



EMBERI ERŐFORRÁSOK
MINISZTERIUMA

A KÖNYVTÁRAK GAMIFIKÁCIÓS LEHETŐSÉGEI

Arany Zsuzsanna

Budapest IX. Kerületi Szent-Györgyi Albert Általános Iskola és
Gimnázium

arany.zsuzsi19@gmail.com

Budapest, 2017. november 30.

Bevezetés

- A 21. század társadalma az előző századhoz képest szervesen átalakult.
- Fogyasztói társadalom helyett információs társadalom.
- „*A tudás hatalom.*”
- 21. századi **modern** könyvtárosok → modern könyvtárak
- Fontos megragadni a technológiai újítások által kínált lehetőségeket.
 - *Gamifikáció és információs műveltség*

A (modern) könyvtáros kompetenciái

- Országos Széchényi Könyvtár Könyvtári Intézet → elvárások megfogalmazása
- A könyvtárosok kompetenciái kiterjednek:
 - *tájékoztatással, kommunikációval kapcsolatos készségek,*
 - *gyűjteményszervezéssel, rendszerezéssel, feltárással kapcsolatos feladatok ellátására való készségek.*
 - *Napjainkban:*
 - adatbázisok és egyéb apparátusok ismerete,
 - alapszintű angol szak- és társalgási nyelv ismerete,
 - + IKT és digitális kompetenciák megléte.

Statisztikai adatok (OSZK KI 2000-2015)

- A népesség lassú csökkenése ugyanolyan mértékű növekedést eredményez a könyvtárhasználók számának növekedésében.
- A KI statisztikai adatai szerint 15 év alatt mintegy 2%-kal nőtt a beiratkozott olvasók és könyvtárhasználók száma. → A trendvonal az adatok vizsgálata során határozott és erőteljes növekedést jósol.
- 2015-ben a teljes lakosság 15,4%-a volt könyvtárhasználó, amely a környező országokhoz képest elenyésző.
- Új módszerek, szolgáltatások bevezetése hatalmas előrelépést eredményezne a könyvtárhasználat népszerűsége terén.

A gamifikáció

- Koránt sem annyira újkeletű fogalom, mint gondolnánk.
- Már 1944-ben is beszéltek a módszerről, a fogalom azonban csak több, mint 70 évvel később született meg.
- James Paul Gee: az emberi **agy és a gondolkodás** együtt **szimulációs környezetet** alkot.
- „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.”
(Arany-Egervári 2017)

A gamifikáció

- Maga a gamifikációs folyamat minden esetben három fő részből tevődik össze:
 - *megvalósuló motivációs eszközök/affordanciák;*
 - *pszichológiai kimenetek;*
 - *további viselkedési kimenetek.*
- Motiváló erő → pontgyűjtés, érmek, díjak, jelvények elnyerése
- Kihívások, amelyek látszólag meghaladják a jelenlegi tudás szintjét; a kihívás teljesítéséhez nagymértékű energia- és időbefektetésre van szükség.

Könyvtári lehetőségek

- Librarygame
 - *Running in the Halls* égisze alatt valósult meg
 - *Közösségi könyvtárhasználat (könyvajánlás, segítség a használatban stb.)*
- Virtuális- és Kiterjesztett valóság
 - *Anatómiai ismeretek elsajátítása*
 - *Séta a Marson, Dubai felhőkarcolóinak felfedezése*
 - *Ötlet: a Pokemon Go nyomán saját „Library Go” játék kialakítása → kiterjesztett valóság*
- Teen Summer Challenge
 - *kamaszok bevonása a közösségi életbe*
 - *applikáció – feladatok, aminek végrehajtásához a könyvtárat, vagy annak adatbázisait kell használni (pl.: önkéntes munka egy állatmenhelyen, túrázás közben információk gyűjtése, vagy adatgyűjtés a temetőben található fejfák alapján), majd blogbejegyzésekben megosztani a tapasztalatokat*

Összefoglalás

- A gamifikáció formabontó ötletként robbant be a köztudatba.
- A tőlünk nyugatabbra fekvő országok már előszeretettel alkalmazzák oktatási és egyéb környezetekben, specializálva a módszert egy-egy célcsoportra.
- Formális és informális tanulási környezetben is megállja a helyét.
- A nyugati példák jól mutatják, hogy a módszer nemcsak népszerű, de hatékony is, így rengeteg olyan jó példa áll előttünk, amelyeket mindenképpen érdemes lenne átvennünk.

KÖSZÖNÖM A FIGYEELMET!



EMBERI ERŐFORRÁSOK
MINISZTERIUMA

Az Emberi Erőforrások Minisztériuma ÚNKP-17-2-I. kódszámú
Új Nemzeti Kiválóság Programjának támogatásával készült