és a helyi közösségük igényeihez igazodó adaptálására.

5.4.2. Mit tudunk a Z generációról?

„Az Én könyvtáram" projekt célcsoportját a Z generáció tagjai alkotják, akik új kihívást jelentenek a velük foglalkozó tanárok és könyvtárosok számára is. Kettőség jellemzi ezt a csoportot: bizonyos területeken kifejezetten érettnek, más szempontból azonban regresszívnek, talán kissé infantilisnak is tűnnek, és a korukhoz képest gyermekdedebb viselkedésmintát produkálnak. Haragudjunk rájuk ezért? Legyünk velük elnézőek, vagy próbáljuk megérteni gondolkodásukat, az információhoz való viszonyukat? A Z generációról azt tudjuk, hogy egész életében szabad hozzáférése volt az őt érdeklő, de nem feltétlenül az életkori sajátosságainak megfelelő információhoz, amit értelmével megértett, de érzelmileg még nem volt elég érett a megfelelő feldolgozásra. Az őket ért erős információs hatás miatt néhányan azt feltételezik, hogy a Z generáció lesz a legműveltebb generáció. Mások szkeptikusan közelítenek hozzájuk, mivel a technikai jártasság önmagában nem teszi őket érett információfogyasztóvá. Livingstone állítása szerint nincsenek meg a digitális média megértéséhez és használatához szükséges kifinomult ismeretek vagy kritikai tudatosság.[150]

A Z generáció első hulláma az 1995–2000-es évek közepéig született, ők ott voltak a digitális korszak kezdetén, amikor az internethasználat és a közösségi média fokozódó térnyerése elkezdődött. A Z generáció második hullámát a 2005–2010 közöttiek alkotják, akiknek már szinte kötelező jelen lenniük a közösségi hálón, ahol természetes a magánélet intenzív megosztása és a globális kapcsolattartás. Az első egészen 21. századi generáció tagjai a 2010–2020 között születettek lesznek, az ő információs szokásaik alakulása még nehezen látható, de már alfa generációnak nevezik őket. A folyamatosan átalakuló világ az ismeretszerzés és az információfeldolgozás még intenzívebb átalakulásához fog vezetni. A generációk határvonalait szokás meghatározó számítástechnikai fordulópontokhoz is kötni. Mások nem is generációs alapon, születési év alapján, hanem az internet használatában kialakított szokásformák szerint kategorizálnak.[151]

Mit jelent tinédzsernek lenni az információs korban?

„Az információs kor megosztja a közvéleményt, beszélhetünk rugalmas „netizenekről", akik állandó résztvevői a világhálónak, és lemaradó konzervatívakról,

[150] Koltay T.: *Médiaműveltség, digitális bennszülöttek: a mítoszok vége?* Iskolakultúra, 26. (2016) 1. 102–109. p.

[151] Koltay T.: *Médiaműveltség, digitális bennszülöttek: a mítoszok vége*? Iskolakultúra, 26. (2016) 1. 102–109. p.

akik siratják a múltat, féltik a papíralapú nyomtatást, és látják elnéptelenedni a múzeumokat és a könyvtárakat is.[152]

A kamaszok életének legfőbb támaszai a felnőttek még az információs korban is, ahol a fogyasztói társadalom és az információs technika állandó változása együtt fejti ki a hatását. A fokozódó társadalmi nyomás elől a felnőtteknek is jólesik elvonulni, menedéket, kikapcsolódást keresni az információs világban, ahová a Z generáció már be is költözött, de az ő életükben kevesebb valós kapcsolat van. Az óriási tempóval rohanó világban a fiatalok is igyekszenek kapcsolódni valakihez, bármihez. Az X generációs szülőket fenyegeti az a veszély, hogy elszakadnak a gyermekeik világától. Rajtuk fokozott egzisztenciális és társadalmi nyomás nehezedik, mely passzív, depresszív állapotba taszíthatja őket. A szülőkkel és a családdal való kapcsolat lazulása még erősebben megindíthatja a fiatalokat az internet világához, ahonnan érzelmi támogatást is remélnek. Ennek ellenére inkább azt látjuk, hogy a gyerekek egyre inkább magukra hagyva, magányosan bolyonganak az internet virtuális terében.

Az információhoz való viszonyuk

Az internet nem pusztán információs tér a generáció számára, hanem élettér is egyben, ahol idejük nagy részében tartózkodnak, ugyanakkor a neten eltöltött idő hasznossága megkérdőjelezhető. Egy 2010-es kutatás keretében megkérdezett 2000 fős 10–24 év közötti fiatal válaszaiból az derült ki, hogy 80% kapcsolattartásra, játékra 60%, online játékra 35%, képszerkesztésre 47%, blogolásra és weblapszerkesztésre 27–34% használta az internetet.[153] Feltételezhetően egy napjainkban lefolytatott kutatás az arányokat a közösségi hálón való kapcsolattartás irányába tolná el. A projekt kapcsán készített felmérés egyik érdekes megállapítása az, hogy a fiatalok számára egy könyvtárban a sok könyv után az a második legfontosabb dolog, hogy kedvesek legyenek a könyvtárosok. A könyvtár által nyújtott „kézzelfogható" információs térbe kell egy valós, kedves személy, akivel valós, esetleg pozitív megerősítést adó kapcsolatot lehet kialakítani, olyat, amitől talán a leginkább megfosztja őket az internet uralma alatt álló világ.

Susan Greenfield agykutató szerint a technikai fejlődés és az információelérés változása az információs kor szülötteire, a Z és a majdani alfa generáció agyi működésére is vissza fog hatni. Véleménye szerint a 21. század közepére az emberekben felerősödik majd a reaktív és az interaktív hajlam, ennek hatására a figyelem

---

152 Tari Annamária: *Z generáció*. Budapest : Tericum Kiadó, 2011. 17–28. p.

153 Fehér Péter – Hornyák Judit: *Mítosz vagy valóság? A netgeneráció jellemzői Magyarországon.* VIII. Pedagógiai Értékelési Konferencia. Szeged, 2010. ápr. 16–17. http://edu.u-szeged.hu/pek2010/downloads/PEK_konferenciakotet_2010.pdf (kivonat) [2018.12.27.]

időtartama rövidülni fog, és az elvont gondolkodás helyét a vizuális gondolkodás fogja átvenni. Feltehetőleg dúskálni fognak a tényekben és az adatokban, de nehezebb lesz a különálló események közötti összefüggéseket meglátniuk és megfogalmazniuk. Életükben talán több lesz a kényelem és a vidámság, de kevésbé lesz tartalmas. [154]

Egy amerikai karriertanácsadó, blogger, a Z generációról rendszeresen publikáló szerző szerint ez a generáció fénysebességgel fogja feldolgozni az információt, s a jövő munkahelyein a gyorsaság és a feldolgozás lesz a legfontosabb készség. A Z generáció az élen fog járni a vizualitásban, a multitaskingban és az információfeldolgozásban is.[155] Napjainkban nehezen értelmezhető az, hogy az információ elérési útja lesz a fő bevéső dés és nem a tartalma. Ugyanakkor, ha figyelembe vesszük azt, hogy egyre kevesebb nyomtatott információ lesz, amit viszonylag könnyű visszakeresni, a strukturálatlan internetről lehívni a megfelelő információt az exponenciálisan növekvő információmennyiségből, egyre nagyobb kihívást fog jelenteni. S nem szabad megfeledkezni az egyre növekvő mennyiségű hamis információ kiszűrésének jelentőségéről és időigényes természetéről sem.

Meg kell jegyezni azt is, hogy a Z generáció internetezési szokásai autodidakta módon alakulnak ki, a fiatalok nem részesültek professzionális képzésben, ezért markáns eltérést mutathatnak az ő információkeresési szokásaik. Nagy szükségük lehet arra, hogy megtanítsák nekik a profi keresést, a találatok szűkítését és a forráskiválasztást is. A Z generációs fiatal gyorsan talál valamilyen választ az interneten, de a minőségi forrás megtalálásához segítségre van szüksége.

A Z generáció hozzáállása a tanuláshoz, az olvasáshoz és a kultúrához[156]

Az, hogy az információ helyett annak elérési útja rögzül, azt jelenti, hogy a tartalom fontossága csökken, és a bevéső dött, strukturált tudás jelentőségét veszti. Megváltozik az általános műveltségről és a tudásról alkotott nézet is. Az információs kor szülöttei úgy kezdik meg a tanulmányaikat, hogy már rendelkeznek valamiféle tudással, amit az interneten szereztek meg. Egy médiával telített és kényelmes hozzáférést biztosító korban nőttek fel, így az oktatással és a kulturális intézményekkel szemben is az az elvárásuk, hogy az általuk már valamennyire megismert információszolgáltatóhoz hasonlóan működjenek.

Nem szeretik a hagyományos egyhangú előadásokat, de a csoportos munkát, a kutatást igen. Szeretik analizálni és átélni a tanultakat. A tekintélyt nem adják

---

154 Greenfield, Susan: *Az identitás a XXI. században.* Budapest : HVG Kiadó, 2009. 51. p.

155 Trunk, Penelope: *What generation Z will be like at work?* Penelope Trunk Blog, 2009. http://blog.penelopetrunk.com/2009/07/27/what-work-will-be-like-for-generation-z/ [2017.12.26.]

156 Tari Annamária: *Z generáció*. Budapest : Tericum, 2011. 311–339. p.

meg alanyi jogon a tanárnak, a szakembernek, a felnőttnek. A Z generációt egy függetlenebb tanulás utáni vágy jellemzi. Ám a diákok aktív figyelmi képessége fokozatosan csökken. A netgeneráció folyamatosan használ elektronikus eszközöket, ott sok időt tölt olvasással, de ennek ellenére nem annyira jó az olvasási képességük. Hozzászoktak ahhoz, hogy azonnal megszerzik a számukra szükséges információt, ez a nethasználatból fakadó szinte törvényszerű következmény. A diákot ez türelmetlenebbé teszi, nehezen viseli a késleltetett megoldásokat, az ismétlést és a visszacsatolást.

Fontos az, hogy mialatt ösztönzést kapnak arra, hogy többféle médiát is igénybe vegyenek a tanulási folyamat során, azt is megtanulják, hogy fontos időt szánni az alaposabb megértésre, megismerésre, gyakorlásra, s ehhez fokozott koncentrációra van szükség. A figyelem hiányát többször az idő hiányára fogják, holott mindkét tényező hátráltatja a tanulási folyamatot.

Már az Y generációra is jellemző, hogy az őket közvetlenül nem érintő témákkal és a számukra kevésbé hasznos tantárgyakkal szemben kritikusak. Nem szívesen fordítanak időt olyan tartalmak elsajátítására, amelynek hasznossága vitatható a számukra. Kritikusak a tananyaggal és a tantárgyakkal szemben, de ez a kritikai szemlélet nem jellemzi őket a virtuális térrel szemben. A diákok nehezen látják be azt, hogy egyes haszontalannak tűnő tárgyak számukra hosszú távon nagyon fontos kognitív képességeket, a rendszerezést, a logikát és a következetességet tanítják meg.

A lineáris gondolkodást felváltotta az asszociatív, egyik forrástól a másikra ugró gondolkodás, ami szinte lehetetlenné teszi egy forrás alapos megismerését és az elmélyülést egy témában. Az információs kor az agy számára sok vizuális bemeneti jelet ad, melyek közül az agy fontossági sorrend szerint szelektál, és új asszociációkat hoz létre.

Az emberek online viselkedését tanulmányozó vizsgálat megállapította, hogy a netgeneráció szülöttei nem töltenek sok időt egy-egy honlapon. Tíz emberből négy soha nem tér vissza egy honlapra, és egy portálon is maximum három bejegyzést olvas el az elérhető több ezerből. Ellenben azok, akik az internet születése előtt nőttek fel, rendszeresen térnek vissza ugyanarra a portálra, használják ugyanazokat a forrásokat, s nem ugrálnak weboldalról weboldalra.

A sokféle vizuális inger hosszú távú hatását még nem látjuk, de az már körvonalazódik, hogy az információs széttagoltság és a tanár vagy más információs szakember tekintélyének csökkenése megnehezíti a tanulás hagyományos folyamatát, a koncentrált figyelem és elmélyült gondolkodás útján történő bevéséstét, és az ebből keletkező tudás megszerzését.

A koncentrált figyelmi képesség csökkenése köszön vissza az olvasás népszerűségének csökkenésében is. Egy hosszabb mű elolvasása lineáris folyamat, mely

állandó figyelmet igényel. Ugyanannyi karakter elolvasása az interneten sokkal több ingert nyújt, ezzel a hagyományos olvasás ingerszegényebbé vált a netes olvasáshoz képest. Susan Greenfield szerint az nem kérdés, hogy hanyatlik az olvasás népszerűsége, az igazi probléma az, hogy egyre kevesebb örömet okoz. Az olvasás lassú folyamatnak számít a klipsebességű internetes információáradathoz képest. [157]

A brit National Literacy Trust 18 ezer diák megkérdezésével lebonyolított felmérése szerint ijesztő, hogy a fiatalok nem találnak örömet az olvasásban, miközben az irodalom szeretete új célokat és új álmokat tárhatna fel előttük. A szakértők fontosnak tartják, hogy ezekből a fiatalokból ne olyan felnőttek váljanak, akik sosem vettek könyvet a kezükbe.[158]

A Z generáció számára fontos az asszociatív tanulás, ami azt jelenti, hogy rövidített tartalmak között próbál kapcsolatot teremteni, összefüggéseket felállítani. Nem a nagyobb összefüggések kivonatolásával, összegzéséből tanul, hanem már „megrágott" információt használ, így a tágabb összefüggés helyett egyfajta „információs massza" alakul ki a fejében. A fokozott médiahasználat miatt sok olyan tartalommal találkozik, amit még nem tud mihez illeszteni a tudatában.[159]

Hogyan segítsük a Z generációs fiatalok tanulását?

Mit tartanak fontosnak, érdekesnek? Talán könnyebb azt megfogalmazni, hogy mit nem tartanak annak: amit nehéz megtalálni, amire sok időt és figyelmet kell szánni, és nem látszik gyorsan megtérülőnek a tudás megszerzése. Lineáris gondolkodás helyett inkább az asszociatív gondolkodás jellemzi őket. Az élményszerző olvasást kevésbé preferálják a mozgóképes tartalmakhoz képest.

A tanítási folyamatban és a korosztálynak szánt foglalkozások során is muszáj megtartani a lényeg megszilárdítására szánt időt, megkeresni a tágabb összefüggéseket, technikai eszközzel vagy anélkül. Ennek a lépcsőnek a kihagyásával nem lehet tudásra szert tenni. A gyors technikai eszközök használata ellenére is fontos olyan sebességgel haladni, mintha könyvet olvasnánk. A rögzítéshez szükséges idő beékelésével és az ismétléssel visszajön a rendszerbefoglalás lehetősége, a tanulási folyamat kulcsfontosságú.

---

157 Greenfield, Susan: *Az identitás a XXI. században*. Budapest : HVG Kiadó, 2009. 52. p.

158 Clark, C. – Teravainen, A.: *Children's and Young People's Reading in 2016.* National Literacy Trust, 2017. https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/childrens-and-young-peoples-reading-in-2016-findings-from-our-annual-literacy-survey-2016/ [2018.09.11.]

159 Eduline: *Évente legalább 50 könyvet kellene elolvasniuk a brit diákoknak.* Eduline, 2011.03.26. http://eduline.hu/kozoktatas/2011/3/26/20110326_konyv_olvass_kampany_brit_iskola [2017.12.27.]

Fontos, hogy kooperatív módszerekkel, kiscsoportos foglalkozások keretein belül foglalkozzunk a Z generációval, hiszen mint korábban láttuk, értelmi intelligenciájuk magas, érzelmi intelligenciájuk viszont ehhez képest kevésbé fejlett. A csoporton belül együttműködést, empátiát és felelősségvállalást is tanulhatnak. Az ilyen munkafolyamat megszervezése összetettebb tanulásszervezési eljárás, hosszabb készülést igényel. A témát résztémákra kell bontani, ahhoz forrásokat rendelni, s az egyes csoportok és tagok eredményeire kell felépíteni a téma kibontását. Ez sokkal nehezebb, mint logikus előadásra készülni, s néhány tényre visszakérdezni egy-egy feladat kapcsán, ugyanakkor sokkal fejlesztőbb, a diákokat jobban lekötő módszer.

Számoljunk azzal, hogy már kialakított információkeresési szokásaik vannak, és nem biztos, hogy megnyerjük a bizalmukat akkor, ha kritizáljuk azt, vagy olyan eszköz használatára akarjuk rávenni őket, amelynek a használata körülményes.

A tanárnak és a diákokkal dolgozó más szakembernek fel kell készülnie arra, hogy a Z generációt sokkal nehezebb lekötni, mint a korábbi generációkat, rövidebb ideig figyelnek, és segíteni kell őket abban, hogy nagyobb összefüggéseket lássanak meg, és a tudásuk rendszerezett legyen. A neten kívül mindennel szemben kritikusak, ki kell vívni a bizalmukat és a tiszteletüket, amihez biztonságos érzelmi környezet kialakítására van szükség. Fontos, hogy a foglalkozásokon változatosak legyenek a tevékenységek és sokféle médiatípust használjunk. Lehetőséget kell adnunk a kiscsoportos munkára, viszont a csoport szervezésénél az is fontos, hogy a diákok eltérő képességű csoportokban dolgozva tanulhassanak egymástól. Mivel elődeikhez képest kevesebbet olvasnak, rá kell vezetni őket a történetek szeretetére, a képzelőerejük fejlesztésére. Amire pedig talán a legnagyobb szükségük van, hogy beszélgessünk velük, figyeljünk rájuk, adjunk lehetőséget a véleményük kifejtésére, teremtsünk a számukra valóságos közösségi teret, ahol a saját identitásukkal lehetnek jelen, s nem kell netes szerepet játszaniuk.

5.4.3. Egy ifjúsági könyvtár, melyben a Z generációs fiatalok is otthon érzik magukat

Számtalanszor hallani azt a panaszt, hogy a fiatal felnőttek, a középiskolai és az egyetemi éveik elején járó olvasók hiányoznak a közkönyvtárakból, valahogy elvesznek a rendszerből. Gyakran mondjuk róluk, hogy nem olvasnak eleget, naphosszat csak a neten lógnak, ezért magukra vessenek, hogy lemondanak a könyvtárak információs és kultúraközvetítő szolgáltatásairól.

Ha azonban becsukjuk a szemünket és őszintén belegondolunk abba, hogy mit teszünk azért, hogy a fiatalok betérjenek a könyvtárba, milyen csábító lehe-

tőségeket, az érdeklődésüknek megfelelő információt kínálunk nekik, akkor már nem olyan könnyű őket hibáztatni azért, hogy távol maradnak a könyvtártól.

Vajon milyen az a könyvtár, ahová szívesen jár a Z generáció? Amelyik nem elveszíti a 13–25 éves fiatalokat, hanem egyre nagyobb számban vonzza őket? Milyen messzire kell mennünk ahhoz, hogy ilyen könyvtárat találjunk? Szerencsére elég ellátogatnunk egy spanyol nagyvárosba, ahol 2004 óta létezik egy jól működő ifjúsági könyvtár.

CUBIT – ifjúsági könyvtár Zaragozában

Zaragoza egy minden szempontból átlagos spanyol város, Aragon autonóm közösség fővárosa. Az egyik kerület elszegényedő lakói számára, különösen a hátrányos helyzetű fiatalok körülményeinek javítása érdekében alapítottak egy ifjúsági könyvtárat, a Bertelsmann Alapítvány támogatásával. Az alapítvány már több országban üzemeltet sikeresen ifjúsági könyvtárakat, Németországban, Lengyelországban és az USA-ban is. Egy, a világ más részein már jól működő könyvtári modellt honosítottak meg a város egykor virágzó ipari körzetében, Rabal kerületben. [160] Egy hajdani cukorfinomító köré épült lakótelepi negyedben a gyár bezárását követően felgyorsult a lakosság elszegényedése, ezzel együtt nőtt a korai iskolaelhagyók száma, és a fiatalok munkanélküliségi mutatója is emelkedni kezdett. A felmerült társadalmi problémákra reagálva a hajdani cukorfinomító rehabilitálása során egy többfunkciós, kulturális központ és ifjúsági könyvtár létrehozása mellett döntöttek. A könyvtár számára egy egyterű, több emeletnyi belmagasságú épületrészt jelöltek ki.

Az egykori cukorfinomító épületében olyan könyvtárat akartak létrehozni, amely minden részletével, az épületével, a belső tereivel és a gyűjteményével is üzenetet közvetít a fiatalok felé. Miközben neves építészek dolgoztak a könyvtár épületének kialakításán, a környező lakosság igényeinek felmérésére közvélemény-kutatást végeztek.

A megkérdezett fiatalok azt gondolták a könyvtárakról, hogy ott túl sok a könyv, nehéz köztük eligazodni, és unalmas dolog könyvtárba járni. Ezzel szemben ők azt szeretnék, ha sokféle médium megtalálható lenne a könyvtárban, különösen videójátékokat szerettek volna a gyűjteményben látni, és kölcsönözni onnan. Megfogalmazták azt is, hogy tematikus rendszerezésnek örülnének. Igényük volt a modern, fiatalos térkialakításra is. Szerették volna, ha sok programot,

[160] *La Biblioteca para jóvenes de Zaragoza será un centro especializado en formación y orientación laboral*. Fundación Bertelsmann : Zona de prensa, Bibliotecas, 2005. http://www.fundacionbertelsmann.org/de/home/zona-de-prensa-raiz/zona-de-prensa/notas-de-prensa/2005/la-biblioteca-para-jovenes-de-zaragoza-sera-un-centro-especializado-en-formacion-y-orientacion-laboral/ [2017.12.20.]

lehetőséget biztosít számukra a könyvtár, amelyben ugyanakkor kevés szabályhoz kell igazodni.

A felmérés eredményéhez igazodva alakították ki a könyvtár gyűjteményének arculatát, és azokat a szolgáltatásokat, amelyek a fiatalok elhelyezkedési esélyeit növelhetik. A mérések azt mutatták, hogy ennek a korosztálynak fontos az, hogy játszhasson, ezért kiemelten törekedtek arra, hogy a könyvtár rendelkezzen kellő számú videójátékkal és játékok helyben használatát lehetővé tevő olvasói állománnyal.

A Cubit elnevezés a spanyol „cubo de azucar" (kockacukor) és a bit, informatikai egységet jelentő szavak ötvözéséből jött létre[161], és az informatika könyvtári térhódítására utal.

Minden szinten közösségi tér

Az eredeti épületbe négyszintes acélszerkezetet építettek. A kockacukorra emlékeztető, színes négyzetes panelekből felépített konstrukció átlátható, világos szerkezetként az állomány szellős elrendezését, sok munka-, illetve tanulóállomás elhelyezését, valamint csoportmunkára alkalmas tér kialakítását tette lehetővé. Modern bútorok, sok-sok számítógép és a különféle médiumok helyben használatát lehetővé tevő eszköz népesíti be a tágas tereket. A gyűjtemény 15 000 dokumentumból áll, és nem is tervezik az állomány növelését. Fontosabbnak tartják azt, hogy friss dokumentumok legyenek a könyvtárban, ezért igyekeznek a szerzeményezéssel azonos ütemben selejtezni. A médiasokszínűség nagyon fontos, ezért a nyomtatott dokumentumok és az elektronikus dokumentumok aránya 50-50%. Az első két szinten nincs is könyv, csak folyóirat, melyek között jelentős a képregények száma. A belépő olvasó a médiatérba érkezik, ahol a fal mellett számos médiapult biztosítja a dokumentumok használatát. Minden médiatípusból havonta egy dokumentumot térítésmentesen ki is kölcsönözhetnek a fiatalok.

---

161 *Cubit se convierte en la primera biblioteca para jóvenes de España y marca la tendencia de las bibliotecas del futuro.* Fundación Bertelsmann : Zona de prensa. Bibliotecas Públicas, 2010. http://www.fundacionbertelsmann.org/de/home/zona-de-prensa-raiz/zona-de-prensa/notas-de-prensa/2010/cubit-se-convierte-en-la-primera-biblioteca-para-jovenes-de-espana-y-marca-la-tendencia-de-las-bibliotecas-del-futuro/ [2017.12.20.]



A BJ CUBIT ifjúsági könyvtár olvasószolgálata és médiatára[162]

A formabontó térképzés egyik érdekessége, hogy a könyvtárba egy teakonyhán és kávézón keresztül lehet bejutni. Itt az olvasók a hűtőbe tehetik az uzsonnájukat, az otthonról hozott ételüket meg is melegíthetik és el is fogyaszthatják. A könyvtár előterének pultos elrendezése beszélgetésre ösztönzi az ott tartózkodó olvasókat.

Az egész könyvtárban szabad beszélgetni, nincs csend, de az alapzaj szinten tartása érdekében halk zene szól az épületben, ami a szellős, zárt egységekkel nem rendelkező teret igazi közösségi térré alakítja.

A falak mentén elhelyezett polcok azon túl, hogy tágas és átlátható térélményt nyújtanak, azt is jelzik, hogy milyen nagy az olvasókedv a fiatalok körében. Minél több könyv vagy más dokumentum van kölcsönzésben, annál világosabb a könyvtár belső tere. Ha kevés dokumentumot kölcsönöztek ki az olvasók, akkor kevesebb természetes fény szűrődik be a színes üvegfalakon, ezért sötétebb a könyvtár.

[162] Forrás: http://www.s-zomastudio.com/ficha.php?id=8 [2018.12.27.]

