

## PIRI ILDIKÓ

Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtár, Szeged  
szolgáltatási igazgatóhelyettes

### **Keltd életre az ötleteid! – Digitális játszótér a könyvtárban**

#### **Absztrakt**

*A Somogyi-könyvtár Keltd életre az ötleteid! projektje innovatív módon támogatja a digitális és szövegértési készségek fejlesztését a fiatalok körében. A program digitális tevékenységekkel integrálja az irodalmi művek feldolgozását, az olvasmányokhoz robotok építésével és digitális eszközök használatával kapcsolódik.*

*A projekt számos kihívást jelent a könyvtáraknak a gyorsan fejlődő technológiai környezet változása miatt: az eszközpark bővítésének finanszírozását, szakemberek képzését, a program hatékonyságának monitorozását és fejlesztését.*

*A digitális lehetőségek új utakat is kínálnak. Az új technológiák integrálása kulcsfontosságú ahhoz, hogy a könyvtárak lépést tartsanak a digitális korban felmerülő igényekkel és biztosítsák a releváns szolgáltatások kínálatát.*

**Kulcsszavak:** könyvtár, robotika, digitális eszközök, olvasás, szövegértés

#### **Abstract - Bring Your Ideas to Life! – Digital Playground in the Library**

*The "Bring Your Ideas to Life!" project by the Somogyi Library supports the development of digital and reading comprehension skills among young people in an innovative way. The program integrates the analysis of literary works with digital activities, connecting reading through building robots and using digital tools.*

*The project presents several challenges for libraries due to the rapidly changing technological environment: financing the expansion of equipment, training professionals, and monitoring and improving the program's effectiveness.*

*Digital opportunities also offer new pathways. The integration of new technologies is crucial for libraries to keep up with the demands of the digital age and to ensure the provision of relevant services.*

**Keywords:** library, robotics, digital tools, reading, reading comprehension

#### **Bevezetés**

A Somogyi-könyvtár hagyományai és közösségi szerepe alapvetően meghatározza a "Keltd életre az ötleteid!" projekt sikerét és innovatív jellegét, ezért az intézmény többszemponú bemutatása elengedhetetlen. Ahhoz, hogy megértsük, miért vált a könyvtár az új technológiák és a digitális készségfejlesztés

egyik úttörőjévé a könyvtári területen, fontos áttekinteni az intézmény múltját, működésének alapelveit, valamint a társadalmi elkötelezettségét, amely több mint 140 éves fennállása óta mindig is formálta tevékenységét. Ez a történelmi és intézményi háttér adja a projekt szilárd alapját, amelyre építve a könyvtár képes reagálni a 21. század kihívásaira.

Tavaly ünnepeltük a Somogyi-könyvtár 140 éves évfordulóját; 1883. október 16-án Ferenc József császár nyitotta meg, és azóta folyamatosan szolgálja Szeged olvasóközönségét. Az eltelt 140 év alatt Szeged kulturális életének egyik kiemelkedő intézményévé vált (Péter 1984).

Könyvtárunk nem csupán könyvek és dokumentumok tára, hanem értékteremtő intézmény is, amely egyenlő hozzáférést biztosít a kulturális értékekhez. Segítünk a nem formális és informális képzésben résztvevők ismeretszerzésében, olvasási készségek és szövegértés fejlesztésében, valamint a digitális írástudatlanság csökkentésében. Könyvtárunk közösségi hely is, ahol az emberek olvasnak, beszélgetnek, tanulnak, és ápolják társas kapcsolataikat. Támogatjuk a helyi közösségek alakulását, helyi értékek megőrzését és a társadalmi kohézió növelését.

A kihívások kezeléséhez, a szolgáltatások fenntartásához a meglévő szaktudás és a hagyományos és innovatív módszerek mellett együttműködő partneri kapcsolatokat építünk ki és erősítünk folyamatosan. A stratégiai tervünk folytonos elemzése és a társadalmi-gazdasági elvárásokhoz való igazítása elengedhetetlen. Fő stratégiai irányaink között szerepel a közösségépítés, digitalizálás, élethosszig tartó tanulás támogatása és a fenntarthatóság. A könyvtár működését befolyásoló külső hatásokat figyeljük, nyomon követjük célcsoportjaink demográfiai változásait, és ezeket az igényekkel összevetve alakítjuk a szolgáltatásokat. Figyelembe vesszük a hazai és nemzetközi jó gyakorlatokat a szolgáltatásaink fejlesztésénél és innovációs ötleteink megvalósításánál (Kovácsné Koreny 2022) (Kovácsné Koreny Ágnes 2020).

Az utóbbi években a könyvtár által elnyert alább felsorolt elismerések tovább erősítik a közösségi elkötelezettségünket és a szakmai hírnevünket, alátámasztva az innovatív megközelítéseink és a magas színvonalú szolgáltatásaink értékét:

2024 Könyvtárügyért Díj

2023 Minősített Könyvtár Cím

2019 Könyvtári Minőségi Díj (Sikaláné Sánta 2020)

A Somogyi-könyvtár által kidolgozott projekt valós társadalmi szükségletekre nyújt innovatív megoldást, erősíti a közösségi kapcsolatokat, és fejleszti a gyermekek olvasási, szövegértési és digitális készségeit. A "*Keltsd életre az ötleteid! – Digitális játszótér a könyvtárban*" program integrálja az irodalmi művek feldolgozását a digitális tevékenységekbe, így a gyerekek robotok építése és digitális eszközök használata révén kapcsolódnak az olvasmányokhoz. A program interdiszciplináris megközelítése és közösségi kapcsolatok erősítése

révén, hosszútávon fenntartható és terjeszthető modellként szolgálhat más könyvtárak számára is.

