



Zdenka Gajser

Mnogostranska funkcionalnost računalnikov v knjižnični dejavnosti za mlade bralce

V pionirskih oddelkih Mariborske knjižnice se zadnja leta zelo intenzivno ukvarjamo s knjižničnoinformacijskim opismenjevanjem, ki je namenjeno posebej mladim uporabnikom. Ob srečanjih v knjižnici jim predstavljamo naše storitve z željo, da bi bil končni cilj prizadevanj viden v znanju posameznikov in skupin. Hkrati z razvojem nove devetletke smo v delu informacijske službe, namenjene mlademu uporabniku, zelo sistematično razvijali prav program s področja knjižničnoinformacijskih znanj. Veliko so k temu prispevala *vodstva po knjižnici, računalniške ustvarjalnice*, referenčni servis *Vprašaj knjižničarja* in *Spletka za mlade radovedneže*.

Domača stran Mariborske knjižnice ponuja raznovrstne informacije o knjižnici, njenih dejavnostih in uporabniških servisih:

- posebne spletne strani za različne skupine uporabnikov (mladi bralci, odrasli bralci, dijaki in študentje, upokoјenci);

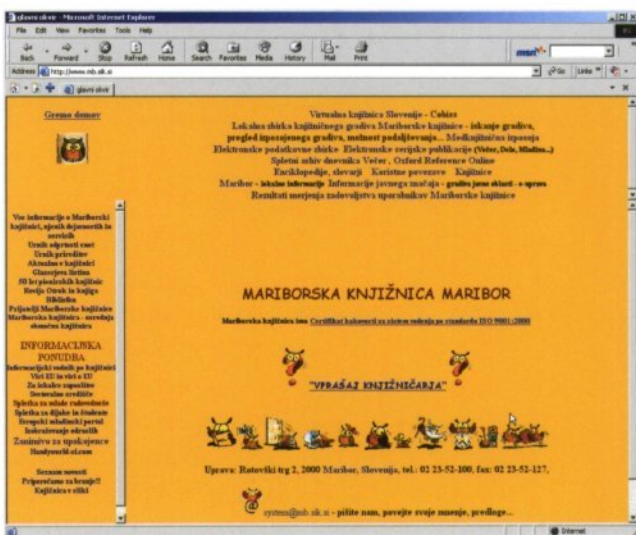


Računalniška ustvarjalnica v
Pionirski knjižnici Nova vas (foto
Metka Narath, 2003).

- podatkovna zbirka anotacij zanimivih leposlovnih in strokovnih knjig, ki jih priporočajo knjižničarji;
- seznam najnovejšega knjižničnega gradiva v knjižnici;
- možnost komunikacije s knjižnico preko aktivnega elektronskega naslova;
- referenčni servis Vprašaj knjižničarja.

Domačo spletno stran lahko uporabimo tudi kot izhodišče za brskanje po svetovnem spletu:

- dostop do virtualne knjižnice Slovenije (COBISS), elektronskih katalogov slovenskih knjižnic (COBIB) in lokalnega elektronskega kataloga Mariborske knjižnice, ki omogoča iskanje gradiva, pregled in podaljševanje izposojenega knjižničnega gradiva;
- dostop do elektronskih podatkovnih zbirk, elektronskih serijskih publikacij in digitalnih dokumentov;
- spletne povezave do informacij javnega značaja.¹



Spletka za mlade radovedneže

Spletka za mlade radovedneže je nastajala hkrati z računalniškimi ustvarjalnicami in s posebno različico servisa Vprašaj knjižničarja za mlade bralce z namenom, da bi otrokom olajšala računalniški vstop v Mariborsko knjižnico in da bi jim v okviru domače