Ez a módszer nem feltétlenül ösztönzi az olvasást, de érdekes visszajelzést ad az olvasók aktivitásáról.

A földszinten az olvasószolgálati pult közelében színes piktogramok tájékoztatják az olvasókat arról, hogy milyen tematikus besorolásban tudnak tájékozódni a szépirodalom, a filmek és a zeneművek között. A jelrendszer megtervezésére Alberto Gamón grafikust kérték fel, aki a hely szellemének és az olvasói réteg ízlésének megfelelő piktogramokat tervezett. [163]



A BJ CUBIT ifjúsági könyvtár tájékoztató piktogramjai[164]

Játszani jó!

A legnépszerűbb részleg a videójátékok emelete, az első szinten. A gyors elavulás miatt itt különösen fontos a folyamatos szerzeményezés, amelyet alkalmanként jó állapotú használt dokumentumok beszerzésével oldanak meg. Évente 500 új videójátékot vásárolnak, az állomány 25%-át negyedévente leselejtezik. Rendkívül népszerű rendezvény szokott lenni a videójátékok éjszakája, ahol szá-

[163] Gamón, Alberto: *Biblioteca para jóvenes CUBIT*. Gamonadas. Blogspot.HU : 2010.07.06. https://vimeo.com/99914535 [2017.12.29.]

[164] Forrás: Gamonadas.Blogspot.Hu [2018.12.27.]

mos ideiglenesen létesített munkaállomáson is játszhatnak bajnoki mérkőzéseket a videójátékok rajongói.

A könyvtár filozófiája az, hogy aki bejön játszani a könyvtárba, és ott otthon érzi magát, mert azt teheti, amit szeret, az előbb-utóbb felfedezi a könyvtár összes lehetőségét, és többek között olvasni is fog. Amikor szüksége lesz rá, igénybe fogja venni a könyvtár segítségét a pályaorientációban, az önéletrajzírásban és majd egy állásinterjúra való felkészülésben is. A könyvtár kiemelten kezeli a továbbtanulás és a munkakeresés támogatását, a felzárkóztatást és az esélyegyenlőség megteremtését.

Foglalj helyet az asztalomnál!

A legizgalmasabb innováció azonban a legfelső szinten, a kiállító és rendezvénytérben található. Szinte hetente rendeznek itt író-olvasó találkozókat, emberjogi kérdéseket megvitató fórumokat és olyan kiállításokat, amelyekhez online feladatlap és nyereményjáték is kapcsolódik. A gazdag programkínálatot megkoronázza az a minden olvasó számára felkínált lehetőség, hogy egy asztalt lefoglaljon egy általa kezdeményezett, a többi olvasó számára felajánlott tevékenységhez. Kis lapokon jelzik az asztalokon, hogy ott matek korrepetálás vagy egy olvasmány megbeszélése lesz, de közös rajzolásra, festésre és játékra is hívhatják egymást az olvasók. Ezáltal a könyvtár az egyéni kezdeményezések pártfogója, inspiráló közösségi tér lesz. Az ifjúsági könyvtárosok visszajelzést kapnak az olvasók érdeklődéséről, információs műveltségéről és kulturális ízléséről is.

Kommunikáció

A Cubit könyvtárnak nincs hagyományos weboldala, de kereshető katalógusa van a város könyvtárainak közös katalógusában. A könyvtár életéről, programjairól elsősorban a közösségi oldalakon, a Facebookon és a Twitteren lehet naprakészen tájékozódni. A közösségi médiában való intenzív jelenlét növeli a könyvtár ismertségét az olvasók ismerősei körében, így a fiatalok „zsebében" van a könyvtár. Ugyanakkor a szinte kizárólag a közösségi médiára szorítkozó kommunikáció nehézzé teszi a könyvtár életének megismerését a kívülállók számára. Programjaik nem visszakereshetőek, a könyvtár nehezen kutatható, ezért minden, a jövő könyvtára és könyvtárosa iránt érdeklődő szakember, ha módjában áll, keresse fel ezt az ízig-vérig 21. századi könyvtárat.

Az amerikai könyvtárak egyesületének fiatalok ellátásával foglalkozó szekciója Young Adult Library Services Association 2017-ben közreadott egy infografikát, amelyen a könyvtári szolgáltatások átszervezésének egyik modelljét vázolták fel.

E szerint a fiatalok bevonásával az ő érdeklődésüknek megfelelő gyűjteménnyel és programkínálattal, de legfőképp fiatalosan berendezett könyvtári terekkel lehet őket bevonzani a könyvtárakba.[165]

5.4.4. Közoktatást segítő központi szolgáltatások Nagy-Britanniában

Iskolai könyvtárak

Nagy-Britanniában nincs központi szabályozás, amely előírná azt, hogy legyen könyvtára az iskoláknak, sőt azt sem szabályozzák, hogy ha van könyvtár, milyen végzettségű szakember dolgozzon ott. Legtöbbször az iskola menedzsmentje, az igazgatóság és a tanács elképzeléseitől függ az, hogy milyen az iskola könyvtára. Jártam olyan iskolában, ahol egy mindenhez értő, az iskolát jól ismerő, de még felsőfokú végzettséggel sem rendelkező alkalmazott vezette a szépen felújított könyvtárat, ahol alkalmanként akár igazgatótanácsi értekezletet, olvasókört és tanórát is tartottak. A laza központi szabályozás a szakmai színvonal biztosítása érdekében jól kidolgozott központi könyvtári szolgáltatásokat igényel.

Régiónként eltérőek a közoktatást segítő szolgáltatások, ebben az írásban a cornwalli Devon megyében látottakról szeretnék beszámolni.

Cornwalli központi szolgáltatások

A szolgáltatások két nagy csoportja létezik: az egyik az iskolai könyvtárak szakszerű működtetésére létrehozott központi szolgáltatások rendszere. Ezen belül a szerzeményezéstől kezdve, a katalogizáláson és a raktári rend fenntartásán át a selejtezésig segítik az iskolai könyvtárakat. Az állomány korszerűségének fenntartása olyan fontos szempont, hogy az öt évnél régebben kiadott dokumentumokat igyekeznek leselejtezni. A központi szolgáltatásokat megvásárló iskolák attól függően, hogy milyen csomagot választanak, az alábbi kínálatból válogathatnak:

---

[165] Bognárné Lovász Katalin: *Társadalmiasítás: közösségi részvétel és a tizenévesek : A Z generáció bevonása a könyvtárak életébe*. Könyvtári Figyelő, 63. (2017) Különszám, 47–55. p. http://epa.oszk.hu/00100/00143/00347/pdf/EPA00143_konyvtari_figyelo_2017_ksz_047-055.pdf [2018.09.08.]

Állományfejlesztési szolgáltatások

- a központi bemutatóterem meglátogatása során tanárok és diákok közösen válogathatnak a könyvtár számára beszerzendő dokumentumok közül
- a reprezentatív helyszínen programokat is szervezhetnek az iskolák
- a kiválasztott dokumentumokat jelentős kedvezménnyel megvásárolhatják
- könyvcsere révén a központi raktárból kikölcsönözhetnek tanulónként 1-1,5 dokumentumot két vagy három alkalommal tanévenként
- a kiválasztott dokumentumokat a dinoszaurusz busz szállítja ki az iskolákba, így azok megérkezése fontos esemény, mindenki számára látható az iskolán belül, így az olvasók az újdonságért is betérnek a könyvtárba

Szakmai segítség a könyvtár szakszerű működtetéséhez

- a könyvtár raktári rendjének fenntartása (félévenként 2 napra 2 szakember igényelhető)
- könyvtári terek kialakítása
- az elavult dokumentumok kivonása az állományból és elszállításuk

Az elérhető szolgáltatások másik nagy csoportja a tanórákat segítő kiadványok és eszközök, és az azok használatára épülő foglalkozások biztosítása:

- tematikus dobozok kölcsönzése, amelyekben meghatározott témához kapcsolódó ismeretterjesztő művek, műtárgyak kicsinyített másai, jelmezek és kitömött állatok is találhatók
- az évszakhoz és az aktuális ünnepekhez kapcsolódó tematikus zsákok, szépirodalmi gyűjtemények[166]

Olvasási készséget fejlesztő program – Accelerated Reader

A program felgyorsítja a szövegértési kompetencia fejlődését. Támogatja az élményszerző olvasást. Hatékony eszköz az önálló olvasási készségek felmérésére és fejlesztésére.[167]

- Egy mérőeszköz segítségével bemérik a tanuló olvasási szintjét, melyhez a tanárok egyéni olvasási programot tudnak összeállítani a diákok saját szintjéhez igazodóan.
- Szoftver segítségével össze lehet állítani olyan irodalomjegyzéket, amely kellően magas szintű ahhoz, hogy az olvasás kihívást jelentsen a diáknak, de a nehézsége ne okozzon frusztrációt.

---

166 Cornwall Council: *Education Library Service*. Cornwall.gov.uk, 2017. https://www.cornwall.gov.uk/education-and-learning/education-library-service/ [2017.12.29.]

167 Renaissance Learning: *Accelerated Reader*. Oxfordshire, 2017. http://www.renlearn.co.uk/accelerated-reader/ [2017. 12. 29.]

- Az egyes olvasmányokhoz a szövegértési kompetenciát mérő elektronikus teszt kapcsolódik. Ha a tanuló az adott szinten ajánlott kellő számú olvasmányt elolvasta és a kapcsolódó kérdésekre megfelelő arányban adott helyes választ, akkor szintet léphet.
- A diák folyamatosan visszajelzést kap az olvasása szintjéről, s ez motiválja őt a megfelelő kihívást jelentő könyvek olvasására, ezáltal látványosan fejlődik a szövegértési készsége.
- A kitöltött tesztek segítségével a tanárok követni tudják a diákok szókincsének, olvasási készségének a fejlődését.
- A módszer követhetővé teszi a diákok fejlődési menetét és diagnosztizálja a problémákat.

Az elérhető központi szolgáltatásaik között a *Curriculum Visions* tanulást segítő tartalomszolgáltató weboldal használata is lehetővé válik az arra előfizető iskolák számára. A weboldalon tantárgyanként kidolgozott tananyag található külön platformmal a diákok és a tanárok számára. Videók, interaktív feladatok, de nyomtatható feladatlapok is elérhetőek az oldalon.[168]

A könyvtári szolgáltatások közé tartozik az állampolgári ügyek intézése, különféle regisztrációs folyamatok elindítása. Ennek a szolgáltatásnak a használatára is megtanítják a diákokat.

A közösségépítésben is jelentős szerepet vállalnak a devoni könyvtárak, nagyon népszerűek a könyvtárak kertjeiben kialakított közösségi kertek.

Digitális olvasásnépszerűsítés az Egyesült Királyságban

A Reading Hack olvasásnépszerűsítési portál országszerte számos rendezvénynyel ünnepelte a 20 éves Harry Pottert. Felhívással fordultak az iskolákhoz, hogy segítsenek az ünneplésben, majd küldjenek beszámolót a megtartott rendezvényekről, s a legérdekesebb és a legtöbb látogatót vonzó programot szervező iskola könyvtárát átalakítják, olyanná varázsolják, mint amilyen könyvtáruk a varázslónövendékeknek volt.

A *Reading Hack* oldal egyik preferált versenytípusa a könyv előzetes (*booktrailer*) verseny, mely a digitális olvasásnépszerűsítés angolszász országokban széleskörűen alkalmazott módszere, s az olvasóvá nevelést támogatja az olvasók által létrehozott audiovizuális alkotásokon keresztül.[169] A rövid videók vizuális effektekkel

---

[168] Atlantic Europe Publishing: *Curriculum Visions.* Oxfordshire, 1999-2017. https://www.curriculumvisions.com/# [2017. 12. 30.]

[169] The Reading Agency: *Reading Hack.* London, 2017. http://readinghack.org.uk/hacks/426 [2017.12.30.]

emelik ki a mű mondanivalóját, drámai konfliktusát, az adott olvasmány népszerűsítése érdekében. A rövidfilm általában a kép és a szöveg erejének felhasználására törekszik a zene hangulati elemeivel kiegészítve. Az eredményes versenyhez fontos az, hogy a résztvevők gyakorlati útmutatót kapjanak a munka folyamatáról, a szükséges előkészítésről és a kivitelezés lépéseiről is:

1. A mű elolvasása, a fontosabb szereplők bemutatása, kiemelt jelentőségű dialógusok, megállapítások kijegyzetelése.
2. A könyv eredeti „trailerének" elemzése, értelmezése.
3. A jó ajánló sajátosságainak számbavétele, a szerző rövid bemutatása, olvasói vagy kritikusi vélemények gyűjtése, hatásos, a szöveghez illő szabadhozzáférésű képek és zene kiválasztása. A mű elolvasására buzdító szöveg írása.
4. Forgatókönyv szerkesztése, maximum 9 jelenet megírása. Szövegalkotás, helyszín kiválasztása, szereplők dialógusának megszerkesztése.
5. Forgatás, a rendező a szereplők és a kamerát kezelő résztvevő közös munkája.
6. A film megvágása, klippé szerkesztése, a „trailer" dinamikájának megadása, szöveges részek beillesztése és a zenei háttér hozzáadása.
7. Megosztás a közösségi hálón, a könyv szerzője véleményének kikérése után.

Fontos, hogy a versenyt meghirdető szervezet, könyvtár platformot biztosítson az adott könyvhöz készített klippek összegyűjtésére, rendszerezésére.

Az Európa Könyvkiadó 2013-ban pályázatot írt ki a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem hallgatói részére, ahol a pályázat nyertesét a közönség szavazhatta meg. Figyelemre méltó alkotások születtek, melyek közül a Jack Kerouac Úton[170] című regényéhez készített trailer, Marckó Luca trailere *Hatice Meryem Csak egy hüvelyknyi férjem legyen*[171] című könyvéhez, valamint Tóth Balázs videója *Frédéric Beigbeder*[172] című könyvéhez minden bizonnyal inspirálóak lehetnek a középiskolások számára, ha esetleg számukra is trailerkészítő versenyt hirdetnénk. Tanulságos lenne akár egy országos pályázatot kiírni és megnézni azt, hogy mennyiben növelte a trailer a könyveladáson túl az olvasókedvet is.

---

170 Krolikowski Dávid: *Jack Kerouac: Úton.* Eredeti tekercs. Budapest : Európa Kiadó, 2013. https://www.youtube.com/watch?v=YZA6FqcrSXs&index=4&list=PLKehE_nWT5NmEmqXqxRcO3eFbCpiswvSm [2017.12.30.]

171 Marckó Luca: *Hatice Meryem Csak egy hüvelyknyi férjem legyen*. Budapest : Európa Könyvkiadó, 2013. https://www.youtube.com/watch?v=nC4JjXox6MU [2017. 12. 30.]

172 Tóth Balázs: *Frédéric Beigbeder 2999 Ft.* Budapest : 2013. Európa Könyvkiadó, 2013. https://www.youtube.com/watch?v=qrE6jxcE5CQ [2017. 12. 30.]

5.4.5. A „digimodern" éra körvonalai – hasznos példák gyűjteménye az IFLA 83. konferenciájáról

Iskolai könyvtárakat népszerűsítő országos kampány Portugáliából

A Portugál Könyvtárosok Egyesülete 2016-ban ünnepelte fennállásának 20. évfordulóját. Erre az alkalomra iskolai könyvtárakat népszerűsítő videóversenyt hirdettek.

A diákoknak a jubileumi honlapon található részletes útmutató segített abban, hogy a rendelkezésükre álló eszközök segítségével önálló vizuális nyelven szólaljanak meg a filmjeiken. Szórólapokon is népszerűsítették a programot, melyeken a felhíváson kívül a folyamat megszervezéséhez szükséges gyakorlati tanácsokkal is segítették a diákok munkáját. Nemcsak arról volt szó, hogy mit és mikorra készítsenek el, ami hagyományosan jellemző a pályázati kiírásokra, hanem a résztvevőket egy izgalmas közös munkára, a könyvtár csoportos felfedezésére hívták. Hatékony segítséget nyújtottak a pályamunkák elkészítésében is. Ehhez arra volt szükség, hogy a könyvtárostanárok felkészültek legyenek, amit az tett lehetővé, hogy a portugál könyvtárostanárok könyvtárpedagógiai munkája három pilléren áll: a könyvtárhasználat oktatásán, az olvasóvá nevelésen és a médiaműveltség oktatásán. Képzésük során elsajátítják a média előállításához és annak oktatásához szükséges tudást, ezért a diákoknak gyakorlati segítséget tudtak nyújtani a folyamat megtervezésében és lebonyolításában, ami lépésekre bontva az alábbi részteevékenységeket foglalta magába:

- reklámfilmek nyelvének elemzése
- a média hatásmechanizmusának tanulmányozása
- a kampány szervezésének megtervezése
- a közösségi média tudatos felhasználása
- imázsépítés

A diákok először ötleteltek, majd az ötleteiket értékelték, és felosztották egymás között a rájuk váró feladatokat.

A forgatókönyvet közösen, a könyvtárostanár segítségével írták meg. A forgatás és a vágás is csoportmunkában zajlott. Az ötlettől a produktum elkészítéséig a digitális írástudás mellett a kritikai gondolkodás és a kooperációs készség, a konfliktuskezelés is fejlődött.

A program sikeréhez nagymértékben hozzájárult az alábbi lépések átgondolt megtervezése és kivitelezése:

- tudatosan előkészített és eredményesen kommunikált pályázati felhívás

- hatékony tanári segítség a digitális alkotói folyamat során (a könyvtárostanárnak/könyvtárosnak is otthonosan kell mozognia a filmkészítés elméleti és gyakorlati világában)
- eredménycentrikus, elváró hozzáállás helyett folyamatszervezést segítő, támogató attitűd
- a kisfilmes kampányok tudatos felépítése, hisz nem lehet először elvárásokat közvetíteni a résztvevők felé és csak ezt követően létrehozni a győztes munkák befogadására alkalmas online platformot

Ez a pályázat végigvezette a diákokat a digitális alkotási folyamat minden lépcsőfokán, és rávilágított az iskolai könyvtár és azon keresztül valamennyi könyvtár értékére, hasznosságára s a tágabb közönség figyelmét is a könyvtárakra irányította. [173]

A győztest a legnagyobb nézettséget és tetszésszámot elnyerő pályamunkák közül választották ki, így a szakmai szempontok elé került a közösségi médiaplatformon való eredményes szereplés. Nem minden esetben a legátgondoltabb és a legjobban kivitelezett munkák kampánya volt a legerősebb, ezért nem a legjobb filmek értek el helyezést. A győztesek jutalma az évforduló tiszteletére létrehozott honlapon való megjelenés volt. A diákokat munkára ösztönözte az, hogy megmutathatják a könyvtárukat és a médiaalkotó tudásukat az egész ország és más portugálul beszélő nemzetek előtt is.

Az egyik nyertes videóban kis színes gyurmaemberke gurul ide-oda a könyvtárban, bemutatva a különféle nyomtatott dokumentumokat. Gömbbé alakulva halad állomásról állomásra, körbejár egy monitort, ahol épp a könyvtár katalógusában keres egy olvasó. Végül a polcról lelök egy , amit fellapoz a könyvtár fogalmánál, majd elégedetten tovább gurul, míg a záró képen megjelenik: „A mi könyvtárunk a legjobb" felirat.[174]

A fenti videót egyszerű, világos képi formanyelv, kedves gyermeki figura és a könyvtár szeretete jellemzi. A korábban ismertetett definíciók tükrében a portugál pályázat fejlesztette a média írástudást, mert megtanította a diákokat a véleményük média nyelvén való megfogalmazására, a szükséges technikai tudásra és a közösségi média működési mechanizmusának megismerésére, illetve a céljaikra való használatára.

---

[173] Mendinhos, Isabel: *Advocacy through videos: Short movies on school libraries*. Paper presented at:
IFLA WLIC 2017. Wrocław, Poland : Libraries, Solidarity, Society. in Session 242. 2017. http://library.ifla.org/1772/1/242-mendinhos-en.pdf [2017.12.28.] n

[174] Rede de Bibliotecas Escolares: *Eu Curto A Minha Biblioteca*! 2016. https://www.facebook.com/rbeportugal/videos/1108725545858107/ [2017. 12. 30.]

Azok a diákok, akik megtapasztalták a videókészítést ezen a promóciós szinten, talán bátrabban vágnak neki a mozgóképi önkifejezés következő szintjének, ami a kutatási eredményeket összefoglaló videóabsztraktok készítése is lehet a tanulmányaik későbbi fázisában. Ez a műfaj egyelőre a tudományos világban bontogatja a szárnyait, de elképzelhető, hogy hamarosan a középiskola világában is megjelenik.

A médiaműveltség oktatása

Médiaműveltség (médiatudatosság, média-írástudás, médiaértés) olyan gyűjtőfogalom, amelyet a nézőpontok és ebből fakadóan a definíciók sokfélesége jellemez. A CML (*Center for Media Literacy*) szerint olyan keretrendszer, amely hozzáférést, értelmezést, értékelést és üzenetek megfogalmazását teszi lehetővé nyomtatott, vizuális és elektronikus, az interneten is közzétehető formában.[175]

Az UNESCO megfogalmazása a véleménynyilvánítás szabadságának kontextusába emeli a meghatározást: Az információs műveltség és a médiaműveltség a gondolat és az információ szabadságának alapja. Segíti az embereket a különféle információ- és médiaszolgáltatók működésének megértésében, a tartalom kritikus értékelésében és a felelős döntéshozatalban, mind információ- és médiahasználóként, mind előállítóként. Segíti az értelmezést és a médiatartalmak alanyi jogon való előállításának képességét.

Az Európai Bizottság meghatározása szerint: A digitális írástudás az IKT technika magabiztos és kritikus használata munkára, szórakozásra és kommunikációra. A számítógép felhasználói szintű használata információelérésre, keresésre, tárolásra, előállításra, bemutatásra és megosztásra, valamint képesség az internet segítségével való együttműködésre.[176]

---

[175] Center for Media Literacy (CML), Media Literacy: *A Definition and More*, accessed May 2017
http://www.medialit.org/media-literacy-definition-and-more [2017.12.28.]

[176] Commission of the European Communities: *The Key Competences for Lifelong Learning* – A European Framework is an annex of a Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning. Official Journal of the European Union, 30 December 2006. /L394.
http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.L_.2006.394.01.0010.01.ENG&toc=OJ:L:2006:394:TOC [2017.12.28.]

A videóabsztrakt műfaji sajátosságai

A videómegosztó oldalakon a tinivideók és cicás-kutyás felvételek között megbújik néhány tudományos cikkhez készített, a kutatás folyamatát és eredményeit röviden bemutató videó-absztrakt. A három-öt percnyi videó megtekintésével meg lehet érteni a kutatást, a cikk egyetlen oldalának elolvasása nélkül. A tapasztalat azt mutatja, hogy a videóabsztrakttal rendelkező cikkeknek többszörös a letöltése, mint a videó nélkülieknek. Kérdés, hogy a „Publikálj vagy pusztulj!" jelmondat átalakul-e „Filmezz vagy különben eltűnsz"-re, de az bizonyos, hogy a tudományos világ legutolsó évtizedének egyik jelentős vívmánya a videó-absztraktok megjelenése a publikációkban.

Az online megjelenés lehetősége a tudományos kommunikáció új formáját és a kutatási eredmények személyre szabott megfogalmazásának eddig nem látott módját teszi lehetővé. Az videóabsztraktok ösztönzik a cikk elolvasását, szélesebb körben teszik ismerté a publikációkat és könnyebben elérhetővé teszik azokat. Ez a tendencia nagymértékben visszatükrözi az internet fokozódó videóorientáltságát.

A videóabsztraktok lehetőséget adnak komplex összefüggések megvilágítására, olyan tartalmakat is képesek közvetíteni, amelyeket pusztán szavakkal nehéz lenne elmagyarázni. A tudósoknak azonban kihívást jelent, hogy kutatási eredményeiket lefordítsák a videó nyelvére. Ez egy újfajta intellektuális folyamat, melynek elsajátítása önmagában is nagyon hasznos. Ha kevesebben néznek is meg egy-egy videóabsztraktot más videókhoz képest, akkor is sokkal többekhez jut el az információ, mintha csak egy konferencia résztvevői férnének hozzá a kutatási eredményekhez.

Fennáll a veszélye azonban annak, hogy a videók alacsony technikai színvonala rossz fényt vethet a kutatásra, ezért fontos, hogy a kutatók megfelelő szakmai segítséget kapjanak videóabsztraktjaik elkészítésében.

A jelenség új tendenciát generál a felsőoktatásban is, ahol egyre többször kérik meg a diákokat arra, hogy tömör összefoglalókat írjanak az eredményeikről, vagy Pecha Kucha (villámelőadás) stílusú prezentációt készítsenek. A maximálisan 20 képből álló prezentáció, amely szigorúan 20 másodpercig látható, kötelez a dinamikus prezentálásra és az információ pontos összefoglalására. Ez a módszer egyúttal rávilágít a jól összefoglalt, vizuálisan is értékelhető tartalom erejére. [177]

---

[177] Berkowitz, Jacob: *Video abstracts, the latest trend in scientific publishing: Will "publish or perish" soon include "video or vanish"?* University Affairs, 2013.02.06. https://www.universityaffairs.ca/features/feature-article/video-abstracts-the-latest-trend-in-scientific-publishing/ [2017.12.28.]

