

MARIBORSKA KNJIŽNICA

Sonja Hojnik Javernik

**SODOBNA IGROTEKA V NOVI OSREDNJI ENOTI MARIBORSKE
KNJIŽNICE**

Pisna naloga za bibliotekarski izpit

Maribor, 2022

IZJAVA O AVTORSTVU IN O JAVNI OBJAVI PISNE NALOGE

Spodaj podpisana Sonja Hojnik Javernik, izjavljam, da sem avtorica pisne naloge za bibliotekarski izpit za bibliotekarja z naslovom: Sodobna Igroteka v novi osrednji enoti Mariborske knjižnice.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- sem pisno nalogo izdelal(a) samostojno in je moje avtorsko delo,
- so dela drugih avtorjev oziroma avtoric, ki jih navajam neposredno ali povzemam, navedena oziroma citirana v skladu s standardom APA,
- sem besedila ali podatke, ki so avtorsko zaščiteni, uporabil(a) v skladu z določbami zakona, ki določa avtorske pravice,
- je elektronska oblika pisne naloge istovetna s tiskano obliko naloge,
- na podlagi 23. člena Pravilnika o bibliotekarskem izpitu ter v skladu s prvim odstavkom 21. člena Zakona o avtorski in sorodnih pravicah dovoljujem javno objavo elektronske oblike pisne naloge na portalu Digitalne knjižnice Slovenije.

Podpis avtorice:

V Mariboru, 4. 10. 2022

Ključna dokumentacijska informacija

Ime in PRIIMEK: Sonja HOJNIK JAVERNIK

Naslov pisne naloge: Sodobna Igroteka v novi osrednji enoti Mariborske knjižnice

Kraj: Maribor

Leto: 2022

Št. strani: 33

Št. slik: 17

Št. preglednic: 1

Št. prilog: 4

Št. strani prilog: 6

Št. referenc: 28

Strokovno usposabljanje za bibliotekarski izpit je potekalo v: Mariborski knjižnici

Mentor v času strokovnega usposabljanja: mag. Ana Pernat, Mariborska knjižnica

UDK: 027.022(497.4Maribor):688.72

Ključne besede: Igroteka, neknjižno gradivo, posebne zbirke, igra, igrače, splošne knjižnice

Izveček: Splošne knjižnice zaradi svojega poslanstva predstavljajo primerno mesto za izvajanje dejavnosti Igrotek. V Mariboru je v nastajanju nova osrednja enota Mariborske knjižnice, kamor se bo prenesel del zbirke iz Pionirske knjižnice Nova vas, kjer trenutno deluje največja Igroteka v Sloveniji. Njeno poslanstvo temelji na tridesetletni tradiciji. Namen raziskave je bil ugotoviti, kaj sodobni (potencialni) uporabniki pričakujejo od nove Igroteke. V raziskavi smo kot raziskovalno metodo uporabili anketni vprašalnik. Želeli smo izvedeti, ali se uporabnikom zdi pomembno, da v novi Center Rotovž umestimo Igroteko ter ali jo ljudje poznajo. Prav tako nas je zanimalo, katere so tiste vsebine in igrače, ki bi jih morali umestiti v Igroteko. Kaj je tisto, kar vpliva na njihovo določitev pri izbiri igrače, kdo jim pomaga pri odločitvi? Zahtevajo, da so igrače pred ponovno uporabo čiste in dezinficirane, ali to ne igra pomembne vloge pri odločitvi? Anketo smo izvajali med junijem in septembrom 2022 v izbranih enotah Mariborske knjižnice in na spletu. V vzorec je bilo vključenih 240 anketirancev. Na podlagi rezultatov smo lahko izoblikovali predlog vsebine in poslanstva nove Igroteke.

KAZALO

| | |
|--|----|
| 1 UVOD..... | 1 |
| 2 IGROTEKA - POSEBNA ZBIRKA GRADIVA V MARIBORSKI KNJIŽNICI | 2 |
| 3 IZSLEDKI RAZISKAV | 4 |
| 4 NAČRTOVANJE SODOBNE IGROTEKE V NOVI ENOTI MARIBORSKE KNJIŽNICE | 7 |
| 4.1 IGROTEKA KOT PROSTOR | 8 |
| 4.2 OBLIKOVANJE ZBIRKE | 10 |
| 4.2.1 Klasifikacija igrač v Mariborski knjižnici | 12 |
| 4.3 POLITIKA IZPOSOJE IN OPREMLJENOST IGRAČ V IGROTEKI..... | 13 |
| 4.4 ČISTOČA IGRAČ..... | 15 |
| 5 RAZISKAVA IN RAZISKOVALNA VPRAŠANJA | 15 |
| 5.1 METODOLOGIJA | 16 |
| 5.2 VZOREC | 17 |
| 5.3 REZULTATI RAZISKAVE | 18 |
| 6 RAZPRAVA IN ZAKLJUČKI | 28 |
| 7 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA | 31 |
| 8 PRILOGE | i |

KAZALO SLIK

| | |
|--|----|
| Slika 1: Center Rotovž - prerez (Vir: Medprostor, b. d.)..... | 8 |
| Slika 2: Razstavnι prostor v Pionirski knjižnici Nova vas | 9 |
| Slika 3: Igralni kotiček v Pionirski knjižnici Nova vas | 10 |
| Slika 4: Šah v Pionirski knjižnici Nova vas | 10 |
| Slika 5: Priporočilni seznam..... | 14 |
| Slika 6: Starost anketirancev | 18 |
| Slika 7: Status anketirancev..... | 19 |
| Slika 8: Poznavanje zbirke iger in igrač v Mariborski knjižnici | 19 |
| Slika 9: Kanali, po katerih so anketiranci izvedeli za Igrотеko | 20 |
| Slika 10: Pomembnost umestitve Igrотеke v novo osrednjo enoto Mariborske knjižnice | 21 |
| Slika 11: Pomembnost čistoče igrač za uporabnike, kot pogoj za izposajo | 22 |

| | |
|---|----|
| Slika 12: Namen, s katerim uporabniki obiskujejo ali bi obiskali Igrотеko | 23 |
| Slika 13: Igrотеka kot prostor | 24 |
| Slika 14: Najpogostejši način izbire igrač ali iger v Igrотеki | 25 |
| Slika 15: Tipi igrač, ki si jih uporabniki želijo v ponudbi..... | 26 |
| Slika 16: Vsebine v prostorih Igrотеke | 27 |
| Slika 17: Igrотеka kot pomembni segment ponudbe v splošnih knjižnicah | 28 |

KAZALO PREGLEDNIC

| | |
|--|----|
| Preglednica 1: Upravljanje in uporaba zbirke igrač (Vir: Mariborska knjižnica, 2022) | 11 |
|--|----|

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorici mag. Ani Pernat za strokovno vodenje in pomoč pri pisanju naloge.

Mariborski knjižnici, ki mi je omogočila pripravništvo in pristop strokovnemu izpitu za bibliotekarja. Sodelavcem Pionirske knjižnice, Pionirske knjižnice Nova vas, Knjižnice Tezno, Kamnica in Pobrežje za pomoč pri izvedbi pisnega anketiranja. Hvala tudi vsem ostalim sodelavcem, ki so pripomogli k oblikovanju naloge, predvsem Sabini Kotnik za lektoriranje. Največja zahvala gre moji družini za potrpežljivost in podporo v času pisanja naloge.

1 UVOD

»Igrотеka je izposojevalnica igrač, lahko jo imenujemo tudi zbirka igralnega gradiva. S svojo dejavnostjo je lahko vpeta v ustanovo, ki je v celoti posvečena izposoji igralnega gradiva in se tudi imenuje igroteka, lahko pa je le del vsebinskih procesov, pri čemer eden od procesov prevzame ime in vsebino igroteke« (Matijević, 2006, str. 193). Rettig (1998) razlikuje dva glavna modela igrotek: model *lekotek* in britanski model *igrotek*. Ena izmed glavnih razlik med njima je, da v lekotekah dela strokovno usposobljeno osebje, v igrotekah pa večinoma prostovoljci (Jackson idr., 1991, v Rettig, 1998). Lekoteke so največkrat povezane z rehabilitacijskimi centri, vrtci ali šolo. Poleg knjig in igrač zagotavljajo potrebne informacije in podporo družinam otrok s posebnimi potrebami. V centrih so na voljo različni strokovni delavci. Člani igrotek so lahko predšolski otroci, osnovnošolci, starši, stari starši, vrtci, vzgojitelji, osebje bolnišnice in druge osebe, ki jih zanimajo igrače in igra. Ne glede na raznolikost igrotek, pa v samem njihovem bistvu zasledimo prepričanje, da so igra in igrače pomembne za razvoj otrok (Björck-Åkesson in Brodin, 1992).

V Evropi nastajajo novi, sodobno opremljeni prostori, ki ozaveščajo skupnost o dostopnosti igrač za vse uporabnike. Otroški vsakdan vedno bolj zaznamujejo videoigre, zato je pomembno, da starše in skrbnike ozaveščamo o zdravem ravnovesju med različnimi vrstami igrač in iger. Igra je ena od najpomembnejših dejavnikov socializacije otrok, vendar le ob predpostavki, da gre pri tem za fizično interakcijo med različnimi osebami (predvsem vrstniki) in igračo oziroma igro.

V Pionirski knjižnici Nova vas, ki je ena od 22 enot Mariborske knjižnice, je že 30 let vzpostavljena Igrотеka - zbirka igrač in iger, ki je trenutno največja v Sloveniji. Kot posebni zbirki gradiva ji je treba nameniti veliko pozornosti, saj ima unikatno izobraževalno in kulturno vlogo v mestu Maribor in okolici (Letno poročilo, 2022). Eden od strateških ciljev Mariborske knjižnice je vzpostavitev sodobne, moderno opremljene igroteke v novi osrednji knjižnici, ki bo svoje prostore dobila v Centru Rotovž.

Namen te naloge je bil ugotoviti, kakšne vsebine pričakujejo (potencialni) uporabniki v igroteki nove stavbe. Odgovore smo pridobili s pomočjo anketnega vprašalnika, ki smo ga v fizični obliki ponudili obiskovalcem dveh pionirskih enot in treh kombiniranih mestnih enot

Mariborske knjižnice (Pionirska knjižnica, Pionirska knjižnica Nova vas, Knjižnica Tezno, Knjižnica Pobrežje in Knjižnica Kamnica). Anketiranje smo izvedli tudi v elektronski obliki, preko spleta. V analizo je bilo zajetih 240 odgovorov anketirancev. Zastavili smo različna raziskovalna vprašanja, iz katerih smo izpeljali 6 hipotez.

Raziskovalna vprašanja se glasijo:

- Kako uspešna je bila dosedanja promocija Igrотеke?
- V kolikšnem obsegu je zbirka iger in igrač sploh poznana javnosti?
- Kateri uporabniki jo obiskujejo Igrотеko?
- Ali si (potencialni) uporabniki želijo ponudbo iger in igrač v novem Centru Rotovž?
- Kako si zamišljajo Igrотеko v novi knjižnici, kakšna naj bo po njihovem mnenju, kako naj bo videti in kakšne vsebine naj ponuja?
- Vprašali smo jih tudi, kateri tipi igrač naj bodo po njihovem mnenju zastopani v zbirki, na podlagi česa si bodo igračo izbrali in ali morajo biti igrače pred ponovno izposajo očiščene?

Raziskave iz tujine in dolgoletna praksa v Pionirski knjižnici Nova vas pričajo o tem, da imajo igroteke veliki socialni pomen (Matijević, 2006; Ozanne in Ozanne, 2011). So prostor za druženje in kakovostno preživljanje prostega časa. So prostor, kjer se vzpostavljajo novi medosebni odnosi, nova poznanstva, nova prijateljstva in pristna neuradna komunikacija med uporabniki različnih starosti, različnih profilov in statusov (Cottrell, 2013). Najpogosteje jih obiskujejo družine oziroma otroci in njihovi skrbniki. Spodbujajo vzporedno uporabo igrače in knjige, kar je še eden od »mehkih« in hkrati zelo učinkovitih pristopov pri navajanju otroka na uporabo knjige in prepoznavanju njene vrednosti. Prednost igrotek vidijo odrasli predvsem v tem, da lahko izposojeno igračo vrnejo, saj se je otroci hitro naveličajo. Z uporabo igroteke nimajo nikakršnega finančnega tveganja. Igrače v igrotekah so skrbno izbrane tako po vsebini kot tudi po kakovosti materialov. Namen igrotek je usmerjanje in spodbujanje različnih veščin pri otrokovem odraščanju in oblikovanju medosebnih odnosov.

2 IGROTEKA - POSEBNA ZBIRKA GRADIVA V MARIBORSKI KNJIŽNICI

Ena izmed vlog splošne knjižnice je predbralno opismenjevanje otrok. Knjižnica v ta namen zagotavlja knjižnično gradivo, vključno z igračami, omogoča izbiro in uporabo gradiva ter pri

tem svetuje, zagotavlja namenski prostor za razvoj otrok skozi igro ter druženje otrok in staršev, organizira dogodke (Strokovna priporočila in standardi za splošne knjižnice, 2019, str. 32). Osrednje knjižnice hranijo in vzdržujejo različne posebne zbirke, ki jih oblikujejo glede na domoznanske posebnosti lokalnega okolja na osnovi prepoznavanja potreb lokalne skupnosti, lahko so rezultat dejavnosti zaposlenih na področju različnih znanj oziroma poznavanj določenih vsebin in podobno.

Posebno knjižnično gradivo lahko najbolj preprosto definiramo z razmerjem od tipičnega (Glavan, 1992). Posebno zbirko opredeljuje tudi Pravilnik o pogojih za izvajanje knjižnične dejavnosti kot javne službe (2003, 12. člen), ki določa, da posebna zbirka obsega najmanj 5.000 naslovov. Igralno gradivo je enakovredno knjižnično gradivo splošnih knjižnic, ki predstavlja številne možnosti pri bibliopedagoškem delu z mladimi bralci (Mariborska knjižnica, 2016). V Mariborski knjižnici med posebne zbirke gradiva uvrščamo tudi zbirko igrač - Igoteko. Igralnemu gradivu je namenjene veliko pozornosti, saj ponuja široko paleto načinov uporabe tako pri bibliopedagoškem delu z mladimi bralci kot tudi pri izposoji na dom. Na ta način omogočamo uporabnikom kakovostno preživljanje prostega časa in krepimo medosebne vezi. Zbirka je v letu 2021 štela 5.595 igrač in iger.

