Izabela Kochańczyk

Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach

e-mail: kochanczyk_i@biblioteka.gliwice.pl

<https://orcid.org/0000-0003-2178-816X>

Multimedia, technologie, gry planszowe i ich wykorzystanie na przykładzie działalności Miejskiej Biblioteki Publicznej w Gliwicach

Abstrakt: Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach w ostatnich latach odnotowuje dwa wysokie wskaźniki w swej działalności: ponad 52 000 osób wypożyczających zbiory oraz zbliżoną liczbę odbiorców oferty kulturalno-edukacyjnej. W artykule przedstawiono wprowadzone rozwiązania technologiczne i nowe zasoby, które wpłynęły na jakość podejmowanych działań. Omówiono najważniejsze projekty dotyczące praktycznego wykorzystania technologii w tworzeniu atrakcyjnej oferty, a także osiągnięcia gliwickiej biblioteki w tym zakresie. Zaprezentowany materiał może być zachętą i inspiracją dla innych instytucji kultury do wdrażania podobnych rozwiązań.

Słowa kluczowe: Biblioteka publiczna. Działalność bibliotek publicznych. Gliwice. Gra w bibliotece. Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach. Multimedia w bibliotece. Nowe technologie. Tablet w bibliotece

Współczesna, aktywna i otwarta biblioteka publiczna musi dopasowywać się do zmieniających się potrzeb swoich użytkowników. Szczególny charakter jej pracy, kształt oferty i usług są determinowane przez młodsze pokolenia użytkowników: „Y”, „Z” oraz „Alfa”¹, czyli

¹ Nazwy te odnoszą się do charakterystycznych cech, sposobów myślenia, zachowania, postępowania i funkcjonowania na rynku (także zawodowym) osób urodzonych w latach 1980–1989 – reprezentantów tzw. pokolenia „Y”; osób urodzonych w latach 1990–2009 – reprezentantów tzw. pokolenia „Z” oraz osób urodzonych po 2010 r. – reprezentantów tzw. pokolenia „Alfa” (Leńczuk, 2018; Stępniewska, 2018).

osoby urodzone po 1980 r. Niedostosowanie się do ich oczekiwań i nowych trendów czytelniczych może w przyszłości skutkować malejącym zainteresowaniem już nie tylko książką tradycyjną, ale w ogóle biblioteką. Przełamywanie stereotypów dotyczących wizerunku biblioteki i bibliotekarza staje się koniecznością i priorytetem w organizowaniu działalności kulturalno-edukacyjnej. Ważnymi czynnikami sprzyjającymi takiej zmianie myślenia są posiadane zasoby, zarówno ludzkie, jak i materialne, oraz ich umiejętne wykorzystanie w celu budowania grona wiernych użytkowników.

Wychodząc naprzeciw nowym wyzwaniom, Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach (dalej: MBP) stara się budować ofertę usługową adekwatną do wieku i zainteresowań swoich czytelników.

Kierunki podejmowanych działań są wyznaczane przez systematyczne analizy statystyczne struktury wiekowej gliwiczian, opracowywane na podstawie zintegrowanego komputerowego systemu bibliotecznego wykorzystywanego do codziennej obsługi użytkowników MBP. Dane z ostatnich 4 lat (tabela 1) potwierdzają, że najaktywniejszymi czytelnikami są osoby w wieku 25–44 lata, dzieci, młodzież do 19. roku życia, a w nieco mniejszej reprezentacji osoby w przedziale wiekowym 20–24 lata.

Tabela 1. Czytelnicy według wieku – dane statystyczne MBP w Gliwicach

Rok	Czytelnicy według wieku					Ogółem
	0–19 lat	20–24 lata	25–44 lata	45–60 lat	powyżej 60 lat	
2015	12 653	4 239	13 314	7 234	5 999	43 439
2016	12 557	3 747	14 139	7 344	6 517	44 304
2017	12 708	3 418	15 468	7 807	7 400	46 801
2018	13 786	3 306	17 864	8 926	8 578	52 460

Źródło: (*Sprawozdanie*, 2019).

Łącznie przedstawiciele młodszych pokoleń stanowią blisko 70% ogółu wszystkich czytelników MBP (2015 r. – 69,5%, 2016 r. – 68,7%, 2017 r. – 67,5%, 2018 r. – 66,6%). Wśród nich dominują osoby z pokolenia „Y” (tzw. millenials). Są one lepiej wykształcone niż reprezentanci starszych pokoleń, wielozadaniowe, otwarte na nowe wyzwania, znające języki obce i świetnie zorientowane w nowych technologiach (Leńczuk, 2018). Tym samym potwierdzenie znajdują wyniki amerykańskich badań przeprowadzonych przez Pew Research Center w roku 2016. Wynika z nich, że dorosłe osoby w przedziale wiekowym 18–35 lat częściej

korzystają z bibliotek publicznych niż przedstawiciele starszych generacji, a zdobywając nowe umiejętności i niezbędne informacje, trafniej i lepiej podejmują życiowe decyzje (Geiger, 2017).

Należy też zwrócić uwagę na obecność w tej grupie osób z pokolenia „X”, urodzonych w latach 1965–1979. To dobra zapowiedź na przyszłość, ponieważ przedstawiciele tego pokolenia, „choć są obeznani z technologią, posługują się komputerami i smartfonami, najbardziej ufają kontaktom *face to face* i papierowemu archiwum” (Walków, 2018). Jeśli dziś korzystają z biblioteki, to można liczyć, że z upływem czasu nadal chętnie będą sięgać po zbiory i korzystać z usług dobrze im znanej instytucji.

W pracy z czytelnikiem należy skupić się na pokoleniu „Z”, czyli odbiorcach urodzonych po 1990 r. Od wczesnych lat życia są obeznani z nowymi technologiami – doskonale znają nowinki techniczne, posiadają tablety, smartfony i posługują się nimi z wyjątkową sprawnością. Ich myślenie jest mocno zorientowane na świat wirtualny (Leńczuk, 2018). Niebagatelne jest z pewnością zadbanie o najmłodszych użytkowników, wstępnie nazwanych pokoleniem „Alfa”. Dzieci urodzone po 2010 r. są aktywnymi użytkownikami biblioteki już od kilku lat. Za socjologiem Markiem McCrindle’em warto przypomnieć, że pokolenie to, wychowywane i kształtowane przez nowe media (McCrindle, 2019), będzie najbardziej zaawansowane technologicznie i może być jeszcze lepiej wykształcone (Stępniewska, 2018).

Analiza statystyczna działalności i znajomość grup użytkowników MBP w Gliwicach wpłynęły na sformułowanie misji i wizji instytucji, która:

służy mieszkańcom miasta przede wszystkim poprzez wspieranie ich samorozwoju dzięki bezpłatnemu udostępnianiu zbiorów oraz organizację różnorodnych form działalności kulturalnej i edukacyjnej, integrując środowisko lokalne. [...] Razem z użytkownikami i licznymi partnerami budujemy pozytywny wizerunek naszej instytucji. Ich udział w bibliotecznych przedsięwzięciach oraz zadowolenie i satysfakcja stanowią miarę sukcesu naszego zespołu (Misja, 2018).

Przeprowadzanie zmian w gliwickiej bibliotece rozpoczęto od poszerzenia klasycznego zestawu zbiorów bibliotecznych dostępnych w każdej typowej publicznej jednostce tego typu, czyli książek, prasy codziennej, czasopism i książek mówionych, o nowe zbiory. Pierwszym krokiem było wprowadzenie audiobooków w zapisie cyfrowym mp3 na

płytach CD, co otworzyło zbiór dla osób mających trudności z czytaniem tekstu drukowanego. Audiobooki mają dziś wierne grono odbiorców w różnym wieku; osoby te chętnie korzystają z nich w podróży, w samochodzie, w trakcie zajęć domowych i sportowych.

Dla niewidomych przygotowano nowoczesne rozwiązanie, umożliwiające rezygnację z nagrań na taśmach magnetofonowych. Tytuły utrwalane na wielu taśmach (np. *Wojna i pokój* Lwa Tołstoja nagrana jest na 68 kasetach dźwiękowych) niezwykle utrudniają zarówno korzystanie ze zbiorów, jak i samo wypożyczanie, ze względu na wielkość i ciężar tak nagranej książki. Na rynku pojawiło się specjalne urządzenie nowej generacji, tzw. Czytak Plus. Jest on większy niż typowy odtwarzacz mp3, a wygodne przyciski do obsługi ułatwiają osobom z niepełnosprawnością słuchanie książek nagranych w specjalnym formacie cyfrowym. Gliwicka biblioteka gromadzi je we współpracy ze Stowarzyszeniem Pomocy Osobom Niepełnosprawnym „Larix” im. Henryka Ruszczyca, które przygotowuje nagrania i dostarcza je do ponad 300 bibliotek w kraju (*Stowarzyszenie*, 2018). Wypożyczenie książek do Czytaka odbywa się poprzez nagranie plików na karcie SD przy użyciu portu USB i czytnika kart. Dodatkowo gliwiczanie mogą wypożyczyć samo urządzenie w ramach projektu „Wypożyczalnia odtwarzaczy cyfrowej książki mówionej dla osób niewidomych i słabowidzących”, dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

W dalszej kolejności zbiory specjalne MBP w Gliwicach powiększyły się o nagrania muzyczne w formie cyfrowej i filmy na płytach DVD, które szybko zaczęły się cieszyć dużą popularnością wśród czytelników. Tę ofertę sukcesywnie uzupełnia się o nowe pozycje. Obecnie do wyboru jest blisko 10 000 pozycji katalogowych obejmujących filmy, płyty muzyczne i koncerty.

Zachętą do sięgania po nowe nośniki i do odwiedzania MBP jest specjalne urządzenie – Czytopenkt (fot. 1). Ta niewielkich rozmiarów instalacja – oryginalny pomysł gliwickiej księżnicy – została zamontowana przed wejściem do budynku Biblioteki Centralnej przy ul. Kościuszki 17 w Gliwicach. Umożliwia ona odtwarzanie i odsłuchiwanie nagrań fragmentów powieści, wierszy i utworów muzycznych, dostępnych dzięki współpracy z Fundacją Nowoczesna Polska. Nagrania zmieniane są sukcesywnie i dostosowywane do pory roku lub specjalnych wydarzeń literackich. To jedyne takie urządzenie w kraju służące do promocji biblioteki i czytelnictwa.

a)

b)

Fot. 1. a) i b) Czytoupunkt, w tle budynek Biblioteki Centralnej MBP w Gliwicach przy ul. Kościuszki 17

Źródło: I. Kochończyk.

Wraz z rosnącą popularnością e-booków MBP w Gliwicach nawiązała współpracę z instytucjami oferującymi dostęp do książek elektronicznych. W 2011 r. zaoferowano odbiorcom użytkowanie bazy IBUK Libra z publikacjami Państwowego Wydawnictwa Naukowego, a od 2014 r. biblioteka jest członkiem Konsorcjum Śląskich Bibliotek Publicznych, koordynowanym przez Bibliotekę Śląską w Katowicach. Dzięki tej kooperacji użytkownicy mogą korzystać z blisko 2000 książek naukowych, popularnonaukowych i beletrystycznych. Dostęp do nich jest bezpłatny i bardzo wygodny – bazę można przeglądać na dowolnych urządzeniach i na wszystkich stanowiskach komputerowych dla czytelników we wszystkich filiach miejskich. Największą zaletą jest jednak możliwość logowania się i indywidualnej pracy z domu. Osoby zainteresowane otrzymują kody aktywacyjne podczas wizyty w bibliotece lub poprzez formularz zgłoszeniowy na stronie internetowej MBP.

W 2019 r. MBP nawiązała współpracę z Dolnośląską Biblioteką Publiczną im. Tadeusza Mikulskiego we Wrocławiu, dzięki czemu gliwiczanie mają dostęp do ponad 50 000 e-booków z bazy Legimi. Po zalogowaniu do tej platformy książek elektronicznych możliwe jest pobieranie tytułów na urządzenia typu czytnik e-booków, tablet lub smartfon. Każdy czytelnik biblioteki jest uprawniony do otrzymania kodu aktywacyjnego do platformy Legimi.

Czytelnicy mogą również sami poznawać zalety książki elektronicznej, wypożyczając czytnik e-booków. W 2015 r. zakupiono pierwsze tego typu urządzenia, a dziś w kilku filiach MBP jest ich ponad 30. Do wyboru są następujące modele: InkBook Classic, KianoBooky Light,

KianoBooky One 6, Kindle Touch 8, Kruger&Matz, Onyx Book C65S Classic oraz Onyx Books C67S Classic. Każde urządzenie ma wgraną pewną liczbę tytułów z wolnych zasobów. Zaletą tej propozycji jest możliwość wyboru różnych ustawień ekranu, przeglądania tekstu i opcji samego urządzenia. Czytniki wypożyczane są bez kaucji na miesiąc, zgodnie z obowiązującym regulaminem. W katalogu OPAC znajdują się informacje o dostępności urządzeń, a po zalogowaniu się na własne konto czytelnik może zarezerwować egzemplarz do wypożyczenia. Na promocję tej usługi kładzie się duży nacisk. MBP włącza się w coroczne obchody Międzynarodowego Tygodnia E-Książki. Uczestnicy różnych zajęć komputerowych, zarówno młodzież, jak i dorośli, zdobywają umiejętności także w zakresie korzystania z e-booków.

W 2007 r. gliwicka biblioteka rozpoczęła gromadzenie gier planszowych, spełniając oczekiwania ich wielbicieli. Powiększający się z roku na rok zbiór stale budzi zainteresowanie użytkowników (wykres 1). Obecnie (na dzień 31 października 2019 r.) dostępnych jest 1970 egzemplarzy. Zbiór ten jest opracowany i widoczny w katalogu elektronicznym, co ułatwia dostęp, przeglądanie i korzystanie z gier znajdujących się w całej sieci MBP. Wśród ponad 1100 tytułów są gry tradycyjne i współczesne.

Wykres 1. Gry planszowe w MBP w Gliwicach – statystyka wypożyczeń i udostępnień w latach 2007–2018

Źródło: (Sprawozdanie, 2019).

Dzieci, często z rodzicami, chętnie spędzają czas w bibliotece na wspólnych rozgrywkach. Powstały kluby graczy, a kilka razy w roku odbywają się turnieje i nocne spotkania. Wraz z rosnącym zainteresowaniem ofertę poszerzono o wersje cyfrowe gier. W czterech filiach

czytelnicy mogą korzystać z dostępu do Play Station. Do dyspozycji jest 26 tytułów gier komputerowych, a największą popularnością cieszą się: „Minecraft”, „FIFA”, „Merida waleczna”, „Lego przygoda”, „Undertale”, „Lego Marvel Super Heroes”.

Zbiór różnorodnych gier można wykorzystywać w działalności kulturalnej. W 2015 r. MBP w Gliwicach jako pierwsza w Polsce dołączyła do grona 2000 bibliotek uczestniczących w International Games Day @ YourLibrary – wyjątkowym święcie, które jednoczy graczy poprzez biblioteki na całym świecie. Od 2012 r. impreza organizowana jest z inicjatywy American Library Association, Australian Library & Information Associations oraz Nordic Games Day (*International*, 2018). Posiada walor edukacyjny, rekreacyjny oraz stanowi okazję do wspólnego spędzania czasu z rodziną i znajomymi. Do wyboru są różnego typu gry – od zręcznościowych, planszowych, poprzez komputerowe, po *escaperoom* i LARP-y (*live action role-playing*), w których gracze odgrywają role, tworzą i przeżywają opowieści w formie niemal żywego teatru. Od 2017 r. wydarzenie to odbywa się jako International Games Week (*International*, 2018). Gliwicka księgarnia prowadzi oficjalny polski profil na Facebooku (adres: <https://www.facebook.com/IGWPL/>), a poprzez publikację aktualnych informacji zachęca inne placówki (m.in. z Katowic i Warszawy) do włączania się w tę akcję.

MBP opracowuje również własne gry. Jedną z nich jest gra „Wyspiański pod mikroskopem” (fot. 2), przygotowana w ramach międzynarodowego i interdyscyplinarnego projektu „Światu dajesz kształt – w 110. rocznicę śmierci Stanisława Wyspiańskiego”. Na jego realizację MBP uzyskała dofinansowanie Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z programu „Promocja kultury polskiej za granicą 2017”. W formie kart 10 x 10 cm powstał zestaw kilku wariantów gry, dostosowanych do różnych poziomów wiekowych. Ułatwieniem jest instrukcja w trzech językach: polskim, angielskim i ukraińskim. Materiały te zamieszczono na stronie internetowej projektu. Można je pobrać, wykonać we własnym zakresie i wykorzystać w pracy biblioteki (*Światu*).

Najnowszym osiągnięciem MBP jest aplikacja w wirtualnej rzeczywistości, opracowana w ramach realizacji projektu „Haczyk – gliwickie spotkania literackie”, sfinansowanego z dotacji Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Dzięki współpracy z autorką kryminałów Martą Matyszczyk oraz firmą Modii3D z Gliwic powstała gra komputerowa „Tajemnica zaginionej powieści”. Dzięki niej można przenieść się do wnętrza gliwickiej biblioteki, by rozwiązać zagadkę kryminalną, a także poznać zalety technologii rozszerzonej rzeczywistości. Grę po raz pierwszy udostępniono podczas festiwalu „Haczyk – gliwickie spot-

kania literackie” w październiku 2018 r. (fot. 3). MBP planuje dalsze takie inicjatywy oraz zakup wyposażenia do obsługi tego typu aplikacji.

Fot. 2. „Wypiański pod mikroskopem” – gra planszowa wydana w językach: polskim, angielskim i ukraińskim

Źródło: Archiwum MBP.

Fot. 3. Prezentacja aplikacji wirtualnej „Tajemnica zaginionej powieści” podczas festiwalu literatury „Haczyk – gliwickie spotkania literackie”

Źródło: Fot. I. Kochańczyk.

Gry stały się tematem przewodnim innych projektów edukacyjnych dofinansowanych ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego: „Rozgrywki z lekturą” (w 2017 r.), „Bibliogranie” oraz „Mapy literatury” (w 2018 r.).

„Rozgrywki z lekturą” był to cykl wydarzeń ukierunkowanych na promocję literatury. Różnorodne działania łączyły czytanie i granie

w gry planszowe jako atrakcyjny sposób poznawania tekstów literackich i spędzania wolnego czasu. Działania te obejmowały: dwa pikniki w plenerze, warsztaty językowe, konkurs na projekt gry planszowej, spotkania autorskie z pisarzami wytypowanymi przez młodych czytelników. Przy współpracy ze Stowarzyszeniem Gier Planszowych Gambit zredagowano listę 52 gier literackich, stanowiącą pomoc metodyczną i wskazówkę dla bibliotekarzy, którzy chcieliby udostępniać gry bądź planują wydarzenia literackie z ich użyciem. Uporządkowany alfabetycznie wykaz opublikowano na stronie internetowej, a rekomendowane tytuły są dostępne w zbiorach gliwickiej biblioteki (*Literackie gry planszowe*, 2019).

Projekt „Bibliogranie” służył zintegrowaniu dwóch światów – świata literatury oraz świata dzieci i młodzieży. Idealnym narzędziem do osiągnięcia tego celu stały się literackie gry planszowe, łączące ludzi przy stole i wspólnej zabawie. Rozegrane turnieje wyłoniły uczestników finału połączonego z International Games Week w listopadzie 2018 r. Był to zarazem punkt kulminacyjny projektu, obfitujący w liczne atrakcje, takie jak: spotkanie z autorem książek Marcinem Brykczyńskim oraz z projektantem gier Pawłem Milewskim, prezentacja gier w rozszerzonej rzeczywistości, stanowisko gamingowe, rozgrywki szachowe, warsztaty kreatywnej zamiany fabuły w grę przy użyciu piramidy skojarzeń itp. Podczas realizacji „Bibliogrania” opracowano trzy rodzaje literackich puzzli w formacie 100 x 140 cm (fot. 4). Wykorzystano w nich ilustracje z książek: *Binek i Pulpet w królestwie chińskiego smoka* Krzysztofa Łaniewskiego-Woźnika i Adama Wójcickiego (Warszawa, 2017), *Pszczółki* (Warszawa, 2015) i *Drzewa* (Warszawa, 2018) Piotra Sochy i Wojciecha Grajkowskiego. Licencje wykupiono z Wydawnictwa Dwie Siostry. Każdy zestaw, wydrukowany na piance pcv, zawiera 35 elementów. Jest to doskonałe narzędzie do wielokrotnego zastosowania podczas zajęć edukacyjnych, happeningów czy innych działań animacyjnych organizowanych w ramach plenerów i miejskich wydarzeń.

W wielu działaniach MBP w Gliwicach stosuje metodę gamifikacji, co czyni je atrakcyjnymi dla uczestników, niezależnie od ich wieku. Godnymi uwagi propozycjami są plenerowe gry miejskie nawiązujące do literatury. Jednym z przykładów może być gra „Sienkiewicz na okrągło”, przygotowana z okazji ogólnopolskiego Narodowego Czytania *Quo vadis* w 2016 r. Kilkanaście zagadek zlokalizowano w przestrzeni Gliwic. Gracze na swej drodze spotkali się z Heleną Modrzejewską, w innym miejscu pakowali pisarza w podróż do Afryki, a przy ulicy Henryka Sienkiewicza sam autor Trylogii pomagał w rozwiązaniu zadania. Dodatkowo przygotowano grę typu *memory*, poświęconą najważniejszym kobietom w życiu noblisty.

Fot. 4. Literackie puzzle – rozgrywki podczas International Games Week 2018
Źródło: Fot. I. Kochańczyk.

Warto tu wspomnieć o grze „Ojczysty – dodaj do ulubionych 2017”, zrealizowanej w ramach projektu „Znajdź wspólny język” dofinansowanego z programu Narodowego Centrum Kultury. Do współpracy zaproszono przedstawicieli Instytutu Języka Polskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, którzy zmierzali się z różnorodnymi językowymi zadaniami. Między innymi wykonywali korektę tekstu dla lokalnej gazety, rozwiązywali układanki, krzyżówki, zagadki dotyczące związków frazeologicznych, zapożyczeń, a nawet odwiedzili Jaskinię jerów.

Od 2018 r. MBP posiada dostęp do programu Action Track. Aplikacja ta ułatwia projektowanie gier plenerowych z wykorzystaniem nowych technologii i geolokalizacji. W tym celu zorganizowano cykl szkoleń dla pracowników bibliotek publicznych w ramach projektu „Mapy literatury”, sfinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Bibliotekarze uczyli się projektowania gier na podstawie fabuł książkowych, zdobywali wiedzę teoretyczną, a następnie przenieśli swe scenariusze do rzeczywistości wirtualnej. Oprogramowanie to ułatwi tworzenie atrakcyjnej oferty wydarzeń kulturalnych i edukacyjnych. Pierwszą grę miejską, „Piłsudski Go”, opracowaną przy użyciu nowego narzędzia, rozegrano z okazji setnej rocznicy odzyskania przez Polskę niepodległości.

MBP dysponuje ponadto tabletami firm Apple i Samsung. Służą one do organizacji szkoleń dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Chętni mogą przekonać się, jak łatwe jest posługiwanie się ekranem dotykowym, pobawić się aplikacjami (fot. 5). Największą popularnością cieszą się programy, w których zastosowano technologię rozszerzonej rzeczywi-

stości, np. Chromeville i Quiver (fot. 6) czy oprogramowanie iMovie do tworzenia filmów. Od kwietnia 2019 r. biblioteka wypożycza tablety graficzne WACOM. Z ich wykorzystaniem prowadzone są warsztaty *digital painting* dla młodzieży i dorosłych.

Fot. 5. Media Tent 2018 r. – zajęcia z programowania z wykorzystaniem tabletu i gry Scottie Go!

Źródło: Fot. I. Kochańczyk.

Fot. 6. Media Tent 2018 r. – zajęcia z wykorzystaniem aplikacji Quiver do tworzenia wizualizacji 3D

Źródło: Fot. I. Kochańczyk.

Kolejną atrakcją dla czytelników są kreatywne zabawki i roboty (fot. 7 i 8). W Filii nr 17 MBP w Gliwicach zainstalowano oprogramowanie do symulacji lotów Real Flight Experience. Placówka wyposażo-

na jest w zabawki interaktywne: Robopieska Teksta, Robota Tipstera, Robo Sapiensa, MiPosaura. Nowym urządzeniem w bibliotece jest robot Photon, wykorzystywany w edukacji w zakresie programowania przy użyciu tabletów.

Wszystkie te nowoczesne narzędzia mają zastosowanie w codziennej pracy oraz zajęciach edukacyjnych z zakresu ich obsługi, np. podczas cyklicznych popularnonaukowych spotkań pod nazwą RoboDay, prowadzonych we współpracy z Górnośląskim Centrum Edukacyjnym im. Marii Skłodowskiej-Curie w Gliwicach. Kreatywne zabawki gliwiczanie mogą poznawać podczas takich imprez, jak miejskie targi edukacyjne Media Tent, piknik naukowo-technologiczny Pik Tech czy Mikołajek z Robotami organizowany w Zespole Szkolno-Przedszkolnym nr 12 w Gliwicach.

Tablety i roboty to narzędzia do prowadzenia zajęć z kodowania i programowania, takich jak: „Walentynki z Photonem”, „Kodowanie z Photonem”, „Scottie Go!” (zajęcia z programowania za pomocą gry planszowej i aplikacji na tablecie); organizowania zabaw z robotami, warsztatów konstruowania i programowania robotów z klocków lego – prowadzonych przez Fabrykę Naukowców z Gliwic. Realizowane są także warsztaty z podstaw kodowania przy użyciu programu „Scratch Junior”. To specjalna oferta skierowana do dzieci w wieku 9–12 lat. Posługując się postaciami ze znanych gier komputerowych i filmów, uczestnicy zajęć zdobywają nową wiedzę i umiejętności.

Fot. 7. Zajęcia z programowania z wykorzystaniem robota Photona podczas pikniku naukowo-technologicznego Pik Tech 2018

Źródło: Archiwum MBP.

Fot. 8. Media Tent 2018 – zabawy z wykorzystaniem robotów

Źródło: Fot. I. Kochańczyk.

Wdrożenie nowych usług, mediów i technologii wiąże się z podejmowaniem przez bibliotekę działań edukacyjnych w tym zakresie. Mają one na celu wspieranie zdobywania umiejętności, sprawnego korzystania ze świata cyfrowego i internetu, przeciwdziałają wykluczeniu cyfrowemu, a ponadto służą promocji zasad bezpiecznego posługiwania się nowinkami technologicznymi. W tym celu MBP w Gliwicach aktywnie włącza się w ogólnopolskie akcje: Tydzień z Internetem czy Dzień Bezpiecznego Internetu, proponując różnego rodzaju spotkania z zakresu edukacji medialnej dla dzieci i młodzieży, np. „Sieciaki”, „Owce w sieci”.

Od dwóch lat gliwicka biblioteka wraz ze Śląską Siecią Metropolitalną sp. z o.o. współorganizują targi pod nazwą Media Tent – w 2017 r. pod hasłem „Nowe technologie od urodzenia”, a w 2018 r. pod hasłem „Technologie *smart life* pomagające nam w codziennym życiu”. Goście targów mogą zapoznać się z innowacyjnymi produktami, technologiami oraz usługami z branży nauki, rozrywki i edukacji. Media Tent to miejsce prezentacji różnorodnych interaktywnych zabawek, urządzeń mobilnych, aplikacji, dronów, wirtualnej rzeczywistości, robotów, stołów gamingowych i multimedialnych, mobilnych gier typu „Pokemon Go”, gamesroomów. Odbywają się wówczas konkursy, spotkania i warsztaty, np. programowania i kodowania, animacji i wizualizacji 3D.

Specjalna oferta kierowana jest dla osób dorosłych, np. „Technologie w bibliotece” – dla podopiecznych Miejskiego Ośrodka Pomocy Społecznej; „Pierwsza Pomoc Technologiczna” – dla chcących skorzystać z pomocy bibliotekarzy podczas obsługi komputerów i innych urządzeń.

Gliwiczcy seniorzy mogą uczestniczyć w różnych warsztatach, jak „Cyfrowa Akademia Seniora”, „Komputer bez barier”, „Senior w sieci”. Uczą się na nich podstaw obsługi komputerów, tabletów, aparatów fotograficznych, smartfonów itp.

Technologie wykorzystywane są również w komunikacji z czytelnikami. Podstawowym narzędziem jest strona internetowa z aktualnymi informacjami o działalności i ofercie MBP. Drugi ważny kanał stanowi profil na Facebooku. Publikowane są tu na bieżąco zaproszenia na imprezy, aktualności z życia literackiego, informacje o działalności Biblioteki i jej filii. Na bibliotecznym kanale Youtube zamieszczane są materiały filmowe, np. rekomendacje dziecięcych lektur z projektu „Skutki uboczne czytania”. Od niedawna biblioteka korzysta też z Twittera, publikując propozycje nowości ze zbiorów: książki, gry, filmy. W 2018 r. uruchomiono biblioteczne konto w serwisie Instagram, by jeszcze szerzej promować ofertę, usługi oraz zalety czytania. Do ponad 870 osób dociera elektroniczny newsletter z zaproszeniami na wydarzenia.

Posiadane zasoby multimedialne i nowe technologie, przedstawione w tym krótkim zarysie, są idealnym narzędziem do osiągnięcia celu, jaki wytyczyła sobie Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach. Cel ten można określić następująco: tworzenie możliwie jak najlepszej oferty, by spełniać oczekiwania mieszkańców. W rzeczywistości z oferty tej, obejmującej naukę, rozrywkę i zdobywanie umiejętności, korzystają tak naprawdę wszyscy – od dzieci po seniorów. Wdrażanie nowych zasobów, w połączeniu z często nieoczywistymi pomysłami na usługi czy formy działalności kulturalnej, czyni gliwicką placówkę ciekawym miejscem dla każdego czytelnika i atrakcyjnym partnerem do współpracy dla innych instytucji.

Literatura

- Geiger, A. (2017). *Millennials are the most likely generation of Americans to use public libraries*. Pobrane z: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2017/06/21/millennials-are-the-most-likely-generation-of-americans-to-use-public-libraries/> (12.05.2019).
- Geiger, A. (2017). *Most Americans – especially Millennials – say libraries can help them find reliable, trustworthy information*. Pobrane z: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2017/08/30/most-americans-especially-millennials-say-libraries-can-help-them-find-reliable-trustworthy-information/> (12.05.2019).

- International Games Day*. Pobrane z: <http://www.ilovelibraries.org/article/international-games-day> (30.12.2018).
- Leńczuk, J. *Litery dzielące generacje – o różnicach między pokoleniem X, Y i Z*. Pobrane z: <http://stapler.pl/hydepark/litery-dzielace-generacje-o-roznicach-miedzy-pokoleniem-x-y> (30.12.2018).
- Literackie gry planszowe*. Pobrane z: <https://biblioteka.gliwice.pl/projekty/zakonczone/rozgrywki-z-lektura/> (10.04.2019)
- McCrindle, M. *What comes after Generation Z? Introducing Generation Alpha*. Pobrane z: <https://mccrindle.com.au/insights/blogarchive/what-comes-after-generation-z-introducing-generation-alpha/> (12.05.2019).
- Misja i wizja*. Pobrane z: <https://biblioteka.gliwice.pl/o-bibliotece/misja-i-wizja/> (30.12.2018).
- Sprawozdanie z działalności Miejskiej Biblioteki Publicznej w Gliwicach w roku 2018* (2019). Gliwice.
- Stępniewska, K. *Dzieci Facebooka i smartfonów. Co z nich wyrośnie?* Pobrane z: http://www.edziecko.pl/rodzice/1,79361,11991895,Dzieci_Facebooka_i_smartfonow__co_z_nich_wyrosnie_.html (30.12.2018).
- Stowarzyszenie Pomocy Osobom Niepełnosprawnym „Larix” im. Henryka Ruszczyca*. Pobrane z: <http://www.stowarzyszenielarix.pl/> (30.12.2018).
- Światu dajesz kształt. Pobrane z: <https://sdk.biblioteka.gliwice.pl/> (30.12.2018).
- Walków, M. *Pokolenie na rynku pracy – kim są baby boomers, X, Y i C?* Pobrane z: <https://businessinsider.com.pl/rozwoj-osobisty/kariera/millennials-pokolenie-x-y-z-i-baby-boomers-kim-sa-na-ryнку-pracy/6e53lmr> (30.12.2018).

Tekst w wersji poprawionej wpłynął do redakcji 3 czerwca 2019 r.

Izabela Kochańczyk

City Public Library in Gliwice

e-mail: kochanczyk_i@biblioteka.gliwice.pl

<https://orcid.org/0000-0003-2178-816X>

Making use of multimedia, technologies, and board games: The case of the City Public Library in Gliwice

Abstract: The City Public Library in Gliwice over the recent years has been recording the following high indicators of its activity: more than 52,000 individuals lent items from the library's collections and a similar number of users took advantage of the library's cultural-educational offer. The article presents solutions introduced,

consisting of technology and new library resources, which both increased the quality of the Public Library's activity. This outline discusses the most significant projects from a viewpoint of utilizing technology in the creation of an attractive offer and, particularly, the Gliwice library's achievements within this scope of activity. The presented material may encourage and inspire those cultural institutions who are willing to implement similar solutions in their services and activity.

Keywords: The City Public Library in Gliwice. Game in library. Gliwice. Multimedia in library. New technologies. Public libraries' activity. Public library. Tablet in library