Népszerű Tudomány Video Workshop

Egyszerűbb animációkhoz egyszerű módszerek is elegendőek, amelyekre meg lehet tanítani nemcsak a tudósokat és a hallgatókat, de akár a középiskolásokat is. Ezzel olyan eszközre tehetnek szert, amely segíti őket az önkifejezésben és az információalkotásban.

A videóabsztraktok négy nagy kategóriára oszthatók:

- egy kamerával készített felvétel, a szerző előadásában vagy interjú formájában
- animáció
- dokumentumfilm
- állóképek vetítéséből álló bemutatók

Az egy kamerával felvett, és az állóképek vetítéséből álló videóabsztraktok készítése nem feltétlenül igényel nagy felkészültséget és professzionális technikai hátteret.

A Népszerű Tudomány Video Workshop[178] erre a felismerésre építette egynapos képzési programját, mely forgatókönyvírást, videórögzítést, vágást és az elkészített tartalom megosztását tanítja meg a résztvevőknek. Nagyon hasznos lenne ilyen képzést szervezni a könyvtárosoknak és a pedagógusoknak is, minden bizonnyal lenne rá érdeklődés. Ha a pedagógus, a könyvtárostanár és a könyvtáros együtt vesz részt egy képzésen, kapcsolatokat építenek, amelyek megalapozhatják a további együttműködést.

A könyvtárosok, együttműködve a pedagógusokkal kulcsszerepet vállalhatnak a médiaműveltség fejlesztésében. Nemcsak a médiához való könyvtári hozzáférést biztosíthatják, hanem a tartalom előállításában is segíthetnek, ha megfelelő szintű a digitális írástudásuk. A diákok segítése révén szerepet vállalhatnak a médiaműveltség és ezzel együtt a kritikai szemlélet formálásában, és az etikus forráshasználatra is megtaníthatják az olvasókat. A fenti okokból hasznos lehet a Popular Sience Video Workshop megszervezése könyvtárosok és könyvtárostanárok számára is.

---

178 Plank, Margret – Molnár Attila Dávid – Marín-Arraiza, Paloma: *Extending Media Literacy Education : The Popular Science Video Workshop.* Paper presented at: IFLA WLIC 2017. Wrocław, Poland : Libraries, Solidarity, Society. in Session 242. 2017. http://library.ifla.org /1776/1/242-plank-en.pdf, [2017.12.28.]

Turn on Literature – egy digitális versíró könyvtári program

A digitális irodalom olyan digitálisan létrehozott szöveg, mely tudatosan használ új mediális platformot és eszközöket, dinamikus és interaktív, nyelvközpontú kortárs irodalmi alkotás. Ezen alkotásnak innovatív bemutatkozási lehetőségre, kiállítási helyszínre van szüksége ahhoz, hogy elérje az erre nyitott közönséget.

Ma már szinte minden irodalmi alkotás elektronikus formában jön létre. Az elektronikusan létrehozott alkotások a kiadás útján válnak nyomtatott dokumentumokká, s jutnak el az olvasókhoz.

Az irodalmi művek egy része pedig mindig digitális formában marad, nem válik nyomtatott művé. Ezek az irodalmi alkotások új megjelenési formákban, képvers, hipertext fikcióként érhetőek el. A nyomtatott forma tehát csak egy megjelenési módja a ma irodalmának.

A digitális fejlődéssel és új műfajok megjelenésével a könyvtárak új kihívásokkal és lehetőségekkel találják szembe magukat. A szerzők digitális médiát használnak ahhoz, hogy új irányba tereljék az irodalmat. Felmerül a kérdés, hogy a könyvtárak hogyan közvetítsék azokat az új tartalmakat, amelyek túllépnek a nyomtatott könyvek kategóriáján.

A digitális irodalmi trendek megjelenése új lehetőségeket teremt a könyvtárosok számára, hogy új szerepben: kiadóként, facilitátorként és kurátorként jelenjenek meg. Az EU finanszírozásának köszönhetően létrejött egy nemzetközi projekt, amelyben írók, könyvtárak, informatikai szakemberek és egyetemi kutatók vettek részt.

A *Turn on Literature* projekt három részből állt:

- Az olvasók számára megadták a digitális versalkotás és megosztás lehetőségét.
- A művek bemutatására alkalmas installációkat készítettek kreatív workshop keretében, a potenciális közönség bevonásával. A közösen szervezett kiállítások által a tradicionálisabb szemléletű olvasókhoz is eljutott a digitális irodalom.
- Utolsó elem a tudásmegosztás: a workshopok módszertanát, webes tartalmat, videókat és nyomtatott anyagokat osztottak meg a szakemberekkel.

A projekt első fázisában költeménygenerálásra alkalmas elektronikus eszközt, „költőgépet" hoztak létre, melyhez elismert írók írtak szövegeket. A „költőgép" bevonta a felhasználókat a digitális alkotófolyamatba, ráadásul könyvtári környezetben tette ezt.[179]

[179] Volhoj, Alex Thomsen: *Turn on literature*. Paper presented at: IFLA WLIC 2017. Wrocław, Poland : Libraries, Solidarity, Society. 2017. http://library.ifla.org/1837/1/187-volhoej-en.pdf [2017. 11. 30.]

A játékszerű alkalmazással a felhasználók verset generálnak a meglévő szövegekből, amelyet aztán kinyomtatnak egy könyvtári cédulára. Ezzel egy időben az elkészített költeményt kivetítik egy partner könyvtárban, egy másik országban, így az alkotás folyamata nemzetközivé válik. Az eszköz a magányos írói tevékenységet közösségi és nemzetközi alkotássá változtatja, hiszen egyszerre három ország három helyszínén kapcsolódhatnak be az olvasók a versírásba. Az elektronikus költemény interaktív és a nyomtatás által kézzelfoghatóvá is válik. A költőgépeket különféle könyvtárakban mutatják be és digitális írástudás workshopok alkalmával a fiatalok ki is próbálhatják.

A projekt eredményeként neves szerzők sorait az olvasók kreativitása formálja verssé digitális platform segítségével, ezáltal az innováció és az európai irodalom az olvasókkal kézen fogva halad a jövő felé.[180]

Az iskolai könyvtári tapasztalatok megerősítik azt, hogy a diákok nyitottak a kreativitást igénylő és fejlesztő tevékenységekre. Abban az esetben, amikor az általuk használt technikai eszközöket is integrálja az alkotói folyamat, még motiváltabbak és hatékonyabbak.

5.4.6. A könyvtárak átalakulása a „digimodern" érában

Lean-gondolkodás a könyvtárak hatékonyságának növelése érdekében

Ha könyvtárak átalakulásában (és átalakításában) gondolkodunk, érdemes megfontolnunk a *lean* (karcsú) gondolkodás átvételét. Ez egy üzleti modell, amelyet néhány közintézményre is sikeresen adaptáltak. A legfontosabb elve az, hogy a felesleges tevékenységeket leépítik az értékteremtés jegyében. Néhány könyvtár is átvette ezt a modellt, és lean-elvek szerint szervezte át a működését. A finn Vantaa közösségi könyvtára példáján keresztül kaphatunk képet egy könyvtár lean-típusú átszervezésre.

Maga az üzleti módszer és menedzsmentfilozófia a Toyotánál, Japánban alakult ki. Lényege a részfolyamatok átvilágítása annak érdekében, hogy ki lehessen iktatni mindent, ami sok ráfordítást igényel, de kevés értéket termel. A cél az, hogy ugyanazt a munkát hatékonyabban lehessen elvégezni, és az így keletkező kapacitást másra lehessen fordítani. Nem a létszámleépítés, hanem a termelés és a szolgáltatások folyamatos javítása a cél.

A lean-működés célja a felhasználói elégedettség növelése a felesleges tevékenységek kiküszöbölésével. Az átalakítás kezdetén meg kell fogalmazni egy ki-

[180] A projekt weboldala:
http://www.turnonliterature.eu/index.php/2016/09/13/what-is-digital-literature/ [2018.12.27.]

emelt stratégiai célt, amely meghatározza az átalakítás irányát. A fenti könyvtár esetében a komplex digitális írástudás és műveltségfejlesztés volt a stratégiai cél.

John Huber 2011-ben publikált *Lean Library Management* című művében[181] hangsúlyozza azt, hogy a könyvtáraknak érzékelniük kell, hogy olyan információszolgáltatókkal kell megküzdeniük a felhasználók figyelmének az elnyeréséért, mint az Amazon.com és a Netflix. Ebből fakadóan a könyvtárakat is ezekhez hasonlóan kell irányítani. Természetesen figyelembe kell venni azt, hogy a könyvtárak nem üzleti alapú vállalkozások, hanem az adófizetők pénzéből finanszírozott közösségi szolgáltatók. Fontos kérdés az is, hogy a könyvtárhasználók mennyit hajlandóak fizetni az elérhető szolgáltatásokért. Az említett finn városban a közkönyvtár költségei olvasónként 123 Euróba kerülnek, ugyanakkor a legnagyobb médiaszolgáltató évi 118 Euróért biztosítja az e-bookhoz való korlátlan hozzáférést.

A könyvtáraknak tudatosítaniuk kell azt, hogy erős versenytársaik vannak, ezért minden egyes olvasóért meg kell küzdeniük. Az állandóan változó kulturális környezetben folyamatosan korszerűsíteni kell a szolgáltatásokat.

A könyvtári folyamatok állandó fejlesztése az új könyvtár legfontosabb pillére, ahol a felesleges tevékenységek kiiktatásra kerülnek a felhasználói igényekhez igazodó szemlélet hatására. A cél a megfelelő tevékenység végzése a megfelelő időben és megfelelő mennyiségben, s ennek érdekében kiiktatni mindent, ami nem segíti a cél elérését, mert nem eléggé felhasználóbarát, lassú és elavult.

Huber szerint a könyvtárak akkor tudnak fennmaradni, ha megtanulják a felhasználókat a leghatékonyabban szolgálni, a legrövidebb időn belül, a lehető legolcsóbban. A könyvtári részlegek költségvetésének ismerete helyett a szolgáltatáslánc költségeit kellene tudatosítani a könyvtárosokban, azt, hogy egy könyv eljuttatása az olvasóhoz mennyibe kerül összesen.

A teljesítmény mérése, a dokumentumok forgásának a mérése által a könyvtárak fel tudják mérni azt, hogy mennyi felesleges dolgot végeznek, és azt is, hogy hogyan válhatnak hatékonyabbá. Ez az üzleti modellre épülő szemlélet ebben a formában meglehetősen idegen az európai könyvtárkultúra és hagyomány számára, ugyanakkor bizonyos elemei átgondolásra méltóak lehetnek.

A felesleg beazonosításához arra van szükség, hogy a könyvtárosok kritikusan viszonyuljanak a saját tevékenységükhöz. A változással való szembenállásnak többször az az oka, hogy a dolgozók nem értik, hogy a változtatások milyen módon hatnak majd a munkájukra. A folyamatok átlátásának hiánya gyakran akadályozhatja a szolgáltatás fejlesztését. A lean-gondolkodás egyik eleme a veszteség 7 lépcsős azonosítása, mely a következő lépéseket tartalmazza: túltermelés/

[181] Huber, John J. : *Lean Library Management: Eleven Strategies for Reducing Costs and Improving Services.* New York : ALA Neal-Schuman, 2011. 197. p.

túlmunka; felesleg, felesleges tevékenység, felesleges anyagmozgatás, várakozás, hiány, felesleges munka vagy a munkaerő kihasználatlansága.

A lean-gondolkodást a vizsgálni kívánt szervezet specifikus tulajdonságaihoz kellett igazítani, ezek alapján az alábbi a veszteség 7 formáját az alábbi területeken sikerült beazonosítani a Vantaa könyvtáraiban:

- Többször nem sikerül pontosan megtudni, hogy az olvasónak mire van szüksége, ilyenkor a könyvtáros többletmunkát végez és szükségtelen információt szolgáltat az olvasó számára.
- A katalogizálás kiváltható előfizetett szolgáltatások használatával.
- A pénzkezelés csökkenthető a tranzakciók online felületekre terelésével.
- A felesleges anyagmozgatást ki lehet küszöbölni lebegő gyűjtemény segítségével.
- A kifejlesztett „Zsebkönyvtár" applikáció segíti az olvasót a kölcsönzésben, előjegyzésben, kedvencek összegyűjtésében, de ezen keresztül ajánlókat is kapnak az olvasók.
- A lebegő gyűjtemény segítségével a fiókkönyvtáraknak nem kell maguknak beszerezni többletpéldányokat, hanem a központi gyűjteményből közvetítik az olvasó számára, aki előjegyzés után a megfelelő helyszínen, lakóhelye közelében akár pick-up lockerből, (zárható rekeszekből) is átveheti a kívánt dokumentumot.

A „Zsebkönyvtár" és a pick-up lockerek használata felgyorsította az olvasók hozzáférését a dokumentumokhoz, ezáltal a felesleges várakozási idő is csökkent. Ez az applikáció a könyvtár legfontosabb fejlesztése, mely a kölcsönzést teljességgel megkönnyíti, nagyon népszerű a városlakók körében, folyamatosan nő az applikációt használó felhasználók köre.[182]

Az olvasói visszajelzések kiemelten fontosak a szolgáltatásbővítés szempontjából, így a hiány mint a veszteség hatodik formája minimalizálható.

Az utolsó fontos lépés olyan könnyen átalakítható könyvtári terek kialakítása, amelyek irodaként és a szabadidő eltöltésére alkalmas igényes gyűjteménnyel rendelkező térként is funkcionálhatnak, az olvasói igényekhez igazodva. Az új könyvtári terek kialakításába igyekeznek bevonni az olvasókat is. A funkcionalitás, az olvasói igények figyelembevétele által csökkenthető a veszteség hetedik összetevője, a könyvtár kihasználatlansága is.

A munkahelyi kultúra megváltoztatásához szükség van arra, hogy minden érintett fél aktív résztvevője legyen a változás kidolgozásának. A vezetőknek szem

[182] Pocket Library webhelye: http://www.helmet.fi/en-US/eLibrary/Pocket_Library/Pocket_Library(5378) [2018.12.27.]

előtt kell tartaniuk, hogy az alkalmazottak támogatása nélkül semmilyen változtatás nem lehet sikeres.

Érthető, hogy az emberek tartanak a változástól akkor, ha nem értik, hogy az hogyan érinti a munkájukat. A vezetőknek kell irányt mutatniuk és biztosítaniuk a folyamat működését, de a folyamat megvalósítását a résztvevőkre kell bízniuk.

A sikeres változáshoz arra van szükség, hogy a szervezet minden alkalmazottja számára érthető legyen a változás folyamata. A lean-gondolkodás abban segít, hogy a folyamat átláthatóvá tételével csökkenti a változással szembeni ellenállást. A vezetésnek kell megnyernie a megfelelő számú alkalmazottat a változás elindításához, és addig kell megismételni a változtatást, amíg a lehető legtöbb alkalmazott érintett nem lesz benne.

A bizalom és tisztelet fontos velejárói a lean-gondolkodásnak, fontos megbízni az alkalmazottakban és hagyni kell azt is, hogy hibázzanak, hiszen a hibákból tanulhatunk a legtöbbet. Nem minden változtatás lesz feltétlenül sikeres, hiszen a lean-gondolkodásnak az az alapja, hogy „Próbáljuk ki, majd meglátjuk, mi lesz". Ezért felül kell vizsgálni, hogy az egyes változtatás mennyiben segítette a stratégiai cél megvalósítását. Amennyiben valami nem vált be, azt el kell hagyni, ehhez nagyon fontos a flexibilis és professzionális munkaerő, hiszen minden jó változásnak kulcsa, hogy a megfelelő szakember legyen a megfelelő helyen.[183]

A lean céljainak megvalósításában kiemelt szerepe van az elkötelezett és fejlesztésekbe bevont munkavállalóknak, a dolgozók tapasztalataira és tudására építő rendszer több szempontból eltér a hagyományos felfogástól.

A lean-gondolkodással szemben többször megfogalmazzák, hogy a fejlesztési törekvéseknek, a pazarlások felszámolásának a munkavállalók „fizetik meg" az árát, pedig a cél az, hogy az értékteremtő tevékenységek mennyisége növekedjen. A pazarló tevékenységek megszüntetése csupán az értékteremtést fokozza. A tevékenységekben lévő felesleges elemek megszüntetése azonban, ha nem is nehezebb, de minden bizonnyal intenzívebb munkához vezet. Fontos alapelv, hogy a fejlesztési programok nem eredményezhetik munkahelyek elvesztését, mert a munkavállaló nem „fejlesztheti ki" magát a szervezetből, ezért szükség esetén más munkakört kell keresni a számára.[184]

Figyelemre méltó változást jelenthet, ha a rutinmunka helyett a könyvtárosok tevékenysége a kreatívabb tevékenységek irányába tud elmozdulni. Jó lenne további sikeres lean-átalakulásról idehaza is hallani.

---

[183] Nyberg, Ritva: *Lean Knowledge Management at Vantaa City Library.* IFLA WLIC Wrocław, 2017 aug 19-25. http://library.ifla.org/1653/; http://library.ifla.org/1653/1/230-nyberg-en.pdf [2018.12.27.]

[184] Losonci Dávid: *Bevezetés a Lean menedzsmentbe – a lean stratégiai alapjai.* Budapesti Corvinus Egyetem Vállalatgazdaságtani Intézet Műhelytanulmányok, 119. (2010), 18–20. p. http://unipub.lib.uni-corvinus.hu/161/1/Losonci119.pdf [2017.11.30.]

A „digimodern" éra olvasója, könyvtárosa és könyvtára

Alan Kirby angolszász irodalmár 2009-ben kezdte használni a digimodern kifejezést. Szerinte a posztmodern meghaladása a digimodernizmus. Ez korunk domináns kifejezésmódja, mely a számítástechnika fejlődése által generált kulturális változásokat értelmezi. A változások nemcsak a kulturális életben, hanem a tömegkommunikáció mindennapi életre való hatásában is érzékelhetőek. A digimodernizmus a Web 2.0 elterjedésétől a Wikipédia megjelenésén át a blogszerkesztés és a közösségi média térnyerésében öltött testet a 21. század első évtizedében.[185]

A digimodernizmus hatása a könyvtárakra

Ideális esetben a könyvtári rendszer a társadalmi változásokhoz igazodva érzékenyen és lehetőségeihez mérten gyorsan követi az új információs igényeket, együtt változik a társadalommal. Az utolsó évtized gyors változását azonban nehéz a könyvtár hagyományos keretein belül értelmezni, mert nemcsak a technikai eszközök és az információmegosztás alakult át, hanem a kultúra és a mindezeket magába foglaló filozófia is.

A könyvtári rendszer átalakulását a digimodern korban három fő tényező határozza meg:

A digitális fordulat, amely a digitális technika alkalmazását jelenti az összes könyvtári folyamatban. Létrejöttét az információs társadalmat mélyen átható technikai-technológiai fejlődés és az internet meghatározó jelentősége váltotta ki.

A könyvtárak fejlődésének uralkodó iránya a folyamatos információmegosztás lett a globális infrastrukturális hálózaton keresztül. A könyvtárakkal szemben erős elvárás az, hogy digitalizált állományokkal legyenek jelen a digitális világban.

A könyvtárosok és az olvasók szerepének átalakulása ösztönözte a kommunikációs fordulatot, melynek középpontjában a könyvtáros és a felhasználó hatalmi helyzetének változása áll.

A fenti változások és a hagyományos feladatok velük párhuzamos fennmaradása következtében napjaink könyvtára a régi és az új kreatív keveréke, a nyomtatott és az elektronikus dokumentumok elegye, melyben a szakemberek szaktudása egy folyton változó, megújuló rendszerbe rendeződik. Ezt a rendszert, napjaink könyvtárát hibrid könyvtárnak is nevezik.

A mai könyvtár sokak számára megszűnt elsődleges információszolgáltató intézményként létezni. Az információkeresés jelentős részét a felhasználók a Google

---

[185] Kirby, Alan: *Digimodernism : How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture.* New York : Bloomsbury,2009. 288 p.

segítségével bonyolítják le, és a hagyományos információs intézményeken kívül is számos szabadon hozzáférhető tartalomszolgáltatót érnek el. A könyvtáros szerepét leértékeli ez a tendencia, mely előreláthatóan nem fog alábbhagyni, inkább az erősödésére lehet számítani, többek között azért, mert a felhasználók egyre inkább szakértőnek tartják magukat az információkeresésben.

A rohamosan növekvő információmennyiség megőrzésének és kezelésének megoldásában azonban meghatározó szerep várhat a könyvtárosokra, de valószínűleg új rendszert kell erre kitalálni, mert a hierarchikus osztályozási rendszer nem teljesen kompatibilis a mai információkereső gondolkodásmódjával.

Az olvasók változó igényei

A digitális fordulat olyan aktív használókat nevelt ki, akik a tartalom felügyeletét és olykor a formálását is szeretnék a kezükben tartani, szeretnek értékelni, kereséseket megosztani, kulcsszavakat adni. Szinte gyermekkoruktól hozzá vannak szokva az online kereséshez, de a minőségi információkereséssel már hadilábon állnak. A könyvtári adatbázisokkal pedig kifejezetten nehezen boldogulnak. Problémát okoz számukra a csonkolás, a keresés kiterjesztése vagy szűkítése, kihívást jelent a tematikus keresés is. A könyvtárosok által alkalmazott Boole-operátorok inkább bosszantják, mint segítik őket. Kimutatták, hogy a digitális nemzetként ismert észt, de az európai népesség nagy része is túlértékeli saját információkeresési képességét. Könnyen találnak valamilyen információt, de nehezen tudják értékelni azt.

A diákok úgy érzékelik, hogy a könyvtári adatbázisok használata több tudást igényel, mint az internetes keresés. Amikor a magukat túlértékelő használók nem találják meg a szükséges tudományos tartalmakat a könyvtári adatbázisok segítségével, akkor gyakran frusztrációt és csalódottságot éreznek a könyvtári szolgáltatásokkal szemben. Ellentmondásos helyzetet teremt, amikor informatikában jártas olvasók sem tudnak tájékozódni a könyvtári adatbázisokban.

Ezért a helyzetért maguk a könyvtárak is felelősek, amikor a bevált rendszerezési elveket akarják alkalmaztatni az olvasóval az adatbázisaikban való tájékozódáshoz. A Google-ban való kereséshez elegendő a jó nyelvérzék, a fogalmi kategorizálás képessége. A könyvtári adatbázisok kötött tárgyszavai megnehezítik az olvasó számára a sikeres keresést, s ez egyfajta kommunikációs felsőbbrendűséget közvetít az olvasó felé**.**

A könyvtári kultúrának olyan szemléletváltásra van szüksége, amely egyrészt megőrzi a hagyományos könyvtári információrendszerezés és -szolgáltatás értékeit, de a gyűjtemény és a digitalizált dokumentumok adatbázisainak kereshetőségét a felhasználók szokásaihoz igazítja. Nem kényszeríti bele a rugalmas információ-

keresési szokásokkal rendelkező olvasót egy kötött rendszerű, soklépcsős keresési folyamatba, hanem felgyorsítja a könyvtári adatbázisokban való keresést olyan opciókkal, amelyek igazodnak a felhasználók keresési tapasztalataihoz.

A könyvtári szolgáltatásoknak kapcsán a kritikai gondolkodás fejlesztése fontosabb feladat, mint például az ETO sulykolása. A mai olvasók nagyjából tisztában vannak az információkereséssel, de nagy hiányosságaik vannak a kritikai gondolkodásban és az információ minőségének és valóságtartalmának megítélésében, ezért a könyvtárosok jelentős szerephez juthatnak az olvasók információs műveltségének fejlesztésében.

A könyvtárak tekintélye megmarad a minőségi információ és a webes források megbízhatóságának megítélésében, ugyanakkor szembe kell nézni azzal, hogy az olvasó információs igényének más források is megfelelnek, mint amit a könyvtárosok javasolnak. Összességében a könyvtáraknak segíteniük kell az eligazodást az információrengetegben, és továbbra is minőséget kell szolgáltatniuk, de az eddiginél hasznosabb és hatékonyabb módon.

A könyvtárosi küldetés újraértelmezése

A könyvtáros szakmának rugalmasan kell követnie a társadalmi változásokat, az olvasók igényeihez kell igazítania a szolgáltatásokat. Együtt kell haladni a változásokkal, ugyanakkor ki kell állni a szakma hagyományos értékei mellett is. A könyvtáros utastárs és nem idegenvezető, tanulótárs, nem oktató, felfedező, s nem szakértő, közember, nem pedig pap az információs társadalomban.

A mai könyvtáros küldetése a minőségi információhoz való korlátlan hozzáférés biztosítása az olvasás és a kutatás, a tanulás és a tanítás, valamint a társadalmi művelődés érdekében. A könyvtárak kulturális központtá alakulására is egyre nagyobb társadalmi igény mutatkozik. A könyvtárak információs intézményi funkciója csökken, de a társadalmi, kulturális intézményi szerepe növekszik.

A könyvtárosok információs műveltsége, segítő hozzáállása a digimodern világ nyertesévé teheti őket akkor, ha elfogadják azt, hogy információs szakemberi tekintélyüket valamilyen mértékben meg kell osztaniuk az olvasókkal. A megosztott tekintély kultúrateremtő és kultúrairányító erővel bír. A könyvtárak szigorú rendszere többször kerül összeütközésbe az olvasók által javasolt „lazább" eljárásokkal, viszont, ha bizalmat szavazunk a felhasználóknak, akkor azt is el kell fogadnunk, amivel ők akarnak hozzájárulni a folyamatokhoz. Valószínűleg érdemes lenne a könyvtári keresőrendszereket Google-szerűen kényelmessé alakítani, s igazodni az olvasók által használt keresőkérdésekhez, beépíteni azokat az adatbázisokba, ily módon az olvasók intelligenciájával, strukturált ismeretével is gazdagítani lehet a szolgáltatásokat és a felhasználói élményt.