## A projekt kezdőlépései

A gyerekek számára kidolgozott programozó, robotépítő képzések évek óta népszerűek Magyarországon. Ezeket főleg informatikai cégek vagy lelkes pedagógusok szervezik. Rengeteg izgalmas külföldi könyvtári példát is ismerünk, de hazai viszonylatban az egyik igazi áttörést Az én könyvtáram projektben megvalósult Keltsd életre a kis herceg kalandjait! mintaprojekt hozta (Sugár 2019). A projekt keretében a köznevelés hatékonyságát és eredményességét szolgáló, új típusú kompetencia- és készségfejlesztő, illetve tanulást támogató könyvtári szolgáltatások kidolgozása valósult meg a következő fejlesztési irányokban: olvasás, szövegértés, digitális szövegértés, könyvtárhasználat és információkeresés (Fehér, Koglerné Hernádi 2019).

Az Abacusan Stúdió által kifejlesztett mintaprogram testközelbe hozta a magyar könyvtárak számára a robotikafoglalkozásokat. Sugár Sára fejlesztő így foglalja össze a program célját: „Az olvasott szöveg életre keltésén, kézzel fogható robotokká építésén keresztül célunk a művekkel folytatott aktív párbeszéd képességének fejlesztése, a gyermekek motiválása az olvasásra és a szöveggel, az olvasással kapcsolatos pozitív élményeik gazdagítása. [...] A robotikai megközelítés az informatika iránt érdeklődő gyermekeket is közelíti az olvasmányélmények felé. (Sugár 2019:103)” – Ez a kétirányú mozgás, amit Sugár Sára említ, remekül működik a foglalkozásokon. Az Informatikai és Könyvtári Szövetség (IKSZ) szervezésében megvalósuló Internet Fiesta 2019-es záró konferenciáján Sugár Sára A robotok már a könyvtárban vannak címmel tartott előadást. A János vitéz feldolgozásához bemutatott „robotszereplő” számos résztvevő szakmai kíváncsiságát keltette fel. Ezután az igazán meggyőző előadás után mi is kerestük a lehetőséget, hogy megismerjük, megtanuljuk, illetve alkalmazzuk a robotika programot a Somogyi-könyvtárban.

Az én könyvtáram projektet tíz mintaprogram monitoringja zárta, amelynek feladata a kipróbálási folyamat minden részletének nyomon követése, majd egy értékelő jelentés készítése volt. 2019 őszén a *Keltsd életre a Kis herceg kalandjait!* mintaprogram kipróbálását a Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtár vállalta, a Maroslelei Általános Iskola diákjainak bevonásával. A kétezer fős település iskolájában 6. osztályos diákokkal valósítottuk meg a programot: a tizenkét gyermek között négy sajátos nevelési igényű (SNI) tanuló volt. A szakma, a fejlesztők és a bemutatók egyaránt nagyon sikeresnek ítélték meg a monitoringot. Ám az igazi elismerést a gyermekektől kaptuk, akik nyitottak voltak nemcsak az új informatikai eszközök használatára, hanem az olvasásra is – ahogy a fejlesztők leírták a mintaprogramban: ez egy kétirányú folyamat a robotikától az olvasmányok felé vagy fordítva.

A tapasztalatok és visszajelzések alapján egy új irányt határoztunk meg. A Z és Alfa generációk sajátos igényei új oktatási módszerek alkalmazását követelik meg, amelyek eltérnek a hagyományos pedagógiai formáktól, sokkal inkább a

tanulók egyéni élményeire és aktív részvételére építenek. A tevékenységközpontú pedagógiák, amelyekre ez a szükséglet reagál, hangsúlyt helyeznek a gyakorlati tapasztalatokra és az együttműködésre. E módszerek célja, hogy a tanulók képességeit és készségeit olyan tevékenységeken keresztül fejlesszék, amelyek során, valós élményeken alapuló tanulást és kooperatív munkát alkalmaznak, eközben a tanulók aktívan részt vesznek a közös munkában és a problémamegoldásban. Az új szemléletmód, amelyet ezek a pedagógiai formák képviselnek, tükrözi a mai fiatalok digitális környezetben szerzett tapasztalatait és interaktív tanulási igényeit.

### Célkitűzés

A *Keltsd életre az ötleteid! – Digitális játszótér a könyvtárban* programunk elsődleges célja a fiatalok digitális és szövegértési készségeinek fejlesztése, a modern technológiák és az irodalmi művek feldolgozásának integrálásával, mindezt könyvtári környezetben. A következő részben részletesen kifejtem, hogyan fejleszti a program a digitális és szövegértési készségeket, miként teremti meg az integrált tanulási élményt, és hogyan járul hozzá a közösségépítéshez, az esélyegyenlőséghez, valamint a fenntarthatósághoz egy könyvtári környezetben. Ezek a pontok a program alapvető pilléreit képezik, amelyek hosszú távú eredményeket biztosítanak mind a fiatalok, mind a könyvtár számára.