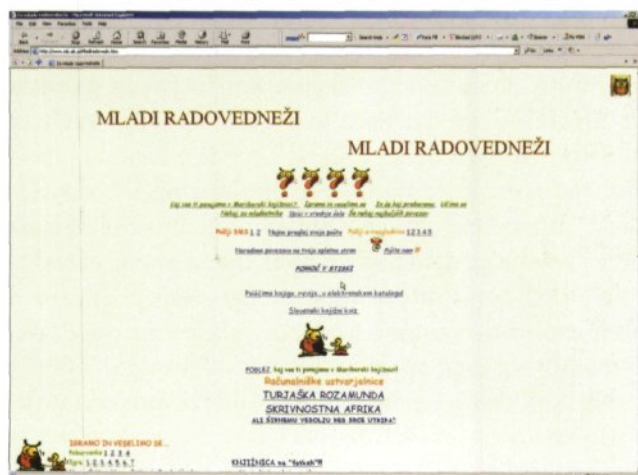
¹ Informacijski vodnik po Mariborski knjižnici. Maribor: Mariborska knjižnica, 2004. Str. 7.

spletne strani ponudila dovolj vznemirljive vsebine, ki bi jih vedno znova vabile v svojo bližino, jim pomagale pri radovednostih in pogostih iskanjih ter bi hkrati obveščale tudi o dogajanju v knjižnici, o njenem fondu in aktivnostih. Slednje smo nadgradili z obiski skupin otrok in mladostnikov, z informacijskim opismenjevanjem in z računalniškimi ustvarjalnicami, ki spletko z vključevanjem njene celovite podobe in možnosti vseskozi predstavljajo in jo s tem tudi oživljajo.

Pri oblikovanju Spletke za mlade radovedneže sta se povezali Informacijska služba in Služba za mlade bralce. Zamislila si jo je Irena Sirk, na spletne strani jo je postavila Barbara Kovář, z dovtipi in predlogi pa jo kontinuirano dopolnjujejo člani skupine za dejavnosti za mlade bralce.

Spletka za mlade radovedneže je namenjena otrokom od tretjega do petnajstega leta. Za najmlajše so tam zbrane nekatere interaktivne slikanice in preproste igrice.

V prvem obdobju devetletke mladim bralcem na spletki pripravimo razširjen izbor kakovostnih računalniških iger, ob katerih se srečujejo z osnovnimi elementi računalnika in se urijo v nekaterih elementih njegove uporabe. Za naslednjo starostno skupino smo v spletko vključili dostope do uporabe interaktivnih leksikonov, knjig in CD-romov. Predstavljamo prednosti elektronskega komuniciranja in povzemamo možnosti elektronske pošte, ki jo navezujemo na referenčni servis Vprašaj knjižničarja in dopisovanje preko



Vstop v virtualne svetove za mlade bralce preko domače strani Mariborske knjižnice.



Uspešni zaključek iskanja (foto Metka Narath, Pionirska knjižnica Nova vas, 2002).

spleta. Tudi povezave s spletnimi stranmi naših bralcev in nekaterih avtorjev odstrajajo možnost elektronskega kontaktiranja z njimi.

V drugi triadi devetletke postanejo otroci že veliki poznavalci spleta, zato je njim na voljo največ vsebin. Zanje smo pripravili spletne strani po temah in geslih, ki jih lahko uporabljajo pri oblikovanju referatov, ob tem jih seznanjamo z najrazličnejšimi iskalniki, s katerimi lahko že samostojno najdejo določene podatkovne baze. Zbiramo podatke o različnih tekmovanjih in aktivnostih, posebej izpostavljamo uporabne in kakovostne povezave in opozarjamo na bogate in domiselno urejene slovenske iskalnike (Župco.net, Svarog, Najdi.si ...). Na nekaterih od njih je mogoče najti veliko zanimivih informacij o slovenskih mladinskih pisateljih in ilustratorjih, ki podpirajo naše knjižnične, književne in knjižne vsebine, seveda pa se prekrivajo tudi s šolskimi in mladostniškimi.

Za mladostnike smo na spletki izpostavili informacije o vpisih na srednje šole, sezname srednjih šol, posebej pa smo izrisali koristne podatke o tem, kje in kako si lahko otroci pomagajo v stiskah.