Összegzésképpen megállapítható, hogy a digimodern könyvtár egy hibrid intézmény, mely új technikákat és kommunikációs csatornákat használ a rendszerezett információ különféle platformokon való hozzáférhetővé tételéhez. A felhasználók által formált könyvtár szerepet ad az olvasóinak a fejlesztési irányok meghatározásában, ezáltal szorosabb partneri viszonyba kerül a könyvtár és a felhasználó. A digimodern könyvtár és könyvtárosa hagyományos szolgáltatások és az új olvasói igények értelmes egyesítése által működik.[186]

A Z generáció az iskolai könyvtárban

Egyre gyakrabban lehet találkozni azzal, hogy a diákok őszintén megfogalmazzák, hogy nem is értik, hogy mire való a könyvtár akkor, amikor „minden fönt van a neten". Az általuk ismert és használt elsődleges információforrás a Wikipédia, a könyvtárak tartalomszolgáltató tevékenységéről nem hallottak és a katalógusok használata is sokszor kihívást jelent azoknak a fiataloknak, akik egyébként villámgyorsan keresnek, s találnak választ a felmerülő kérdéseikre az interneten. Egy-egy iskolai könyvtár elavult állománya hosszú távon befolyásolhatja azt a képet, amelyet a diákok a könyvtárról alkotnak. Hiába van jól felszerelt közkönyvtár valahol, az iskolai könyvtár helyben van, így először onnan szeretnének dokumentumokhoz jutni a diákok.

Milyen lenne az a könyvtár, ahova szívesen jönnek a fiatalok, nemcsak információkeresés miatt, hanem azért is, hogy kikapcsolódjanak és otthonosan érezzék magukat?

Ha a tanulmányomat a manierizmus néhány kiemelkedő alkotójának megidézésével kezdtem, akkor miért ne zárjam gondolataimat egy, a jelen és jövő könyvtárát ábrázoló, színes vízióval?

A fentiek ismeretében egy dologban lehetünk biztosak, hogy szép lassan minden átalakul körülöttünk, egy új korszakban, az információs korban élünk, ahol megváltozott az olvasnivaló és vele együtt az olvasó is.

Ha közoktatást segítő szolgáltatásokban gondolkodunk, akkor hangsúlyozni kell az iskolai könyvtár és a közkönyvtár együttműködésének jelentőségét, ami bizonyára nem merülhet ki abban, hogy a tanár és a könyvtárostanár elviszi a közkönyvtár programjaira a diákokat. A közkönyvtáraknak ifjúsági könyvtári részleget kellene kialakítaniuk, és az iskolai könyvtáraknak is ifjúsági könyvtárszerűvé kellene alakulniuk, akár egységes dizájn, új tájékoztatóeszközök, piktogramok és esetleg hasonló berendezések és bútorok használatával. Kis médialaborokkal kellene felszerelni mindkét könyvtártípust, ahol megtalálhatók a videók készítéséhez

[186] Einasto, Olga: *"Time is out of joint" : The impact of digimodernism on the transformation of librarian's role.* Paper presented at: IFLA WLIC 2017. Wrocław, Poland : Libraries, Solidarity, Society. in Session 187. 2017. http://library.ifla.org/1834/1/187-einasto-en.pdf [2017.12.28.]

szükséges technikai eszközök és szoftverek is, s az ott dolgozó szakember a portugál példát követve segíteni tudja a diákokat a videók elkészítésében. A digitális alkotófolyamatban a könyvtáros és a könyvtárostanár a diák társa lehet könyv-trailerek készítésében, könyvtárat népszerűsítő videók, de rövid kutatást vagy kísérletet bemutató filmek készítésében is. Digitális versíró alkalmazást is ki lehetne fejleszteni a kortárs írók népszerűsítésére.

Ha most varázspálcával kialakíthatnék egy olyan könyvtárat, ami a lehető legtöbb szempontból pozitív választ ad a kor kihívásaira, akkor egy CUBIT-szerű könyvtárat hoznék létre, amelynek a működését a cornwalli központi szolgáltatások segítik. A hatékonyság növelésére és a felesleges, nem értékteremtő munkafolyamatok leépítéséhez a lean-gondolkodást hívnám segítségül.

Az iskolai könyvtárak egyik alapvető problémája az, hogy túl sok és túl régi dokumentumból áll az állományuk. Ezért fontos lenne a feleslegtől való megszabadulás érdekében az állománytisztítás, a nemzetközi szabványokhoz igazított dokumentumarány megközelítése, az elavult dokumentumok selejtezése. Ebben nagy segítség lehetne az egyszemélyes iskolai könyvtárak számára, ha a cornwalli példa alapján néhány napra kikölcsönözhetnének könyvtári szakembereket, akik a profiltisztítás adminisztrációjában és a felesleges dokumentumok elszállításában is segíthetnének.

Az iskolai könyvtár tereit a diákok bevonásával multifunkcionálissá lehetne fejleszteni, több teret nyújtani a szabadidős tevékenységhez, az órák közti kikapcsolódáshoz.

Hasznos lenne, ha például a kortárs ifjúsági irodalmat nagy példányszámban kéthavonta cserélve juttatnák el az iskolai könyvtárakba. Az új könyvek bevonzzák az olvasókat, és jobban támogatják az élményszerző olvasást, mint az 1970-es évekből hátramaradt megsárgult kötetek.

Érdekes lenne egy könyv-trailer versenyt is meghirdetni a könyvtárakba eljuttatott népszerű ifjúsági irodalmi művekhez kapcsolódóan. A korosztályos ajánlás több fiatalt buzdíthat az olvasásra.

Sok jó példa vesz körül bennünket, és a könyvtárosok többségére jellemző a fejlődni akarás, a haladó szellem. A változáshoz mégsem elég a könyvtárosok szemléletváltása, a fenntartó kultúratámogató szemlélete nélkül nehéz bármilyen jó gyakorlatot meghonosítani, haladni a korral. Minél később lépünk, annál inkább lemaradunk a digimodern vonatról, ami fénysebességgel távolodik tőlünk.

5.4.7. Felhasznált irodalom

Atlantic Europe Publishing: Curriculum Visions. Oxfordshire, 1999–2017. https://www.curriculumvisions.com/# [2017. 12. 30.]

Bognárné Lovász Katalin: *Társadalmiasítás: közösségi részvétel és a tizenévesek: A Z generáció bevonása a könyvtárak életébe*. Könyvtári Figyelő, 63. (2017) Különszám, 47-55. p. http://epa.oszk.hu/00100/00143/00347/pdf/EPA00143_konyvtari_figyelo_2017_ksz_047-055.pdf [2018.09.08.]

Berkowitz, Jacob: *Video abstracts, the latest trend in scientific publishing: Will „publish or perish" soon include „video or vanish"?* University Affairs, 2013.02.06. https://www.universityaffairs.ca/features/feature-article/video-abstracts-the-latest-trend-in-scientific-publishing/ [2017.12.28.]

Center for Media Literacy (CML), Media Literacy: *A Definition and More*, accessed May 2017 http://www.medialit.org/media-literacy-definition-and-more [2017. 12. 29.]

Comission of the european communities: *The Key Competences for Lifelong Learning* – A European Framework is an annex of a Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning. Official Journal of the European Union, 30 December 2006. /L394.
http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.L_.2006.394.01.0010.01.ENG&toc=OJ:L:2006:394:TOC [2017.12.28.] [2017.12.28.]

Cornwall Council: *Education Library Service,* Cornwall.gov.uk, 2017 https://www.cornwall.gov.uk/education-and-learning/education-library-service/ [2017.12.29.]

Cubit se convierte en la primera biblioteca para jóvenes de España y marca la tendencia de las bibliotecas del futuro. Fundación Bertelsmann : Zona de prensa. Bibliotecas Públicas, 2010.
http://www.fundacionbertelsmann.org/de/home/zona-de-prensa-raiz/zona-de-prensa/notas-de-prensa/2010/cubit-se-convierte-en-la-primera-biblioteca-para-jovenes-de-espana-y-marca-la-tendencia-de-las-bibliotecas-del-futuro/ [2017.12.20.]

Clark, C. – Teravainen, A.: *Children's and Young People's Reading in 2016.* National Literacy Trust, 2017. https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/childrens-and-young-peoples-reading-in-2016-findings-from-our-annual-literacy-survey-2016/ [2018.09.11.]

Eduline: *Évente legalább 50 könyvet kellene elolvasniuk a brit diákoknak.* Eduline, 2011.03.26.
http://eduline.hu/kozoktatas/2011/3/26/20110326_konyv_olvass_kampany_brit_iskola [2017.12.27.]

Einasto, Olga: *„Time is out of joint" : The impact of digimodernism on the transformation of librarian's role*. Paper presented at: IFLA WLIC 2017. Wrocław, Poland : Libraries, Solidarity, Society. in Session 187. 2017.
http://library.ifla.org/1834/1/187-einasto-en.pdf [2017.12.28.]

Fehér Péter – Hornyák Judit: *Mítosz vagy valóság? A netgeneráció jellemzői Magyarországon.* VIII. Pedagógiai Értékelési Konferencia. Szeged, 2010. ápr. 16–17. http://edu.u-szeged.hu/pek2010/downloads/PEK_konferenciakotet_2010.pdf (kivonat) [2018.12.27.]

Gamón, Alberto: *Biblioteca para jóvenes CUBIT*. Gamonadas.Blogspot.HU : 2010.07.06. https://vimeo.com/99914535 [2017.12.29.]

Greenfield, Susan: *Az identitás a XXI. században*. Budapest : HVG Kiadó, 2009. 51. p.

Huber, John J.: *Lean Library Management: Eleven Strategies for Reducing Costs and Improving Services.* New York : ALA Neal-Schuman, 2011. 197 p.

Kirby, Alan: *Digimodernism : How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture.* New York : Bloomsbury, 2009. 288 p.

Koltay Tibor: *Médiaműveltség, digitális bennszülöttek: a mítoszok vége?* Iskolakultúra, 26. (2016) 1. 102–109. p.

Krolikowski Dávid: *Jack Kerouac: Úton*. Eredeti tekercs. Budapest : Európa Kiadó, 2013.
https://www.youtube.com/watch?v=YZA6FqcrSXs&index=4&list=PLKehE_nWT5NmEmqXqxRcO3eFbCpiswvSm [2017.12.30.]

La Biblioteca para jóvenes de Zaragoza será un centro especializado en formación y orientación laboral. Fundación Bertelsmann : Zona de prensa. Bibliotecas, 2005. http://www.fundacionbertelsmann.org/de/home/zona-de-prensa-raiz/zona-de-prensa/notas-de-prensa/2005/la-biblioteca-para-jovenes-de-zaragoza-sera-un-centro-especializado-en-formacion-y-orientacion-laboral/ [2017.12.20.]

Losonci Dávid: *Bevezetés a Lean menedzsmentbe – a lean stratégiai alapjai.* Budapesti Corvinus Egyetem Vállalatgazdaságtani Intézet Műhelytanulmányok, 119. (2010), 18−20. p.
http://unipub.lib.uni-corvinus.hu/161/1/Losonci119.pdf [2017.11.30.]

Marckó Luca: *Hatice Meryem Csak egy hüvelyknyi férjem legyen.* Budapest : Európa Könyvkiadó, 2013.
https://www.youtube.com/watch?v=nC4JjXox6MU [2017. 12. 30.]

Mendinhos, Isabel: *Advocacy through videos: Short movies on school libraries.* Paper presented at: IFLA WLIC 2017. Wrocław, Poland : Libraries, Solidarity, Society. in Session 242. 2017.
http://library.ifla.org/1772/1/242-mendinhos-en.pdf [2017.12.28.]

Plank, Margret − Molnár Attila Dávid − Marín-Arraiza, Paloma: *Extending Media Literacy Education: The Popular Science Video Workshop.* Paper presented at: IFLA WLIC 2017. Wrocław, Poland : Libraries, Solidarity, Society. in Session 242. 2017.
http://library.ifla.org/1776/1/242-plank-en.pdf [2017.12.28.]

Rede de Bibliotecas Escolares: *Eu Curto A Minha Biblioteca!* 2016.
https://www.facebook.com/rbeportugal/videos/1108725545858107/
[2017. 12. 30.]

Renaissance Learning: *Accelerated Reader*. Oxfordshire, 2017.
http://www.renlearn.co.uk/accelerated-reader/ [2017. 12. 29.]

Tari Annamária: *Z generáció*. Budapest : Tericum Kiadó, 2011. 339 p.

The Reading Agency: *Reading Hack*. London, 2017.
http://readinghack.org.uk/hacks/426 [2017. 12. 30.]

Tóth Balázs: *Frédéric Beigbeder 2999 Ft.* Budapest : Európa Könyvkiadó, 2013. https://www.youtube.com/watch?v=qrE6jxcE5CQ [2017. 12. 30.]

Trunk, Penelope: *What generation Z will be like at work?* Penelope Trunk Blog, 2009.
http://blog.penelopetrunk.com/2009/07/27/what-work-will-be-like-for-generation-z/ [2017.12.26.]

Turn on literature.
http://www.turnonliterature.eu/index.php/2016/09/13/what-is-digital-literature/ [2017. 11. 30.]

Volhoj, Alex Thomsen: *Turn on literature*. Paper presented at: IFLA WLIC 2017. Wrocław, Poland : Libraries, Solidarity, Society. 2017.
http://library.ifla.org/1837/1/187-volhoej-en.pdf [2017. 11. 30.]

Wurzer, Jörg: Érzelmi intelligencia: Hasznos tudás mindenkinek 30 percben. Budapest : Kossuth Kiadó, 2017. 43–45. p.

5.5. Varga Katalin: Az információs műveltség és a digitális írástudás helye és szerepe a könyvtári munkában

5.5.1. Bevezetés

A tudástársadalomban a műveltség fogalma folyamatosan változik. Ide tartozik a nemzeti kultúra alapjainak ismerete, a széles körű tájékozottság, a magatartáskultúra, és persze a tudáselemek alkalmazásának képessége is. Nem biztos, hogy csak az művelt, aki fejből mond verseket, évszámokat, vagy ismeri nagy személyiségek életútját. A művelt ember sokat tud, mert sok információval találkozott, és ezeket megszűrve, rendszerezve, átformálva alakította ki a tudását. A megszerzett információt tudja hasznosítani, mobilizálni. A műveltség tehát nem kizárólag tanultságot és olvasottságot jelent, hanem azt a képességet is, hogy valaki válogatni tud a körülötte burjánzó információk tömegéből, és kezelni is tudja azokat.

Az ember nap mint nap szembesül a sokszínű információválasztékkal – tanulmányai során, munkájában és magánéletében egyaránt. Információt szolgáltatnak a könyvtárak, a szakmai szervezetek, a média és az internet. Az információ egyre növekvő mennyiségben, szűrés nélkül áramlik felénk, magával hozva az elfogadhatóság, az érvényesség és a megbízhatóság problémáit. Ráadásul sokféle közvetítőn keresztül érhető el, grafikus, képi, hangzó és szöveges formában, ez pedig újabb nehézségek elé állítja az értékelni és értelmezni szándékozó embert.

David Shenk[187] meghatározása szerint „információs szmog"-ban élünk, ahol az információ sokszor már akadályozza az életünket. A szmog okai: túl sok információ, túl gyors információáramlás, a gyors döntések kényszere, valamint az a félelem, hogy úgy kell döntéseket hoznunk, hogy nem vagyunk birtokában valamennyi szükséges információnak. Az információs szmogban csak az információs műveltség segíthet eligazodni. Ez teszi lehetővé, hogy felismerjük, mikor van szükségünk több információra, hol és hogyan szerezhetjük meg azt a lehető leghatékonyabban. Felvértez bennünket azzal a technikai tudással, amelynek birtokában hasznosítani tudjuk például a modern könyvtári forrásokat, továbbá képessé tesz arra, hogy elemezzük és értékeljük a talált információkat. Így szerezhetjük meg a döntéshozatalhoz szükséges magabiztosságot.

---

[187] Shenk, David: *Data Smog: Surviving the information glut.* San Francisco : Harper, 1997. 250 p.

5.5.2. Az információs műveltséghez és a digitális írástudáshoz köthető fogalmak és kapcsolataik értelmezése

Az életünket meghatározó információs dömping azt követeli, hogy tanuljuk meg értékelni és igazolni a felénk áramló információk megbízhatóságát. Az információ vagy az informáltság azonban önmagában még nem tesz műveltté. A műveltség többet jelent, annak a képességét, hogy a megszerzett információt kritikusan vagyunk képesek értékelni, belőle az adott feladat szükségei szerint válogatni, azt oly módon hasznosítani, hogy új, az eddiginél magasabb szintű tudás keletkezzék. Az információs műveltség a 21. század alapműveltsége. Összefoglaló néven tartalmazza mindazokat a kompetenciákat és tudáselemeket, amelyek ahhoz szükségesek, hogy az állampolgár eligazodjék az információs, avagy tudástársadalomban, felelősen és értően tudjon válogatni és új információt előállítani. Olyan készségeket foglal magában, amelyek az élet minden területén fontosak, a tanulásban, a kutatómunkában, a termelőmunkában és az egyén jóllétét szolgáló tevékenységeknél egyaránt. Egységesen, ugyanakkor erősen differenciáltan is kell kezelnünk az élet különböző területein szükséges információs műveltséget.

A legelemibb műveltség, az írni-olvasni tudás (*literacy*) minden tevékenység és munkavállalás alapfeltétele, hiszen aki nem tudja elolvasni és megérteni az utasításokat, illetve értelmezni a jelzéseket, az nem tud semmiféle munkahelyen sem boldogulni. Az írni-olvasni tudás azonban nem azonos az információs műveltséggel. Kutatások igazolják, hogy az elmúlt húsz évben, miközben hatalmas forradalmi változások zajlottak le a digitális információ világában, az alapvető írástudás követelményei a munkahelyeken nem változtak,[188] a munkafolyamatok azonban igen. Ma már a dolgozók nemcsak végrehajtók, hanem részei a tudás-előállítás folyamatainak, ezért hatékonyan csak információs műveltség birtokában tudnak részt venni a munkaerőpiacon.

Az információs műveltség több műveltségfajtából építkezik, de nem azonos egyikkel sem. A fogalom értelmezése és meghatározása körül bizonytalanságot tapasztalunk. Sokan úgy vélik, hogy ennek az összetett kompetenciának egyes elemei megtalálhatók más fogalmak alatt (pl. információkeresési készségek, szövegértelmezési készségek, problémamegoldás, kreativitás stb.), így nem látják értelmét ennek az új kifejezésnek. Mások úgy gondolják, hogy az információs műveltséget csak a következőkben meghatározásra kerülő digitális írástudás különbözteti meg az általános műveltségtől. Lássuk a különbségeket:

[188] Catts, R.: *Indicators of adult information literacy.* Journal of Information Literacy, (2012) 6. 4–18. p.

- Digitális írástudás

  Azoknak az ismereteknek és készségeknek a halmaza, amelyek nélkülözhetetlenek az információs és kommunikációs technológiák (IKT) megértéséhez és használatához, ide értve a hardverekre, a szoftverekre, a rendszerekre, a hálózatokra, az Internetre és az egyéb számítástechnikai és telekommunikációs összetevőkre vonatkozó tudásokat.

  A digitális írástudásnak (műveltségnek, digitális kompetenciának) számos eltérő definíciója létezik. Tekintsük kiindulásnak egyrészt az UNESCO meghatározását. Az UNESCO a digitális műveltséget három fő alkotóelemre bontja[189]:

  - Az IKT alkalmazásához szükséges készségek.
  - Az elektronikus ügyintézéshez és az üzleti tevékenységhez kapcsolódó készségek.
  - Azok a professzionális készségek, melyek szükségesek az IKT-hez kapcsolódó fejlesztési, üzemeltetési, irányítási feladatok ellátásához.

  A meghatározás másik alapforrása az Európai Bizottságnak a digitális kompetenciáról szóló irányelvei.[190] Az európai dokumentum öt területre bontja a szükséges kompetenciákat:

  - A digitális információk elérése és feldolgozása.
  - A digitális környezetben való kommunikáció.
  - A digitális tartalmak előállítása.
  - A biztonsági és adatvédelmi kompetenciák.
  - A digitális eszközökhöz és forrásokhoz kapcsolódó problémák megoldása.

- *M*édiaműveltség (médiatudatosság, média-írástudás, médiaértés)

  Azoknak az ismeretek és készségeknek az összessége, amelyek nélkülözhetetlenek ahhoz, hogy megértsük, milyen médiumokban és formákban jelenhetnek meg az adatok, az információk és a tudás, hogyan keletkeznek ezek, hogyan tárolhatók, hogyan továbbíthatók, és hogyan prezentálhatók (pl. sajtó, rádió, televízió, CD-ROM, DVD, mobiltelefon, PDF, JPEG stb.).

  Korszerűbb értelmezések szerint „a médiatudatosság általánosságban olyan képességek kialakítása, amelyek lehetővé teszik a médiához való

---

189 UNESCO Institute of Information Technologies in Education: *Digital literacy in education*. 2011.
http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf [2017.10.18.]

190 European Commission: *A common EuropeanDigital Competence Framework for Citizens 2014.* http://www.ecvet-info.de/_media/DIGCOMP_brochure_2014_.pdf [2017.10.18.]

hozzáférést, a médiatartalmak és –színterek elemzését, értelmezését és értékelését, valamint produktív tevékenységeket alapoznak meg."[191]

Az *információs műveltség* összetett fogalom, amely a fentieket is magába foglalja. Azoknak a kompetenciáknak az összessége, amelyek segítségével az egyén felismeri az információs szükségletet, és képes a szükséges információt megtalálni, értékelni, valamint hatékonyan alkalmazni,[192] beleértve természetesen a digitális technológia és a média használatát is. Ezek a kompetenciák egyre fontosabbak a gyorsan változó technikai körülmények és az exponenciálisan növekvő információs terhelés szorításában. Az információs műveltség szorosan kötődik az információtechnikai készségekhez, alkalmazási területei azonban sokkal bővebbek. A digitális írástudás képessé teszi az egyént a számítógép, az alkalmazói szoftverek, az adatbázisok és más technológiák használatára. Az információs műveltség megszerzése során szükségszerűen kialakulnak ezek a technikai készségek, szorosan összefonódnak az információs műveltséggel, és erősítik azt. A digitális írástudás a speciális hardverek és szoftverek készségszintű alkalmazását jelenti, arra koncentrál, hogy milyen elméleti alapokra épülnek a technikai megoldások, milyen problémamegoldó és gondolkodási műveletek szükségesek az információs technológia hasznosításához. Az információs műveltség esetében a hangsúly a tartalmon, a közlésen, az elemzésen, az információkeresésen és az értékelésen van, a technikai tudás pedig a technológia mélyebb megértését, használatának fokozatos készségszintű elsajátítását jelenti.[193]

A legfrissebb szakirodalomban új fogalmak is felbukkannak az információs műveltséggel kapcsolatban, mint pl. a *metaliteracy* (metaműveltség) és a *transliteracy* fogalma.[194] Az előbbi az információs műveltség metakognitív jellemzőire fókuszál, vagyis a saját tudásunkról rendelkezésünkre álló tudásra, valamint arra, hogy napjaink információs világában aktív szereplőként, résztvevőként kell jelen lennünk, az információnak nemcsak fogyasztói, hanem előállítói is vagyunk. A *transliteracy* elnevezés arra utal, hogy az információs műveltséghez hozzátartozik a különböző információs platformok és formátumok közötti szabad mozgás, azaz az információ folytonos átalakulása, átalakítása. Ezek a tendenciák azt mu-

[191] Aczél Petra: *Médiaműveltség.* In: Nagy-Király Vivien (szerk.): Médiatudatosság az oktatásban. Budapest : OFI, 2013. 42. p.

[192] American Library Association: *Presidential Committee on Information Literacy. Final Report.* Chicago : American Library Association, 1989.

[193] *Being Fluent with Information Technology.* Ed by National Research Council. Commission on Physical Sciences, Mathematics, and Applications. Committee on Information Technology Literacy, Computer Science and Telecommunications Board. Washington, D.C. : National Academy Press, 1999.
http://www.nap.edu/books/030906399X/html/ [2017.10.18.]

[194] Karvalics László, Z.: *Információs kultúra, információs műveltség – egy fogalomcsalád értelme, terjedelme, tipológiája és történelme.* Információs Társadalom, 12. (2012) 12. 7–43. p.

tatják, hogy a fogalom tartalmi összetettsége sokféle szempontú alábontást kíván, tekinthetünk rá úgy, mint ernyő- vagy küszöbfogalomra. Ernyőfogalomként alá tartoznak mindazok a tudások, kompetenciák, amelyek egy információs probléma megoldásához szükségesek, a hagyományos írástudástól a digitális írástudáson és a könyvtárhasználati kompetenciákon át egészen a médiaműveltségig. Küszöbfogalomként úgy értelmezhető, mint azoknak az alapvető állításoknak az összessége, amelyek megértésével gyökeres szemléletváltás következik be az információhoz való viszonyulásunkban. Ezek a küszöbök az alábbiak[195]:

- Az autoritás (szakmai tekintély) konstruált természetű és kontextuális fogalom.
- Az információ előállítása folyamat.
- Az információnak értéke van.
- A kutatás kérdezés.
- A tudomány párbeszéd.
- Az információkeresés stratégiai felfedezés.