### Digitális készségek fejlesztése

- **Programozási alapismeretek:** A gyerekek a foglalkozások során megismerkednek az alapvető programozási ismeretekkel, amelyek egyszerűbb formái már óvodás kortól elsajátíthatóak. Ez a tanulási folyamat nyomon követhető és folyamatosan fejleszthető egyre összetettebb feladatok és robotok használatával. Így a negyedik osztályos gyermekek már a Scratch programozási nyelv alapjait is készség szinten önállóan tudják alkalmazni. Ez a módszertani folyamat játékos és könnyen érthető módon vezeti be őket a programozás világába, melynek során a gyerekek algoritmikus gondolkodása fejlődik és képesek lesznek egyszerű programokat írni. A felső tagozatos és középiskolás diákok számára már összetettebb robotikai feladatok is adhatóak, amelyek megfelelnek a készségeiknek és tudásszintjüknek. Ezek a feladatok a programozási ismeretek elmélyítése mellett a problémamegoldó képességüket is fejlesztik, miközben egyre bonyolultabb projekteken dolgoznak.
- **Robotikai alapismeretek:** A programunk során a gyerekek különböző robotikai eszközökkel, építőelemekkel és szenzorokkal dolgoznak, így akár saját egyedi robotokat is építhetnek. Célunk, hogy kreatívan és problémamegoldó módon használják ezeket az eszközöket, miközben fejlesztik technológiai kompetenciáikat. Minél többféle eszközzel találkoznak, annál szélesebb ismeretkörük lesz, így nem szükséges egyetlen robotikai eszközre specializálódni. Ugyanakkor fontos, hogy a

folyamat során az életkornak megfelelő eszközöket alkalmazzuk, hogy a tanulás megfelelően támogassa a fejlődésüket.

### **Szövegértési készségek fejlesztése**

- **Irodalmi művek feldolgozása:** Programunk egyediségét az adja, hogy az irodalmi művek elemzését és feldolgozását integráljuk a digitális tevékenységekbe. A gyerekek különböző irodalmi szövegekkel – például regényrészletekkel, versekkel, mesékkel vagy papírszínházias történetekkel – ismerkednek meg, és ezekhez kapcsolódóan kreatív projekt munkákat végeznek. Kiemelt figyelmet fordítunk a kötelező olvasmányok feldolgozására is, mint például János vitéz, Toldi vagy A Pál utcai fiúk. Ezeket az olvasmányokat az iskolai tanórák során dolgozzák fel tanárok segítségével, majd a könyvtárban egy összefoglaló foglalkozás keretében digitális eszközökkel „ábrázolják” azokat könyvtárosok közreműködésével. Robotokkal modellezhetnek irodalmi jeleneteket, szereplőket és helyszíneket, így kreatívan kapcsolhatják össze az irodalmi tartalmakat a technológiai megoldásokkal. Az irodalmi művek kiválasztása mindig a pedagógusokkal együttműködve történik, mivel ők tudják legjobban megítélni, hogy mely művek illeszkednek leginkább a tananyaghoz és az adott osztály tudásszintjéhez, valamint érdeklődési köréhez.
- **Komplex szövegértés:** Programunk célja, hogy a gyerekek mélyebb megértést nyerjenek az olvasás során, és fejlesszék kritikus gondolkodási készségeiket. Ezáltal nemcsak szövegértési képességeik javulnak, hanem megtanulják az irodalmi tartalmakat hatékonyan összekapcsolni a technológiai megoldásokkal is. Ez a komplex megközelítés lehetőséget ad arra, hogy a gyerekek ne csupán passzívan olvassák el az irodalmi műveket, hanem aktívan részt vegyenek azok értelmezésében és kreatív bemutatásában, így elősegítik a szövegek mélyebb és alaposabb megértését, és fejlesztik a kreatív munkát.

### **Integrált tanulási élmény**

- **Interdiszciplináris megközelítés:** Programunk célja, hogy összehozza az irodalom, informatika, matematika és a STEAM (tudomány, technológia, mérnöki tudományok, művészet és matematika) tantárgyakat, így átfogó, interdiszciplináris tanulási élményt biztosít. A gyerekek megtanulják, hogyan alkalmazzák az irodalmi és technológiai ismereteket digitális eszközökkel dolgozva. A projektalapú tanulás során valós problémákon keresztül alkalmazhatják a STEAM tudományágakban szerzett ismereteiket. Ez a holisztikus megközelítés elősegíti a kreatív és kritikai gondolkodás fejlődését, valamint az interdiszciplináris tudás alkalmazását, integrálva a modern STEAM oktatás alapelveivel. Ezen keresztül a diákok nemcsak az egyes tantárgyak közötti összefüggéseket

ismerik meg, hanem olyan készségeket is fejlesztenek, amelyek elengedhetetlenek a 21. századi kihívások sikeres kezeléséhez.

- **Projektalapú tanulás:** A gyerek projektmunkák során dolgoznak, amelyekben a választott irodalmi művek alapján robotokat építenek és programoznak. A cél, hogy a gyerekek ne csupán passzívan elsajátítsák az irodalmi és technológiai ismereteket, hanem aktívan alkalmazzák azokat egy komplex, integrált feladat keretében. Például Arany János Toldi című művéből kiindulva a gyerekek különböző szereplőket és szituációkat modelleznek, mint Toldi, a farkasok és a cseh vitéz. A foglalkozások mindig projektzárással fejeződnek be, így a gyerekek elmesélik, hogy mit alkottak, milyen eszközöket használtak fel, és bemutatót is tartanak, ezzel erősítve önbizalmukat és prezentációs készségeiket.