Jurkovič (1995) poudarja, da je osnovni namen igrotek v splošnih knjižnicah privabiti v knjižnico otroke s starši, ki nimajo odnosa do knjig in knjižnic, morda tudi iz okolij, ki niso naklonjena izobraževanju ter ponuditi otrokom iz socialno šibkih družin dobre igrače. V Bibliotekarskem terminološkem slovarju (Kanič idr., 2009, str. 112) je igroteka opredeljena kot »sistematično urejena zbirka [...] igralnega gradiva«. Podobno opredelitev navaja Slovar slovenskega knjižnega jezika (2014, str. 460), po katerem je igroteka »sistematično urejena zbirka različnih iger, igrač«. Igoteka pa lahko pomeni tudi »urejen prostor za hranjenje, izposajo različnih iger, igrač«. V Italiji uporabljajo termin *ludoteca*, v Nemčiji *Die Spieliothek*, v Kanadi *lekotek*, v anglosaških državah uporabljajo termin *Toy library* (Matijević, 2006). Igoteke omogočajo otrokom temeljno pravico do igre. Družinam nudijo izposajo igrač po enakem principu, kot si lahko izposodijo knjige (Moore, 1995).

Domroese (1985, v Rettig, 1998) pravi, da predstavljajo splošne knjižnice primeren prostor za delovanje igrotek, saj gre za hitro dostopna mesta, knjižnice imajo že uveljavljen sistem izposoje, njihov delovni čas pa ustreza zaposlenim staršem. V Letnem poročilu Mariborske

knjižnice (Mariborska knjižnica, 2022) je navedeno, da se je v Igoteki Mariborske knjižnice leta 2021 izposodilo 8.786 igrač, kar je za 1.1281 izvodov več kot v letu 2020.

Zbirka vsebuje različne vrste iger in igrač, ki spodbujajo otrokovo domišljijo, koncentracijo, logiko, mišljenje, ustvarjalnost, vztrajnost in natančnost ter s tem razvijajo različne otrokove sposobnosti in znanja. Pri nabavi iger in igrač sledijo povpraševanju in potrebam otrok in odraslih, zato je del zbirke namenjen slepim in slabovidnim uporabnikom. Posebno skrb se posveča igračam za učenje tujih jezikov, ki se povezujejo z drugim knjižničnim gradivom za zgodnje učenje jezika. Igoteka pripomore k varovanju okolja, saj se z izposojom omogoči, da se igrača ne zavrže, temveč se vedno znova uporabi. Večina igrač je namreč narejenih iz plastike, zato je pomembno, da kupujemo manj in si več delimo. Prednost lahko vidimo tudi v tem, da izposojeno igračo testiramo in jo kasneje kupimo (Hunter, b. d).

3 IZSLEDKI RAZISKAV

Na podlagi raziskave med 221 avstralskimi igrotkami je bilo ugotovljeno, da so cilji igrotek predvsem ponudba kakovostnih igrač, ki so uporabnikom na voljo brezplačno ali s plačilom letne članarine. Igrače so vsebinsko in oblikovno raznovrstne, proizvedene iz različnih materialov in namenjene vsakomur. Spodbujajo različne stopnje razvoja pri otroku. Igoteke imajo predvsem razvojno in izobraževalno vlogo. V Avstraliji so obiskovalci igrotek predvsem socialno ogrožene družine, priseljenci, turisti, invalidi, šolarji, migranti, starejši in otroci s posebnimi potrebami. V raziskavi je kar 45 % vprašanih navedlo, da so igroteke koristne predvsem za družine. Dajejo jim podporo in pomembne informacije za integracijo v lokalno okolje. Nudijo čustveno podporo mladim staršem in jim omogočajo srečevanje ter svetovalno komunikacijo z drugimi starši. Avtorice ugotavljajo, da z igračami iz igroteke ni finančnega tveganja. Otroci kupljene igrače hitro naveličajo, zato je izposoja igrač bolj ekonomična in ekološko prijaznejša. Staršem nakup igrač predstavlja stres. S pomočjo igroteke je uporabniška izkušnja z igračami pozitivna, poleg tega lahko odrasli selektivno izbirajo, s čim in s koliko igračami se bo otrok igral (Ozanne idr. 2019). Pomembno je tudi, da igrače nimajo nasilnih vsebin. V ZDA se je s porastom priljubljenosti tabličnega računalnika in elektronskih naprav zmanjšal čas, ki ga otroci preživijo pri igranju z igračami v družbi svojih vrstnikov. Igoteke spodbujajo druženje in različne metode igranja (Ozzane in Ozzane, 2011). S ponudbo igrač in iger se v knjižnicah povečuje tudi izposoja drugega knjižničnega gradiva (Matijevič, 2006).

Leta 2011 je bila narejena javnomnenjska telefonska raziskava med člani, uporabniki in neuporabniki slovenskih splošnih knjižnic. Vzorec je zajemal 1000 prebivalcev Republike Slovenije, starejših od 15 let in je bil stratificiran glede na statistično pokrajino in glede na uporabo splošne knjižnice. V vzorec je bila vključena dobra polovica članov splošnih knjižnic, slaba petina uporabnikov storitev splošnih knjižnic, ki sicer niso člani, vendar splošno knjižnico in njene prireditve obiskujejo, uporabljajo internet ali knjižnično gradivo v prostorih knjižnice in slaba tretjina neuporabnikov. Pri članih in uporabnikih storitev splošnih knjižnic je bilo ugotovljeno, v kolikšni meri poznajo in/ali uporabljajo posamezne storitve splošnih knjižnic. Kar se tiče izposoje igrač, med člani in uporabniki ni bilo razlik. 56,7 % vprašanih tovrstne storitve ni poznalo. 39,5 % jih je storitev poznalo, vendar je niso uporabljali. Od 1.000 anketiranih ljudi sta izposoje igrač poznala in uporabljala le 2, kar pomeni 3,8 %. Tudi neuporabnike splošnih knjižnic so vprašali, ali poznajo posamezne storitve ali ne. Zanimalo jih je tudi, ali bi bila posamezna storitev, ki je ne poznajo, zanje koristna ali ne. 70 % vprašanih neuporabnikov izposoje igrač ni poznalo in v njej ni videlo osebnih koristi. 16 % je bilo z možnostjo izposoje igrač seznanjenih, 14 % vprašanih pa je možnost izposoje igrač ocenilo kot koristno (Javnomnenjska telefonska raziskava ..., 2011). Leta 2020 so raziskavo ponovili, vendar raziskava ni zajemala tematike izposoje igrač (Raziskava med člani ..., 2020).

Praper (2016) je v svoji diplomski nalogi naredila raziskavo med 182 starši predšolskih in osnovnošolskih otrok, ki so v letu 2016 vsaj enkrat obiskali splošno knjižnico. V analizi SWOT je predvidela prednosti, slabosti, priložnosti in nevarnosti igrotek v splošnih knjižnicah. V intervjujih s knjižničarkami je s SWOT analizo preverila še empirično. Po mnenju knjižničark so prednosti igrotek povezane predvsem s prihrankom denarja. Kakovostne igrače so drage, otrokove spretnosti in interesi se spreminjajo, poleg tega otroci igrače hitro prerastejo. Slabosti igrotek so povezane z zagotavljanjem finančnih sredstev, usposobljenega osebja in ustreznega prostora. Vključevanje igrač v knjižnično zbirko pomeni za knjižničarje dodatno delo, ki je povezano z obdelavo, popisom, s čiščenjem in pregledovanjem delov igrač. Prednosti in slabosti igrotek v splošnih knjižnicah je avtorica Praper (2016) preverila tudi z anketiranjem. Ugotavljala je stopnjo strinjanja staršev predšolskih in osnovnošolskih otrok s trditvami, ki so se nanašale na uporabo igrač v prostorih knjižnice ter na izposoje igrač na dom. V primeru uporabe igrač v prostorih knjižnice so se starši v največji meri strinjali s tem, da dobijo otroci z igro v knjižnici možnost kakovostnega preživljanja prostega časa. Slabost uporabe igrač v prostorih knjižnice so videli predvsem v povečani možnosti širjenja infekcijskih bolezni. Med

prednostmi izposoje igrač na dom so starši najpogosteje izbrali trditev, da pomeni ta ponudba zanje prihranek denarja oziroma zmanjšanje potrošnje za nakup novih igrač. Pri izbiri odgovora med navedenimi slabostmi izposoje igrač na dom so v največjem deležu izbrali »nadzor« staršev pri igri otroka z izposojeno igračo. V okviru kvalitativne raziskave avtoric Ozanne in Ozanne (2011), ki jo v diplomskem delu Igrотеke v splošnih knjižnicah povzema Praper (2016, str. 32-33), je bilo opravljenih 19 intervjujev s starši in 15 z otroki, uporabniki novozelandskih igrotek. Intervjuvance so spraševali o njihovi uporabi igroteke. Intervjuvali so starše iz petih igrotek: tri so imele več kot 150 članov, dve sta imeli približno 50 članov. Starši so imeli otroke stare 7 ali manj let. Intervjuvali so ali oba starša ali tistega, ki je bolj aktiven. 7 intervjuvanih otrok je bilo starih 3-5 let, 8 otrok pa 6-8 let.

Med prednostmi izposoje igrač in uporabe igrotek so starši izpostavili naslednje trditve:

- igrač ni potrebno kupovati (nakupovanje z otroki je pogosto stresno, izognejo se vplivu reklam in blagovnih znamk);
- izposoja pomeni manjše finančno tveganje in zavezo kot nakup, otroci pa imajo zato večjo možnost izbire igrač;
- otroci lahko v veliki meri sami izbirajo igrače (igrače v igroteki so prilagojene različnim razvojnim stopnjam in ne spodbujajo nasilja).

Med slabostmi uporabe igrotek so starši najpogosteje navajali konflikte z otroki ob odhodu iz knjižnice, ko bi le-ti še radi ostali in se igrali. Poudarili so tudi težave s prevelikimi formati igrač, ki jih težko transportirajo, in hkrati neprimernost igrač s preveč delčki, s čimer se poveča tveganje za nepopolno vrnjeno igračo oziroma izgubo posameznih delčkov izposojenega gradiva. Intervjuvani otroci so kot prednost igrotek izpostavili igrače same in igro s prijatelji.

Na podlagi odgovorov staršev sta avtorici Ozanne in Ozanne (2011) oblikovali naslednje kategorije socialnih pomenov, ki jih nosijo igroteke:

- zagotavljanje funkcionalnih koristi: prihranek denarja, dostop do razvojno primernih in raznolikih igrač, prostor za igro, igrače lahko pred nakupom uporabniki preizkusijo;
- razvijanje človeških virov: prostovoljci v igrotekah pridobivajo nove veščine, npr. vadijo javno nastopanje, zbirajo finančna sredstva, popravljajo igrače, oblikujejo spletne strani, organizirajo in vodijo dejavnosti; otroci odkrivajo in razvijajo svoje spretnosti in veščine;

- nudenje družbene podpore: otroci dobijo priložnost za igranje s prijatelji, starši dobijo družbo, si izmenjujejo izkušnje in nasvete z drugimi starši;
- grajenje skupnosti: odrasli uporabniki uporabljajo storitve igroteke, hkrati pa lahko v njej delujejo kot prostovoljci in s svojim delom prispevajo v blaginjo skupnosti, njihov občutek pripadnosti skupnosti se s tem poveča; družine s finančnimi težavami lahko dobijo brezplačno članstvo;
- preoblikovanje navad ljudi: nekateri uporabniki se skušajo izogniti potrošniški družbi in materializmu, podpirajo idejo enakosti vseh v družbi, z uporabo trajnostnih igrac skušajo varovati okolje.

V diplomski nalogi z naslovom Ureditve igroteke in način iskanja igrac je avtorica Štaut (2011) predstavila delovanje igroteke v Knjižnici dr. Franceta Škerla v Ljubljani ter v Pionirski knjižnici Nova vas v Mariboru. Namen diplomske naloge je bil predstaviti njuno delovanje ter ugotoviti, kdo so njihovi uporabniki, na kakšen način poiščejo igrac ter s kakšnim namenom si jo izposodijo. Ugotavljala je tudi, ali med uporabniki obeh igrotek obstajajo razlike v načinu iskanja igrac in kako so te povezane s postavitvijo in ureditvijo gradiva. V raziskavo je bilo vključenih 50 odraslih uporabnikov. Opravljena sta bila dva intervjuja knjižničarjev v Ljubljani in štirje intervjuji knjižničarjev v Mariboru. Rezultati so pokazali, da so uporabniki igroteke predvsem predšolski otroci v spremstvu svojih staršev ter vzgojitelji in učitelji v vrtcih in šolah, ki si igrac izposojajo za delo. Uporabniki igrac največkrat iščejo sami ali s pomočjo knjižničarja, najmanjkrat pa uporabijo knjižnične kataloge. Izkazalo se je, da ni nobenih razlik v načinu iskanja med uporabniki obeh knjižnic in da te niso pomembno povezane s postavitvijo in ureditvijo gradiva. Večina uporabnikov si igrac izposodi z namenom skupne igre otrok in staršev.

4 NAČRTOVANJE SODOBNE IGROTEKE V NOVI ENOTI MARIBORSKE KNJIŽNICE

V bližnji prihodnosti (predvidoma v letu 2024) se pričakuje v Mariboru otvoritev nove multikulturene ustanove, imenovane Center Rotovž, katerega del bo tudi osrednja enota Mariborske knjižnice. Stavba bo zgrajena v starem mestnem jedru, na dvorišču mestne hiše Rotovž, ki je v celoti zaščiteno kot urbanistični spomenik. Novi program, ki bo zasnovan za

Center Rotovž, bo namenjen promociji knjige, izobraževanju, kulturi in digitalizaciji. V sklopu ponudbe nove osrednje knjižnice je načrtovana tudi igroteka.



Slika 1: Center Rotovž - prerez (Vir: Medprostor, b. d.)

Pri snovanju igroteke moramo najprej imeti jasne cilje in vizijo (Johnson, 2016). V Mariborski knjižnici smo prepričani, da bo nova igroteka zanimiva tako stalnim uporabnikom kot tudi naključnim obiskovalcem in prihajajočim novim generacijam otrok in staršev. Nove igrače, ki bodo med drugim tvorile ponudbo igroteke, bodo financirane iz proračuna Mariborske knjižnice. Večji del zbirke bo prenesen iz že obstoječe Igoteke Pionirske knjižnice Nova vas. Leta 2021 smo za nakup igrač porabili 4.101,53 EUR (Mariborska knjižnica, 2022).

4.1 IGROTEKA KOT PROSTOR

Zbirka igrač mora biti umeščena v ustrezen prostor. Veliko splošnih knjižnic se sooča s prostorsko stisko (Praper, 2016). V novi igroteki se bomo osredotočili predvsem na opremo. Zaželeno je praktično, uporabno pohištvo, varno za uporabo. Razmišljamo o premičnem pohištvu, ki omogoča spreminjanje videza prostora ter boljšo funkcionalnost in prilagodljivost glede na različne položaje oziroma dejavnost (npr.: igralni dnevi, igralnice, pravljичne ure, delavnice, predavanja idr.).

Knjižnice, ki imajo igroteko, morajo večino svojih prostorskih kapacitet nameniti razstavnemu prostoru (Ozzane in Ozzane, 2011). To so pokazale tudi izkušnje v Pionirski knjižnici Nova

vas. Površine, namenjene razstavnim dejavnostim, uporabljamo za izpostavljanje različnih tematskih sklopov iger in igrač (npr. začetek šolskega leta, letni časi, prazniki ...). Poleg igrač in iger izpostavljamo knjige, ki se nanje tematsko navezujejo. Starši veliko raje posegajo po igračah, ki so izpostavljene na vidnih mestih v knjižnici, aktualne in nove igrače ter tiste, ki jih priporočijo knjižničarji. Razstavni prostor omogoča tudi izpostavitvev igrač, ki imajo arhivsko vrednost. V Avstraliji ima kar 87 % vseh igrotek poseben namenski prostor za razstavljanje igrač (Ozzane in Ozzane, 2011). V novi igroteki načrtujemo odprte, premične police, pod katerimi bodo v omarah tematsko sorodne igrače. Uporabnikom bodo omogočale samostojno iskanje in izbiranje gradiva za izposajo na dom ali interno uporabo v posebej opremljenem namenskem prostoru. Namen razstavnih prostorov je omogočiti uporabniku prvi stik z dobro igračo in ga hkrati spodbuditi, da po njej poseže (Ozzane, Ozzane in Neuninger, 2019).



Slika 2: Razstavni prostor v Pionirski knjižnici Nova vas

Pomemben prostorski element vsake igroteke je tudi igralni kotiček. V Pionirski knjižnici Nova vas je med obiskovalci zelo dobro sprejet in tudi obiskan. V igralnem kotičku so uporabnikom na razpolago večje igrače, ki niso namenjene izposoji na dom in so postavljene na tleh. V igroteki nove osrednje knjižnice bomo igralni kotiček opremili še z mizami, na katerih bodo uporabniki lahko igrali različne družabne igre in se z njimi hkrati seznanjali.



Slika 3: Igralni kotichek v Pionirski knjižnici Nova vas



Slika 4: Šah v Pionirski knjižnici Nova vas

4.2 OBLIKOVANJE ZBIRKE

V načrtu za vzpostavitev igrотеke v Centru Rotovž je prenos dela zbirke obstoječe Igrотеke. Kljub omejeni kvadraturi, bo uporabnikom na razpolago dovolj velik prostor, kjer bodo lahko kvalitetno preživljali svoj prosti čas in si izbirali gradivo za izposajo na dom. Posebnega skladišča za igrače na lokaciji osrednje knjižnice ne predvidevamo. Iskali bomo druge možnosti

hrambe, saj obstoječe skladišče v kletnih prostorih Pionirske knjižnice Nova vas nima zadostnih kapacitet za hranjenje celotnega sklada zbirke, ki obsega že več kot 5.595 enot igralnega gradiva (Mariborska knjižnica, 2022). Naš cilj je oblikovati manjšo zbirko igrač, ki jo bomo lahko uporabnikom predstavljali na vidnih mestih, z ustreznimi izpostavitvami in enostavno dostopnostjo.

Preglednica 1 prikazuje, koliko naslovov in izvodov gradiva je bilo kupljenih v zadnjih sedmih letih delovanja zbirke ter koliko sredstev je bilo porabljenih v ta namen. Pri vzdrževanju zbirke je zelo pomemben tudi odpis gradiva. Pristop pri odpisovanju je drugačen kot pri odpisu knjižnega gradiva in je vezan predvsem na uporabnost igrače oziroma igre. Kadar so igrače poškodovane ali nepopolne (manjkajo posamezni delčki, so polomljene, umazane ...) do te mere, da niso več uporabne oziroma primerne za izposajo, jih je potrebno izločiti iz zbirke. V Preglednici 1 je prikazana količina odpisanih igrač v zadnjih sedmih letih. Zaloga zbirke se med leti 2015 in 2021 ni bistveno spremenila, kar ustvarja permanentno prisotno prostorsko stisko. Iz podatkov v preglednici lahko razberemo tudi, koliko enot igralnega gradiva se je izposodilo v posameznih letih, pri čemer močno izstopa padec izposoje v obdobju epidemije Covida.

Preglednica 1: Upravljanje in uporaba zbirke igrač (Vir: Mariborska knjižnica, 2022)

| LETO | NAKUP NASLOVOV | NAKUP IZVODOV | PORABA SREDSTEV | ODPIS | ZALOGA | IZPOSOJA |
|------|----------------|---------------|-----------------|-------|--------|----------|
| 2015 | 53 | 65 | 2.776,35 | 35 | 5.217 | 14.158 |
| 2016 | 161 | 172 | 8.013,31 | 181 | 5.210 | 13.821 |
| 2017 | 200 | 218 | 7.554,22 | 54 | 5.385 | 13.688 |
| 2018 | 173 | 173 | 7.054,30 | 105 | 5.460 | 12.995 |
| 2019 | 183 | 194 | 6.991,82 | 34 | 5.629 | 12.337 |
| 2020 | 121 | 124 | 3.204,95 | 47 | 5.710 | 7.505 |
| 2021 | 113 | 116 | 4.101,53 | 233 | 5.595 | 8.786 |

Obstaja več vrst iger in igrač. Nekatere zahtevajo uporabo rekvizitov, druge le telo; ločimo tudi igrače in igre, ki so namenjene individualni igri, in tiste, ki zahtevajo sodelovanje več igralcev. Kot pojasnjuje Marjanovič (1981) zgodnja oblika igre spodbuja pri otroku gibanje telesa in obvladovanje enostavnih gibov. Ko otrok to stopnjo osvoji, lahko začne predmete potiskati ali jih vleči. V ta namen ponujamo igrače na kolesih, ki so primerne za otroke od enega do drugega leta starosti. Naslednja stopnja razvoja je primerjanje različnih vzorcev, barv, struktur. Učenje kotaljenja, drsenja, dvigovanja. Za to stopnjo so primerne predvsem izobraževalne in motorične

igrač. S pomočjo konstrukcijskih igrač se pri otroku spodbuja sposobnost načrtovanja, branja načrtov, izdelovanja več dimenzionalnih kipov ipd. Igre s spremljevalnimi pravili ali družabne igre pomagajo razvijati socialne veščine in spretnosti otroka. Učijo ga empatije do soigralcev, razumevanja pravil oziroma navodil ter vodijo do spoznanja, zakaj je upoštevanje pravil dobro in koristno. Na osnovi tovrstne zaznave se začinja moralni razvoj posameznika. Tudi igranje vlog je pomembno za otrokov razvoj in razumevanje sveta. K temu pripomorejo t. i. posnemovalne igrače.

Marko Juhant v intervjuju (Höfler, 2019) pojasnjuje, da je dobra igrača tista, »ki omogoči uporabna spoznanja, ne le zabave. Popolno nasprotje so računalniške igre, ki dajejo otroku napačne informacije o realnem okolju, ki ga obdaja. V času, ko imajo otroci preveč igrač, potrebujejo le kakšno igračo za čas, ko pada sneg ali dež in nekaj za mirne urice ustvarjanja (barve, plastelini, gradnike ...) ter igrače za socialne igre, kot so lutke in plišaste igrače«. Juhant predvideva, da bodo v prihodnosti zaradi vse večjega naravnega ozaveščanja izdelovali več lesenih in okolju prijaznih igrač, vendar bodo te posledično dražje in težje dostopne. Takšnih igrač je še vedno premalo. Plastične igrače imajo kratko življenjsko dobo. Zaradi preprostih nadomestil so narejene tako, da se hitro pokvarijo. Te igrače so zaradi medijev popularne, a na kratek rok. Veliko vrednost imajo igrače, ki omogočijo otroku neki rezultat vloženega truda (npr. pojava iz plastelina). Zaradi rezultata (izdelka) se bo otrok počutil dlje časa uspešen, za razliko od nove žoge, s katero bo moral zmagati na tekmi. V Igroteki se zadnja leta trudimo uporabnikom ponujati predvsem okolju prijazne igrače, iz lesa in recikliranih materialov. Igrače naj bi bile po priporočilih predvsem iz naravnih materialov, ki izvirajo iz našega okolja. Zelo zaželene so tudi družinske igrače, kompleti, s katerimi lahko starši in otroci skupaj ustvarjajo. To spodbuja medsebojno druženje in kakovostno preživljanje prostega časa. Otroci v Igroteki vedno pogosteje posegajo po tehničnih igračah, ki jim pomagajo razumeti zakonitosti fizike in matematike. Te igrače so v zbirki zaželene zaradi svoje ne zahtevnosti pri rokovanju z njimi, saj se jih da zaradi mehanskih delov enostavno popravljati in obnoviti.

4.2.1 Klasifikacija igrač v Mariborski knjižnici

Pedagoška klasifikacija je seznam vsebin, ki klasifikatorju omogoča razvrstitev glede na vrsto igrače (Rijavec Pobežin, 2016). Seznam je prilagojen po vzoru klasifikacije, ki jo uporabljajo

v zagrebški Knjižnici Medveščak. V Mariborski knjižnici igrače delimo v naslednje skupine, kot jih opisuje Rijavec Pobežin (2016):

IZOBRAŽEVALNE IGRAČE: pripomorejo k hitrejšemu razvoju umskih sposobnosti. Otroka učijo osnovnih pojmov iz različnih področij (npr. abeceda, razne primerjave, barvni krogi idr.).

MOTORIČNE IGRAČE: spodbujajo razvoj otrokove motorike ter omogočajo razvoj telesnih spretnosti. Sem sodijo igrače za razvoj koordinacije gibov, orientacijo glede na smer in oddaljenost ter igrače za razvoj fine motorike (npr.: vtikanke, natikanke, vstavljanke ...).

SENZORIČNE IGRAČE: sem uvrščamo tudi igrače za slepe in slabovidne, saj spodbujajo razvoj čutil. Z njihovo pomočjo se otrok uči razlikovanja ali določanja velikosti, oblike, materiala in zvoka (npr.: Čutna pot, Moja prva glasbila ...).

POSNEMOVALNE IGRAČE: temeljijo na principu posnemanja odraslih in njihovih poklicev. Otrok z njimi razvija komunikacijo, govor, mišljenje (npr.: blagajna, telefon, zdravniški kovček ...).

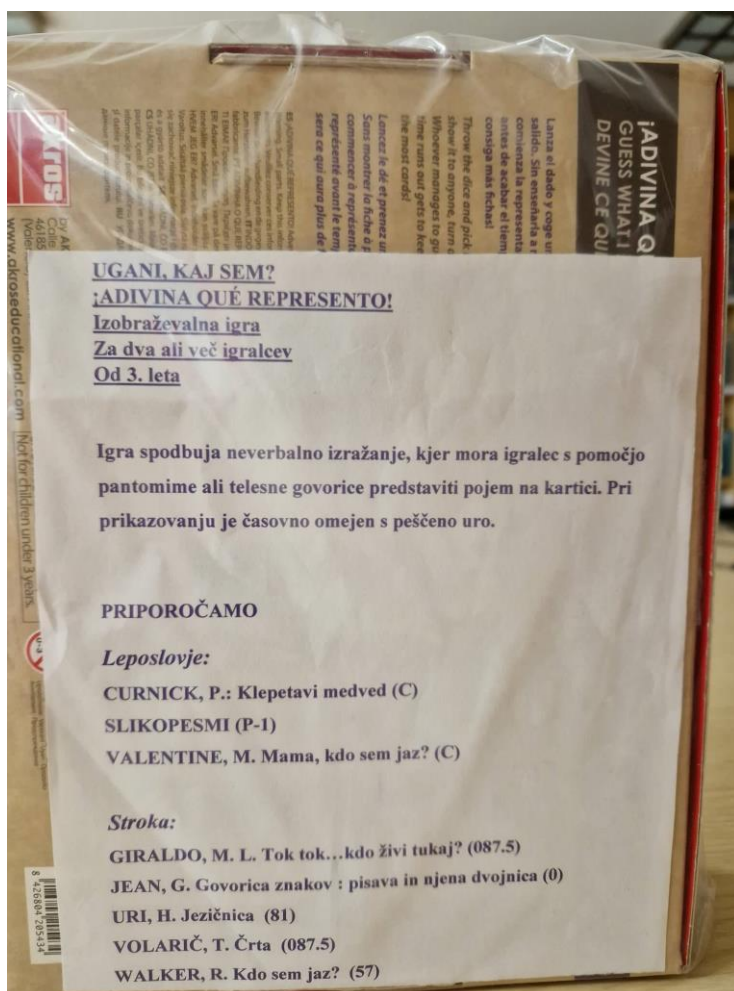
DRUŽABNE IGRAČE: pripomorejo k razvoju medsebojnih odnosov in navajajo otroka k upoštevanju pravil (npr.: Človek ne jezi se, Monopoly, Catan, Obstgarten ...).

4.3 POLITIKA IZPOSOJE IN OPREMLJENOST IGRAČ V IGROTEKI

Pravilnik o splošnih pogojih poslovanja Mariborske knjižnice (2022) določa, da izposoja gradiva na dom ni omejena s številom naslovov razen pri izposoji igrač, ki je omejena na dva naslova. Mladoletna oseba si igračo lahko izposodi v spremstvu staršev ali skrbnikov. Knjižničar je dolžan pred prvo izposojjo igrač uporabnika seznaniti s pravili in pogoji, ki veljajo za izposojjo igrač.

Vsaka igrača je opremljena s spremnim listom (Priloga 1), na katerem je zabeležen podatek o številu delov, ki sestavljajo igračo, vključno z načrtom; na njem je naveden tudi originalen naslov igrače in prevod naslova v slovenščino ter opombe, ki se navezujejo na posebnosti igrače (manjkajoči delčki, poškodbe na igrači, nadomestni deli, s katerimi smo nadomestili manjkajoče - ob upoštevanju zahteve, da je igrača še vedno uporabna in funkcionalna). Ob vračilu gradiva se mora stanje igrače ujemati z vsemi podatki, navedenimi na spremnem listu, kar preverjamo za vsako vrnjeno igračo oziroma igro posebej. Če se v postopku pregleda ugotovi neskladje, pošljemo članu strukturirano pisno obvestilo, z navedbo vseh pomanjkljivosti vrnjene igrače (Priloga 2). V primeru, da član v roku treh mesecev od poslanega

obvestila ne nadomesti manjkajočih delov, je dolžan knjižnici poravnati odškodnino po veljavnem ceniku. Kadar član izgubi ali poškoduje del gradiva v kompletu, ga je dolžan nadomestiti z novim ali povrniti stroške celotnega kompleta (Pravilnik o splošnih pogojih ..., 2022). Vsaka igrača oziroma igra je opremljena z navodili za starše, kjer je zapisano, kako z igračo ravnamo in kaj storimo, če ugotovimo, da izposojeno gradivo ne ustreza opisu na spremnem listku (Priloga 3). Vsaka novejša igra oziroma igrača je opremljena s priporočilnim seznamom, ki vsebuje kratek opis/navodila igre ter priporočeno literaturo, vsebinsko povezano z njo (Slika 5). Tujejezične igrače dodatno opremimo s slovenskimi navodili. Rok izposoje za gradivo Igrотеke je omejen na 21 dni, z možnostjo podaljšanja. Opisan način poslovanja imamo namen ohraniti tudi v prihodnje, saj se je izkazal za ustreznega, praktičnega in uporabnikom razumljivega.



Slika 5: Priporočilni seznam

4.4 ČISTOČA IGRAČ

Praper (2016) ugotavlja, da nekatere splošne knjižnice v Sloveniji slabost igrotek vidijo v obsežnem dodatnem delu in obremenjenosti zaposlenih s čiščenjem igrač. Za čiščenje igrač v Mariborski knjižnici uporabljamo posebna čistila, krpe in vodo. Lego kocke, ki vsebujejo veliko delov, operemo v pomivalnem stroju, nato jih v posebnem prostoru na stojalih posušimo. Lesene igrače obrišemo le z mehko vlažno krpo. Mehkih plišastih igrač ravno zaradi težavnosti čiščenja ne vključujemo v zbirko. Smotrno bi bilo razmisliti o drugačnem, časovno prijaznejšem načinu dezinficiranja in čiščenja igrač. Na tržišču se pojavlja vedno več tako imenovanih dezinfekcijskih produktov, kot so npr. UVCube¹, posebne krpe idr., ki lahko nadomestijo vedro in vodo. Slednje že uporabljamo v Knjižnici Kamnica, kjer smo poleti 2022 vzpostavili manjšo zbirko igrač, namenjenih izposoji na dom.

Igrače, ki so očiščene in pripravljene na ponovno izposajo, zapakiramo v prozorne PVC vrečke ter jih zavežemo z elastikami. Takšen način zaščite igrač preprečuje, da bi se igrača pri samostojnem pregledovanju in izbiri s strani različnih uporabnikov umazala. Vrečka obenem ščiti embalažo in preprečuje izgubo delčkov. V novi igroteki načrtujemo večjo usmerjenost k varstvu okolja. Največji izziv nam ta trenutek predstavlja zamenjava plastičnih zabojev in vrečk, ki so se do zdaj izkazale za najlažjo in najučinkovitejšo zaščito. Omogočajo hrambo tudi tistih igrač, ki niso v lastni embalaži. Rešitev, h kateri se nagibamo, so elastike, s katerimi bi ovili embalažo igre oziroma igrače in na ta način preprečili, da bi se odprla. Takšna rešitev bi bila vsekakor bolj ekološko naravnana obenem pa tudi prijaznejša uporabnikom. Spremni list in priporočilni seznam bi v tem primeru vstavili v embalažo.

5 RAZISKAVA IN RAZISKOVALNA VPRAŠANJA

V nalogi nas je zanimalo, kaj omenjeni uporabniki pričakujejo od nove Igrотеke. Namen naloge je bil ugotoviti, kakšna naj bi bila Igrотеka, osnovana na 30-letni tradiciji in hkrati konkurenčna sodobnim igrotekam v Evropi in svetu. Cilj naloge je oblikovati predlog vsebine in poslanstva igroteke, zbirke igrač in iger, v sodobni osrednji enoti Mariborske knjižnice, ki bo izhajal iz želja, potreb in predlogov sodobnega uporabnika. Potrebe uporabnikov knjižnic se spreminjajo premo sorazmerno spremembam tempa življenja, družbenih navad in trendov preživljanja

¹ Naprava za razkuževanje predmetov

prostega časa. Za ohranjanje aktivne vloge knjižnice v prostoru in času je pomembno kontinuirano interaktivno sodelovanje z okoljem, znotraj katerega knjižnica deluje.

Želeli smo pridobiti odgovore na naslednja raziskovalna vprašanja:

- Ali ljudje poznajo Igrотеko v Mariborski knjižnici?
- Ali se jim zdi pomembno, da v novi Center Rotovž umestimo Igrотеko?
- S kakšnim namenom obiskujejo ali bi obiskali igroteko?
- Katere so tiste vsebine, ki bi si jih uporabniki želeli v ponudbi?
- Kakšne tipe igrač si želijo v ponudbi?
- Kaj vpliva na njihovo odločitev pri izboru igre oziroma igrače?
- Ali si želijo v Igrотеki zaposlene strokovne delavce, ki bi jim pomagali pri izbiri igrač in svetovanju?
- Kakšna so njihova pričakovanja glede čistoče igrač, ki si jih bodo izposojali in jih uporabljali v samem prostoru Igrотеke?
- Ali smo pri promoviranju Igrотеke uspešni?

Na podlagi odgovorov anketiranih smo preverili naslednje zastavljene hipoteze:

- Hipoteza 1: Igre in igrače si v veliki meri izberejo starši in skrbniki na podlagi lastne presoje.
- Hipoteza 2: Igrотеka ima pomembno vlogo v času, ko se osnovne dobrine dražijo.
- Hipoteza 3: Igrотеka je družaben prostor, kjer se uporabniki lahko igrajo in kakovostno preživljajo prosti čas.
- Hipoteza 4: Starši in skrbniki izbirajo predvsem aktualne družabne igre.
- Hipoteza 5: Uporabniki pričakujejo, da so igrače pred ponovno uporabo čiste in dezinficirane.
- Hipoteza 6: Trenutna promocija Igrотеke ni dovolj uspešna.

5.1 METODOLOGIJA

Primer za prvo vrsto opazovanja je anketa, ki jo na osnovi standardiziranega vprašalnika izvedemo na večjem vzorcu prebivalstva (Avbelj idr., 2020, str. 133). Anketna metoda nam omogoča zbiranje kvantitativnih podatkov, podatkov o mnenju ljudi, značilnostih, stališč itd. V kratkem času nam omogoča zbrati veliko število podatkov določene enote oziroma vzorca

(Ambrožič, 2005). S pomočjo anketnega vprašalnika (Priloga 4) smo ugotovili, kakšna naj bi po mnenju (potencialnih) uporabnikov bila videti sodobna igroteka. Rezultati ankete so predstavljeni v grafičnih prikazih s komentarjem.

Odgovori anketirancev so nam omogočili pregled nad tem, kaj aktualni in potencialni uporabniki pričakujejo od igroteke v Centru Rotovž. Na osnovi zbranih odgovorov smo oblikovali predlog vsebine zbirke in opreme prostora, v katerem bo Igroteka in kjer bodo lahko uporabniki dostopali do teh vsebin. Predlog temelji na pričakovanjih uporabnikov.

Raziskave, ki temeljijo na metodi anketiranja, so lahko podvržene določenim omejitvam. Avbelj idr. (2020, str. 134) opozarjajo, »da se mora pri anketiranju in pri spraševanju nasploh raziskovalec zanesiti na besedne izjave, informacije o dogodkih, ki jih sam ni opazoval. Iz številnih razlogov pa odgovori ljudi niso zanesljivi. Včasih koga vprašamo o stvareh, o katerih ve le malo ali nič. Ker pa spraševanec noče napraviti na raziskovalca vtisa nevedneža, kljub temu odgovarja«. Do nerelevantnih odgovorov pri izpolnjevanju ankete lahko pride med drugim tudi v primeru, ko anketirani vprašalnik izpolnjuje med obiskom knjižnice, pri čemer si ne vzame dovolj časa.

Anketa je zajemala 14 vprašanj. Uporabili smo polodprti tip vprašanj, z vnaprej ponujenimi odgovori, kar omogoča lažje izpolnjevanje vprašalnika za anketiranega in enostavnejšo obdelavo rezultatov. Pol odprti tip vprašanj vključuje tudi možnost opisnega odgovora, s kategorijo »drugo«. Izbrani tip anketnega vprašalnika anketirancem omogoča hitro izbiro oziroma navedbo odgovorov, kar je pomembno z vidika pripravljenosti anketirancev za sodelovanje, pri podaji svojih mnenj.

Anketa je potekala pisno, v izbranih enotah Mariborske knjižnice. Elektronska različica je bila dostopna na spletni strani Mariborske knjižnice in hkrati razposlana še po različnih kanalih obveščanja. Anketiranje je potekalo od junija do septembra 2022. Zbrane podatke smo analizirali s programom SPSS.

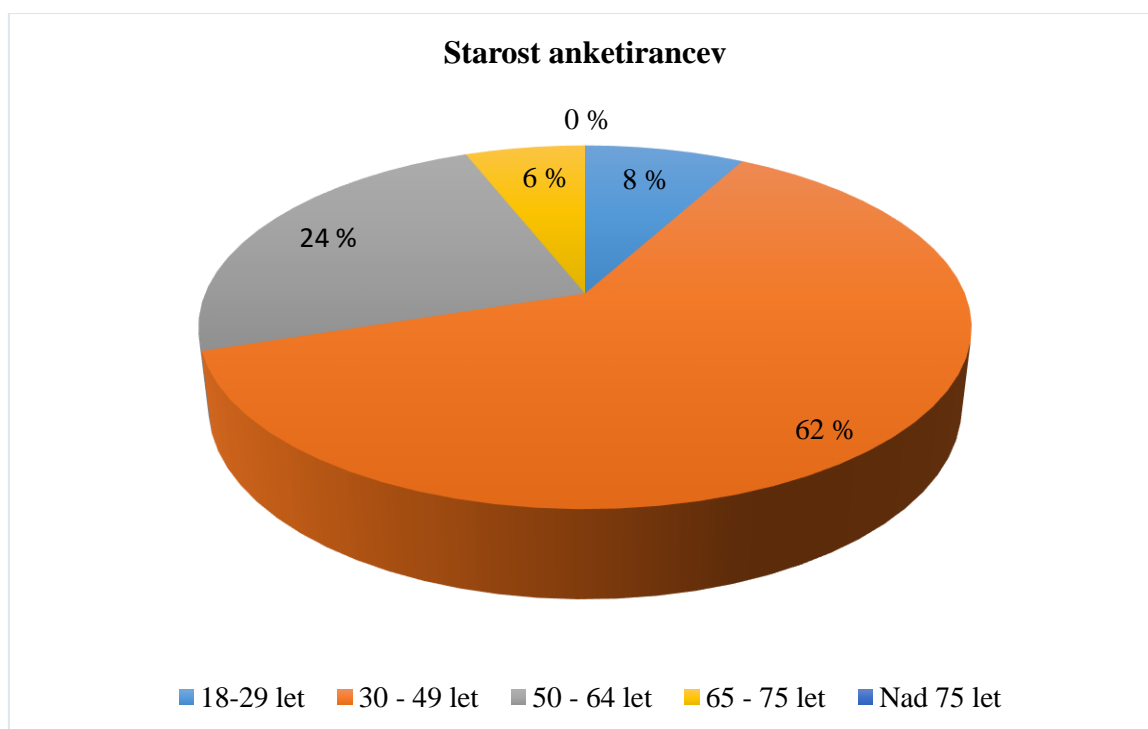
5.2 VZOREC

Izbrali smo namenski način vzorčenja. Vzorec je zajemal predvsem uporabnike Pionirske knjižnice in Pionirske knjižnice Nova vas. Ankete smo razdelili tudi v kombinirane enote, in

sicer v Knjižnico Tezno, Knjižnico Pobrežje in Knjižnico Kamnica. Za te knjižnice smo se osredotočili predvsem zato, ker so locirane v bližini novega Centra Rotovž, med obiskovalci najdemo veliko družin, mladostnikov in otrok. K sodelovanju smo poleg uporabnikov knjižnice povabili tudi pedagoške delavce vzgojno varstvenih zavodov ter pedagoge prve triade osnovnih šol, ki dobro poznajo sodobne pristope k delu in motivaciji otrok.

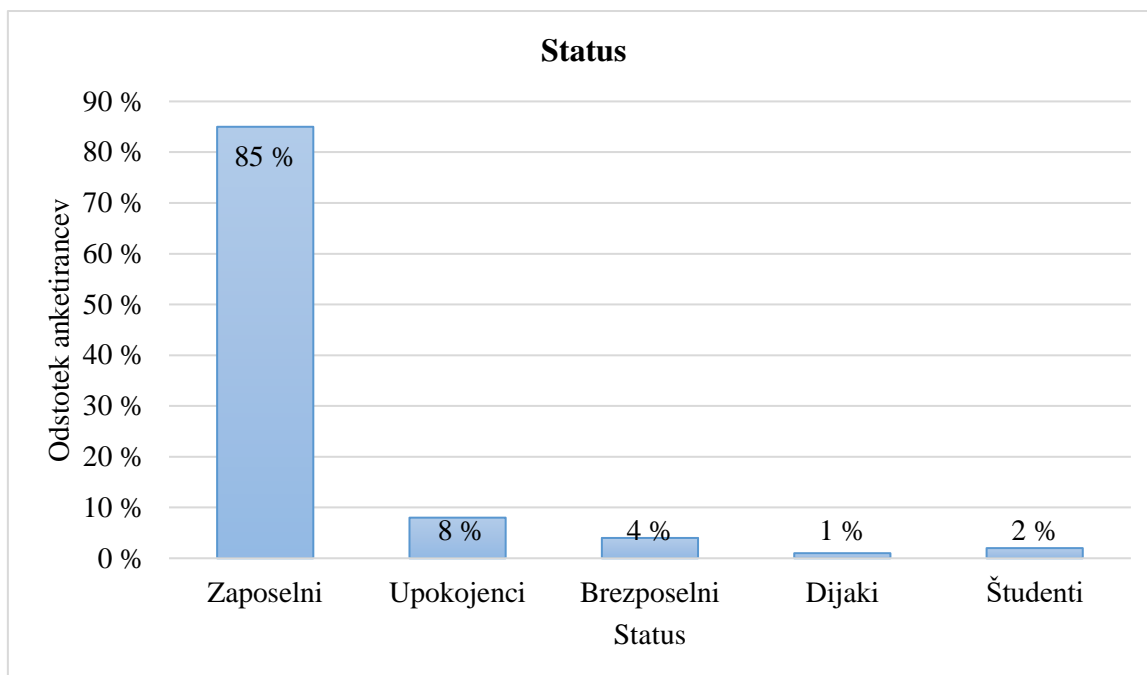
5.3 REZULTATI RAZISKAVE

Anketni vprašalnik je izpolnilo 240 anketirancev. Prvo vprašanje anketnega vprašalnika je vezano na starostno kategorijo. Iz pridobljenih odgovorov ugotavljamo, da je bilo med sodelujočimi največ uporabnikov starih med 30 in 49 let (62 %). Sledita jim starostni skupini od 50 - 64 ter od 18 - 29 let. V najmanjšem deležu sta svoje odgovore posredovali anketirani starostni kategoriji od 65 - 75 let in le en odgovor se nanaša na starostno kategorijo nad 75 let.

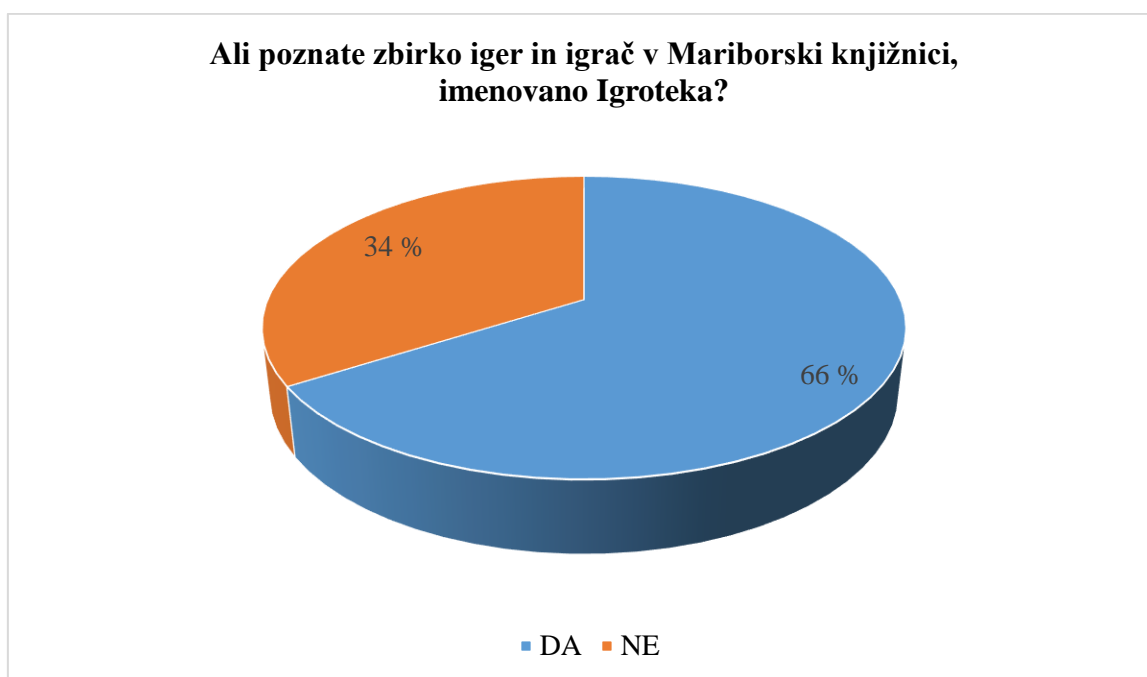


Slika 6: Starost anketirancev

Največ vprašanih je bilo v času anketiranja zaposlenih (85 %), sledijo upokojenci, ki jih je bilo 8 %, 4 % brezposelnih, 2 % študentov in 1 % dijakov. Podatki so prikazani na Sliki 7.

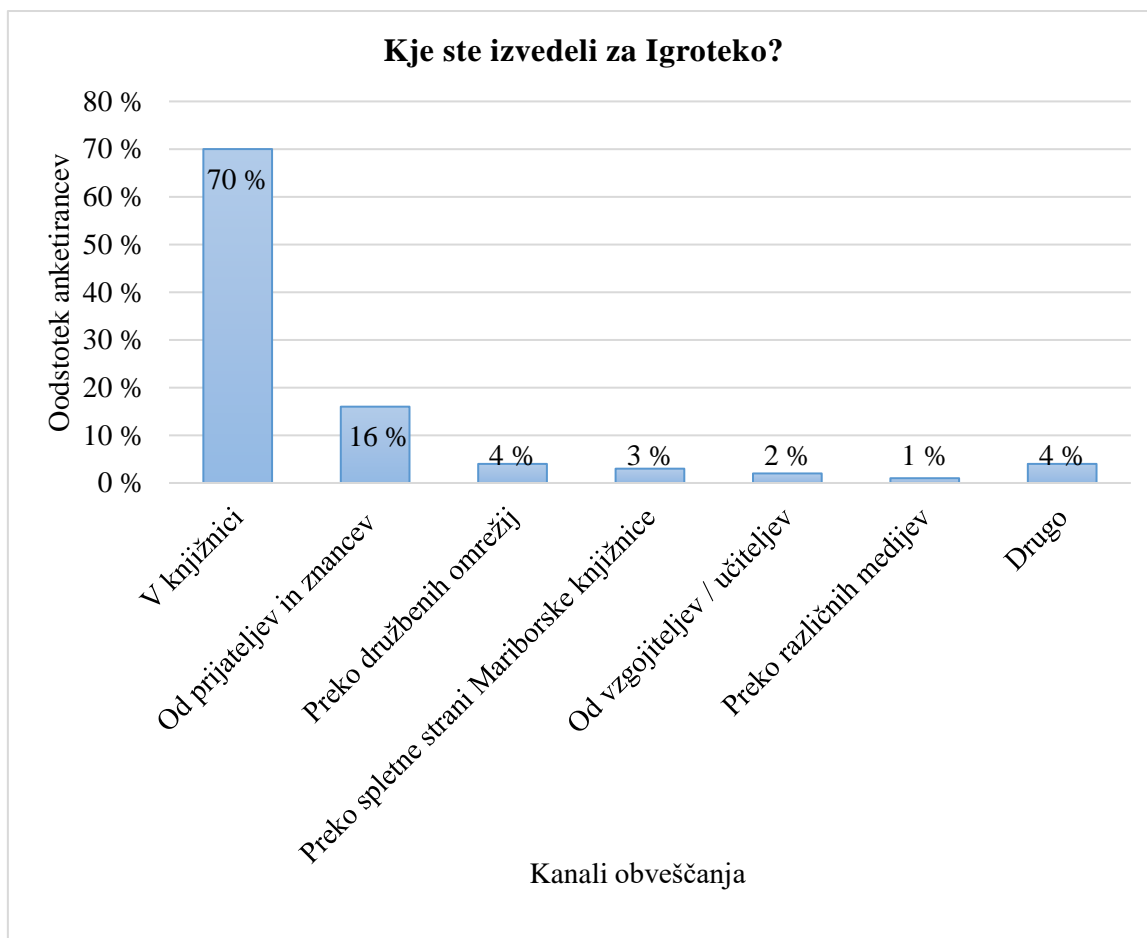


Slika 7: Status anketirancev



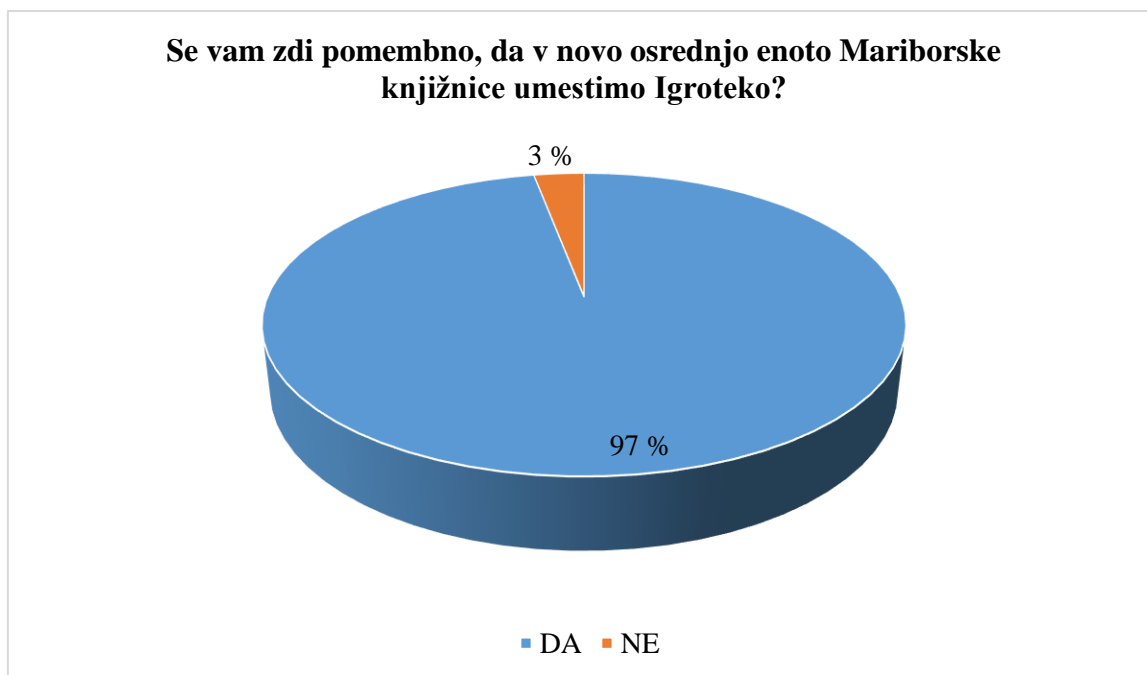
Slika 8: Poznavanje zbirke iger in igrač v Mariborski knjižnici

Pri vprašanju o poznavanju zbirke iger in igrač, ki jo ponujamo uporabnikom v Mariborski knjižnici, smo zabeležili pritrdilne odgovore pri 66 % anketiranih. 34 % anketirancev Igrотеke ne pozna. Če so anketiranci odgovorili pritrdilno, smo jim zastavili podvprašanje, s katerim smo preverili, kje so izvedeli za Igrотеko. Odgovori so prikazani na Sliki 9.



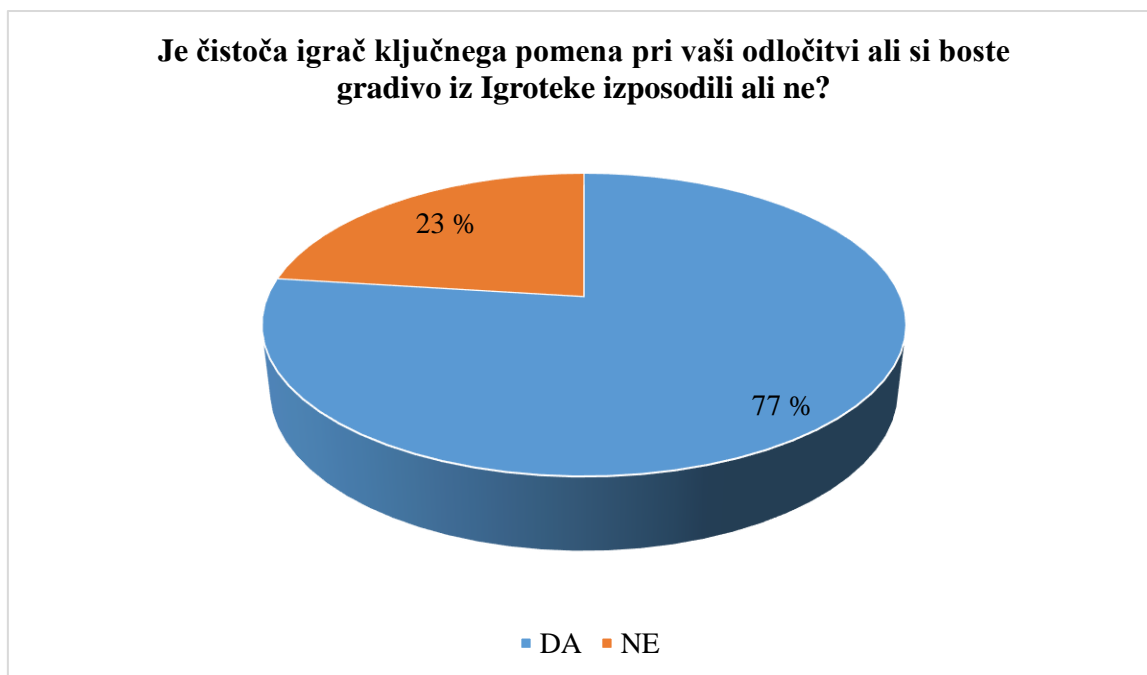
Slika 9: Kanali, po katerih so anketiranci izvedeli za Igrateko

Od tistih, ki so na vprašanje o poznavanju zbirke odgovorili pritrdilno, jih je večina za zbirko izvedela v knjižnici (70 %). 16 % jih je izvedelo od prijateljev in znancev. Le malo jih je izvedelo preko družbenih omrežij (4 %), preko spletne strani (3 %), od vzgojiteljev/učiteljev (2 %) in eden preko ostalih medijev. Kot ostalo (4 %) so odgovarjali, da poznajo zbirko že iz otroštva, uporabnica se je z njo seznanila na pedagoški fakulteti UM.



Slika 10: Pomembnost umestitve Igrteke v novo osrednjo enoto Mariborske knjižnice

Na vprašanje glede umestitve Igrteke v novo osrednjo knjižnico je pritrdilno odgovorilo 97 % anketirancev. V pojasnitvah svojih odgovorov so navajali, da je osrednja enota nova priložnost za nove vsebine v mestu Maribor, da bi bila Igrteka v centru mesta za marsikaterega občana lažje dostopna, kot je trenutno delujoča zbirka v Novi vasi, da si želijo nove ponudbe v knjižnici in priložnosti za kakovostno preživljanje prostega časa. Nekateri so zavzeli stališče, da Igrteka v osrednji enoti ne sme biti vprašanje, temveč mora biti del ponudbe v novi knjižnici. V manjšem deležu (3 %) so se anketirani opredelili, da jim Igrteka ne predstavlja pomembne vsebine, ki bi jo bilo treba vključiti v ponudbo osrednje knjižnice v Centru Rotovž.



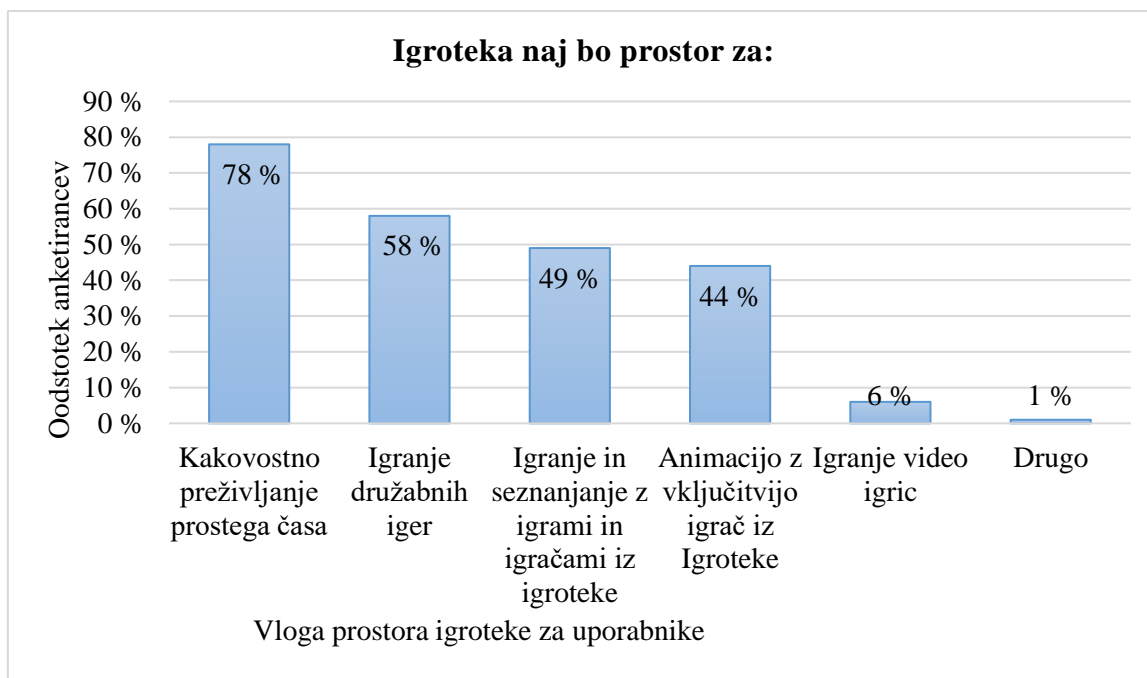
Slika 11: Pomembnost čistoče igrač za uporabnike, kot pogoj za izposojо

Anketirancem smo pred vprašanjem о pomembnosti čistoče igrač pojasnili, da gre vse gradivo Igrотеke pred ponovno izposojо skozi proces čiščenja in dezinficiranja. 77 % anketiranih se je strinjalo, da je čistoča igrač ključnega pomena pri njihovi odločitvi, ali si bodo gradivo Igrотеke izposojali ali ne. 23 % anketirancev je mnenja, da čistoča igrač ne igra ključne vloge pri njihovi odločitvi za uporabo zbirke oziroma izposojо gradiva Igrотеke.



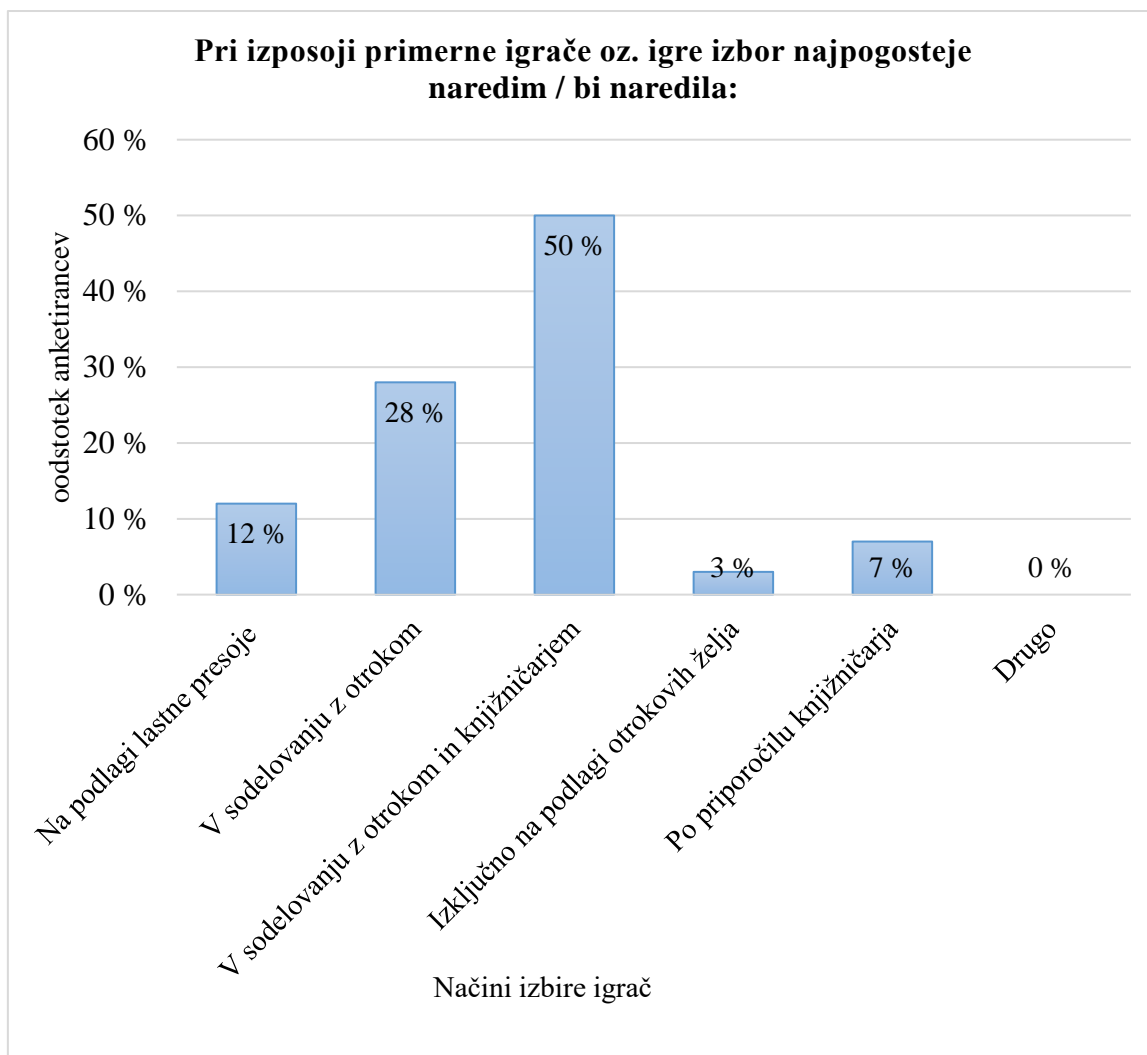
Slika 12: Namen, s katerim uporabniki obiskujejo ali bi obiskali Igrотеko

Pri vprašanju o namenu obiska igroteke smo dali anketirancem možnost, da izberejo več ponujenih odgovorov. Najvišji delež odgovorov (72 %) se nanaša na izbiro igrač, ki mora biti vsebinsko pestra in zanimiva za različne starostne skupine. 58 % jih je navedlo, da njihov namen obiska igroteke izvira iz dejstva, da se otrok kupljenih igrač prehitro naveliča. Zaradi kakovosti igrač obiskuje ali bi obiskalo igroteko 41 % anketirancev. 29 % odgovorov se navezuje na trditev, da so igrače v trgovini finančno težje dostopne. Pod možnostjo prosto oblikovanega odgovora so anketirani (5 %) navajali: možnost druženja za vso družino, druženje z vrstniki, sklepanje novih prijateljstev, oblikovanje dobrega vtisa o knjižnici otrokom, omenjen pa je bil tudi konkreten razlog, ki se navezuje na ponujeno igračo v aktualni zbirki Igrотеke Pionirske knjižnice Nova vas, in sicer veliki šah, namenjen uporabnikom za igranje v prostorih knjižnice. Ponujene možnost odgovora »Igrотеke ne obiskujem, in je nimam namena obiskovati« ni izbral noben anketiranec.



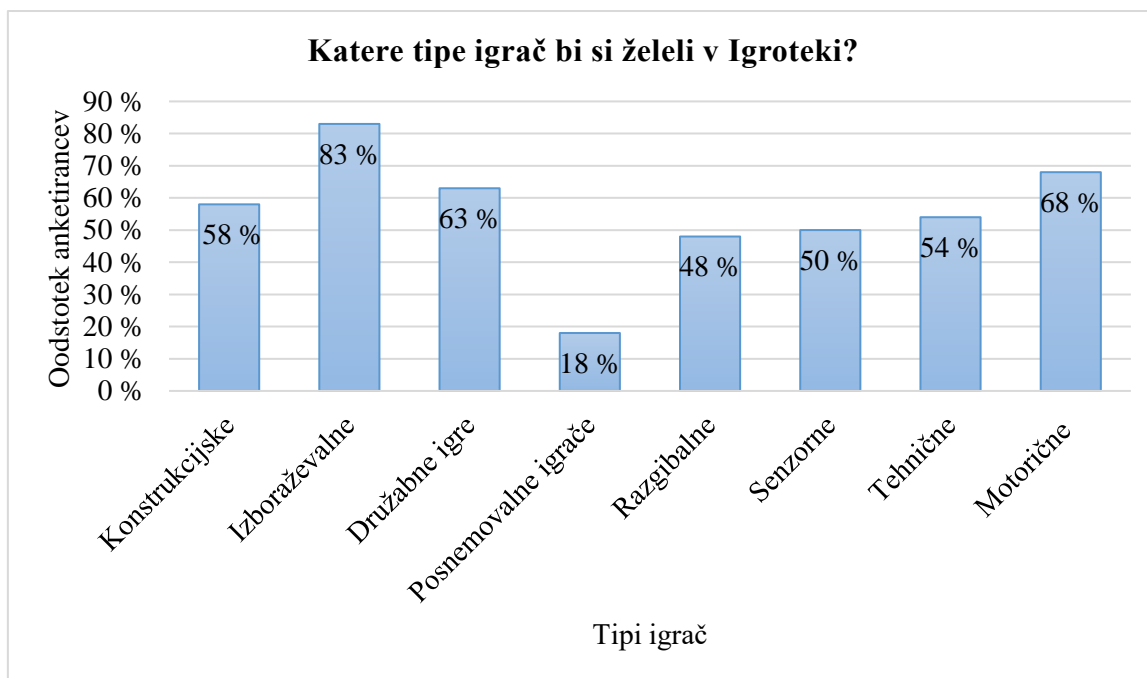
Slika 13: Igrотеka kot prostor

Pri vprašanju, kakšen prostor naj bo po mnenju anketirancev igroteka, smo dali prav tako možnost izbire več odgovorov hkrati. 78 % anketirancev vidi igroteko kot prostor za kakovostno preživljanje prostega časa s svojimi vrstniki ali starši /skrbniki. 58 % bi jih v Igrотеki igralo družabne igre, 49 % si jih želi uporabljati igralni kotiček, kjer bi se igrali in spoznavali igrače igroteke. 44 % anketirancev pričakuje v igroteki animacijo za otroke, z vključitvijo igrač iz igroteke. 6 % anketiranih bi si želelo svoj prosti čas v igroteki preživljati ob igranju videoiger. Pod kategorijo »drugo« smo zabeležili odgovore, da naj bo igroteka informacijska točka o različnih igrah, njihovi vlogi in pomenu, ob enem pa prostor za njihovo preizkušanje in evalvacijo.



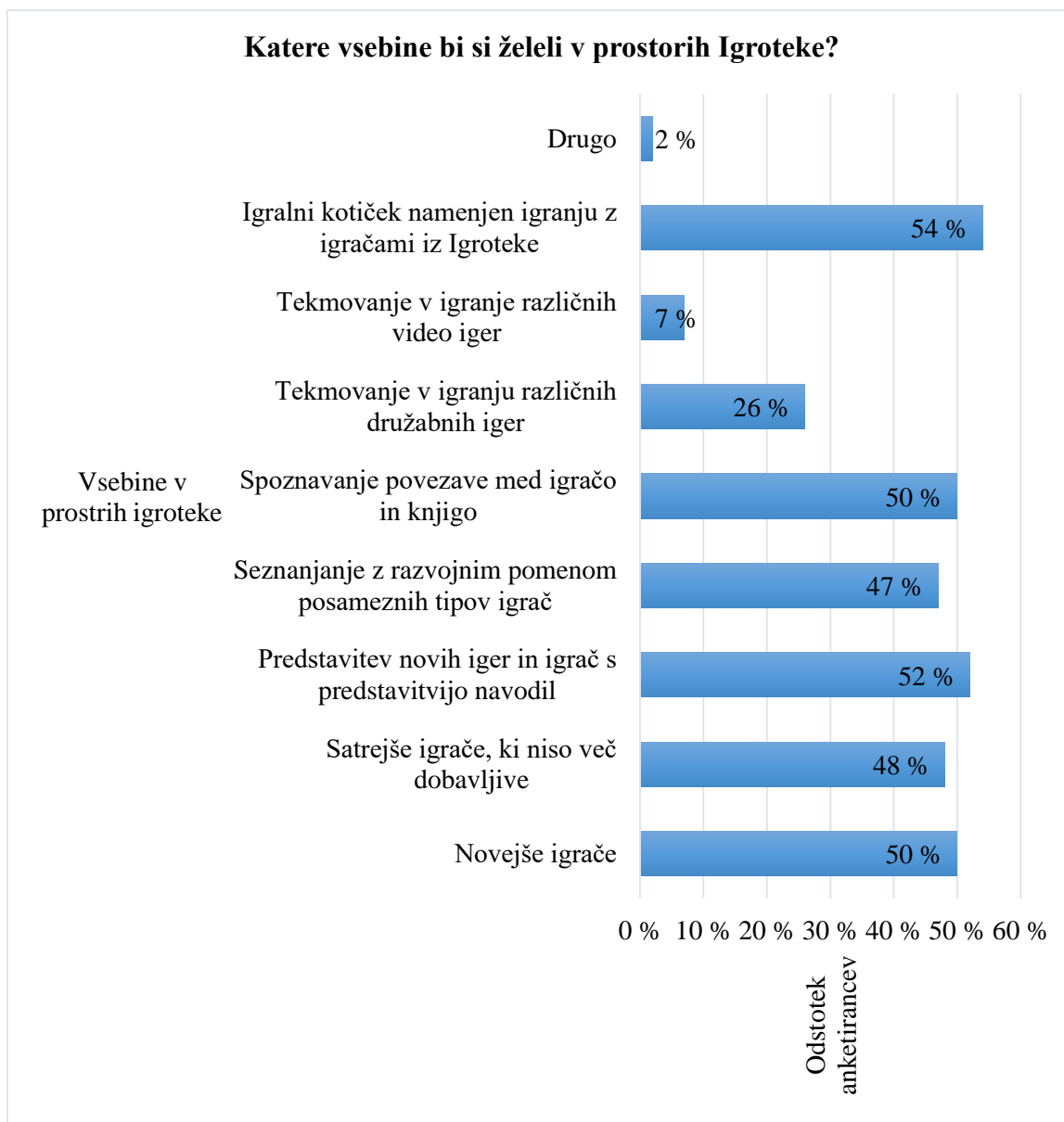
Slika 14: Najpogostejši način izbire igrac ali iger v Igroteki

Vprašanim smo ponudili različne odgovore. Izbrati so morali tistega, ki je značilen za njihov pristop pri izbiri igre ali igrace. Polovica vprašanih (50 %) izbor najraje naredi v sodelovanju z otrokom in knjižničarjem. V 28 % odgovorov so anketirani izbrali možnost, da si igračo izberejo v sodelovanju z otrokom. 12 % anketiranih izbira igre in igrace na podlagi lastne presoje, 7 % jih naredi izbor po priporočilu knjižničarja in 3 % anketiranih izbere igro ali igračo izključno na podlagi otrokovih želja. Pod kategorijo »drugo« odgovora nismo zabeležili.



Slika 15: Tipi igrač, ki si jih uporabniki želijo v ponudbi

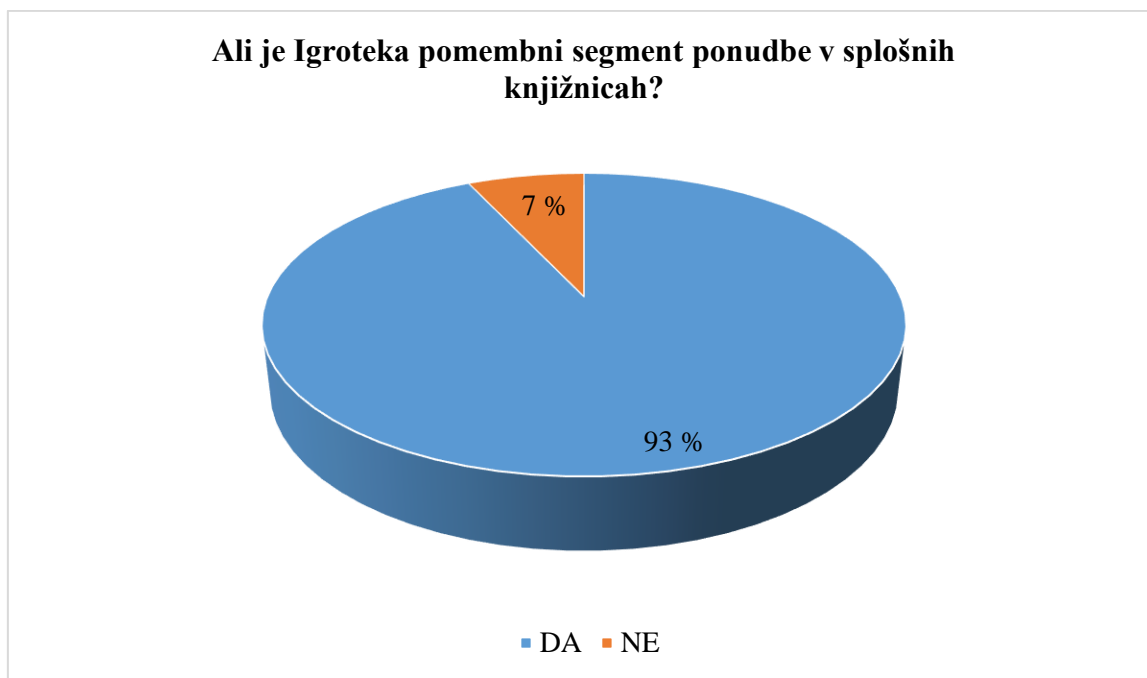
Anketirancem smo razložili, da so igrače v Igroteki razdeljene po posameznih vsebinskih kategorijah. Zanimalo nas je, katere tipe igrač bi si želeli v ponudbi. Možnih je bilo več odgovorov. Na osnovi pridobljenih odgovorov ugotavljamo, da si anketirani v igrotaki želijo največ izobraževalnih igrač (83 %). Visok delež predstavlja tudi potreba po motoričnih igračah (68 %) in družabnih igrah (63 %). V 58 % deležu so se anketirani opredelili za konstrukcijske igrače, v 54 % za tehnične igrače, 50 % je izbralo senzorne igrače, 48 % pa razgibalne igrače. Za posnemovalne igrače se je odločilo le 18 % anketiranih.



Slika 16: Vsebine v prostorih Igrотеke

Pri vprašanju, katere vsebine bi si anketirani želeli v prostorih Igrотеke, smo ponudili osem možnih odgovorov in odprto možnost »drugo«. Anketirani so lahko izbrali več odgovorov. V 54 % so v igroteko umestili igralni kotiček, namenjen igranju z igračami iz igroteke. 52 % si jih v prostorih igroteke želi predstavitev novih iger in igrač, tudi s predstavitvijo navodil. 50 % si jih v igroteki želi umestitev zbirke novejših igrač. Enak delež anketiranih bi zanimalo spoznavanje povezave med knjigo in igro. 48 % odgovorov se je navezovalo na potrebo po posedovanju starejših igrač v zbirki igroteke, torej tistih, ki niso več dobavljive na trgu. 47 % vprašanih se želi seznanjati z razvojnim pomenom posameznih tipov igrač (npr. katere vzgojne cilje pomagajo dosegati in katere spretnosti pomagajo razvijati igrače). 26 % bi jih tekmovalo

v igranju različnih družabnih iger in 7 % bi v prostorih Igrотеke tekmovalo v igranju različnih videoiger. 2 % vprašanih je izbralo odgovor »drugo«, kjer so navedli, da si želijo igrati karte Pokemon in Yugioh, uporabljati didaktične in Montessori igrače (tudi za uporabo v vrtcu in šoli).



Slika 17: Igrотеka kot pomembni segment ponudbe v splošnih knjižnicah

Iz odgovorov anketiranih ugotavljamo, da je igroteka prepoznana kot pomemben segment ponudbe v splošnih knjižnicah, saj je 93 % vprašanih odgovorilo pritrdilno. Le 7 % anketirancev je ne umešča v nabor pomembnih storitev za uporabnike.

6 RAZPRAVA IN ZAKLJUČKI

Na podlagi rezultatov raziskave ugotavljamo, da je anketni vprašalnik izpolnjevala v največji meri populacija zaposlenih odraslih, v starostni kategoriji 30 in 39 let. Igrотеka je za vprašance pomemben segment ponudbe v splošnih knjižnicah, zdi se jim tudi precej pomembno, da v Center Rotovž umestimo Igrотеko. Večina anketiranih pozna Igrотеko v Mariborski knjižnici.

Na podlagi raziskovalnih vprašanj smo oblikovali 6 hipotez. Na raziskovalno vprašanje, ali si uporabniki želijo v Igrотеki zaposlene strokovne delavce, ki bi jim pomagali pri izbiri igrač in svetovali, smo ugotovili, da anketiranci za svetovanje pri izbiri igrač najbolj zaupajo

knjižničarjem ali pa si igračo izberejo skupaj z otrokom. S to ugotovitvijo lahko v celoti ovržemo hipotezo 1, kjer smo predvidevali, da si uporabniki najraje izbirajo igrače sami oziroma po lastni presoji.

Pri vprašanju, s kakšnim namenom obiskujejo ali bi obiskali Igrотеko, je bilo ugotovljeno, da se otroci prehitro naveličajo kupljenih igrač. Poleg tega so igrače v trgovinah staršem finančno težje dosegljive. S to ugotovitvijo lahko potrdimo hipotezo 2, s katero smo predvideli, da ima Igrотеka pomembno vlogo v času, ko se dobrine dražijo. Nekateri anketiranci vidijo Igrотеko tudi kot priložnost za pozitivno izkušnjo otroka s knjižnico ob njegovem prvem obisku ter kot dodatno spodbudo otrok k branju.

Na vprašanji, kakšen prostor naj bo Igrотеka in katere vsebine bi si želeli v prostorih Igrотеke, smo ugotovili, da si vprašani v prostorih Igrотеke želijo uporabljati različne družabne igre, se igrati v igralnem kotičku in s tem kvalitetno preživljati prosti čas. S temi odgovori lahko potrdimo hipotezo 3, ki se je glasila, da je Igrотеka družaben prostor, kjer se uporabniki lahko igrajo in kakovostno preživljajo svoj čas.

Raziskovalno vprašanje, kakšne tipe igrač si želijo v ponudbi, je podalo odgovor, da si anketiranci v zbirki želijo pretežno izobraževalnih, motoričnih in družabnih iger in igrač. Na podlagi te ugotovitve lahko delno potrdimo hipotezo 4, v kateri smo predvideli, da bodo uporabniki v največji meri povpraševali po aktualnih družabnih igrah. Ugotovitev, da so najvišje kotirane družabne igre, sicer ne more v celoti potrditi naše hipoteze, lahko pa na osnovi tega sklepamo, da si uporabniki družabnih iger želijo permanentno novih izzivov. Izrazili so tudi stališče, da naj bo zbirka sestavljena iz različnih vrst iger in igrač, kot smo jih ponujali do sedaj.

Naslednje vprašanje se glasi, katere so tiste vsebine, ki bi si jih uporabniki želeli v ponudbi? (Potencialne) uporabnike bi v novi Igrотеki zanimale tudi nove vsebine, npr.: predstavitve novitet s predstavitvijo navodil za igro. Igrотеka naj vsebuje tako novejšje igrače kot tudi tiste, ki niso več dobavljive na trgu. Velik delež anketiranih še vedno vidi korist v povezovanju igre/igrače s knjigo.

Na vprašanje, kakšna so njihova pričakovanja glede čistoče igrač, ki si jih bodo izposodili in jih uporabljali v samem prostoru Igrотеke, je iz odgovorov jasno razvidno, da je čistoča igrač pomemben dejavnik odločitve uporabnikov, ali si bodo igračo izposodili ali ne. Na podlagi te ugotovitve, lahko v celoti potrdimo hipotezo 5, v kateri smo to ugotovitev tudi predvidevali.

Med drugim smo se spraševali, ali smo pri trenutnem promoviranju Igrотеke dovolj uspešni. Uporabniki so za Igrотеko izvedeli v knjižnici, ali od prijateljev, ali od znancev. Na tem mestu lahko potrdimo hipotezo 6, v kateri navajamo, da trenutna promocija Igrотеke ni dovolj uspešna. Na tem področju bomo morali narediti korenite spremembe, ugotoviti, kateri so pravi trženjski pristopi za promocijo storitev v javnosti in na kakšen način bomo dosegli odzivnost ljudi oziroma spodbudili njihov interes za uporabo storitev, ki jih lansiramo v okolju.

S pomočjo pridobljenih odgovorov bomo lahko v novih prostorih Centra Rotovž zasnovali vsebino, opremo in ponudbo takšne igroteke, kot si je želijo (potencialni) uporabniki. S pomočjo hipotez si lahko načrtamo vizijo, kakšno prakso ohraniti v prihodnje in na katerih področjih bomo morali narediti spremembe. Po vzoru evropskih igrotek si želimo doseči, da bo Igrотеka predvsem prijeten prostor, ki bo nudil primerne vsebine za kakovostno preživljanje prostega časa. Osredotočiti se moramo predvsem na igralni kotiček in ustrezno zastopanost posameznih tipov igrač glede na povpraševanje. Izkušnje iz Pionirske knjižnice Nova vas so nas naučile, da so v igralnem kotičku priljubljene preproste družabne igre, konstruktorji, natikanke ipd. Naš cilj mora biti privabiti vse obiskovalce, posameznike, družine, ranljive skupine in ostalo javnost, ki jim bo ponudba Igrотеke lahko pomenila dodano vrednost bivanja v okolju. V ospredje moramo postaviti njen socialni pomen. Osredotočiti se moramo na povezavo med knjigo in igračo ter s tem spodbujati otroke k izposoji knjižnega gradiva. Potrebujemo strokovne delavce, ki bodo predani svojemu delu in bodo razumeli poslanstvo in pomen igroteke. Delo v igroteki zajema predvsem svetovanje in pomoč uporabnikom pri izbiri ustrezne igrače, na podlagi izraženih želja. Strokovni delavci, ki bodo zaposleni na tem področju, morajo poznati celotno zbirko igroteke in biti, seznanjeni z navodili za uporabo, in rokovanje z gradivom. Poskrbeti morajo za vsebinsko pestro dogajanje, kar lahko dosežejo s prirejanjem raznih dogodkov (tematskih ali priložnostnih), organiziranjem izobraževanj, povezanih z igro in igračami idr., in s tem ohranjati vzgojno izobraževalni ter razvojni pomen igroteke. Zavedamo se, da je prisotnost igroteke v splošni knjižnici velik privilegij za

uporabnike in nasploh za okolje, znotraj katerega knjižnica razvija, nudi in ohranja svoje storitve.

7 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA

- Ambrožič, M. (2005). Anketna metoda. V A. Šauperl (ur.), *Raziskovalne metode v bibliotekarstvu, informacijski znanosti in knjigarstvu* (str. 23–52). Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Oddelek za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo.
- Avbelj, M., Brožič, L., Ingličar, A., Jambreč, P., Novak, M., Petrič, E., Šturm, L. in Vodopivec, I. (2020). *Metodologija znanstvenega raziskovanja*. Nova Univerza.
- Björck-Åkesson, E. in Brodin, J. (1992). International diversity of toy libraries. *Topics in Early Childhood Special Education*, 12(4), 528–543. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/027112149201200409>
- Cottrell, M. (3. 12. 2013). Toy libraries: a place to play. *American Libraries*. <https://americanlibrariesmagazine.org/2013/12/03/toy-libraries-a-place-to-play/>
- Hunter, K. (b. d.). Toy libraries are the step towards sustainable parenting. *Kristina Hunter Flourishing*. <https://www.kristinahunterflourishing.com/blog/toy-libraries-are-a-step-towards-sustainable-parenting>
- Glavan, M. (1992). Informacijska politika na področju posebnega knjižničnega gradiva v narodni knjižnici. *Knjižnica*, 36(2), 67–73.
- Höfler, K. (5. 7. 2019). *Intervju: Marko Juhant, igrače*. Inštitut za razvoj igrač. <https://institut-igrac.si/sl/novice-in-dogodki/250-intervju-marko-juhant-igrace>
- Javnomnenjska telefonska raziskava med člani, uporabniki in neuporabniki slovenskih splošnih knjižnic: poročilo. (2011). *Interstat*. Microsoft Word - KNJI[216NICE - poro\350ilo - delovna verzija 23092011_final.docx) (knjiznice.si)
- Johnson, C. (29. 3. 2016). *How to start a toy library: 12 quick tips*. Shareable. <https://www.shareable.net/how-to-start-a-toy-library-12-quick-tips/>
- Jurkovič, A. (1995). Zakaj igrače v knjižnici. *Knjižnica*, 39(3), 159–169.
- Kanič, I., Leder, Z., Ujčič, M., Vilar, P. in Vodeb, G. (2009). *Bibliotekarski terminološki slovar*. Zveza bibliotekarskih društev Slovenije.

Mariborska knjižnica. (2016). *Letno poročilo 2015*.

https://www.mb.sik.si/datoteke/mariborska_knjiznica/LETNO_POROCILO_2015__za_splet__naslovnico.pdf

Mariborska knjižnica. (2022). *Letno poročilo 2021*.

https://www.mb.sik.si/datoteke/Mariborska_knjiznica/LETNO_POROCILO_2021__koncno_s_popravki.pdf

Marjanovič, L. (ur.). (1981). *Igra in igrače*. Zveza prijateljev mladine Slovenije.

Matijević, S. (2006). Igoteka. V D. Kramberger in M. Logar (ur.), *Splet znanja in domišljije: zbornik ob petdesetletnici mladinskega knjižničarstva v Mariboru 1953-2003* (str. 195–204). Mariborska knjižnica.

Medprostor. (b. d.). *Ureditev Rotovškega trga z Rotovžem in Mariborsko knjižnico*.

<https://www.medprostor.si/projekti/ureditev-rotov%C5%A1kega-trga-z-rotov%C5%BEem-in-mariborsko-knji%C5%BEnico>

Moore, J. E. (1995). *A history of toy lending libraries in the United States since 1935*.

Kent State University of Library and Information Science.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED390414.pdf>

Ozanne, L., K. in Ozanne, J., L. (2011). A child's right to play: the social construction of civic virtues in toy libraries. *Journal of Public Policy & Marketing*, 30(2),

263–276. <https://doi.org/10.1509/jppm.30.2.264>

Ozanne, L., K., Ozanne J., L in Neuninger, R., M. (2019). *The social benefits of toy libraries in Australia*. Research report.

<https://ir.canterbury.ac.nz/handle/10092/17420>

Praper, A. (2016). *Igoteke v splošnih knjižnicah* [Diplomsko delo]. Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta.

Pravilnik o pogojih za izvajanje knjižnične dejavnosti kot javne službe. (2003). *Uradni list RS*, št. 73/2003, 70/2008, 80/2012.

Pravilnik o splošnih pogojih poslovanja Mariborske knjižnice. (2022). Mariborska knjižnica.

Raziskava med člani, uporabniki in neuporabniki slovenskih splošnih knjižnic. (2020). Združenje splošnih knjižnic.

Rettig, M. A. (1998). Guidelines for beginning and maintaining a toy lending library.

Early Childhood Educational Journal, 25(4), 229–232.

<http://search.proquest.com/pqcentral/docview/751763258/fulltextPDF/78893AC86494CB4PQ/1?accountid=16468>

Rijavec Pobežin, V. (2016). Igrотеka v Mestni knjižnici Ljubljana: pravica do igranja in znanja. *Knjižničarske novice*, 26(11–12), 3–7.

Slovar slovenskega knjižnega jezika (2014). Cankarjeva založba.


Strokovna priporočila in standardi za splošne knjižnice: (za obdobje 2018 -2028). (2019). Zveza bibliotekarskih društev Slovenije.

Štaut, M. (2011). *Ureditev Igrотеke in način iskanja igrač* [Diplomsko delo]. Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta.

8 PRILOGE

PRILOGA 1: Spremni list

Mariborska knjižnica
Rotovski trg 2, 2000 Maribor - SI
Telefon 02 33 04 725
info@mb.sik.si, www.mb.sik.si



PIONIRSKA KNJIŽNICA NOVA VAS MK 2/93(10/91)

Spremni list

Igrača.....

ima.....delov.

Preden igračo vrnete, jo zložite v škatlo ali vrečko. Ne pozabite spremni listek in morebitne načrte ali navodila. Vašemu otroku in vam želimo pri igri veliko užitka.

PRILOGA 2: Dopis o manjkajočih delih igrač

PRIIMEK Ime

Naslov 1

2000 MARIBOR

Št. dop.: 3323/22

Datum: 19.9.2022

Spoštovani starši!

Ob pregledu vrnjene igrače smo ugotovili, da manjkajo deli. Prosim vas, da manjkajoči deli igrače vrnete, saj bomo le tako lahko igračo izposodili drugemu otroku.

V kolikor manjkajočega dela ne boste vrnili, vam bomo prisiljeni zaračunati odškodnino.

V primeru, da ste dele že vrnili, imejte dopis za brezpredmeten.

IGRAČA: Inventarna številka

Manjkajoči deli igrače

Številka člana PRIIMEK Ime

Lep pozdrav!

Pripravila,

Sonja Hojnik Javernik l.r.

Dragica Turjak,

direktorica

PRILOGA 3: Navodilo staršem

1. Starši, prosimo, **obvezno preglejte** igračo doma ob izposoji in pred vrnitvijo.
2. **Število delov igrače** se mora ujemati z opisom igrače na spremnem listku.
3. V primeru, da se število delov igrače ne ujema, ali da je igrača poškodovana, vas prosimo, da **takoj knjižnico obvestite**.
4. Za nepopolno ali poškodovano igračo morate **plačati odškodnino** po veljavnem ceniku Mariborske knjižnice.

PRILOGA 4: Anketni vprašalnik

SODOBNA IGROTEKA V NOVI OSREDNJI ENOTI MARIBORSKE KNJIŽNICE

Anketo izpolnjujete tako, da v kvadrat naredite oznako

1. STAROST:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 18 – 29 let | <input type="checkbox"/> 65 – 75 let |
| <input type="checkbox"/> 30 – 49 let | <input type="checkbox"/> nad 75 let |
| <input type="checkbox"/> 50 – 64 let | |

2. STATUS:

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Dijak | <input type="checkbox"/> Brezposelni |
| <input type="checkbox"/> Študent | <input type="checkbox"/> Upokojenec |
| <input type="checkbox"/> Zaposleni | |

3. ALI POZNATE ZBIRKO IGER IN IGRAČ V MARIBORSKI KNJIŽNICI, IMENOVANO IGROTEKA?

- DA
 NE

Če ste odgovorili z DA, kje ste izvedeli za Igrоteko?

- Preko družabnih omrežij (Facebook, Instagram ...)
 Preko spletne strani Mariborske knjižnice
 Preko medijev (tv, časopis, radio)
 V knjižnici
 Od vzgojiteljev / učiteljev
 Od prijateljev / znancev

Drugo:

4. SE VAM ZDI POMEMBNO, DA V NOVO OSREDNJO ENOTO MARIBORSKE KNJIŽNICE, KI BO VZPOSTAVLJENA V CENTRU ROTOVŽ, UMEMTIMO IGROTEKO?

- DA
 NE

Prosim, na kratko pojasnite svoj odgovor

5. VSE GRADIVO IGROTEKE GRE PRED PONOVO IZPOSOJO SKOZI PROCES ČIŠČENJA IN DEZINFICIRANJA. OZNAČITE TRDITEV, S KATERO SE STRINJATE:

- Čistoča igrač ne igra pomembne vloge pri naši odločitvi, ali si bomo gradivo iz Igrотеke izposojali ali ne
- Čistoča igrač je ključnega pomena pri naši odločitvi, ali si bomo gradivo iz Igrотеke izposojali ali ne

6. S KAKŠNIM NAMENOM OBISKUJETE ALI BI OBISKALI IGROTEKO?

(Možnih je več odgovorov)

- Igrače v trgovini so finančno težje dosegljive
- Otroek se prehitro naveliča kupljene igrače
- Igrače so kakovostne
- Izbira igrač je vsebinsko pestra in zanimiva za različne starostne skupine

Drugo:

- Igrотеke ne obiskujem in je nimam namena obiskovati

Prosim na kratko pojasnite svoj odgovor

7. PO VAŠEM MNENJU NAJ BO IGROTEKA PROSTOR ZA:

(Možnih je več odgovorov)

- Igranje družabnih iger
- Igranje z igračami iz Igrотеke
- Igranje video igrіc
- Seznanjanje z igrami
- Animacijo z vključitvijo igrač iz Igrотеke
- Kakovostno preživljanje prostega časa s svojimi vrstniki in / ali starši oz. skrbniki

Drugo:

8. PRI IZPOSOJI PRIMERNE IGRAČE OZ. IGRE IZBOR NAJPOGOSTEJE NAREDIM/ BI NAREDIL/A:

- Na podlagi lastne presoje
- V sodelovanju z otrokom
- V sodelovanju z otrokom in knjižničarjem
- Izključno na podlagi otrokovih želja
- Po priporočilu knjižničarja

Drugo:

9. IGRAČE V IGROTEKI SO RAZDELJENE PO POSAMEZNIH VSEBINSKIH KATEGORIJAH. KATERE TIPE IGRAČ BI SI VI ŽELELI V NAŠI PONUDBI?

(Možnih je več odgovorov)

- Konstruktivske igrače (Lego kocke, gradniki ...)
- Izobraževalne igrače (pripomorejo k hitrejšemu razvoju umskih sposobnosti)
- Družabne igre (igrajo se v dvojicah ali skupini)
- Posnemovalne igrače (posnemajo obnašanje in ravnanje odraslih)
- Razgibalne igrače (pomagajo krepiti telo in razvijajo telesne spretnosti)
- Motorične igrače (razvijajo motorike rok in oči)
- Senzorne igrače / Igrače za slepe in slabovidne (razvijajo čutila)
- Tehnične igrače (spoznavanje osnove tehničnih zakonitosti)

10. KATERE VSEBINE BI SI ŽELELI V PROSTORIH IGROTEKE?

(Možnih je več odgovorov)

- Novejše igrače
- Starejše igrače, ki niso več dobavljive
- Predstavitev novih iger in igrač s predstavitvijo navodil
- Seznanjanje z razvojnim pomenom posameznih tipov igrač (npr. katere vzgojne cilje in spretnosti pomaga razvijati ...)
- Spoznavanje povezave med igračo in knjigo
- Tekmovanje v igranju različnih družabnih iger
- Tekmovanje v igranju različnih videoiger
- Igralni kotiček namenjen igranju z igračami iz Igrотеke

Drugo:

11. ALI JE IGROTEKA POMEMBEN SEGMENT PONUDBE V SPLOŠNIH KNJIŽNICAH?

- DA
- NE

Prosim, pojasnite svoj odgovor

Hvala za vašo pozornost,

Sonja Hojnik Javernik