Z. Karvalics László megfogalmazása szerint „a zavar forrása egyrészt az, hogy az „információs írástudás" fogalmi ernyője alá már a kezdetek kezdetén homogén minőségként kezelt, ám egymástól erősen eltérő elemi és magasabb szintű készségeket és jártasságokat soroltak be, de a technológiai fejlődés, valamint a társadalmi adaptáció gyorsasága részleteiben és egészében is inadekváttá tette a homogén meghatározásokat. Az információs írástudás tartalma egyszerre bővült és rétegződött mélységében is, miközben az egyes ›rétegekhez‹ tartozó területek maguk is fokozatosan gyarapodtak és bonyolódtak. A nehézségeket csak fokozták azok a kísérletek, amelyek a *transliteracy*, a *megaliteracy*, a *metaliteracy*, a *hyperliteracy* vagy a *superliteracy* fogalmával igyekeztek feloldani és megoldani a terminológiai zűrzavart."[196] Ezeknek a tudásoknak, képességeknek, műveltségelemeknek egységes rendszerben történő kezelése, oktatása, fejlesztése minőségileg mást jelent, mintha egymástól függetlenül, elemenként foglalkoznánk velük. Nemcsak tudásról és képességekről van itt szó, hanem szemléletről, hozzáállásról, attitűdökről is.

Koltay Tibor egyik legfrissebb tanulmányában[197] az információs műveltség legújabb értelmezéseit mutatja be. A fogalmat vizsgálhatjuk szociokulturális perspektívából, az információs élmény szempontjából (fenomenografikus megközelítés) és a

---

195 *Framework for Information Literacy for Higher Education*. Association of College and Research Libraries, 2014. http://acrl.ala.org/ilstandards/wp-content/uploads/2014/11/Framework-for-IL-for-HE-draft-3.pdf [2017.10.18.]

196 Karvalics László, Z.: *Információs kultúra, információs műveltség – egy fogalomcsalád értelme, terjedelme, tipológiája és történelme.* Információs Társadalom, 12. (2012) 12. 22. p.

197 Koltay Tibor: *Az információs műveltség szemléletének változásai.* Könyvtári Figyelő, 64. (2018) 2. 219–228. p.

diskurzuselemzés szempontjából is. Ezeknek az új megközelítéseknek a lényege, hogy az elsajátítandó készségeken és kompetenciákon túl nagyobb hangsúlyt fektet a társadalmi jelenségekre, az egyén és a közösségek viszonyára, az információs közegben zajló tevékenységekre, élményekre. Úgy tekinthetünk az információs műveltségre mint az egyén önálló tanulását, életének hatékony irányítását elősegítő tudásra.

Az információs műveltség fogalma a könyvtári világból érkezett, ahol évtizedek óta vezető feladat a használók képzése. A felhasználók, könyvtárlátogatók felkészítése a könyvtárban őrzött információk hatékony megtalálására mára túlnőtt a könyvtár falain. Az új kihívás az információs sztrádán való eligazodás. A felkészítés feladata is megoszlik a könyvtárak, a közoktatási intézmények és a felsőoktatási intézmények között. A szabatos meghatározáson évek óta sokan munkálkodnak, elsősorban könyvtárosok és könyvtárakban dolgozó szakemberek. A létező definíciók között több a hasonlóság, mint az eltérés, általában a könyvtárak korai használóképzéseihez nyúlnak vissza. Míg a könyvtárhasználati oktatás a könyvtári anyagok megtalálására fókuszál, az információs műveltség inkább az információ megkereséséhez és hasznosításához szükséges kompetenciákat helyezi előtérbe. Az információ felhasználása lép a bibliográfiai készségek helyébe, ami azt jelenti, hogy a diákoknak információs kompetenciákkal kell rendelkezniük ahhoz, hogy hatékonyan tudjanak tanulni.

David Bawden szemléletesen definiálja a könyvtárosok által oktatott ismereteket az információs műveltség szempontjából: „Az egyszerű írni és olvasni tudáson túlmenő írástudásokat készségalapú írástudásoknak is szokták nevezni. Ezek sorába tartozik a könyvtári írástudás, amelynek két jelentése van. Az egyik (vitathatóan) az információs írástudás elődje. A könyvtárak használatára vonatkozik, és különösen hangsúlyozza az információforrások kritikus kezelésének fontosságát. A másik a könyvtárak hagyományos értelemben vett felhasználóképzésére vonatkozik. Ebben az értelemben van némi rossz hangzása, mivel túlságosan, sőt kizárólag könyvtári forrásokra koncentrál. A könyvtári írástudásnak több szakasza említhető a könyvtári írástudatlanságtól, amikor segítség nélkül nem tud az olvasó a polcon könyveket megtalálni, egészen a gördülékeny írástudásig, amely feltételezi a kommunikáció és publikáció jellemzőinek ismeretét és a keresési stratégiák általánosításának és módosításának képességét. E kettő között helyezkedik el a fél-írástudás, amelynek legfontosabb eleme a katalógushasználat képessége, a könyvtári írástudás, amely már azt jelenti, hogy az olvasó rendszerszerűen képes keresési stratégiák kialakítására és a talált információ értékelésére...”[198]

[198] Bawden, David: *Információs és digitális írástudás: a fogalmak áttekintése.* Könyvtári Figyelő, 48. (2002) 1–2. 157–163. p. http://www.epa.oszk.hu/00100/00143/00041/bawden.html [2017. 09. 10.]

A 21. század eleji oktatáselméletet meghatározó konstruktivista megközelítés szerint az információ megtalálásának és elérésének könyvtári képessége nem azonos azokkal a magasabb szintű gondolkodási készségekkel, amelyek ahhoz kellenek, hogy értékelni, értelmezni és hasznosítani tudjuk az információkat. A konstruktivista tanuláselmélet szerint a tanulóknak maguknak kell megtalálniuk a problémák megoldásának módjait az információk segítségével, aktív kutatás és gondolkodás során új meggyőződésekre kell jutniuk, és ez fontosabb, mint a tanórákon hallott tények és adatok memorizálása. Egy ilyen pedagógiai megközelítés mellett a diákok képzett tanulókká válhatnak. Az információs műveltséget másrészt a forrásalapú tanulásra, az önálló felfedezésekre, valamint a problémamegoldó tanulásra kell alapozni. Mindez nagyfokú pedagógiai kifinomultságot igényel, ahol a tanulók annyiféle tanulási stílussal ismerkednek meg, amennyivel csak reálisan lehetséges. Az információs műveltség az egész életen át tartó tanulás alapját képezi. Egyaránt fontos valamennyi tudományterületen, minden tanulási környezetben. Képessé teszi a tanuló embert, hogy magas szinten kezelje a tartalmat, kutasson, önállóbbá váljék, és nagyobb kontrollt tudjon gyakorolni saját tanulása felett.

A szükséges képességek, készségek felől nézve az információs műveltséggel bíró egyén:

- meg tudja határozni információs igényét,
- hatékonyan és eredményesen képes megszerezni a szükséges információkat,
- kritikusan tudja értékelni az információt és annak forrásait,
- be tudja építeni a kiválasztott információt saját tudásbázisába,
- hatékonyan alkalmazza az információt konkrét célok megvalósítása érdekében,
- képes értelmezni az információhasználatot körülvevő gazdasági, jogi és szociális problémákat, képes az információt jogszerűen és etikusan elérni és használni.

Ezek az elemek nem lineárisan épülnek egymásra, hanem hálózatszerűen kapcsolódnak. Elképzelhető, hogy valaki információhoz jut, felismeri annak hasznát, hasznosítja is, és csak később értékeli az információ forrását. Fontos, hogy lássuk, egy egységes építmény egymással szoros kapcsolatban álló elemeiről van itt szó.

5.5.3. Az információs műveltség elemei és mérési, értékelési módszerei

Az információs műveltség kiinduló eleme, hogy az egyén legyen képes azonosítani, meghatározni saját információhiányát, az ebből fakadó szükségletet és igényt. Ez azt jelenti, hogy az illető tisztában van vele, hogy az új információk és ismeretek folyamatosan termelődnek, tehát a tanulás soha nem befejezett folyamat, mindig van újabb és újabb tanulnivaló. Az információs műveltség azt is jelenti, hogy a tanulás az illető szokásává, mindennapi tevékenységévé válik, amelynek során aktívan keresi az újabb információkat. Fontos megérteni, hogy új ötletek és lehetőségek csak akkor keletkeznek, ha birtokában vagyunk a legújabb információknak, amelyek nagyon széles skálán mozoghatnak.

Mit jelent részleteiben az, hogy valaki tisztában van az információs igényével:

- Annak felismerése, hogy információra van szükség.
- Annak megértése, hogy miért van szükség információra, mennyi és milyen információ kívánatos, milyen további befolyásoló tényezőket kell figyelembe venni (pl. idő, formátum, időszerűség, elérhetőség).
- Annak ismerete, hogy az információ különféle formátumokban, többféle földrajzi és virtuális helyen is megtalálható.
- Kiemelt jelentősége van a megfelelő kérdésfeltevés képességének, valamint a keresési stratégia kialakításában való jártasságnak.

Az információs műveltség része, hogy az egyén képes egy adott szakterületen felismerni a tudásában meglévő hiányosságokat, vagyis mindig tudnunk kell, mi az, amit nem tudunk. Ennek alapján lehet meghatározni keresési problémákat, keresőkérdéseket, illetve az információkereséshez alkalmazandó terminológiát. Döntéseink, cselekedeteink, véleményünk kimondása előtt meg kell vizsgálni, vajon birtokában vagyunk-e minden szükséges információnak, és az, amit tudunk, elegendő-e a probléma megoldásához. Csak ezután következhet annak eldöntése, keresünk-e további információt, hol és hogyan. Az információkeresés az a terület, ahol talán a legkidolgozottabb oktatási programokkal találkozhatunk, de ezek többsége inkább csak a keresési technikákra koncentrál. A válogatás és az értékelés elsikkad. Hiányzik az a szemléletmód, amely lehetővé teszi, hogy mindig egyben, teljes összetettségében lássuk a folyamatokat, az információs igény felmerülésétől egészen az új információ előállításáig. Elmarad az, hogy minden ponton megvizsgáljuk, vajon hogy állunk az eredeti információs igényhez viszonyítva, és nagy szükség volna az olyan a szemléletre is, amelyre alapozva az egész információkeresési és értékelési tevékenységet annak érdekében végezzük, hogy a végén új tudás keletkezzen.

A könyvtárosok és információs szakemberek legfőbb célja, hogy a lehetőségekhez mérten maximálisan kiszolgálják célközönségük információs igényeit. Ehhez azonban elengedhetetlenül szükséges, hogy behatóan ismerjük az emberek információkezeléssel kapcsolatos szokásait. Az információs pszichológia az emberek információval kapcsolatos viselkedését vizsgálja a pszichológia eszközeivel, tehát hasznos segítséget nyújthat az információs szakemberek munkájához.[199] Feladata, hogy értelmezze az egyén különböző csoportokon belül betöltött szerepét, az egyes szerepekből vonjon le olyan következtetéseket, amelyek az információs alkalmazások fejlesztését szolgálják. Mindenki, aki csoportban cselekszik valamit, elfoglal a csoporton belül egy meghatározott szerepet. Ez a szerep határozza meg, hogy az illető milyen információs igényekkel rendelkezik. Más információra van szüksége a szülőnek, az igazgatónak vagy a munkanélkülinek.

Az egyén viselkedését a szerepek mellett nagyban meghatározzák következők is:

- A kulturális környezet: a nyelv, az értékrendszer, az iskolázottság, a történeti háttér, a közösségek.
- A fizikai környezet pl. a földrajzi elhelyezkedés, az éghajlat stb.
- A politikai környezet: a kormányzati struktúra és a kormányzást alátámasztó értékrendszer.
- A jogi környezet.
- A gazdasági környezet.
- A technikai környezet: a számítógépes és telekommunikációs hálózatok kiépítettsége.
- Az információs politika: a szerzői jogi viszonyok, az adatbiztonság, a cenzúra, a biztonság, az információhoz való jog stb.

Az információs igények helyes és alapos felmérése, megfogalmazása a kulcsa a további lépéseknek. Erre épülnek az információs rendszerek és szolgáltatások, és erre építi fel az egyén is a saját információkeresési stratégiáját.

Az információval foglalkozó szakmák (köztük a könyvtáros szakma) alapja a rendszer, amely elemekből és a közöttük fennálló relációkból épül fel. Rendnek és rendszernek kell lenni a fejünkben, a gyűjteményben, a katalógusokban, a szolgáltatásokban, mindenhol. Ez a rendszer teremti meg a feltételét annak a biztonságnak, nyugalomnak, megbízhatóságnak és hitelességnek, ami miatt az emberek szeretnek könyvtárba járni. És többek között ezért tudnak a könyvtárak az internethez képest többlet-szolgáltatásokat nyújtani.

---

[199] Grover, R. – Greer, R. – Agada, J.: *Assessing Information Needs : Managing Transformative Library Services*. [e-book] Libraries Unlimited, 2010. http://lib.ui.ac.id/file?file=pdf/abstrak-20333577.pdf; https://www.amazon.com/Assessing-Information-Needs-Managing-Transformative/dp/1591587972 [2018.12.27.]

Az információs rendszer alapjai évszázadok óta nem változtak, legfeljebb csak formájuk, megjelenési módjuk fejlődik a technika fejlődésével. Ennek megfelelően a következők változását figyelhetjük meg:

- *Az információs bázis*: A könyvtárak esetében ez a gyűjtemény (hagyományos és elektronikus), egyéb információs rendszereknél pedig mindaz az információs alap, amelyre a szolgáltatások épülnek. Tudományos információs rendszerek esetében a tudomány elméletét és gyakorlatát egyaránt szolgáló teljes információs bázis felépítésére kell törekedni. Napjainkban ez egyre több kihívást jelent az információs rendszerek számára, hiszen igen nagy és változatos információkínálatból kell megfelelő válogatással előállítani az adott célt maximálisan szolgálni tudó bázist.

- *Az információs igények*: Az információs rendszerek abban is különböznek egymástól, hogy más és más információs igényt hivatottak kielégíteni. Minél sokszínűbb a célközönség, minél sokrétűbbek az igények, annál differenciáltabb információs bázist és szolgáltatási struktúrát kell kiépíteni. Soha nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy ugyanaz az információ minden információs rendszerben másként jelenik meg, más értéket képvisel, másképpen kell szolgáltatni. Ezért nem igazolható az a gyakran felszínre kerülő – főként gazdasági megfontolásokon alapuló – érvelés, miszerint minimalizálni kell az azonosságokat a gyűjteményekben.

- *Az intézmények és szolgáltatások*: Az összetett rendszerek alrendszerekből épülnek fel. Esetünkben elsősorban intézményi és szolgáltatási alrendszerekből. Egy adott tudományhoz vagy feladathoz kötődő információs rendszer ritkán marad egyetlen intézmény ügye, kapcsolatokon és együttműködéseken keresztül kell felépíteni azt az intézményi és szolgáltatási rendszert, amely a hatékony információszolgáltatás alapja. Így kell működnie a könyvtári rendszer egészének, bármely kisebb alrendszerének, és az egyes tudományágak, szakmák munkáját támogató információs rendszereknek is.

- *A disszemináció*: Az elmúlt évtizedek technikailag minden feltételt megteremtettek az információ széleskörű terjesztéshez. Sokkal nagyobb probléma, hogy el lehessen igazodni az információtömegben, azaz, hogy a disszemináció gyors és hatékony legyen, hogy a különböző információforrások között létrejöjjön a kompatibilitás. A terjesztés feladatai közé tartozik ma már a minőségi válogatás is. A terjesztő-közvetítő rendszernek kell gondoskodnia arról is, hogy az igények eljussanak az információs rendszerhez.

A keresett információ megszerzésére az egyénnek számtalan lehetősége van. Használhat információkereső rendszereket, amelyek könyvtárakban vagy távolról elérhető online adatbázisokban találhatók meg. Mások a jelenség közvetlen megfigyelése révén vizsgálódnak. Az orvosok, régészek, csillagászok például folyamatosan fizikai vizsgálatokat végeznek, hogy bizonyos jelenségeket felfedezzenek, illetve megértsenek. A matematikusok, vegyészek, fizikusok gyakran olyan technológiákat alkalmaznak, mint a statisztikai szoftverek vagy szimulátorok, amelyek mesterséges körülményeket teremtenek a jelenségek interakciójának megfigyeléséhez és elemzéséhez. Ahogy a tanulók előrehaladnak tanulmányaik során, újra meg újra alkalmat kell kapniuk, hogy információkat keressenek, értékeljenek és kezeljenek, amelyeket különböző forrásokból tudományterületükhöz kötődő kutatási módszerekkel gyűjtenek össze.

Az információkeresés nem tudomány, inkább művészet, a szó pozitív és negatív értelmében egyaránt. Hatalmas mennyiségű szakirodalom foglalkozik azokkal az ismeretekkel, tudásokkal, módszerekkel és technikákkal, amelyek ennek a művészetnek a sikeres műveléséhez szükségesek. A mai szóhasználatban az információkeresést főként online, internetes környezetben szokták csak vizsgálni és értelmezni, holott maga a fogalom ennél jóval tágabb kontextusban helyezkedik el. Minden olyan tevékenység, amely valamely információs igény vagy szükséglet kielégítését, megválaszolását célozza meg, információkeresésnek minősül, akár hagyományos eszközökkel (nyomtatott információforrások, mutatók, kézikönyvek, katalógusok stb.), akár személyes interakciók (beszélgetés, interjú, konferencia stb.), akár az internet és a számítógépes technológia segítségével oldjuk meg.

A keresés eredményessége alapjában három fő faktortól függ:

- *A kérdés, illetve az információs igény*: Minden kérdés más, tartalmában és formájában egyaránt. Minden kérdésnek megvan a maga megoldási, megválaszolási stratégiája. Ha a választott stratégia nem illeszkedik a kérdés természetéhez, a keresés nem lesz eredményes.

- *A keresőrendszer*: Az információt tároló és a visszakeresést biztosító rendszerek mindegyike különböző előnyökkel és hátrányokkal rendelkezik. Az eredményes kereséshez mélységeiben kell ismerni a rendszer minden tulajdonságát. A keresőnek tisztában kell lennie a keresőrendszer szolgáltatásaival, legfőképpen:
    - a lefedett témakörökkel
    - a struktúrával
    - a kereshető elemeket tartalmazó indexekkel
    - a keresési opciókkal
    - a rendelkezésre álló segítségekkel

- *A kereső személye*: Ez a legfontosabb tényező. Azt is kijelenthetjük, hogy a siker a legnagyobb mértékben a kereső személyiségén, tudásán és képességein múlik. Neki kell megértenie, értelmeznie a kérdést, kiválasztani a megfelelő forrásokat, ismernie és készségszinten használnia a keresőrendszer szolgáltatásait. Ez tudomány. Önmagában azonban nem elég. A keresőnek kell megtalálnia, megterveznie és felépítenie azt a stratégiát, amit meg tud valósítani, és ami eredményre vezeti. Ez pedig már nem tudomány, hanem művészet.

Az információkeresés magas szintű intellektuális, problémamegoldó tevékenység. Két részből tevődik össze: az információkereső stratégia felépítéséből és a megfelelő taktikák megválasztásából. A stratégia felépítése egy cél elérése érdekében történő átfogó tervezési folyamat, míg a taktika a stratégiai cél eléréséhez szükséges lépések, heurisztikus döntések sorozata. Gyönyörű és tökéletes stratégiákat építhetünk, amelyekben minden szempontra odafigyelünk, és a végrehajtás során akár már az első pillanatokban történhet valami, ami az egész tervet megváltoztatja. Ilyenkor van szükség a heurisztikus gondolkodásra, a váratlan eseményekre való eredményes reagálás képességére. Taktikázni kell, amikor a kereső előzetes elvárásai nem igazolódnak be a keresés folyamán. A heurisztikus gondolkodás olyan szabályokat, mentális műveleteket, viselkedésformákat és attitűdöket jelent, amelyek egy problémamegoldó helyzetben közelebb visznek az eredményhez, a sikerhez. A heurisztikus gondolkodás soha nem határozott és rigorózus szabályokat jelent, inkább gondolkodásmódot, megérzéseket. Az információkeresésnél alkalmazható heurisztikus gondolkodásmód elemeit az alábbiak szerint csoportosíthatjuk:

- *Filozófiai megközelítés:* A kereső személyiségétől függ, mennyire képes kreatívan, de rugalmasan kezelni a feladatot, mindig szem előtt tartva, hogy több oldalról kell minden kérdést megközelíteni. A kapott eredményeket folyamatosan értékelni szükséges, a stratégiát és taktikát pedig folyamatosan módosítani az értékelésnek megfelelően. A jó kereső kellően szkeptikus az eredményekkel kapcsolatban, legfőképpen pedig a látszólagos eredménytelenséggel kapcsolatban.

- *Nyelvi megközelítés:* Az információkereséssel kapcsolatos nyelvi problémák igen összetettek és bonyolultak. A legfontosabb kiindulópont természetesen a megfelelő keresőelemek, terminusok megválasztása. Ezen a területen is nagy hasznát vehetjük a heurisztikus gondolkodásnak. Önmagában a kontrollált szótárak, tárgyszójegyzékek, tezauruszok, ellenőrzött indexek nem garantálják a megfelelő eredményt, hiszen ezeket is emberek készítik – még ha szigorú szabályok mentén is –, és emberek alkalmazzák. Tö-

kéletes indexelés nem létezik. A keresőnek nagy szüksége van a logikus gondolkodásra, amelynek segítségével például rendszerezni tudja kereső-kifejezéseit a bennük kifejezett specifikussági szintek szerint.

- *Rekord- és fájlszerkezet:* Az információkereső rendszerek szerkezeti elemeit az adatbázisok előállítói és szolgáltatói határozzák meg. A kereső ezt nem befolyásolhatja, de az ő feladata, hogy a szerkezetet értelmezni és értékelni tudja, a kereshető adatmezők és a keresési lehetőségek kombinációjával sikeresen tudjon operálni.

- *Fogalommeghatározás:* A keresési stratégia sarokpontja a megfelelő fogalmak beazonosítása és meghatározása. Ez az információs igény felmérésével kezdődik, amikor az információs problémát először fogalmakba kell öntenünk. A kiinduló fogalmak azonban nagyon gyakran nem visznek el az eredményes találatokhoz, ezért keresés közben folyamatosan újra kell fogalmaznunk a terminusokat. Ezen a ponton sok kereső elbukik, ha nem szentel elegendő figyelmet a megfelelő fogalomhasználatnak. Könnyen jutunk el oda, hogy az adott problémának nincs megfelelő megoldása, vagy nincs elegendő találat, holott a probléma a kiinduló fogalmaknál keresendő.

- *Teljesség és pontosság:* Az egyik legnagyobb kihívás az információkeresésben az eredmények értékelése. Ennek alapján tudjuk stratégiánkat és taktikáinkat módosítani, újraformálni, csak ennek segítségével lehet a tökéletességhez közelíteni. A keresés eredményességét a teljesség és a pontosság mutatóival ítélhetjük meg. E két mutató legfőbb sajátossága, hogy nem tudunk hozzájuk soha abszolút eredményt társítani. Mivel a teljesség (ami megmutatja, hogy a lehetséges releváns találatok mekkora hányadát találtuk meg) és a pontosság (amely azt mutatja meg, hogy a találati halmazunk milyen arányban tartalmaz releváns és nem releváns találatokat) egymással fordított arányosságban álló két tényező, a keresés eredményességét a két mutató egyidejű változtatásával befolyásolhatjuk. Ez a nagyon sok egzakt tudást igénylő játék az igazi művészi része az információkeresésnek. Mindenekelőtt a keresőnek tisztában kell lennie azzal, mi a releváns találat a kérdésnek megfelelően, sőt messzebbre gondolva: mi a releváns a valóságos igényhez viszonyítva.

- *Hatékonyság:* A keresés hatékonyságának kérdését vizsgálhatjuk a költségek szempontjából, ma már azonban összetettebben kell kezelni ezt a kri-

tériumot. Napjaink információbőséggel küzdő világában talán az idővel való hatékony gazdálkodás jelenti a legnagyobb kihívást. Sok jó taktika segíti a hatékonyságot: egyszerűsített keresési technikák, csonkolás, automatizált eljárások stb. Néha az is megoldás lehet, ha az internetes keresés helyett hagyományosabb, nyomtatott forrásokhoz fordulunk, van, amikor ez a hatékonyabb.

Az információkeresés témakörében végzett kutatások, vizsgálatok azt bizonyítják, hogy ugyanarra a kérdésre több hatékony keresési stratégiával és rengeteg heurisztikus taktikával meg lehet találni a választ. Ahogy az mondani szokták, nincs királyi út. Tefko Saracevic 1991-ben végzett felmérésében 40 kérdésre 39 kereső kereste a választ. Összesen 360 keresést folytattak le. A találatok 50%-a volt releváns. Minden kérdést 5 különböző kereső oldott meg, egymástól függetlenül. A kereséshez használt fogalmak kiválasztásában a keresők között mindössze 27% volt az átfedés. Ez azt igazolja, hogy a keresés minden csínját-bínját jól értő profik is rendkívül eltérő módon gondolkodnak. Ettől szép az információkeresés!