### **Közösségépítés és esélyegyenlőség**

- **Közösségi kapcsolatok erősítése:** A program célja, hogy tovább erősítsük az együttműködést a könyvtárak és az iskolák között, valamint a könyvtári hálózaton belül is, kiemelten a Somogyi-könyvtár és a hozzá tartozó KSZR (Könyvtárellátási Szolgáltató Rendszer) települések között. Emellett nagy hangsúlyt fektetünk a határon túli könyvtárakkal való együttműködésre: pl. Szabadka, Topolya, valamint a Szlovákiai Magyar Könyvtárosok Egyesülete. A közös tevékenységek és projektek révén új közösségi hálózatok épülhetnek ki, amelyek elősegítik a hosszú távú együttműködést és tudásmegosztást. Ezen kívül keressük a kapcsolatot más könyvtárakkal is, így módszertani segítséget is nyújtunk, akár személyesen, akár online. Részt veszünk konferenciákon és workshopokon, például a Közkönyvtári Börzén, amely a FSZEK (Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár) szervezésében rendeztek meg most először. A rendezvényen a résztvevők 10 innovatív jó gyakorlatot ismerhettek meg műhelymunkák keretében, köztük a könyvtárunk által bemutatott módszereket is, amelyek során az érdeklődők saját élményükön keresztül kipróbálhatták és megtapasztalhatták a digitális eszközök használatát könyvtári környezetben.

A programok könyvtári foglalkozások, családi napok és táborok során valósulnak meg meggyeszte, országoszte, valamint határon túl is. Részt veszünk olyan országos programokon is, mint a CodeWeek és a Digitális Témahét, ahol a pedagógusok figyelmét hívjuk fel a könyvtárakra, keresve az együttműködést velük. Szegeden tanuló főiskolai és egyetemi hallgatóknak is tartunk foglalkozásokat, hogy már tanulmányaik alatt találkozzanak ezzel a lehetőséggel, így, ha munkába állnak valamelyik oktatási intézményben, legyen kapcsolatuk a könyvtárral.

- **Esélyegyenlőség biztosítása:** Fokozott figyelmet szentelünk a hátrányos helyzetű és speciális oktatási igényű gyermekek bevonására. Célunk, hogy minden gyermek számára hozzáférhetővé tegyük a modern technológiákat és a digitális oktatást, ezáltal elősegítve a társadalmi

felzárkózást. Szoros együttműködést alakítottunk ki több intézménnyel, például a Szegedi Bárczi Gusztáv Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézménnyel, valamint a Klóg Péter Óvoda és Általános Iskolával, ahol hallássérült gyerekekkel foglalkoznak. Emellett a vármegyében digitális eszközökkel támogatott foglalkozásokat tartunk olyan iskolákban is, ahol többségében roma gyermekek tanulnak.

### **Fenntarthatóság**

- A digitális eszközökkel támogatott foglalkozások terén folyamatosan megújulásra törekszünk, például eszközparkunk bővítésével. A program fenntarthatóságát pályázati források keresésével, szponzori támogatások kihasználásával és új együttműködések kialakításával biztosítjuk. Rendszeres önfejlesztéssel és belső továbbképzésekkel erősítjük szakmai tudásunkat a robotika területén, miközben minőségbiztosítási szempontból méréseket és felméréseket végzünk a foglalkozások hatékonyságáról. Célunk a robotikafoglalkozások kiterjesztése és folyamatos biztosítása Csongrád-Csanád vármegyében, különösen a KSZR településeken, valamint együttműködünk más könyvtárakkal és iskolákkal, amelyek szintén alkalmazzák a robotikát vagy tervezik bevezetni szolgáltatásaik közé. Továbbá nyitottak vagyunk az innovatív megoldásokra, amelyekkel korszerűsíthetjük könyvtárunkat.

A könyvtár hosszú távú célja az élethosszig tartó tanulás támogatása és innovatív oktatási módszerek kialakítása a digitális és irodalmi tartalmak integrálásával, amelyek célja a modern informatikai oktatás új lehetőségeinek bemutatása könyvtári környezetben.

- **Élethosszig tartó tanulás támogatása:** Kiemelt célunk, hogy új szolgáltatásokat indítsunk, fókuszba helyezve az élménypedagógiát, az olvasásnépszerűsítést és az élethosszig tartó tanulás támogatását. Fontosnak tartjuk, hogy a modern informatikai oktatáshoz kapcsolódva új lehetőségeket kínáljunk könyvtári környezetben, és érthető módon mutassuk be a fiatalok számára az innovatív megoldásokat – szem előtt tartva az életkori sajátosságokat és a személyes érdeklődésből fakadó egyéni igényeket.
- **Innovatív oktatási módszerek kifejlesztése:** A programunk hosszú távú célja új, könyvtári környezetben alkalmazható oktatási módszerek kifejlesztése és népszerűsítése, amelyek integrálják a digitális és irodalmi tartalmakat. A népszerűsítés személyes találkozók, online megbeszélések, szakmai fórumok és konferenciák is megvalósulhat. Emellett a könyvtár egy e-learning felülettel is rendelkezik, ahol elérhető a könyvtárunk által kidolgozott Digitalizálási munkafolyamatok a könyvtárban című kurzus, a QR-kód/játzsma, mint módszertani segédanyag, valamint a Segédkönyvtárosképzés tananyagai, amelyek évtizedek óta zajlanak a könyvtárunkban. Célunk, hogy ezen a felületen indítsunk egy „Keltsd életre az ötleteid – Digitális játszótér a

könyvtárban” című kurzust, amely a digitális eszközök kreatív használatára fókuszál könyvtári környezetben.