Ker Spletka za mlade radovedneže omogoča tudi vstop v aktualne svetove računalniških ustvarjalnic in jih nadgrajuje, jih na istem mestu predstavljamo, hkrati pa v fotogaleriji hranimo vtise srečanj, različnih prireditev in skupnih zgodb, da si lahko naši mladi obiskovalci sebe, prijatelje in svoj razred na obisku v knjižnici celo ogledajo.

Veliko poudarka na spletki namenjamo dostopu do elektronskega kataloga in navajanju k preprostim načinom samostojnega iskanja knjižničnega gradiva in informacij o njem, zato so poti do kataloga večkrat nazorno izpostavljene. Hkrati z medknjižničnimi povezavami omogočamo dostop do informacij o slovenskem knjižnem kvizu in ponujamo možnost elektronskega reševanja nalog, ki jih zastavlja ta bralni projekt, spletki pa si prizadeva vzpostavljati tudi povezave z območnimi osnovnimi šolami in podpirati povezave osnovnih šol med seboj.

Na Spletko za mlade radovedneže postavljamo URL-naslove posameznikov, ki so si že uspeli izdelati svojo ali družinsko spletno stran.

Spletko za mlade radovedneže oblikujemo in vsebinsko prilagajamo otrokom in mladostnikom, ki po starosti zaobjemajo kategorijo mladega bralca. To je pestra in glede na nagel otrokov razvoj precej raznotera in predvsem občutljiva skupina uporabnikov, zaradi česar je odločitev o snovanju spletke zanje odgovorna in zahtevna naloga. Vsaka spletna stran je namreč okno v svet in pomembno je, kakšne poglede bomo ponujali in kaj bodo naši otroci skozi njega videli.



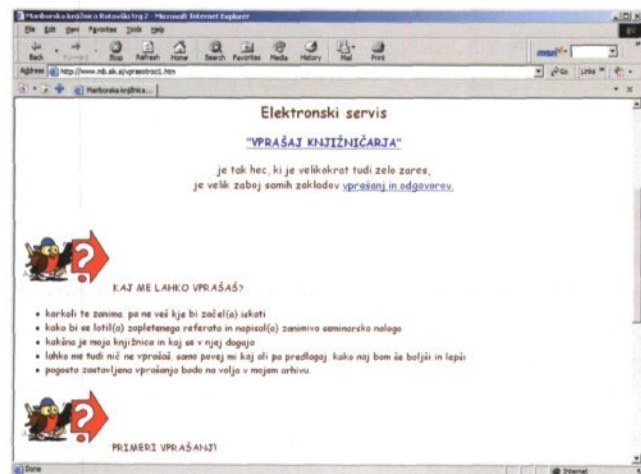
Raziskovalni trenutki z računalnikom
(foto Metka Narath, Pionirska knjižnica Nova vas, 2002).

Uporabniški servis Vprašaj knjižničarja

Uporabniški servis Vprašaj knjižničarja smo v Mariborski knjižnici vzpostavili v okviru Informacijske službe leta 2002. Gre za servis vprašanj in odgovorov, poslanih po elektronski pošti, s katerimi širimo informacijske storitve za svoje uporabnike.

Pobudo za servis sta s svojega strokovnega obiska v Helsinkih prinesla Zdenka Gajser in Robert Kereži, v delovni skupini so se jima pridruževali še Barbara Kovář, Maja Logar, Dragana Lujčić, Milena Perko, Irena Sirk in Slavko Žižek.

Servis smo razvijali vzporedno za odrasle bralce in za mlade uporabnike knjižnice. Različico za mlade bralce sta oblikovali Zdenka Gajser in Maja Logar, že v izhodišču pa smo utrdili tudi dve bazi z informatorji, v kateri se stekajo sprotna vprašanja. Odgovore za





Spodbudno računalniško raziskovanje z Ireno Sirk (foto Metka Narath, Pionirska knjižnica Nova vas, 2003).

otroke in mladostnike zapisujejo knjižničarji, zaposleni v mladinskih enotah knjižnice, ki so za svoje delo tudi posebej usposobljeni, poznajo psihologijo mladega bralca, knjižnični fond, ki jim ga dajemo v uporabo, ter vsebine, ki jih zanimajo. Obrazec za posredovanje vprašanj in odgovorov je pripravljen tako, da posebej nagovarja mlade bralce, v navodilih in s primeri pa izpostavlja teme, ki jih poznajo. S pomočjo elektronskega referenčnega servisa Vprašaj knjižničarja lahko svoje vprašanje pošljejo od koderkoli preko osebnega računalnika in domače strani Mariborske knjižnice na internetu, odgovor nanj pa prejmejo najkasneje v dveh delovnih dneh na elektronski naslov, ki ga navedejo. Vsebinsko se lahko nanašajo na pisanje različnih referatov in seminarskih nalog, na raznotere radovednosti, informacije o knjižnici in izposoji, lahko pa je servis tudi pot za posredovanje otroških in mladostniških mnenj in vtisov.

Pogosto zastavljena vprašanja in odgovori so na voljo v arhivu servisa, kjer so zbrana po temah in geslih in tvorijo dodatno bazo zanimivih podatkov.

Računalniške ustvarjalnice

Računalniške ustvarjalnice so v Mariborski knjižnici novejša oblika dejavnosti za otroke in mladostnike, ki jim odstirajo računalniška in informacijska znanja, bližajo omenjeni servis in spletne strani ter združujejo različne oblike dela. Predstavljajo eno izmed možnosti, kako lahko otrok pride do čim bolj celostne informacije, program pa je zastavljen za različne starostne skupine udeležencev. Računalniške ustvarjalnice že tri leta zapored izvajajo v Pionirski knjižnici Nova vas, oblikujeta pa jih Zdenka Gajser in Irena Sirk.

V vsakem novem šolskem letu izberemo dovolj široko temo za raziskovanje, jo zanimivo obarvamo in v potek dogajanja vnašamo nekaj pedagoške dinamike, da se otroci ne bi dolgočasili. Tako so računalniške ustvarjalnice sestavljene iz treh delov in trajajo dve šolski uri. Osnova je pravljica, zgodba ali del literarnega besedila (za višje razrede), ki ga razgradimo in odstiramo tako, da služi pridobivanju znanj z različnih

področij. Računalniške ustvarjalnice so snovanje integrirane oblike pridobivanja znanja v knjižnici. Doslej smo uresničili tri računalniške ustvarjalnice:

Ali je Rdeča kapica res dala volku sendvič s pariško? (2002)

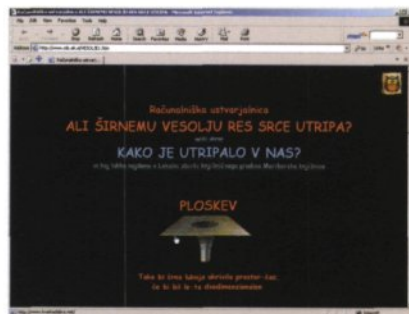
Računalniška ustvarjalnica je bila prvi poizkus, kako povezati pravljico in uporabnost sodobnih interaktivnih iger na računalniku. Namenili smo jo otrokom iz vrtcev in prve triade devetletke. V pripoved smo vpletli različice pravljice o *Rdeči kapici*, na polici smo poiskali Grimmovo pravljico, v delavnici pa smo z glino ustvarili kiparske izdelke in se naposled podali v svet raziskovanja z imenitnim CD-romom *Sneguljčica in sedem Jankov*. Ob zaključku računalniške ustvarjalnice smo pripravili kiparsko razstavo in s slušalkami prisluhnili še izvirni pravljici v pripovedovanju nekaterih slovenskih igralcev.

Ali širnemu veselju res srce utripa? (2003)

Druga računalniška ustvarjalnica je bila namenjena predšolskim otrokom in vsem trem triadam tedaj nove devetletke. Mlajši otroci so se srečevali ob pravljici *Katers Käse* (Müller, H.), v računalniškem delu smo raziskovali veselje iz niza interaktivnih iger Gordijevih dogodivščin. Otroci druge starostne stopnje so prisluhnili Jungovi zgodbi *Kako je nastala zemlja*, se zabavali ob zahtevnejših interaktivnih igrah Gordijevih napadalcev iz veselja in na knjižnih policah iskali strokovne in leposlovne knjige o veselju. Predstavili smo jim servis Vprašaj knjižničarja in Spletko za mlade radovedneže. Zadnji starostni stopnji otrok smo približali odlomek iz Adamsovega romana *Zbogom in hvala za vse ribe*, v računalniškem delu pa smo se sprehodili po spletu in iskali zanimive podatke o veselju. Otroci so pridobili osnovno znanje iz uporabe programa COBISS/OPAC in vzorec, kako se pripravimo na pisanje referata po klasični metodi ter s pomočjo elektronskih virov. Predstavili smo jim tudi uporabo obeh servisov.

Prehod k računalniškim vsebinam ustvarjalnic smo za vse tri starostne stopnje pripravili z likovno ustvar-

Spletna stran računalniške ustvarjalnice in oblikovanje planetov iz nepredene volne (foto Metka Narath, Pionirska knjižnica Nova vas, 2003).



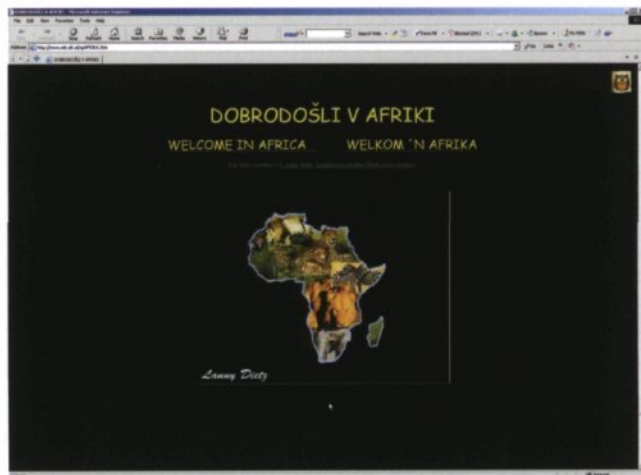


Skrivnostna Afrika – glinena umetnina otrok (foto Metka Narath, Pionirska knjižnica Nova vas, 2003).

jalnico, v kateri so si otroci iz nepredene volne izdelovali planete.

Skrivnostna Afrika (2004)

Računalniška ustvarjalnica je namenjena vsem starostnim stopnjam. Mlajše otroke vpeljemo s slikanico Laurie Krebs *We all went on safari* in jih učimo igrati na dva afriška bobna. V delavnici otroci iz gline oblikujejo hiško, v kakršni afriške mame ob večerih pripovedujejo pravljice svojim otrokom, in na knjižni polici poiščejo afriško pravljico Yvesa Pinguillyja *O dečku, ki je polulal putke*. V računalniškem delu se otroci ukvarjajo s posebej zanje izbranimi računalniškimi igrami s spleta, kjer lahko zlagajo zahtevnejše puzzle afriških živali ali se z džipom podajo na safari, kjer je mogoče živali tudi fotografirati in si pridobiti zbirko fotografij. Naslednjo starostno stopnjo v svet Afrike popelje zgodba deklice Valérie Peronnet, ki je svoje otroštvo preživela med Afričani in je napisala zanimivo knjigo z naslovom *Tippi*. V delavnici otroci iz gline oblikujejo živali, v računalniškem delu pa raziskujejo spletko, ki prinaša informacije o Afriki, afriških kačah, zgodbah in načinu življenja. Predstavimo jim tudi servis Vprašaj knjižničarja in priredimo tekmovanje v najhitrejšem zlaganju puzzlov. Starejši iz tretje starostne skupine, ki obiskuje računalniške ustvarjalnice, najprej prisluhnejo stari afriški legendi *O pojočem bobnu*, v delavnici skozi simbolno govorico pečene barve zarišemo podobo Afrike, v računalniškem delu



pa se srečajo najprej z vnaprej pripravljenimi temami s spleta (deklaracija o suženjstvu, Nube, poznavanje afriških glasbil in možnost računalniškega igranja nanje), kasneje splet raziskujejo sami, kakor da bi iskali uporabne vsebine za referat ali seminarsko nalogo. S pomočjo programa COBISS/OPAC pridobivajo informacije o vsem knjižničnem gradivu, ki je na voljo v knjižnici, posebej pa se pomudimo ob tistem, kar se navezuje na Afriko.