Mitől lesz tehát valaki eredményes az információkeresésben? A fenti vizsgálatban a keresők gondolkodásmódját is felmérték. Eredményesebbnek bizonyultak azok, akik az absztrakciós gondolkodást részesítették előnyben a konkrétumokra alapozó tanulással szemben. Akik jók a fogalmi asszociációkban, azok határozottan több releváns találatra lelnek kereséseik során. Az egyik lényeges elem tehát az absztrakt gondolkodásra való képesség. Ez azt jelenti, hogy az oktatásban meghatározó szerepe van a matematikának és a logikus gondolkodásnak.

Vannak olyan kereső-személyiségek, akik a keresési folyamat során a műveleteket részesítik előnyben. Ők ragaszkodnak a keresés kezdetén meghatározott fogalmakhoz, és a módosításaikat kizárólag a keresési műveletek változtatásaival végzik (pl. szűkítés, bővítés, ugyanazon fogalmak keresése a szabad szövegben és kontrollált szótárban stb.). A másik típus a fogalmi változtatásokat kedveli inkább, tehát ha nem elégedett az eredménnyel, új terminusokat választ. Mindkét módszer lehet eredményes, de leginkább a kérdéstől függ, viszont az a legjobb, ha kiegyensúlyozottan alkalmazzuk mindkettőt. Ha például a pontosságot szeretnénk növelni, és ennek érdekében csökkenteni a találati halmaz méretét, azt megtehetjük valamilyen szűkítési művelettel (pl. súlyozás), vagy specifikusabb fogalom használatával (fogalmi változtatás). Az első eset akkor fog működni, ha a téma kellően konkrét, jól leírható, a keresőrendszer pedig lehetővé teszi a szűkítéseket. A szűkítő műveletekkel gyorsan tudjuk csökkenteni a találati halmaz méretét, ugyanakkor azonban nagyon sok releváns találatot is elveszíthetünk egy pillanat alatt. Bonyolultabb témáknál célravezetőbb lehet, ha több fogalmat

alkalmazunk a keresésben, és inkább a Boole-operátorokkal kapcsoljuk össze ezeket.

Érdemes megnéznünk, hogy mi jellemzi a fiatal generációk tipikus keresési szokásait a digitális környezetben[200]:

- Horizontális információkeresés: Az elektronikus folyóiratok használóinak 60%-a nem néz meg 2-3 oldalnál többet a folyóiratból, és 65%-uk soha nem tér vissza.
- Navigáció: A virtuális könyvtárakban az emberek sokkal több időt töltenek el azzal, hogy eligazodjanak, mint a tényleges kereséssel és a találatok értékelésével.
- Olvasás: Az elektronikus források olvasására fordított idő nagyon rövid, átlagosan 4–8 perc. Az olvasás új formái vannak terjedőben, a címek, tartalomjegyzékek és referátumok pásztázó áttekintésével nyerik a legtöbb információt. Az online keresés egyben az olvasástól való menekülés egyik formája is.
- Gyűjtögetés: A tudományos célú felhasználók ragaszkodnak a szokásaikhoz, tehát a számukra érdekes forrásokat letöltik és kinyomtatják. Arról nincsenek megbízható kutatási eredmények, hogy az összegyűjtött és letöltött anyagok hány százalékát olvassák el ténylegesen.
- Eltérő keresési szokások: A log fájlok elemzése azt mutatja, hogy a keresők nagyon különbözőek, földrajzi elhelyezkedés, életkor, nem, munkahely, státus egyaránt befolyásolják a keresési szokásokat.
- Ellenőrzés: A felhasználók másodpercek alatt értékelik a forrásokat a saját szempontjaik szerint. Elsősorban az általuk megbízhatónak tekintett márkákban bíznak (pl. Google).

Az információkeresés módszerei és technikái megtanulhatók, a hozzá társuló és nélkülözhetetlen heurisztikus gondolkodást azonban kinek-kinek magában kell kialakítania. Ezért kulcsfontosságú a gondolkodás fejlesztése, a sikerorientált hozzáállás, a kellő kitartás és a kritikus szemléletmód.

Az internet ma már az információszerzés leggyakrabban használt eszköze, világképünk, attitűdjeink és meggyőződéseink legfőbb formálója. Egy 2009-es brit felmérés szerint[201] az emberek 91%-a keres adatokat az interneten, 90%-uk a saját érdeklődésének megfelelő témákat is, 71% pedig szavak jelentését. Csaknem 250 millió weboldal és 150 millió blog közül válogathatunk. Az elmúlt évben keletke-

---

200 *The Google generation: information behaviour of the researcher of the future.* Ed. by: Ian Rowlands et al. In: Aslib Proceedings, 60. (2008) 4, 290–310. p.

201 Miller, C. – Bartlett, J.: *'Digital fluency': towards young people's critical use of the internet.* Journal of Information Literacy, (2012) 6. 35–55. p.

zett online tartalmak mennyisége több milliószorosa annak az információmennyiségnek, amelyet valaha könyvekben leírt az emberiség.

Ezeknek a tartalmaknak nagy része megbízható és pontos információ. Ugyanakkor nagy részük tartalmaz kisebb-nagyobb hibákat, félreértéseket, elütéseket, vagy szándékos félrevezetést. Az interneten való közlekedés egyik kulcstényezője a helyes értékelés: az igazság és hazugság megkülönböztetése, a sorok mögötti tartalmak felismerése, a vélemények helyes megítélése. Az internet – természeténél fogva – különösen megnehezíti ezeket a döntéseket, a megbízható és megbízhatatlan információ megkülönböztetését.

Az interneten a vélemények többsége névtelen. Nem bízhatunk a kimondott szó mögött álló személyiségben, még a névhez köthető megnyilvánulások sem mindig megbízhatóak. A nyomtatott világban segítettek bennünket a kiadói lektorok, az engedélyezett tankönyvek, és egy sor olyan eszköz, amely az információ minőségét garantálja. Az internetes világban ezek szinte teljesen eltűnnek, a web 2.0 pedig kifejezetten arra ösztönöz, hogy mindenki kontroll nélkül tudjon véleményt nyilvánítani. Ilyen körülmények között nagyon nehéz megtanítani a gyermekeinknek, hogyan találják meg a megbízható információkhoz vezető biztos utakat.

Az internet világában dominálnak a képi információk. A képek a legmanipulálhatóbb információforrások, amelyek nagyon hatékony propagandaerőt tudnak kifejteni. Sokan elbódulnak egy-egy jól megtervezett és kivitelezett weboldal láttán, és észre sem veszik, hogy a tetszetős külső mögött esetleg félrevezető tartalom lakozik. A fiatalok különösen hajlamosak a vizuális információk alapján tájékozódni.

Az internet az asszociatív gondolkodást támogatja a lineáris helyett. Az információknak nem megyünk a mélyére, csak felületesen pásztázzuk az oldalakat, ugrálunk egyikről a másikra. Ez az olvasási kultúra szembe megy azzal az igénnyel, hogy megalapozott, érvekkel alaposan alátámasztott döntéseket tudjunk hozni. És mivel nem is igazán törekszünk arra, hogy elválasszuk a minőségi információt a silánytól, ezzel a silány információ mennyiségi növekedésének és terjedésének kedvezünk.

Az információs műveltség egyik fontos eleme a – már korábban említett – kritikai gondolkodás képessége. Az összetett kompetenciarendszeren belül ide tartozik, hogy az egyén képes elemezni, értékelni, ítéletet hozni, előítéleteket értelmezni. Mindezt természetesen a digitális információk világában.

Az IFLA (Könyvtáros Egyesületek Nemzetközi Szervezete) 2006-ban elkészítette javaslatát azokra a nemzetközi standardokra, amelyekből minden ország válogathat, amelyekre felépítheti saját információs műveltségi programját[202].

---

[202] *Guidelines on information literacy for lifelong learning.* Final draft by Jesús Lau. México : Boca del Rio, 2006. 16–17. p. http://www.ifla.org/VII/s42/pub/IL-Guidelines2006.pdf [2017. 09. 10.]

A követelményrendszernek három alapeleme van: a hozzáférés, az értékelés és a hasznosítás. Ez a három alapvető cél megtalálható valamennyi nagyobb könyvtári szervezet dokumentumaiban (AASL, ACRL, SCONUL, Australian and New Zealand Institute for Information Literacy).

A. Hozzáférés – A használó hatékonyan és eredményesen jut hozzá az információhoz
   1. Az információs igény meghatározása.
      - Felismeri és meghatározza az információszükségletet.
      - Eldönti, hogy kell-e tennie valamit az információhoz jutás érdekében.
      - Ki tudja fejezni az információs igényt.
      - Elkezdi a keresési folyamatot.
   2. Az információ megtalálása
      - Azonosítja és értékeli a potenciális információforrásokat.
      - Keresési stratégiákat alakít ki.
      - Eljut a kiválasztott információforrásokhoz.
      - Kiválogatja és letölti a megtalált információkat.

B. Értékelés – Kritikusan és kompetensen értékeli az információt.
   1. Az információ értékelése
      - Elemzi, vizsgálja és kivonatolja az információt.
      - Általánosítja és értelmezi az információt.
      - Szelektál és szintetizál.
      - Értékeli a megtalált információ pontosságát és relevanciáját.
   2. Az információ szervezése
      - Elrendezi és kategorizálja az információkat.
      - Csoportosítja és rendszerezi a megtalált információt.
      - Meghatározza, hogy melyik a legjobb és leghasznosabb információ.

C. Használat – Pontosan és kreatívan hasznosítja az információt.
   1. Az információ felhasználása
      - Képes újszerű módon kommunikálni, bemutatni és használni az információkat.
      - A megtalált információt alkalmazni tudja.
      - Saját tudásába integrálja az információkat.
      - Prezentálni tudja az információs terméket.
   2. Az információ kommunikálása és etikus felhasználása
      - Tisztában van vele, hogy mit jelent az információ etikus felhasználása.
      - Tiszteletben tartja az információ használatának legális szabályait.

- A szerzői jogi szabályok figyelembe vételével hasznosítja az információs termékeket.
- Betartja a megfelelő stílusbeli követelményeket.

Az IFLA standardjai alkalmazhatók a könyvtárakban, illetve más információszolgáltató rendszerekben, de ugyanúgy az oktatás valamennyi szintjén is. Jól tükrözik, hogy mit jelent komplexitásban gondolkodni ezekről a követelményekről, és mennyire nem jó, ha elválasztjuk őket egymástól, és különböző elvek szerint, külön-külön fejlesztjük őket.

Az információs műveltséget dinamikus jelenségként kell értelmezni, kommunikatív interakciók folyamataként, amely különböző felek, a használók és a technológiai fejlődés által vezérelt gyorsan változó környezet között zajlik. Egy egységes, nemzetközileg elfogadott és adaptálható indikátorrendszer[203] segíthet abban, hogy az országok felismerjék az információs műveltség fejlődésének elősegítésére irányuló politikájuk hatásait, és hogy megtudják, állampolgáraik milyen mértékben képesek részt venni egy tudásalapú társadalomban. A mérhetőség érdekében nemzetközi szinten jobban nyomon kell követni az információs műveltség folyamatait, országonként és regionálisan egyaránt.

Az indikátorok sokfélék lehetnek:

- Különböző forrásokból (kérdőíves felmérésekből, statisztikákból stb.) származó kvantitatív adatok.
- Az adatok kvalitatív szakértői elemzése.
- Matematikai algoritmusok szerint kombinált egyszerű indikátorok.

Az indikátorok nem egyformán alkalmasak az információs műveltség mérésére minden országban, illetve néha egy országon belül sem. Mást kell mérni a gyerekeknél és a felnőtteknél, mást a többnyelvű, többnemzetiségű népcsoportoknál stb. Ezért nagyon körültekintőnek kell lennünk, amikor a következtetéseket vonunk le, illetve az információs műveltség elvárt szintjeit határozzuk meg. Az információs műveltség kívánt szintje a felhasználási terület és az egyéntől elvárt teljesítmény szintjének függvénye.

Az általános iskolai hatékony teljesítmény eléréséhez szükséges információs műveltség szintje különbözik a felnőtt- és felsőoktatásban elvárt szinttől.

Más szintű készségek várhatók el egy újságírótól, egy közügyekkel, egészségüggyel foglalkozó vagy a jóléti szektorban dolgozó állampolgártól, illetve a kutatásban támogatóként részt vevő személyektől.

---

[203] *Towards media and information literacy indicators.* Prepared by Susan Moeller, Ammu Joseph, Jesús Lau, Toni Carbo. Paris : UNESCO, 2011.

Az információs műveltségi készségek elvárt szintjét meghatározza az a kontextus, melyben az információt fel kell használni.

Az információs műveltséget a készségek folytonosságaként kell értelmezni.

Lehetővé kell tenni az egyes országok számára, hogy az információs műveltségi készségekhez tartozó foglalkoztatási, oktatási és társadalmi célkitűzéseket maguk határozzák meg, és hogy ezeket a célokat szükség szerint időnként módosítsák.

Egymástól teljesen eltérő helyzetekben, környezetben egységes információs műveltségi kritériumrendszert kell alkalmazni.

Az UNESCO által kialakított tervezetet adaptálhatjuk a magyarországi viszonyokhoz, és így körvonalazódik egy keretrendszer, amelyre majd fel lehet építeni az információs műveltség mérésének indikátorait:

1. Politikai és kulturális kontextus, amelyben az információs műveltség szintjét mérni kívánjuk:
   - A fogalom jelenléte a közoktatási jogszabályokban.
   - A fogalom és a hozzá tartozó szemlélet megjelenése a közoktatás tanterveiben, normatív dokumentumaiban.
   - A fogalom és a hozzá tartozó szemlélet jelenléte a közoktatás tankönyveiben.
   - Az információs műveltség szemléletmódjának megjelenése az oktatásmódszertanban.
   - Az információs műveltség követelményeinek és szemléletmódjának jelenléte a szakképzésben.
   - Az információs műveltség oktatását támogató felsőfokú képzések.
   - Az információs műveltség jelenléte a pedagógusképzésben.
   - Az információs műveltség fogalmának megjelenése a könyvtári és közművelődési jogszabályokban.
   - A témához kapcsolódó országos és nemzetközi konferenciák.
   - Létezik-e központi szervezet vagy bizottság az országban, amelynek felvállalt feladata az információs műveltség terjesztése?
   - Az üggyel foglalkozó civil szervezetek száma és aktivitása.
   - Jelen van-e a fogalom és a szemléletmód a médiát szabályozó jogszabályokban?
   - Érvényesül-e az információ és az információhoz való hozzáférés szabadsága az alaptörvényekben?
   - Az információs műveltséghez köthető kutatók, kutatócsoportok száma, aktivitása.

- A kormány, a civil szféra, a média és az iskolák által támogatott kutatások száma.

2. Az információhoz való hozzáférés indikátorai
   - Tudományos és ismeretterjesztő folyóiratok száma a lakosság számához viszonyítva.
   - Rádiós és televíziós tartalmak, elsősorban a hírek és az ismeretterjesztő műsorok aránya.
   - Az online média elterjedtsége és tartalma.
   - A könyvtárak száma és az állományok nagysága.
     - A nemzeti könyvtár állományának nagysága.
     - 1000 hallgatóra jutó kötetek százalékos aránya a felsőoktatási könyvtárakban.
     - 1000 hallgatóra jutó tudományos kötetek százalékos aránya.
     - 1000 tanulóra jutó iskolai könyvtárak száma.
     - Az iskolai könyvtárakban található kötetek százalékos aránya.
     - Közkönyvtári szolgáltatóhelyek száma.
     - A közkönyvtári állományok nagysága.
   - A könyvkiadás tendenciái, prioritásai.
     - 1000 lakosra jutó címek száma.
     - 1000 lakosra jutó könyvesboltok százalékos aránya.
   - A filmek szerepe az információszolgáltatásban.
   - Az újságírók száma a lakosság számához viszonyítva.
   - Az internetelérés tendenciái.
   - A közösségi média szerepe az információszolgáltatásban.
   - A weboldalak száma és megoszlása
   - A PC-k száma, elterjedtsége.

3. Az információ befogadását mérő indikátorok
   - Újságolvasás
   - Rádióhallgatás
   - Televíziónézés
   - Az online média használata
   - Könyvtárhasználat

4. Egyéni kompetenciákat mérő indikátorok:
    - Az információs szükséglet meghatározása és kifejezése.
        - Az információszükséglet felismerése.
        - Az információszükséglet meghatározása.
        - Annak felismerése, hogy a különböző információk és médiumok más-más célt szolgálnak.
        - A probléma felismerése, a megoldás keresése a médián és az információkon keresztül.
        - Keresési stratégiák kialakítása, keresések lebonyolítása.
        - A célnak megfelelő média és információ tartalmának és formájának meghatározása.
        - A lehetséges információforrások értékelése.
    - Az információ megkeresése és lehívása.
        - A megfelelő média és információforrások kiválasztása.
        - Hozzáférés a kiválasztott forrásokhoz.
        - Az információk kiválasztása és lehívása.
    - Az információ és a média értékelése.
        - A releváns információ és média vizsgálata, elemzése és kivonatolása.
        - A tudományos és a kereskedelmi tartalmak, a tények és a fikció különválasztása.
        - Annak felismerése, hogy a média a különböző célcsoportok figyelmét más-más célból akarja felkelteni.
        - A média és az információ interpretálása.
        - A média és az információ társadalomban betöltött különböző céljainak és funkcióinak felismerése és megértése.
        - A média és az információ környezeti, tulajdonjogi, szabályozási, gazdasági, jogi, biztonsági tényezőinek értelmezése.
        - A sokszínűség és a különbözőségek fontosságának felismerése a média és az információk világában, különös tekintettel az emberekre, helyekre, eszmékre és fogalmakra.
        - A média és az információ időszerűségének, relevanciájának, pontosságának és minőségének megítélése.
        - A média és az információ szociális és politikai vonatkozásainak felismerése, és hogy ebből gyakran keletkeznek ügyek.
        - A média és az információ kiválogatása és szintetizálása.
    - A média és az információ szervezése
        - A legjobb és a leghasznosabb média és információ kiválasztása.
        - A média és az információ megfelelő és releváns hasznosításának meghatározása.

    - A megtalált információ csoportosítása és szervezése.
    - A média és az információ rendezése, elmentése, tárolása, megőrzése és törlése.
- Új tudás létrehozása
    - Az információ beépítése a személyes tudásba
    - A média és az információ megfelelő helyzetben és célközönség számára történő alkalmazása.
    - A tudás hasznosságának megítélése.
- A média és az információ kommunikációja és etikus felhasználása
    - Az adott üzenetnek az adott célcsoport számára megfelelő formában történő kommunikációja.
    - Az információ etikus használata.
    - A személyes adatok védelme.
    - A médiát és az információt szabályozó testületek ismerete, velük kapcsolattartás.
    - A megszerzett ismeretek továbbadása a szerzői jogok figyelembe vételével.
    - A stíluskövetelmények releváns alkalmazása.

Ezeknek az indikátoroknak nagy részéhez rendelkezésünkre állnak adatok, különféle országos vizsgálatok, mérések alapján. Az oktatás- és kultúrpolitika meghatározó normatív dokumentumainak elemzését el kell végezni, a Központi Statisztikai Hivatal és a Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság rendszeres felmérései szolgáltatják a statisztikai adatokat az információ szolgáltatásának és az információ hasznosításának dokumentálására. Az egyéni készségek méréséhez ki kell dolgozni a megfelelő mérőeszközöket.

5.5.4. Az információs műveltség és a digitális írástudás oktatásának helyzete, különös tekintettel a könyvtárak oktatási szerepére

A különböző kultúrákban mindenütt nagy fontosságot tulajdonítanak az információs társadalom követelményeihez igazodó kompetenciáknak, eltérő szinten, más-más hangsúlyokkal. Az elmúlt évtizedben az UNESCO elkezdte erőteljesen támogatni az információs társadalmak kialakulását a hátrányos helyzetű térségekben is, ezen belül hangsúlyos helyet foglal el az információs műveltség ügye. Az információs műveltség hozzásegíti az állampolgárokat, hogy érettebb, kritikusabb döntéseket hozzanak, ezáltal aktívan befolyásolják országuk politikai és gazdasági fejlődését. Legfrissebb kiadványaiban az UNESCO már nem is csak

információs műveltségről, hanem média- és információs műveltségről (*Media and Information Literacy* = MIL) beszél, ezzel is hangsúlyozva a két terület szoros kapcsolatát és a téma stratégiai jelentőségét.[204]

A válságban lévő és ezért változások után kiáltó oktatásügy világszerte tartalmi és módszertani átalakításokon, reformokon megy keresztül. Ahogy egyre mélyebbre hatolunk az információs társadalomban, újabb és újabb utak nyílnak az információhoz. A média, az internet, a web 2.0 (sőt 3.0), a közösségi oldalak teljesen átalakítják az informálódási szokásokat. A legfrissebb híreket nem az újságokból, hanem blogokból és kommentekből szerzik a fiatalok, a véleményformálás legmeghatározóbb forrásai a fórumok, ahol számunkra ismeretlen emberekkel bocsátkozhatunk sokszor nagyon is mély vitákba. Megdöbbentő az a gyorsaság, hogy egy-egy eseményt, programot mondhatni pillanatok alatt lehet megszervezni a hálózat segítségével, bulit, adománygyűjtést és forradalmat egyaránt. Az is meglepő, hogy mennyire ellenőrizetlen ez az információ, és mennyi hamis vagy félinformáció fészkeli be magát az agyakba. Ezek az egyébként jó és hasznos eszközök teljesen átalakítják a kommunikáció stílusát, sajnos nagyon erős romboló hatással vannak a nyelvre, és érezhetően felerősítik az agressziót is. Sürgős stratégiára van szükség a probléma kezeléséhez, különben ma még nem is sejtett, beláthatatlan következményei lehetnek a gyors és ellenőrizetlen információra alapozott döntéseknek.

Az emberek túlnyomó többsége az internethez fordul először, ha információra van szüksége. Ez csak akkor baj, ha nem megfelelő stratégiával és tudatossággal teszi ezt. Az interneten mindenről azonnal kaphatunk információt, nem is keveset. A források azonban szinte teljesen egyenrangúak, sorrendjüket nem az érték, hanem egészen más szempontok határozzák meg. A válogatás és értékelés pedig olyan készségeket, tudást és értékrendszert tesz szükségessé, amelynek az elsajátítása nem könnyű feladat. Közös társadalmi felelősségünk, hogy gyermekeink megkapják-e ezeket a készségeket.

A gyermekek és a fiatalok információs műveltségét vizsgáló hazai és nemzetközi kutatások figyelemre méltó jelenségekre hívják fel a figyelmünket. Az információs technológiához való szélesebb és gyorsabb hozzáféréssel nem javult a fiatalok információs műveltsége, sőt, a könnyebb hozzáférés újabb problémákat is felvet. A fiatalok internetes keresési sebessége arra enged következtetni, hogy egyre kevesebb időt töltenek a megszerzett információ relevanciájának, pontosságának és megbízhatóságának értékelésével. Nincsenek tisztában saját információs szükségleteikkel, ezért nehézséget okoz számukra a megfelelően hatékony keresési stratégia megtalálása. Egyértelműen azt szeretik, ha természetes nyelven fejezhetik

[204] *Media and information literacy: policy and strategy guidelines.* Ed. by: Grizzle, Alton; Moore, Penny; Dezuanni, Michael; Asthana, Sanjay; Wilson, Carolyn; Banda, Fackson; Onumah, Chido. Paris : UNESCO, 2013. 196 p.

ki magukat, nem fordítanak energiát a kérdés elemzésére és a megfelelő kulcsszavak megtalálására. Hosszú találati listák esetén nem tudnak dönteni a relevanciáról, gyakran futó pillantások alapján nyomtatnak ki oldalakat. A fiatalok fejében létező mentális térkép az internetről nem mindig teszi számukra egyértelművé, hogy itt különböző szolgáltatóktól származó hálózati források gyűjteményéről van szó. A keresőmotorokat (Yahoo, Google) azonosítják az internettel. Sok fiatal a könyvtárak által közvetített forrásokat nem találja eléggé érdekesnek, ezért jobban kedvelik azt, amit a Google vagy más keresők nyújtanak. Számukra ez meghittebb, egyszerűbb tanulási környezet.

A mai oktatásügy egyik legnagyobb kihívása, hogy miként tanítsuk meg a gyermekeket az információ és a technika által vezérelt világban való sikeres boldogulásra. Fontos, hogy szem előtt tartsuk, a gyermekeink számára a technika és a modern eszközök használata sokkal természetesebb, mint számunkra. Teljesen más logikával fognak hozzá a feladatok megoldásához. Gondolkodni azonban meg kell tanítanunk őket. Az internet világa ugyanis leszoktat a gondolkodásról, arra ösztönöz mindenkit, hogy a kész megoldásokból válogasson. Az információs műveltség oktatásának egyik legnagyobb kihívása, hogy miként szorítsuk rá a digitális bennszülötteket a gondolkodásra, a tervezésre, a céltudatos munkára, az értő válogatásra, az értékelésre és a kritikára.

Fontos lenne például, hogy megtanítsuk, miért nem ugyanolyan vagy jobb a Google keresője, mint egy könyvtári katalógus. Csak néhány érv:

- Nem lehetséges meghatározni, hogy milyen típusú adatot keresek (szerző, cím stb.).
- A keresőelemek esetlegesek, nincsenek indexek, ahol beazonosíthatjuk, hogy mit hogyan keressünk.
- Senki sem tudja, mi alapján dönti el a kereső, hogy mik a számomra legjobb találatok.
- Az egyszerűség a minőség rovására megy.
- A szűrőbuborékok helyettem döntik el, hogy mire van szükségem, nincs esélyem válogatni.