Most, hogy áttekintettük az elméleti szempontokat, nézzük meg, hogyan valósulnak meg ezek a gyakorlatban. Az alábbi példák nemcsak a korábban említett elvek érvényesülését illusztrálják, hanem lehetőséget kínálnak arra is, hogy mélyebb betekintést nyerjünk a téma komplexitásába. Módszertani példáink konkrét eszközökkel és célzott korosztály megjelölésével elérhetőek a honlapunkon a pedagógusok számára. Ebből kiválasztottam most néhány foglalkozást, melyet bemutatnék.

### **Papírszínház és a könyvtár legkisebb robotja – Ozobot (óvodás korosztály – 1-2. osztály)**

A fakeretben mozgatható nagyméretű lapok segítségével a mesélő színházi élménnyé változtatja a hagyományos meseolvasást. A szöveg és a képek támogatják egymást a befogadásban és a gyermekek fantáziájának fejlesztésében. A foglalkozás második felében a meséhez kapcsolódó játék során a gyerekek legóból megépítik a történet szereplőit és helyszíneit, miközben finommotorikus készségeiket fejlesztik. Ezt követően kipróbálhatják az Ozobotot, amely egy interaktív robot, és lehetőséget ad a programozás alapjainak megismerésére. Az Ozobot egy egyedi színnyelvet használ a kommunikációhoz, amely a zöld, kék, piros és fekete különböző variációin alapul; minden egyes variáció más-más parancsot jelent számára – ezek az úgynevezett ozokódok. A gyerekek filctollal rajzolják meg az útvonalat, amelyen a robotot navigálják.

**Bolygóközi kalandozások – Indi robot (3-4. osztály)** A foglalkozás során a résztvevők felfedezik a világűrt, és áttekintik a korosztályuknak megfelelő könyveket a bolygókról és a Naprendszeréről. Ezt követően egy Indi robot segítségével elmélyítik tudásukat a Naprendszerrel illetően. Az Indi robot beépített színérzékelővel és színkártyákkal működik, amelyek segítik a gyerekeket az ismeretek elsajátításában, valamint a programozás alapjait is a színes tanulókártyák segítségével sajátíthatják el. Ennek a foglalkozásnak az alapja az egyik nyári robotika tábor tematikája, az Utazás a Naprendszer körül volt.

### **Robotika: Építsünk és programozzunk együtt robotot! (ArTec és Lego robotok) (4-12. osztály)**

A foglalkozás során a résztvevők megismerkednek a grafikus programozási nyelvvel (Scratch). Ezt követően kreatív és játékos építést végeznek, amelynek segítségével életre keltik a robotokat. Különböző irodalmi művek feldolgozására kerül sor, figyelembe véve a korosztályt és az egyéni igényeket: mesék, versek, valamint kötelező olvasmányok, mint például a Rumini, János vitéz, Toldi, és A Pál utcai fiúk szerepelnek a kínálatunkban.

Lehetőség van differenciált oktatásra is: akik most ismerkednek a programozás alapjaival, azok számára a programozás alapjait mutatjuk be, míg azok számára,



akik már komolyabban foglalkoznak programozással, a sokrétű felhasználást és a problémamegoldást kínáljuk, egy-egy konkrét probléma felvetésével.

**QR-kód/játszma.** Okosan az okoseszközökkel – digitális keresés – tablet (7-12.osztály)

A foglalkozás célja, hogy a 7-12. osztályos diákok játékos formában ismerkedjenek meg a digitális keresési lehetőségekkel, különösen a könyvtári katalógusok használatával. A QR-kódok alkalmazásával a diákok mobiltelefonjaik és tabletjeik segítségével kutatnak könyvekben, folyóiratokban és online tartalmakban. Ez a program az egyik legrégebbi digitális eszközökkel kiegészített foglalkozásunk, amely bekerült Az én könyvtáram mintaprojektjei közé, és módszertani leírása megjelent a Digitális írástudást fejlesztő könyvtári mintaprogramok című kötetben, 2019-ben (Piri 2019).

Nemcsak iskolai időszakban kínálunk digitális eszközökkel támogatott foglalkozásokat, hanem a nyári időszakban is, emellett hétvégi családi programokat is szervezünk, amelyek lehetőséget adnak a közös tanulásra és szórakozásra. Valamint **Digitális játszótér** címmel indítottunk havi programokat, ahol kötetlenül megismerkedhetnek a résztvevők a könyvtár digitális eszközeivel, mint például a VR szemüveg, az Ozobot, a 3D nyomtató, az ArTec robotok, Indi, az iPad Osmo készségfejlesztő játékok, a Lego Spike és az mTiny.

2020 óta minden évben szervezünk nyári robotika táborokat, melyek célja, hogy a diákok érdeklődését felkeltve gyakorlati tapasztalatokat nyújtsunk a robotika világában. A táborok változatos témákkal várják a résztvevőket, lehetővé téve, hogy a fiatalok különböző aspektusait fedezzék fel a robotikának és az olvasásnak. A programok két korcsoport számára készülnek: az 1-4. osztályosok és a 5-8. osztályosok számára. A táborok mindig valamilyen irodalmi mű köré épülnek, mint például Harry Potter, a görög mitológia, Micimackó, A kis herceg, Képregényhősök és Star Wars, lehetőséget adva a diákoknak, hogy a robotika mellett megismerkedjenek a választott művek világával.