Posebno pozorno uvajamo v uporabo računalnika tudi predšolske otroke in otroke s posebnimi potrebami. Učencem višjih razredov osnovne šole v dogovoru z učitelji in šolskimi knjižničarji posameznih osnovnih šol, ki spremljajo otroke na ustvarjalnicah, vsebino računalniških ustvarjalnic sproti prožno prilagajamo. Upoštevamo predhodna znanja in širimo vsebinski obseg ter povečujemo intenzivnost iskanja gradiva. Nadgrajujemo že v šoli osvojena knjižničnoinformacijska znanja ter usklajeno krepimo povezave med šolskimi in splošnimi knjižnicami.

Z računalniškimi ustvarjalnicami želimo v naši knjižnici, kot v velikem učnem centru za otroke, mladega uporabnika med igro, smehom in zabavnim raziskovanjem usmeriti na pot iskanja in ga kar najbolj poučiti, kako je mogoče določeno znanje poiskati ali se mu približati. Z novo obliko dela smo pridobili nove skupine obiskovalcev, prišlo pa je tudi več organiziranih skupin iz višjih razredov osnovnih šol. Z njimi smo zaobjeli širše regionalno območje, saj danes ni več redkost, da marsikatera oddaljena šola za svoj obisk knjižnice, ki ga izvede v okviru izbirnih vsebin ali kulturnega dneva, najame celo avtobus.

V zadnjem letu je pogosta praksa, da obišče program računalniških ustvarjalnic celotna šola, od najmlajših do osmošolcev in devetošolcev, kar je resnično dosežek in dragocena nagrada za snovalce te oblike dela z otroki in mladostniki.

V računalniških ustvarjalnicah prepletamo večino dejavnosti, ki jih za mlade bralce izvajamo v Mari-borski knjižnici. Izbrana tema zaobjema umetnost pripovedovanja, glasbeno ali likovno ustvarjalnico, razstavo, informacijsko opismenjevanje z osnovami računalništva, pogovore z ustvarjalci, Pravljичne vesele

Glasbeni in likovni del računalniške ustvarjalnice *Skrivnostna Afrika* (foto Metka Narath, Pionirska knjižnica Nova vas, 2003).





Na poti do znanja (foto Metka Narath, Pionirska knjižnica Nova vas, 2003).

počitnice, pri mlajših igralnico, vsaka posamezna skupina pa prispeva k srečanju tudi kaj novega. Vsebina tvori celoto, računalniške ustvarjalnice pa so obogatene s sklopom podob na spletnih straneh, ki spremljajo, nadgrajujejo in širijo temo, omogočajo ustvarjalna iskanja in razvijanje informacijskih znanj. Hkrati se z njimi predstavljamo širšemu prostoru ter obiskovalce ustvarjalnic pridobivamo za kasnejša brskanja po naši domači strani in samostojno odkrivanje razsežnosti obravnavanih tem.

Za profesionalni pristop, pripravo in izvedbo tako kompleksnega dela ter za trajno poglobljeno razvijanje znanj in pridobivanje izkušenj je potrebno veliko časa, hkrati je treba dobro utrditi povezave z vrtci, osnovnimi šolami in posebnimi učno-vzgojnimi zavodi. Vsaka računalniška ustvarjalnica je vsebinsko popolnoma samostojen projekt, ki nastaja s timskim delom ter se ob srečanju z učenci in učitelji vedno znova dograjuje. Ponuja neverjetno veliko možnosti, da vsakdo zagotovo najde kaj zase in poteši svojo radovednost ter da se ob tem oblikuje pester, pisan, vsebinsko in čustveno bogat svet. S tem naša knjižnica v popolnosti izpolnjuje svoje poslanstvo.