Az információs műveltségről ma még inkább csak az ismeretek és készségek szintjén szoktunk beszélni, holott legalább ilyen fontos lenne arról is szót ejteni, milyen szemléletváltást igényel ennek a műveltségnek az elsajátítása. A szemléletváltás azt jelenti, hogy sokkal nagyobb tisztelettel, alázattal fordulunk az információ felé. Számításba vesszük, hogy van hasznos és haszontalan, jó és rossz információ. Van szükségtelen és szükséges, és olyan is, aminek a birtoklásával magunknak vagy másnak árthatunk. Meg kell tanulnunk értékén kezelni az információkat,

sokkal erőteljesebben, mint ahogy ezt most teszi az emberiség. A hangsúlynak az információ birtoklásáról annak értékelésére kell áthelyeződnie.

Az oktatás valamennyi területét át kellene hatnia az információs műveltség szemléletének, és igazán akkor mondhatnánk, hogy már jó úton járunk, ha gyermekeink észrevétlenül válnának információsan művelté. Ehelyett azonban azt látjuk, hogy egyre felszínesebbek. A műveltség minden szinten folyamatosan veszít az értékéből, nem az a sikeres ember, aki tájékozott és művelt, hanem akinek jó kapcsolatai vannak, és gyorsan meg tudja oldani a problémás helyzeteket. A megoldás mikéntje, etikája vagy minősége gyakran másodlagos.

Az egész folyamatot általában hajlamosak vagyunk csak a tudományos információszerzésre alkalmazni. Pedig az élet minden területére kellene. Az Egyesült Államokban tömegesen találni olyan oktatási programokat, ahol a mindennapi élet eseményein, például egy vásárlási projekten vagy egy palánta felnevelésén keresztül vezetik le és tanítják meg az információszerzés és -hasznosítás lépéseit. De ugyanígy kellene felhívnunk a gyermekek, fiatalok figyelmét arra, hogy egy blogbejegyzés vagy komment megírása előtt is vegyék számba, birtokában vannak-e minden szükséges információnak, el tudják-e dönteni, hogy mi igaz és mi hamis, és hogy amit leírnak, az megfelel-e az elemi etikai normáknak. Például nem sért-e más embereket, vagy nem terjeszt-e rémhíreket vagy álhíreket. A szemléletváltás azt jelenti, hogy ezt a gondolkodásmódot kiterjesztjük az élet minden területére.

Nem azt állítom, hogy az oktatás szereplői nincsenek mindennek tudatában, de tény, hogy gondolkodásmódjukat döntően még nem ez a szemlélet határozza meg. Így aztán a tanulókban sem alakul ki már egészen kicsi kortól kezdve annak a tudata, hogy minden, amit tanulnak az iskolában, valami fontos és gyakorlati célt szolgál, van értelme tanulni, olvasni, van értelme új információkat keresni, és van értelme értékelni minden információt. Valami ilyesmi lenne a kompetenciaelvű oktatás célkitűzése, ám ennek gyakorlati megvalósulásai sajnos még nem igazán manifesztálódtak.

A nem hagyományos ismeretszerzési források előtérbe helyeződésével növekszik a non-formális és informális tanulás szerepe. Ki tudja ma már megmondani, hogy egy felnőtt ember tudásának mekkora hányadát teszik ki az iskolában tanultak, és mennyit tanul a tapasztalataiból, a körülötte történő eseményekből, az ismerőseitől vagy a médiából. És vajon ez a sokféle forrásból származó tudás hogyan válik egységgé? Mi más, ha nem az információs műveltség által?

A legfontosabb szerepe természetesen a közoktatásnak van, de a felsőoktatásra sem hárul kisebb feladat. Elcsépelt közhely, hogy a hallgatók nagyon szerény általános műveltséggel kerülnek a felsőoktatásba, és gyakran alapműveltségi elemek elsajátítását kell a szakmai oktatás mellett az egyetemeknek megoldaniuk. A felsőoktatásra is igaz a szemléletváltás szükségessége. Nagyon nehéz a hallgatókkal megértetni, sőt, elsajátíttatni azt a képességet, hogy a tanultakat összefüggéseik-

ben lássák, kurzusok és tantárgyak között átívelő szintézisekre legyenek képesek. Pedig minden problémamegoldásnak és hatékony munkavégzésnek ez az alapja. Ha jobban megnézzük, ez is az információs műveltség része: a megszerzett tudás, információ megfelelő szervezése, hasznosítása, továbbépítése. A kulcs természetesen a tanároknál, oktatóknál van. Nekik kellene az új szemléletmódot hangsúlyosabbá tenni, és saját kurzusaikban is érvényesíteni.

A Nemzeti Alaptantervben az Informatika műveltségi területhez kerültek a könyvtárhasználati ismeretek, és ahol még van rá valami kis órakeret, ott is leginkább csak a könyvtári dokumentumok és feltáró eszközök használatának az alapjait tudják lerakni a pedagógusok. Kevés szó esik az információk értékeléséről, az igények elemzéséről, esetleg az információk továbbhasznosításáról. A kritikai gondolkodás és elemzés készségeinek oktatása sem jellemző egyelőre a magyar oktatásra. Az információs műveltség egyes elemei megjelennek a NAT-ban és a kerettantervekben, de az egységben való gondolkodás, a komplex készségfejlesztés szemlélete teljesen hiányzik. Amiben erősek vagyunk, az a digitális írástudás és a médiaműveltség oktatása.

A feladat felerősödik a felsőoktatásban és a felnőttképzésben. A használóképzés egyre divatosabb téma a közkönyvtárakban és a felsőoktatási könyvtárakban egyaránt, de ez ma még nagyon messze van a modern információs műveltség készségeitől. Az egyik legnagyobb probléma, hogy nem nagyon van, aki ezeket a készségeket, képességeket tanítani tudná akár a közoktatásban, akár a felsőoktatásban. A magyar pedagógusok nagy részének magának is gondot okoz az információk megtalálása és átalakítása, sokszor a tanítványok sok tekintetben előbbre járnak ezen a téren mestereiknél. Ez pedig eleve megakadályozza, hogy a legfontosabb tudást, az értékelés, a kritikus megítélés képességét oktatni tudják. Minél tovább késlekedünk, annál veszélyesebb helyzetet idézünk elő, hiszen a jövőnk egy manipulálható és manipulált generáció kezébe fog kerülni.

Ugyanakkor ki kell emelni a magyar iskolai könyvtárak és könyvtárostanárok lelkes és elkötelezett munkáját ezen a területen. A tehetséggondozást többek között országos tanulmányi verseny támogatja (Bod Péter Könyvtárhasználati Verseny), amely néhány éve zászlajára tűzte az információs műveltség ügyét, feladatai a komplex készségek fejlesztését és mérését célozzák. Az iskolai könyvtárosok, könyvtárostanárok módszertani munkája is példamutató. Egyre több formális és non-formális oktatási program, ötlet és jó gyakorlat jelenik meg, amelyek mind a pedagógusoknak, mind a könyvtárosoknak segítséget jelenthetnek.

A demokratikus társadalmak elvárása, hogy a polgárok felkészüljenek a munkára, az állampolgári kötelességeikre és a napi életvitelre egyaránt. Mindhárom esetben máshol vannak a hangsúlyok:

- A munkára való felkészüléshez ismerni kell a különböző szakmák technológiai követelményeit és általánosságban a 21. század munkakultúráját.

- A felkészült állampolgári magatartás megkívánja az önálló vitakultúrán alapuló döntéshozatalt, a felelősségvállalást, a közösségi magatartásformák modern változatainak alapos ismeretét.
- A napi életvitelhez szükség van kreativitásra, érdeklődésre, nyitottságra, sokoldalúságra.

Mindehhez az szükséges, hogy a tanulók folyamatosan szembesüljenek az információforrásokkal és a bennük található információkkal, és ily módon közelítsék meg a problémákat, keressék a megoldásokat. Ideális esetben az oktatás minden szintjét áthatja ez a szemlélet, vagyis nem külön tantárgyak keretében történik a szükséges készségek kialakítása és fejlesztése, hanem valamennyi tantárgy tananyagában és módszertanában megjelennek az információs műveltség elemei. Elsősorban a módszertan az, ahol ez a feladat nagyobb hangsúlyt kaphat.

Az információs műveltség megszerzése megsokszorozza a tanulók lehetőségeit az önálló tanulásban, tudásuk növelése érdekében az információforrások széles körét használják, okos kérdéseket tesznek fel, élesedik a kritikai gondolkodásuk, önállóbbakká válnak. Fontos, hogy megértsük, ezek az új képességek nem a tananyagon kívül helyezkednek el, hanem szervesen belefonódnak a tanterv tartalmába, szerkezetébe és sorrendiségébe. A tantervi integráció egyben sok lehetőséget is ad, hogy erősítsük az olyan oktatási módszerek alkalmazását, mint a problémaalapú tanulás, a bizonyítékokra alapozott tanulás és a kérdezve tanulás. A problémaalapú megközelítésnél a tanulók mélyebb szinten tudnak érvelni az adott témáról, mint a csupán előadásra és tankönyvre építő oktatásnál. Ahhoz, hogy ennek minden előnyét kihasználjuk, a tanulóknak olyan gondolkodásmódot kell követniük, amelynek szerves része a különböző helyeken és formákban létező információforrások készségszintű használata. Ezáltal a saját tanulásukért érzett felelősség is növekszik.

A pedagógusok jól érzékelik a problémákat és a hiányosságokat, ahhoz azonban, hogy valamiféle előremozdulás történjék, segítségre szorulnak. Külső és belső segítségre egyaránt. A segítség sokfelől érkezhet, például a könyvtárakból, hiszen az információs műveltség mozgalom tulajdonképpen a könyvtárak felhasználó-képzéseiből indult el és növekedett össztársadalmi mozgalommá. Rendkívül fontos feladat lenne, hogy a mindennapi pedagógiában, a köznevelés és közoktatás valamennyi szintjén is kialakuljon az a szolgáltatási és intézményrendszer, amely hatékonyan támogathatja a pedagógusok munkáját ezen a téren is.

A Német Információtudományi Társaság (*Deutsche Gesellschaft für Information und Wissen*, DGI) 2011-ben kiadott memoranduma[205] javaslatokat tesz azokra a

[205] *A Német Információtudományi Társaság memoranduma: az információs műveltség oktatásügyben megvalósítandó támogatásáról*. Könyv és Nevelés, 13. (2011) 1. 81–85. p.

fejlesztésekre, amelyekkel az oktatáspolitika, illetve a könyvtárügy támogathatja a közoktatást. Ezeknek a javaslatoknak nagy része nem kötődik szorosan a német nyelvterülethez, hazánk számára is hasznosíthatók, sőt hasznosítandók:

- Az információs műveltség oktatásához kapcsolódó internetes portál kialakítása. Jó lenne, ha egyetlen platformon lennének hozzáférhetőek az információk, az oktatási anyagok, az e-learning lehetőségek stb.

- Az információs műveltségre vonatkozó iskolai tantervek és tananyagok kritikus vizsgálata és kiegészítése szükséges. A jelenlegi tananyagot szakmai szempontból meg kell vizsgálni és az információs műveltség iskolai modelljének kialakítása érdekében ki kell egészíteni. Fontos, hogy ez a modell a médiapedagógiai párbeszédek tárgyát is képezze.

- Figyelembe kell venni a különböző iskolai szintekhez köthető elvárásokat, követelményeket:
    - Az alapfokú oktatás 1. szintjén az olvasási kedv növelése, illetve az iskolai és közkönyvtárakhoz, valamint az életkornak megfelelő információs szolgáltatásokhoz való hozzászoktatás.
    - Az alapfokú oktatás 2. szintjén/a középfokú oktatás alsó szintjén az információ „fogalmába" történő bevezetés, az információkeresés szisztematikus előkészítése, az információszolgáltatások megfelelő kiválasztása és az eredmények kritikus értékelése.
    - A középfokú oktatás felső szintjén az információs műveltség tényleges kialakítása az iskolai, tudományos és szakmai feladatokkal kapcsolatban, valamint az információszerzés professzionális módszereinek elsajátítása.
    - A tantervek elkészítésében és alkalmazásában részt vevő szakembereknek megállapodásra kell jutniuk az információs szakemberekkel és a könyvtárosokkal.

- A közoktatási intézmények és a közgyűjtemények közötti kapcsolatok szorosabbá tételével a pedagógusok olyan szakemberektől is kaphatnak segítséget, akiknek jóval nagyobb gyakorlatuk van az információs műveltség fejlesztésében.

- Lényeges a könyvtárakban és az iskolákban az információs szakemberek által kínált szolgáltatások és továbbképzések folyamatos biztosítása. Ezeket a módszertani fejlesztés érdekében ingyenesen kellene a tanárok, illetve az iskolák rendelkezésére bocsátani.

- Az információs műveltség oktatásához kapcsolódó kommunikációs kampányok egyaránt szükségesek a politikában, az oktatásirányításban és a szociokulturális környezetben.

- A meglévő tantervi koncepciók alapján a középfokú oktatás szintjén és a felnőttoktatásban is el lehet gondolkodni egy, az információs műveltség megszerzését támogató elektronikus tanulási modul kialakításán. Itt azonban figyelembe kell venni, hogy az információs műveltség közvetítését mindig konkrét tanulmányi vagy kutatási tartalmakhoz kell kötni.

5.5.5. Az információs műveltség mint a könyvtári munkát meghatározó szemléletmód

Az információs és tudástársadalomban a könyvtárak szerepe alapvetően megváltozik. Fő feladatuk már nem a tudás és az ismeretek felhalmozása és megőrzése, hanem annak közvetítése, hozzáférhetővé tétele minél szélesebb körben. Egyre fontosabb szerepük van továbbá a digitális és információs kompetenciák fejlesztésében. Az 1997. évi CXL. törvény a muzeális intézményekről, a nyilvános könyvtári ellátásról és a közművelődésről a nyilvános könyvtár alapfeladataként jelöli meg, hogy az segítse a könyvtárhasználókat a digitális írástudás, az információs műveltség elsajátításában, valamint az egész életen át tartó tanulás folyamatában. A könyvtári szakma területén dolgozók a bőrükön érzik ezeket a változásokat, folyamatosan készülnek a stratégiai tervek arra vonatkozóan, hogyan alkalmazkodjanak a könyvtárak a megváltozott igényekhez és szokásokhoz. A statisztikák nem a könyvtárak halálát mutatják, csupán arra hívják fel a figyelmet, hogy változnia kell. A projektben végzett felmérések és egyéb kutatások alapján kimutatható, hogy kevesebb a személyes könyvtárhasználó, ugyanakkor azonban sokkal változatosabbak az igények, és nagyságrendekkel növekedik a könyvtári szolgáltatások távoli igénybe vétele. Összességében a könyvtárhasználók száma nem csökken.

A könyvtárakban összegyűjtött, rendszerezett, sokoldalúan feldolgozott, ezért könnyen hozzáférhető információk nagy segítséget tudnak jelenteni a tanulásban és a munkában egyaránt. Ha valaki azonban nem ismeri a lehetőségeket és nem tud velük élni, akkor az ő számára inkább elborzasztó, nehézkes és unalmas hely a könyvtár. A könyvtárak valamennyi szolgáltatásukkal az információs műveltség fejlesztését hivatottak elősegíteni. Itt is fontos az erőteljes szemléletváltás, amely a könyvtári munka valamennyi területén tudatossá teszi, hogy az ott dolgozók az információs műveltséget szolgálják. És talán még ennél is hangsúlyosabb feladat

lenne, hogy maguk a könyvtárosok tisztában legyenek saját információs műveltségükkel, e téren tapasztalható hiányosságaikkal, illetve a fejlődési lehetőségekkel.

A könyvtáros szakma alapvető követelménye a szakmai tudás mellett az átlagosnál nagyobb általános műveltség. Nincs kiábrándítóbb egy műveletlen könyvtárosnál! A műveltség fogalma sokrétű és szerteágazó, nehezen definiálható. A képzés igazán egyetlen úton tudja támogatni a könyvtárosokat a műveltség megszerzésében, ha hozzásegíti őket a műveltséget jelentő információk közötti professzionális eligazodáshoz. Ráadásul van a műveltségek között egy olyan speciális terület, amelyen a könyvtárosoknak mindenkinél előbb kell járniuk. Ez pedig éppen az információs műveltség, vagyis azon kompetenciák összessége, amelyek segítségével valaki a lehető legrövidebb és leghatékonyabb úton tud eljutni az információs igény felismerésétől a megszerzett információk kreatív újratermeléséig. Könnyen gondolhatnánk, hogy ha van valami, amihez egy könyvtáros ért, hát ez az. Éppen ezért a szakirodalom is inkább csak azzal foglalkozik, hogy miben tudja támogatni a könyvtár ennek a kompetenciacsomagnak a megszerzését és fejlesztését, arról kevésbé olvashatunk, hogy magának a könyvtárosnak milyen információs műveltségre van szüksége, és hogy napi munkája során mikor és hogyan tudja hasznosítani ezt a műveltségét.

Tegyük fel magunknak őszintén a kérdést: napi, rutinszerű, sokszor favágásnak érzett munkavégzésünk során hányszor tudatosodik bennünk ez a hivatás? Amikor fárasztó és nehézkes, esetleg értetlennek tűnő ügyféllel van dolgunk, érdekel-e minket az ő valóságos információs szükséglete, amelynek esetleg ő maga nincs is tudatában. Az információs és könyvtáros szakma jövője ezen a felismerésen nyugszik. Ha engedjük, hogy pusztán technikai segítőnek és felügyelőnek, rendfenntartónak, esetleg útbaigazítónak tekintsenek minket, akkor szakmánk erre a szintre fog süllyedni. Valóban ruhatárossá fogunk válni, és hamarosan meg fog jelenni egy új szakma, mondjuk, hívjuk úgy, hogy információs mentor (az IT mentor mintájára!), akire mindenki megmentőként fog tekinteni. A könyvtáraknak vissza kell szerezniük – természetesen megújított formában – azt a régi szerepüket, hogy az oda betérő a kultúra fellegvárában érezhesse magát. Ma már ez nem azt jelenti, mint a középkortól a 20. század közepéig terjedő korszakokban, hogy a könyvtáros minden tudások őrzője, és tőle függ, hogy kihez jut el az információ. Nem. Azt kell elérnünk, hogy az emberek azért menjenek el a könyvtárakba, mert ott valódi segítséget kapnak ahhoz, hogy a szabadon hozzáférhető, globális tudásvagyonból hogyan válogassák ki a hasznosat és az értékeset.

Szemléletváltásra van szükség a könyvtári tevékenység minden területén. Nem csak az olvasószolgálatban. A szemléletváltás minőségi fejlődést fog eredményezni, amelynek természetes következménye lesz a szakma presztízsének növekedése. Íme, előttünk áll az új (vagy nem is olyan új?) könyvtáros életpálya-modell.

5.5.6. Az információs műveltség-központú könyvtár jellemzői

A könyvtári feladatok között vissza kell állítani a régi (eredeti) hangsúlyokat. A legalapvetőbb: egy meghatározott felhasználói kör információs igényei szerinti gyűjtemény folyamatos építése, fenntartása és szolgáltatása. Ezt a feladatkört lehet kiegészíteni, illetve megtámogatni a modern technika kínálta új lehetőségekkel, a könyvtár 2.0 szolgáltatásaival, a technikai eszközök biztosításával, a távolról is elérhető szolgáltatásokkal stb. A hangulatos közösségi tér, a „harmadik hely", a rendezvények csak ezután jönnek, nem vehetik át az elsődleges szerepet a feladatok között. Nem az fogja felemelni a könyvtárakat, hogy minél több új, kiegészítő tevékenységet vállalnak magukra, hanem az, hogy minden időben, az adott korszak igényei szerint tudnak hozzájárulni az információs műveltség mint szemlélet elsajátításához. Mindezt persze a legmodernebb, legkreatívabb és legizgalmasabb eszközökkel kell elvégezniük. Az említett kiegészítő tevékenységek persze nagyon fontosak, hiszen új utakat kell nyitni a könyvtár létező és potenciális használói felé. De csak úgy van ezeknek is létjogosultságuk, ha hozzájárulnak az információs műveltség terjesztéséhez. Nagyon jó, hogy könyvtárainkban egyre több kiállítás, koncert, irodalmi est stb. van. A szemléletváltás abban áll, hogy ezeket összhangba kell hozni a könyvtár gyűjteményére és szolgáltatásaira alapozott információs műveltségi gondolkodásmóddal.

A gyűjtemény maga (legyen az nyomtatott, elektronikus vagy virtuális) az elődleges út az információs műveltség megszerzéséhez. A könyvtár arra vállalkozik, hogy egy bizonyos szempont szerint válogatja és fejleszti, szükség szerint apasztja gyűjteményét, amelyben meghatározott információs igényekre megfelelő válaszokat lehet találni. A gyűjtemény egyben segíti maguknak az igényeknek az alakulását is, és lehetőséget ad az értő válogatásra. Az utóbbi időkben könyvtáraink a gazdasági lehetőségek beszűkülése, a takarékossági követelmények miatt kevesebbet tudnak törődni a valódi gyűjteményfejlesztéssel. Ezért nagyon fontos lenne, hogy a szemléletváltás a fenntartóknál is megtörténjen.

A könyvtár feladata, hogy gyűjteményét feldolgozottan és rendszerezetten tegye hozzáférhetővé. Az információs műveltség alapja, hogy legyen hol keresni az információt, és meglegyenek a kereséshez szükséges megfelelő eszközök. Az igényes és hozzáértő információkeresés csak akkor tud megvalósulni, ha megbízható, pontos, könnyen és gyorsan használható, a válogatást is támogató katalógusok és adatbázisok állnak rendelkezésre. A Google-lal szembeni versenyt úgy tudjuk megnyerni, ha valóban minőségi többletet tudunk nyújtani. Ezért érdemes lenne az új kor igényei szerint újra átgondolni a könyvtári feldolgozó munka céljait és feladatait. Ma két véglet látszik uralkodni: Az egyik a régi, maximalista álláspont, amely szerint a feltárás legfontosabb célja a pontosság és a minden részletre ki-

terjedő alaposság. E nézet képviselői nem foglalkoznak azzal, mit ért meg a felhasználó a feldolgozásból, tulajdonképpen önmaguknak és egymásnak gyártják a leírásokat. A másik véglet képviselői a gyorsaságot és egyszerűséget helyezik a középpontba. Véleményük szerint csupán annyi adatot kell szolgáltatni, amennyire az olvasónak feltétlenül szüksége van. Így azonban gyakorlatilag a feldolgozás az igénytelenség oltárán elég, és azoknak ad igazat, akik szerint nincs is szükség rá.

Ezzel szemben a feldolgozás középpontjába is az információs műveltség szolgálatát kellene állítani. A könyvtárban készülő metaadatok segítségével az információt kereső minél könnyebben és egyszerűbben, és egyben biztonsággal válogathatja ki a nagy tömegű, rendezetlen információhalmazból a neki szükséges elemeket. A feldolgozás során tehát arra kell felhívni a figyelmet, hogy melyek az adott információforrásban található legfontosabb információk, hol van benne egyediség és újdonság, illetve kiknek a számára lehet hasznos. A feldolgozás adattartalmát az határozza meg, hogy az egyes adatelemek, vagy azok összessége képes-e valamilyen valós vagy potenciális információs igényt kielégíteni. Amelyik nem, az fölösleges adat, nem kell vele terhelni a leírást. Amelyik viszont gyakoribb igényt elégít ki, arra hangsúlyosabban kell a figyelmet felhívni. Az online könyvtári katalógusok ma már általában nem az ISBD formátumában közlik az adatokat, hanem címkézett, az olvasó számára is értelmezhető formában. Miért ne lehetne az adatok sorrendjét és címkéit úgy alakítani, hogy az a valós információs igényeket, vagyis az információs műveltséget szolgálja? (Pl. a szögletes zárójel alkalmazása a könyvtáros kivételével senkinek nem mond semmit. Elég, ha a könyvtár a saját szükségleteire rögzíti, hogy az adat milyen forrásból származik, de az olvasót ezzel nem lenne szükséges terhelni. Mindjárt könnyebb lenne a visszakeresés is.)

Még hangsúlyosabban fogalmazódik meg ez az igény a tartalmi feltárással kapcsolatban. Nagyon kevés esetben figyelnek például a könyvtárak arra, hogy a tartalmat leíró tárgyszavak informatívak legyenek, többet mondjanak, mint a cím, és sorrendjük tükrözze valamilyen módon egymáshoz való viszonyukat, vagyis a tényleges összefüggéseket. A szemléletváltás abban nyilvánulhatna meg, hogy odafigyelünk az alapelvre: az olvasó, ha elolvassa a tárgyszavakat, kapjon képet arról, hogy miről szól a dokumentum. Érezhesse a tartalmi hangsúlyokat, lássa azonnal, hogy az információs igényére van-e válasz a talált dokumentumban. A szakmai fejlesztések nagy részét arra kellene fordítani, hogy az információs műveltség részét képező értékelést és válogatást támogató bibliográfiai leírások, szurrogátumok készüljenek a könyvtárakban, és olvasóink tudjanak is élni ezeknek a leírásoknak a többletinformációt adó szolgáltatásaival.