Nyári robotika táboraink öt napos programot kínálnak. A tábor célja, hogy a gyerekek megismerkedjenek a robotika és a programozás alapjaival, különböző robottípusokat próbáljanak ki, és csapatépítő játékokon vegyenek részt. A tábor során lehetőséget biztosítunk arra, hogy a szülők is bejöhessenek és megnézhessék a gyerekek munkáit. Több alkalommal a helyi sajtó és televízió is részt vett egy-egy projektbemutatón, ahol a gyerekek mesélhették el élményeiket. A fiatalok saját tervezésű alkotásokat készíthetnek, amelyeket 3D nyomtatóval valósítunk meg, így a tábor végén büszkén vihetik haza saját készítésű munkáikat.

Egy nemrégiben indult programot is szeretnék bemutatni, amely a Somogyi-könyvtár és Kiss Mónika Mária tanító, mesterpedagógus közös munkájára épül. A Hetedhét törtéNET mesterprogram célkitűzése, hogy az alsó tagozatos diákok számára játékos, interaktív formában, digitális eszközök bevonásával fejlessze az olvasási készségeket és támogassa az olvasóvá válás folyamatát. A program során

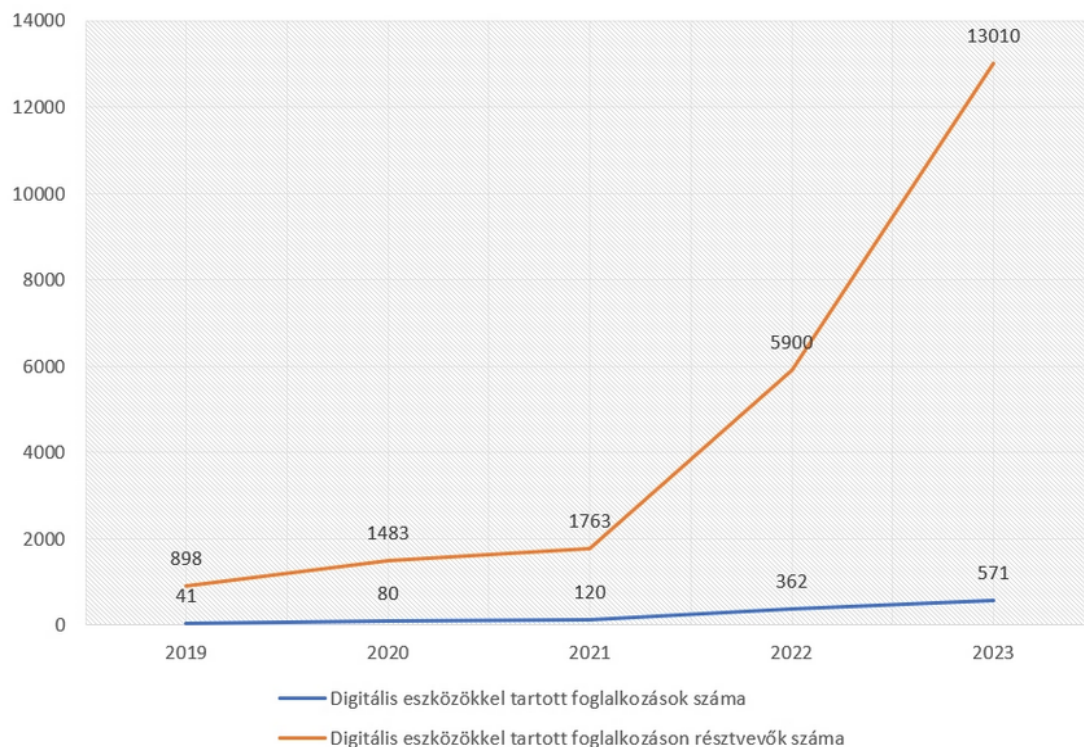
a gyerekek könyvajánló videókat készítenek, rendszeresen részt vesznek könyvtári rendezvényeken, például író-olvasó találkozókra, és a projekt előrehaladásáról online módszertani bemutatók keretében adunk tájékoztatást pedagógusok és könyvtárosok számára. A program sikerességét többféle mérési módszerrel értékeljük: a tanítónő a gyermekek készségeinek fejlődését követi, míg a könyvtár az olvasási adatok, például a könyvtárlátogatás és a kölcsönzési statisztikák alapján elemzi az eredményeket.

## Adatok

A könyvtárak hagyományosan a tudás és az információ központjai, azonban a digitális eszközök integrálásával új lehetőségek nyíltak meg, amelyek hozzájárulnak a könyvtárak megítélésének fejlődéséhez is. Az alábbi adatok bemutatják, hogyan alakultak a digitális eszközökkel lebonyolított programok a Somogyi-könyvtárban. Ez a tendencia nemcsak a résztvevők számának növekedését tükrözi, hanem a digitális írástudás és kreativitás fejlesztésének fontosságát a könyvtárakban, ezáltal erősítve azok szerepét a közösségben.

Az adatok alapján jól látszik, hogy egyre több településre eljutottunk, bővült az eszközpark, és nőtt azon könyvtárosok száma, akiket az intézmény keretein belül képeztünk, és akik aktívan használják a digitális eszközöket. Ez a fejlődés nemcsak a könyvtári szolgáltatások színvonalának emelkedését jelenti, hanem hozzájárul a közösségi igények hatékonyabb kiszolgálásához is, megerősítve a könyvtárak szerepét a digitális kor kihívásaival szemben.

Digitális eszközökkel tartott foglalkozások alakulása



1. ábra: A digitális eszközökkel tartott foglalkozások alakulása



2. ábra: Foglalkozások digitális eszközökkel Csongrád-Csanád Megye 2019



3. ábra: Foglalkozások digitális eszközökkel Csongrád-Csanád Megye 2020 (Pandémia)



4. ábra: Foglalkozások digitális eszközökkel Csongrád-Csanád Megye 2021 (Pandémia)



5. ábra: Foglalkozások digitális eszközökkel Csongrád-Csanád Megye 2022



6. ábra: Foglalkozások digitális eszközökkel Csongrád-Csanád Vármegye 2023

Ezekkel a célkitűzésekkel és megvalósuló programokkal arra törekszünk, hogy komplex, innovatív és fenntartható megoldást kínáljunk a digitális és szövegértési készségek fejlesztésére könyvtári környezetben. Különösen fontos számunkra az olvasás elsajátításának és népszerűsítésének erősítése, amely alapvető szerepet játszik a szövegértés és a tudás bővítésében. Ezzel párhuzamosan célunk a közösségi kapcsolatok erősítése és az esélyegyenlőség biztosítása, hogy mindenki számára egyenlő hozzáférést nyújtsunk a kulturális és oktatási lehetőségekhez.

Az alábbi linkeken található az alátámasztására bemutatni kívánt referenciák, beleértve videókat, beszámolókat és cikkeket:

Robotika roadshow = [pusztamerges.hu](https://pusztamerges.hu), 2020. augusztus 18.

<https://pusztamerges.hu/robotika-roadshow/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Vakáció a Somogyi-könyvtárban = Heti Közélet, 2020. augusztus 19.

<https://hetikozelet.wordpress.com/2020/08/19/vakacio-a-somogyi-konyvtarban/>  
Utolsó letöltés 2024.10.23.

Kormos Tamás: Robotok segítettek az oktatást a makói könyvtárban – interjú Piri Ildikóval, a Somogyi-könyvtár szolgáltatási igazgatóhelyettesével. = Rádió 7, 2020. október 21.

<https://radio7.hu/robotok-segitettek-az-oktatast-a-makoi-konyvtarban> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Értelmileg akadályozott embereknek gyűjtöttek adományokat a szegedi könyvtárosok. = Szeged.hu, 2020. január 28.

<https://szeged.hu/hirek/32780/ertelmileg-akadalyozott-embereknek-gyujtottek-adomanyokat-a-szegedi-konyvtarosok> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Robotika a könyvtárban, robottánc – Muszorgszkij – Egy kiállítás képei:

<https://www.youtube.com/watch?v=I1GjRHL-DZM> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Robotika a könyvtárban. Videó sorozat a Somogyi-könyvtár YouTube-csatornáján:

<https://youtu.be/QmBIRVw-Dg?si=E3hgL-YCgQBsrOU5> Utolsó letöltés 2024.10.23.

EU Code Week 2020 pályázat – Eredményhirdetés. (A Code Week legaktívabb DJP Pontja 2.hely ) = Digitális Pedagógiai Módszertani Központ weboldala, 2020. december 1.

<https://dpmk.hu/2020/12/01/eu-code-week-2020-palyazat-2/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Gyerekeknek tartottak robotika órát és laptopot adományoztak Tápén = szeged.hu, 2021. január 4.

<https://szeged.hu/cikk/gyerekeknek-tartottak-robotika-orat-es-laptopot-adomanyoztak-tapen> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Kis robotok is felkeresték a makói könyvtárat = Radio7.hu, 2021. június 8.

<https://radio7.hu/kis-robotok-is-felkerestek-a-makoi-konyvtart> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Tráser László: Könyvtár és robotika a szegedi Somogyi-könyvtárban – interjú Piri Ildikóval, a Somogyi-könyvtár szolgáltatási igazgatóhelyettesével. = Kossuth Rádió, Gondolat-jel, Szerk. Farkas Adrienne, 2021. július 18.

<https://mediaklikk.hu/kossuth-radio/cikk/2021/07/16/gondolat-jel-halasi-csipke/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Robot programozással keltik életre a meséket a könyvtárosok = Szeged.hu, 2022. január 22.

<https://szeged.hu/cikk/robotprogramozassal-keltik-eletre-a-meseket-a-konyvtarosok> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Vadonatúj tini-sarkot alakítottak ki a Dorozsmai-fiókkönyvtárban = Heti Közélet, 2022. február 5.

<https://hetikozelet.wordpress.com/2022/02/05/vadonatuji-tini-sarok-a-dorozsmai-fiokkonyvtarban/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Robotika roadshow Csongrád-Csanád megyében = kszr.sk-szeged.hu, 2022. augusztus 8.

<http://kszr.sk-szeged.hu/robotika-roadshow-csongrad-csanad-megyeben/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

I. CodeWeek Magyarország Konferencia, Keltsd életre az ötleteid! = [code-week-hungary.webnode.hu](http://code-week-hungary.webnode.hu), 2022. október 8.

<https://prezi.com/view/ou42CCdwiEwpDYblxmGe/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

A Somogyi-könyvtár munkatársai január-februárban foglalkozásokat tartanak iskolánk könyvtárában = [Gregor-iskola-szeged.hu](http://gregor-iskola-szeged.hu), 2023. január 17.

<https://www.gregor-iskola-szeged.hu/hirek/2023-01-17-somogyi-konyvtar-robotika/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Pénz-nap = [Gregor-iskola-szeged.hu](http://gregor-iskola-szeged.hu), 2023. február 28.

<https://www.gregor-iskola-szeged.hu/hirek/2023-02-28-penz-nap/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Robotokat vittek az iskolába a könyvtárosok = [Delmagyar.hu](http://delmagyar.hu), 2023. február 1.

<https://www.delmagyar.hu/helyi-kultura/2023/02/robotokat-vittek-az-iskolaba-a-konyvtarosok> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Mini robotokkal kalandoztak a csapatok Vásárhelyen = [Delmagyar.hu](http://delmagyar.hu), 2023. március 2.

<https://www.delmagyar.hu/helyi-kultura/2023/03/mini-robotokkal-kalandoztak-a-csapatok-vasarhelyen-fotok> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Robotika Roadshow iskolánkban a digitális témahét alkalmából = [iskola.szatymaz.hu](http://iskola.szatymaz.hu), 2023. március 31.

<https://iskola.szatymaz.hu/2023/03/robotika-roadshow-iskolankban-a-digitalis-temahet-alkalmabol/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Könyv, könyvtár, könyvtáros – Új utak, menedzserszemlélet, robotika – beszélgetés Piri Ildikóval = [Europaradio.hu](http://europaradio.hu), 2023. április 24.

<https://europaradio.hu/tallozo/konyv-konyvtar-konyvtaros> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Iskola őri évértékelő Csongrád-Csanád vármegyében = [police.hu](http://police.hu), 2023. június 23.

<https://www.police.hu/hu/hirek-es-informaciok/bunmegelozes/aktualis/iskolaori-evertekelo-csongrad-csanad-varmegyeben> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Robotokat hoztak Makóra a szegedi könyvtárosok = [Radio7.hu](http://radio7.hu), 2023. október 11.

<https://radio7.hu/robotokat-hoztak-makora-a-szegedi-konyvtarosok> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Vármegye-szerte tart programokat a szegedi könyvtár = [Radio7.hu](http://radio7.hu), 2023. október 12.

<https://radio7.hu/varmegye-szerte-tart-programokat-a-szegedi-konyvtar> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Látogatás a Somogyi könyvtárban – 6.a = lisztferenc.hu, 2023. december 14.

<https://lisztferenc.hu/latogatas-a-somogyi-konyvtarban/> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Robot legókat építettek a gyerekek Szegeden =delmagyar.hu, 2024. január 27.

<https://www.delmagyar.hu/helyi-kultura/2024/01/robotlegokat-epitettek-a-gyerekek-szegeden> Utolsó letöltés 2024.10.23.

A 4.b a Somogyi-könyvtárban = domaszekisuli.edu.hu, 2024. május 6.

<https://domaszekisuli.edu.hu/hir/4b-somogyi-konyvtarban> Utolsó letöltés 2024.10.23.

III. Pemeksz Piknik Ceglédbercelen = pemeksz.hu, 2024. május 8.

<https://pemeksz.hu/cikk.php?piknik24> Utolsó letöltés 2024.10.23.

Olvasni szerető gyerekek táboroznak a könyvtárban = Delmagyar.hu, 2024. július 15.

<https://www.delmagyar.hu/helyi-kultura-2/2024/07/olvasni-szereto-gyerekek-taboroznak-szegeden> Utolsó letöltés 2024.10.23.

<https://pemeksz.hu/cikk.php?piknik24>

### Felhasznált irodalom:

Fehér J., Koglerné Hernádi Á. (2019, szerk.). *Digitális írástudást fejlesztő könyvtári mintaprogramok*. Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár.

Kovácsné Koreny Á. (2022). *Az ötlettől a megvalósításig: Felhasználóvezérelt innováció a könyvtárban*. Eszköztár a mindennapi könyvtári minőséghez, 2. KI. ISBN 978 963 201 666 5 (pdf). <http://mek.oszk.hu/23800/23801>

Kovácsné Koreny Á. (2020). Okos könyvtárakkal az okos közösségekért. *Könyvtári figyelő*, 66(1), 58–64. Elektronikus Periodika Archívum. <http://epa.oszk.hu/00100/00143>

Péter L. (1984, szerk.). *A Somogyi-könyvtár száz éve: könyvtártörténeti tanulmányok*. Somogyi-könyvtár. Elérhető: <http://ekonyvtar.sk-szeged.hu:80/?docId=56807>.

Piri I. (2019). QR-kód/játszma a könyvtárban. In Fehér J., Koglerné Hernádi Á. (szerk.), *Digitális írástudást fejlesztő könyvtári mintaprogramok: Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek "Az én könyvtáram"*, EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001. Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár, 54–65.

Sikaláné Sánta I. (2020). A minőség fejben dől el: interjú a 2019-ben Könyvtári Minőségi Díjat nyert szegedi Somogyi-könyvtár igazgatójával. *Könyv, könyvtár, könyvtáros*, 29 (1), 28–38.



Sugár S. (2019). A Kis herceg kalandjai. In Fehér J., Koglerné Hernádi Á. (szerk.), *Digitális irástudást fejlesztő könyvtári mintaprogramok: Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek "Az én könyvtáram", EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001*. Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár, 103–119.