A könyvtári tevékenységrendszer harmadik nagy területe az információszolgáltatás. Talán itt a legegyértelműbb a kapcsolat az információs műveltséggel. Nem árt azonban a szolgáltatásban közreműködő könyvtárosokban tudatosítani, hogy segítő munkájuk az egész folyamatra kiterjed, az információs igény felisme-

résétől a megszerzett információ újrahasznosításáig. Jelenleg ugyanis a könyvtárak kizárólag az információ megszerzésében nyújtanak segítséget olvasóiknak. Előfordul persze az is, hogy a könyvtáros segít egy bibliográfia szakszerű összeállításában, vagy a szövegszerkesztő használatában. Az általam preferált szemléletváltás új minőségű szolgáltatásokat jelentene. Nem kellene hozzá plusz finanszírozás, sem további munkaerő, csupán szemléletváltás.

El tudnám például képzelni, hogy a tájékoztató könyvtáros egyfajta algoritmus mentén kezelné a tájékoztatási kérdéseket, az információs műveltség egymásra épülő elemei szerint. Rögzítené az információs igényt, minden részletre kiterjedően. Feltérképezné a szóba jöhető információforrásokat, az ezekben való keresés menetét. Mindezt persze az ügyféllel együtt, hagyva, hogy ki-ki igényei és tudása szerint önállóan végezze a munkát. A könyvtáros csak akkor lép közbe, ha szükség van a segítségére. Ilyenkor azonban segítség lehet, ha észreveszi, hogy kimaradt egy lépés, vagy nem történt meg az információ megfelelő szempontok szerinti válogatása. Adhatna tanácsokat, javaslatokat, és elmagyarázhatná, miért fontos minden lépés. Így észrevétlenül oktatná az információs műveltség elemeit, a szolgáltatás keretein belül. Csupán szemléletváltás és tudatosság.

A könyvtárakat az különbözteti meg a kiadói adatbázisoktól, hogy nem kereskedelmi célok vezérlik őket, hanem a szolgáltatói szemlélet. Ideális esetben az információs műveltség szolgálata. A valóságban azonban sajnos nem mindig beszélhetünk ideális esetről, hiszen a gazdaság és a politika azt várja el a könyvtártól, hogy érték-haszon elven igazolja létét. Könnyen belátható, hogy a könyvtár munkájának valódi hasznosulása sokszor csak generációkkal később mérhető. Azokban az országokban, ahol magas színvonalú a könyvtári ellátás, beleértve az iskolai könyvtárakat is, mérhetően jobb az emberek információs műveltsége is. Ez lemérhető a politikai kultúrától kezdve az olvasási szokásokon át a digitális kompetenciákig nagyon sok területen. Összességében ezekről az országokról a fejlettebb demokrácia képe szokott kialakulni bennünk (lásd pl. Finnország, Dánia, Norvégia).

Egyértelmű, hogy ha a szolgáltatásközpontú könyvtár eszméjét kiegészítjük, vagy lecseréljük az információs műveltség-központú könyvtár eszméjére, akkor a gazdasági hasznosulást az oktatás hasznosulásához hasonlóan kell igazolni. Innen már nincs messze, hogy a PISA-vizsgálatokhoz hasonlóan, esetleg azok keretein belül legyen mérhető a lakosság információs műveltsége, illetve az ehhez tartozó kompetenciák is. (Köztudott, hogy a PISA-vizsgálatoknak létezik felnőtt kompetenciákat mérő változata is.)

5.5.7. Összegzés

Az információs műveltség a 21. század tudástársadalmának egyik legfontosabb kulcskompetenciája. Ameddig nem ismerjük fel, hogy a fogalom sokkal többet jelent, mint csupán a digitális írástudást, nem fogja tudni betölteni a valódi feladatát. Az információs társadalom polgárait fel kell fegyverezni a megfelelő készségekkel, hogy le tudják győzni az információs túlterhelést és a manipulációkat. Az információs műveltséggel bíró egyén tudja, hogyan kell tanulni, miként szerveződik a tudás, hogyan kell megtalálni, rendezni és hasznosítani az információkat. A téma nem új, különösen nem a könyvtáros szakma számára. Kelet-Közép-Európa országaiban azonban nem igazán van jelen sem a közoktatásban, sem a felsőoktatásban. Az oktatáspolitika számára csak a digitális írástudás problematikája ismert, nem akarják felismerni, hogy sokkal átfogóbb és összetettebb kompetenciákra van szükség a 21. századi túléléshez.

5.5.8. Felhasznált irodalom

Aczél Petra: *Médiaműveltség*. In: Nagy-Király Vivien (szerk.): Médiatudatosság az oktatásban. Budapest : OFI, 2013. 41–44. p.

Bawden, David: *Információs és digitális írástudás: a fogalmak áttekintése.* Könyvtári Figyelő, 48. (2002) 1–2. 157–163. p.

Catts, R.: *Indicators of adult information literacy.* Journal of Information Literacy, (2012) 6. 4–18. p.

Catts, Ralph − Lau, Jesus: *Az információs műveltség indikátorai felé. Fogalmi keretrendszer tanulmány.* Párizs : UNESCO, 2008. Könyv és Nevelés, 2010. Különszám. 50 p. https://docplayer.hu/2765017-Az-informacios-muveltseg-indikatorai-fele.html [2018.12.27.]

Csík Tibor (szerk.): *Információs műveltség és oktatásügy*. Nemzetközi szemle. Bp.: OPKM, 2006. http://www.opkm.hu/download/ImOk.pdf [2017. 09. 08.]

Dömsödy Andrea: *Az információs műveltségről alkotott nézetek.* Könyvtári Figyelő, 57. (2011) 1. 40−58. p.

Egerváry Dóra: *Információs kompetenciáink.* In: Sipos Anna Magdolna, Zalay Szabolcs, Mészárosné Szentirányi Zita (szerk.): A kultúra anatómiája, a kul-

túra anatómusa: Tanulmánykötet a 65 éves Agárdi Péter tiszteletére. Pécs : PTE FEEK, 2011. 50–61. p.

European Commission*: A common EuropeanDigital Competence Framework for Citizens 2014.*
http://www.ecvet-info.de/_media/DIGCOMP_brochure_2014_.pdf [2017.05.11.]

The Google generation: information behaviour of the researcher of the future. Ed. by: Ian Rowlands et al. In: Aslib Proceedings, 60. (2008) 4. 290–310. p.

Grover, R. – Greer, R. – Agada, J.: *Assessing Information Needs: Managing Transformative Library Services*. [e-book] Libraries Unlimited, 2010.
http://lib.ui.ac.id/file?file=pdf/abstrak-20333577.pdf;
https://www.amazon.com/Assessing-Information-Needs-Managing-Transformative/dp/1591587972 [2018.12.27.]

Guidelines on information literacy for lifelong learning. Final draft by Jesús Lau. México : Boca del Rio, 2006.
http://www.ifla.org/VII/s42/pub/IL-Guidelines2006.pdf [2017. 09. 10.]

Information literacy: An international state-of-the-art report. Second draft. Unesco, May 2007.

Karvalics László, Z.: *Információs kultúra, információs műveltség – egy fogalomcsalád értelme, terjedelme, tipológiája és történelme.* Információs Társadalom, 12. (2012) 12. 7–43. p.

Koltay Tibor*: Információs műveltség. Adalékok egy sokarcú fogalom fejlődéstörténetéhez.* Könyv és Nevelés, 12. (2011) 2. 70–76. p.

Koltay Tibor: *Az információs műveltség szemléletének változásai.* Könyvtári Figyelő, 64. (2018) 2. 219–228. p.

Media and information literacy: policy and strategy guidelines. Ed. by: Grizzle, Alton; Moore, Penny; Dezuanni, Michael; Asthana, Sanjay; Wilson, Carolyn; Banda, Fackson; Onumah, Chido. Paris : UNESCO, 2013. 196 p.

Miller, C. – Bartlett, J.: *'Digital fluency': towards young people's critical use of the internet.* Journal of Information Literacy, (2012) 6. 35–55. p.

A Német Információtudományi Társaság memoranduma: az infomációs műveltség oktatásügyben megvalósítandó támogatásáról. Könyv és Nevelés, 12. (2011) 1. 81–85. p.

Az országos pedagógiai információs rendszer: Tanulmányterv: Rövidített változat. / [készítette Budai Tamás, Horváth Tibor]; [közr. az] Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum. Bp.: OPKM, 1984.

Saracevic, Tefko – Kantor, Paul: *Online searching: still an imprecise art.* Library Journal, 1991. October, 47–51. p.

Shenk, David: *Data Smog.* San Francisco : Harper, 1997.

Towards media and information literacy indicators. Prepared by Susan Moeller, Ammu Joseph, Jesús Lau, Toni Carbo. Paris : UNESCO, 2011.

UNESCO Institute of Information Technologies in Education: Digital literacy in education. 2011.
http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf
[2017. 05.11.]

Varga Katalin (szerk.): *A 21. század műveltsége: E-könyv az információs műveltségről.* Pécs : PTE FEEK Könyvtártudományi Intézet, 2008.
http://mek.oszk.hu/06300/06355 [2017. 05.11.]

Varga Katalin: *Az információs műveltség mint szemléletmód.* In: Sipos Anna Magdolna – Zalay Szabolcs – Szentirányi Zita (szerk.): A kultúra anatómiája, a kultúra anatómusa : Tanulmánykötet a 65 éves Agárdi Péter tiszteletére. Pécs : PTE Felnőttképzési és Emberi Erőforrás Fejlesztési Kar, 2011.

Varga Katalin: *Az információtól a műveltségig : Az információs műveltség alapjai.* Budapest : L'Harmattan, 2013. 139 p.

6. DIGITAL COMPETENCE DEVELOPMENT IN THE LIBRARY

My Library is a project primarily designed to develop library services in support of public education so that libraries remain vital background institutions and information bases for learning and education in the 21st century. We want to make the library system more efficient in serving quality education, developing reading, comprehension and digital competences, and offering genuine sources of information. In this spirit, we collected a number of papers from four professional workshops that provide a number of guidelines for achieving our goals and a change of attitude.

1. Mária Eszenyiné Borbély: *21st century librarian competences in public libraries: digital competence*

This paper seeks an answer to two questions. First, what role can librarians of public libraries possibly play in providing library services that support learning, primarily in the development of digital and information literacy? Second, do librarians have the digital competence and other skills required for these tasks?

The author argues that 21st century public libraries are development and learning centres that continue to function as gates and hence provide access to reliable information. To this end, librarians should play an active role in information and digital literacy. The paper reports on an empirical study conducted in 2017 to provide a picture of Hungarian librarians in terms of digital competence.

2. Brigitta Jávorka: *Gamification in a library setting*

This paper popularises the application of gamification in libraries. After a theoretical review and a presentation of best practices from Hungary and abroad, it encourages librarians to use the method. Gamification is an approach which is not only about play but also about being open, capable of renewal, and impetus. Each of these qualities is one that should be adopted by libraries in the future.

3. István Márföldi: *Digital content provision in libraries*

This paper presents the domestic and international situation of libraries in terms of providing digital contents to support education. Special mention is made of the ways in which libraries are adopting a new role in knowledge transfer, remote use is catching on, and libraries are being turned "from the repositories of

cultural heritage to the primary authoritative sources and distributors of cultural heritage".

The paper gives a detailed presentation of international and domestic strategies that determine the tasks, expectations and objectives of digital content provision in this age.

Marianna Edit Pataki: ***Readers, libraries and librarians in the modern digital age***

Today's libraries are facing several challenges. Generation Z has unique IT skills and high intelligence but little patience for processing information. It is our responsibility to actively engage them with meaningful activities in the digital era. There are several creative ways to promote media literacy from video contests of promoting school libraries to book trailers. There is a high demand for a new partnership between users and libraries.

This paper gives some insight into the operation of model libraries and services to encourage librarians to adopt best practices.

4. Katalin Varga: ***The place and role of information and digital literacy in library work***

This paper compares the diverse interpretations of the concepts of digital literacy and information literacy and the related problems in and outside Hungary, addresses some key components and the required basis for their development, and makes special mention of the implications of information literacy for education and libraries.

NÉVMUTATÓ

A

Aczél Petra 66, 263, 293
Agada, J. 268, 294
Arany Zsuzsanna 31, 143
Asthana, Sanjay 282, 294

B

Banda, Fackson 282, 294
Bartle, Richard A. 146
Bartlett, J. 274, 294
Bawden, David 89, 265, 293
Berkowitz, Jacob 244, 256
Bognárné Lovász Katalin 237, 256
Buckland, Michael 180, 221

C

Carbo, Toni 277, 295
Catts, Ralph 293
Chou, Yu-kai 26
Clark, C. 230, 257

D

Dezuanni, Michael 282, 294
Drótos László 181, 192, 221

E

Egervári Dóra 31, 42, 47, 82, 83, 99, 140, 143, 175, 293
Egri Krisztina 171
Einasto, Olga 254, 257
Elliott, J. 109, 111, 139
Eszenyiné Borbély Mária 2, 34, 42, 79, 81, 82, 99, 101, 112, 115, 116, 134

F

Farkas Bertalan Péter 63, 161, 162, 163
Fehér Péter 227, 257
Folmar, David 143, 144, 146
Fromann Richárd 149, 150, 151

G

Gamón, Alberto 235, 257
Greenfield, Susan 228, 230, 257
Greer, R. 268, 294
Grizzle, Alton 282, 294
Grover, R. 268, 294

H

Hamada 103
Hornyák Judit 227, 257
Hrčková, Andrea 167
Huber, John J. 248, 257
Hunter, Dan 144

J

Jansen, Barbara 19
Jávorka Brigitta 2, 46, 66, 74, 88, 141
Joseph, Ammu 277, 295

K

Karvalics László, Z. 263, 264, 294
Kirby, Alan 251, 257
Kodama, Christie 21
Koltay Tibor 2, 37, 41, 44, 45, 48, 49, 53, 64, 69, 82, 83, 90, 180, 181, 182, 222, 257, 264, 294
Krolikowski Dávid 240, 257

L

Laesecke, A. 16
Latour, Marie 158
Lau, Jesús 275, 277, 294, 295
Losonci Dávid 250, 258

M

Mader Béla 182, 222
Marckó Luca 240, 258
Márföldi István 2, 37, 55, 76, 178
Marín-Arraiza, Paloma 245, 258
Martzoukou, K. 109, 111
Mayer, Brian 24

Mendinhos, Isabel 242, 258
Merrien, Delphine 158, 176
Miller, C. 274, 294
Moeller, Susan 277, 295
Moldován István 192, 206, 221
Molnár Attila Dávid 245, 258
Moore, Penny 282, 294

N

Nyberg, Ritva 250

O

Onumah, Chido 282, 294

P

Pataki Marianna Edit 2, 224
Pintér Tibor, M. 110, 139
Plank, Margret 245, 258

R

Rab Árpád 38, 148, 149
Rajchel, Jen 165, 176
Ian Rowlands 274, 294

S

Shenk, David 260, 295
Sipos Anna Magdolna 72, 73, 76, 82, 83, 87, 99, 293, 295
Snyder, Theresa R. 165
Stavridi 103
St. Jean, Beth 21
Subramaniam, Mega 21

T

Tang, Truman 153
Tari Annamária 227, 228, 258
Taylor, Natalie 21
Teravainen, A. 230, 257
Todd, Ross 22
Tóth Balázs 240, 259
Tóth Máté 57, 77, 111, 197, 198, 199, 200, 223
Tóvári Judit 180, 223
Trunk, Penelope 228, 259

V

Valenza, Joyce 21
Van Grove, Jennifer 144
Varga Katalin 2, 42, 43, 57, 60, 71, 72, 73, 82, 83, 99, 140, 260, 295
Volhoj, Alex Thomsen 246, 259

W

Werbach, Kevin 144
Wilson, Carolyn 282, 294
Wurzer, Jörg 31, 259

Z

Zichermann, Gabe 141, 144, 145, 152, 153

TÁRGYMUTATÓ

A

applikáció 142, 155, 167, 249, 305

D

digimodernizmus 30, 224, 251, 308
digitális befogadás 30, 108
digitális írástudás 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 21, 30, 38, 48, 53, 64, 67, 70, 76, 77, 99, 100, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 137, 138, 241, 243, 247, 248, 260, 261, 263, 265, 281, 285, 288, 293, 303, 304, 308
digitális irodalom 30, 246
digitális kompetencia 5, 10, 24, 49, 50, 56, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 84, 87, 88, 90, 92, 99, 110, 113, 131, 135, 160, 161, 304
digitális könyvtár 37, 38, 40, 41, 56, 57, 58, 59, 94, 180, 181
Digitális Magna Carta 30
digitális személyazonosság 31
digitális tartalomszolgáltatás 4
digitális technikák 12, 303

E

érzelmi intelligencia 31, 162

F

fiatalok 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 37, 41, 49, 56, 57, 58, 60, 72, 82, 156, 179, 185, 225, 227, 228, 230, 231, 232, 233, 234, 236, 237, 247, 254, 275, 282, 283, 284, 303, 307

G

gamification 26, 31, 141, 142, 143, 144, 146, 151, 154, 158, 160, 166, 174, 175, 177, 297

I

ifjúsági könyvtár 231, 232, 234, 235, 307
információkeresés 31, 37, 39, 42, 45, 46, 47, 54, 55, 57, 63, 65, 66, 70, 74, 80, 81, 82, 83, 84, 90, 97, 119, 252, 254, 264, 267, 270, 271, 273, 274, 287, 290
információs műveltség 4, 8, 10, 11, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 102, 108, 113, 118, 137, 138, 143, 158, 161, 175, 243, 260, 261, 263, 264, 265, 266, 267, 275, 277, 278, 281, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 308

J

játék 23, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 39, 60, 69, 76, 80, 82, 83, 86, 88, 143, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 176, 272, 304, 305
játékosítás 26, 31, 141, 143, 144, 145, 146, 152, 153, 154, 174, 177

K

könyvtárhasználat 34, 35, 36, 38, 41, 42, 43, 45, 46, 54, 57, 60, 66, 67, 68, 70, 74, 76, 78, 82, 83, 241
könyvtárhasználati szokások 43
könyvtáros 4, 5, 6, 10, 11, 14, 23, 43, 44, 48, 52, 55, 60, 75, 76, 78, 81, 89, 94, 99, 100, 102, 103, 105, 109, 111, 114, 118, 120, 121, 134, 135, 140, 142, 157, 158, 159, 171, 179, 204, 218, 220, 221, 245, 249, 251, 252, 253, 255, 268, 289, 291, 292, 293, 304
könyvtáros kompetenciák 99, 100, 304
könyv-trailer 32, 255
közkönyvtár 12, 137, 156, 248, 254
közoktatás 4, 7, 8, 10, 11, 44, 48, 70, 73, 75, 92, 278, 286, 303

kritikai gondolkodás 22, 32, 37, 69, 167, 218, 241, 253, 275, 285
kutatás 21, 22, 25, 37, 46, 48, 50, 64, 70, 71, 72, 76, 82, 87, 90, 99, 109, 111, 149, 159, 160, 168, 175, 227, 244, 253, 264, 266, 303, 305

M

médiahasználat 33, 47, 220, 230
médiahasználati készség 18
média írástudás 32
médiaműveltség 32, 40, 47, 48, 49, 52, 53, 55, 57, 61, 69, 70, 72, 74, 83, 85, 89, 91, 93, 94, 95, 97, 217, 241, 243, 245, 285, 307

O

oktatás 3, 22, 44, 47, 48, 49, 50, 60, 63, 72, 75, 76, 81, 83, 89, 100, 173, 184, 185, 186, 204, 225, 265, 277, 281, 284, 286, 287, 288, 292
olvasási játék 164, 305
olvasásnépszerűsítő applikáció 142, 167, 305
online etikett 32

P

photo voice 32

R

robotika 23, 24, 33

S

szerepjáték 156, 169, 305

T

társasjáték 25, 158, 159, 305
Teaching with Primary Sources 33
tudatos médiahasználat 33, 47, 220

V

videóabsztrakt 33, 244, 307
videóverseny 33

Z

Z generáció 33, 55, 225, 226, 227, 228, 230, 232, 237, 254, 256, 258, 307, 308

TARTALOMJEGYZÉK

1. Bevezetés 3
1.1. SWOT-analízis 4
1.1.1. Általános helyzetkép 4
1.1.2. Könyvtáros digitális kompetenciák 5
1.1.3. Digitális tartalomszolgáltatás a könyvtárakban 6
1.1.4. A közoktatás szereplőinek digitális írástudása 7
1.2. Problémafa és célfa 8
2. Általános módszertani javaslatok 12
2.1. A digitális írástudás fejlesztése partnerségben – módszerek 12
2.1.1. A digitális technikák tudatos használatának növelése és a digitális fogyasztók digitális alkotókká változtatása 12
2.1.2. Iskolai osztály Top10 14
2.1.3. Tanulni és játszani 14
2.1.4. Menj programozni a helyi könyvtáradba 14
2.1.5. Hogyan fejleszthetik a könyvtárak a fiatalok digitális készségeit? 16
2.1.6. A FINNA segíti a médiahasználati készségek fejlesztését 18
2.1.7. „Fotóhang" 18
2.1.8. Könyvtárhasználati szokások megismerésének vizuális-digitális módszere Kaliforniából 18
2.1.9. Információszerző olvasás: Kincskereső technika alkalmazása a jegyzetelésnél (3–12. évfolyam) 19
2.1.10. Organikus kertészkedés kutatási projekt 20
2.1.11. Egy ijesztő pasas van a Google másik oldalán! Középiskolás diákok rajzban kifejezett elképzelései a Google-ról 21
2.1.12. A keresés kutatása: Webkeresés a webkeresőkről 21
2.1.13. Irányított kutatás 22
2.2. Robotika a könyvtárban 22
2.2.1. Kids LEGO Robotics Club (The Westport Library) 23
2.2.2. The BiBli Robot (Longmont Public Library) 24
2.3. Játékok a könyvtárban 24
2.3.1. Társasjátékokkal az információs műveltségért 24
2.3.2. Tanulj szöveget szerkeszteni játékkal 26
2.3.3. Néha egy egyszerű flash játék is elég 27
2.3.4. Kincskeresés a könyvtárban – jelszó: kreatív anyuka 28
3. A fejlesztési terület alapfogalmai 30
4. A fejlesztési terület válogatott szakirodalma 34

5. Tanulmányok 99
5.1. Eszenyiné Borbély Mária: A 21. századi könyvtáros kompetenciák a közkönyvtárakban: a digitális kompetencia 99
5.1.1. Bevezetés 99
5.1.2. A 21. század közkönyvtárai: készségek és igények 100
5.1.3. A könyvtárosok és a digitális írástudás 108
5.1.4. A magyar könyvtárosok digitális kompetenciái 112
5.1.5. Összefoglalás 137
5.1.6. Felhasznált irodalom 138
5.2. Jávorka Brigitta: Gamification könyvtári környezetben 141
5.2.1. Bevezetés 141
5.2.2. Gamification 143
5.2.3. Kooperatív könyvtár-társasjáték 158
5.2.4. A kutatás játéka 159
5.2.5. A DQ Project 160
5.2.6. Nyári olvasási játék Michiganben 164
5.2.7. A 18. századi rejtély megelevenedik a könyvtárban 165
5.2.8. Booga – a szlovák olvasásnépszerűsítő applikáció 167
5.2.9. LibraryCraft, a retro szerepjáték 169
5.2.10. Őrült tudósok az Állatorvos-tudományi Egyetemen 171
5.2.11. A megfelelő segítséggel… 172
5.2.12. Összefoglalás 174
5.2.13. Felhasznált irodalom 175
5.3. Márföldi István: Digitális tartalomszolgáltatás a könyvtárakban 178
5.3.1. Bevezetés 178
5.3.2. Fogalmak, elnevezések 180
5.3.3. Európai és hazai digitalizálási programok, stratégiák 182
5.3.4. Hazai stratégiák 183
5.3.5. Nemzetközi és hazai digitális könyvtárak 190
5.3.6. Tartalomfejlesztés, digitalizálás a könyvtárakban 197
5.3.7. Helyzetelemzés és jövőkép 205
5.3.8. A digitális gyűjtemények használata az oktatásban 215
5.3.9. Vízió a könyvtárak jövőjéről 220
5.3.10. Felhasznált irodalom 221
5.4. Pataki Marianna Edit: Olvasók, könyvtárak és könyvtárosok a digimodern korban 224
5.4.1. Bevezetés 224
5.4.2. Mit tudunk a Z generációról? 226
5.4.3. Egy ifjúsági könyvtár, melyben a Z generációs fiatalok is otthon érzik magukat 231

5.4.4. Közoktatást segítő központi szolgáltatások Nagy-Britanniában 237
5.4.5. A „digimodern" éra körvonalai – hasznos példák gyűjteménye az IFLA 83. konferenciájáról 241
5.4.6. A könyvtárak átalakulása a „digimodern" érában 247
5.4.7. Felhasznált irodalom 256
5.5. Varga Katalin: Az információs műveltség és a digitális írástudás helye és szerepe a könyvtári munkában 260
5.5.1. Bevezetés 260
5.5.2. Az információs műveltséghez és a digitális írástudáshoz köthető fogalmak és kapcsolataik értelmezése 261
5.5.3. Az információs műveltség elemei és mérési, értékelési módszerei 267
5.5.4. Az információs műveltség és a digitális írástudás oktatásának helyzete, különös tekintettel a könyvtárak oktatási szerepére ... 281
5.5.5. Az információs műveltség mint a könyvtári munkát meghatározó szemléletmód 288
5.5.6. Az információs műveltség-központú könyvtár jellemzői 290
5.5.7. Összegzés 293
5.5.8. Felhasznált irodalom 293
6. Digital competence development in the library 296
Névmutató 299
Tárgymutató 301

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek: