

Iz pedagoške teorije i prakse

Stručni rad

UDK: 027.625-053.2

Ivana Blažeković

Obrada igračaka i društvenih igara na Dječjem odjelu Narodne knjižnice „Petar Preradović“ u računalnom programu *Metelwin*

Sažetak

Dječji odjeli knjižnica imaju edukativno-pedagošku ulogu u razvoju djece te je stoga nužno da svaka narodna knjižnica osigura postojanje Dječjeg odjela unutar svojih prostora, bilo da se nalazi u istoj zgradi s ostalim odjelima ili u zasebnom, posebno prilagođenom prostoru. Za djecu i mlade Dječji odjeli predstavljaju mjesta druženja, učenja, stjecanja znanja, ali i igre. Suvremene knjižnice raspolazuju uvjetima za nabavu i posudbu igračaka, uz standardnu ponudu knjiga. Narodna knjižnica "Petar Preradović" ima dugu tradiciju provođenja programa Igraonica i Igrroteke. Cilj ovoga rada je prikazati računalnu obradu igračaka i društvenih igara u računalnom programu Metelwin u Narodnoj knjižnici „Petar Preradović“. Katalogizacija ove vrste građe u Hrvatskoj radi se prema propisima Međunarodnog standardnog bibliografskog opisa neknjižne građe ISBD(NBM) i pravilima Knjižnice Medveščak. Igračke i društvene igre smještene su na tri lokacije: na Dječjem odjelu knjižnice, Igraonici i Igrroteci. U radu će biti prikazan i primjer obrade iz prakse koji je dostupan putem mrežnog kataloga Knjižnice.

Ključne riječi: igraonica i igroteka, Metelwin, Narodna knjižnica „Petar Preradović“, obrada igračaka i društvenih igara

Igra je neizostavni oblik dječjeg izražavanja i znatno utječe na cjelokupan razvoj djeteta. Mijenjanjem i razvojem društva mijenjao se sadržaj i složenost igre. Poticajna okolina proizlazi iz djetetova okruženja što omogućuje njegovu interakciju u igri s predmetima s kojima postiže nova iskustva i doživljaje. Uvažavanjem igre kao djetetove najprirodnije aktivnosti, igračke su postale važni predmeti koje pomažu u razvoju djeteta. Igračke su prestale biti sredstava pomoću kojih se dijete samo zabavlja (Došen-Dobud, 1982).

Pedagogija je zaslužna za usvajanje igračaka kao nužnog oblika djetetova učenja. Igra je bitan čimbenik djetetova razvoja u odraslu osobu putem aspekata socijalnog, motoričkog, psihičkog i kognitivnog razvoja. Kao sredstvo samoizražavanja igračka je sastavnica koja pomaže djetetu razumjeti svijet oko sebe. Pomaže djetetu u komunikaciji s vršnjacima ali i odraslima. U velikoj mjeri pridonosi i psihičkom razvoju djeteta. Slikovnice i knjige za djecu odavno se smatraju odgojnim sredstvom dok je igračka nešto kasnije uvrštena kao pedagoška kategorija (Mikačić i Polanski, 2014).

Renić i Kreštan (2012) pišu o povijesti Igraonice u Narodnoj knjižnici „Petar Preradović“ te navode kako je program Igraonice započeo s radom 1979. godine. Nadalje, opisuju da je bila organizirana u pet gradskih mjesnih zajednica te u okolnim ruralnim mjestima. Iste godine s radom počinje i Igrотеka koja je imala cilj posudbu igračaka. Jedna od prvih u Hrvatskoj bjelovarska Knjižnica svoje je programe nastojala proširiti na što veći krug korisnika, točnije na djecu i mlade. Igraonica je bila organizirana prema uzoru rada na knjižnicu Medveščak, koja

je u to vrijeme bila ogledni primjer poslovanja knjižnica. Dolaskom 90-ih godina pokrenut je proces informatizacije i automatizacije u bjelovarskoj knjižnici. Značajniji pomaci vidljivi su tek krajem devedestih godina 20. stoljeća kada se počinje intenzivnije nabavljati računalna oprema i koristiti računalni program *Metelwin*. Obrada računalnog knjižničkog fonda na Dječjem odjelu Knjižnice počinje tek 2001. godine. Pomoću programa *Metelwin* u mrežnom katalogu dobiven je uvid u knjižnični fond, posudbu građe i pretraživanje drugih kataloga u sustavu (Renić i Kreštan, 2012). Računalna obrada nije obuhvatila fond igračaka i društvenih igara. To je učinjeno tek 2018. godine prema internim uputama Knjižnice kada je računalno obrađeno oko sedamsto igračaka i igara na tri knjižnične lokacije: Dječji odjel, Igraonica i Igrотеka. Ovim postupkom omogućen je bolji uvid u stvarno stanje posudbe cjelokupne građe na Dječjem odjelu.

Jedna od glavnih djelatnosti narodnih knjižnica su pružanje usluga i osiguravanje sveukupne građe kako bi zadovoljila potrebe za osobnim razvojem pojedinca.

Nabava igračaka

Autorice Mikačić i Polanski (2014) ističu kako je u radu s djecom svakako poželjno koristiti neoblikovane materijale jer oni prvenstveno potiču kreativnost i maštu. U kontekstu ovog rada naglasak je na igrački kao samostalnom gotovom proizvodu što ne umanjuje njezin utjecaj na djetetov razvoj.

Odabir igračaka izuzetno je važan jer utječe na cjelokupan djetetov razvoj, odgoj i obrazova-

nje. Kod nabave igračaka potrebno je zadovoljiti nekoliko kriterija. Bručić-Dvorščak (1983) navodi tri osnovna kriterija:

1. Pedagoško-psihološki kriterij - igračka se odabire prema dobi djeteta i stupnju razvoja s obzirom na njihovo djelovanje i psihofizički razvoj djeteta. Igračka svakako treba poticati dijete na aktivno sudjelovanje ovisno o njegovu stupnju razvoja. Važno je da dijete razumije i pozna je igračku kako bi se moglo njome igrati. Ako igračka nije primjerena djetetovu uzrastu, to može izazvati nezadovoljstvo kod djeteta osobito ako je igračka namijenjena starijoj dobnoj skupini. Igračka utječe na djetetove motoričke sposobnosti jer ga potiče na kretanje u prostoru. Također, služi kao poticaj za razvoj intelektualnih sposobnosti. Igračka treba poticati i kreativni razvoj djeteta.

2. Estetski kriterij - prvenstveno se odnosi na boje i materijale od kojih je igračka napravljena. Kvalitetno oblikovane estetske igračke mogu kod djeteta razvijati smisao za estetiku i likovno izražavanje. Poželjno je koristiti žive boje i prirodne boje.

3. Tehnološko-zdravstveno-higijenski kriterij - odnosi se na način izrade igračaka, mogućnost dezinfekcije i čišćenja igračaka, trajnost i postojanost te sigurnost igračaka za dijete. Igračka svakako treba na prvome mjestu biti sigurna, odnosno bezopasna za zdravlje djeteta. Iz tog razloga i postoje određeni uvjeti koji se trebaju zadovoljiti prilikom same izrade igračaka. Materijali trebaju biti čvrsti, nelomljivi, ne smiju puštati boju, ne smiju biti obojene zabranjenim kemikalijama. Iz svih navedenih razloga drvo se smatra jednim od najsigurnijih materijala za izradu igračaka. Kvalitetna igračka treba biti do-

bro konstruirana kako bi se mogla lako demonstrirati, a da se pri tome dijete ne ozlijedi i da je može ponovno sastaviti. Razne plastične mase najpogodnije su za izradu igračaka, ali treba imati na umu njihovu lomljivost i otpornost prema određenim opterećenjima. Izuzetno je važno odabrati dobru igračku koja će zadovoljiti sve navedene kriterije.

Posebnu pažnju treba posvetiti i nabavi igračaka za igraonice i Igrroteke. Igračke koje su namijenjene posudbi, odnosno one koje se nalaze u Igrroteci nikako ne smiju biti preteške i prevelike. Kod vraćanja igračke potrebno ju je dezinficirati i ustanoviti točan broj dijelova koji se nalazi u kataložnom zapisu. Iz toga razloga za Igrroteku nisu pogodne igračke s velikim brojem elemenata jer zahtijevaju dosta vremena oko provjere sadržaja. Također, nisu prikladne igračke koje su od tekstila ili platna. Igračke koje se sastoje od dijelova za izrezivanje, bojanki ili sličnih elemenata nisu pogodne za Igrroteku jer mogu imati samo jednog korisnika. Djeca se za igračku mogu emotivno vezati, a najbolji primjer toga su lutke, tako da ni one nisu dobrodošle za posudbu u fondu Igrroteke. Manje je vjerojatno da će se dijete vezati za lutku tijekom boravka u igraonici za kratko vrijeme boravka (Mikačić i Polanski, 2014).

Možda najveća važnost Igrroteke leži upravo u činjenici da dijete stvara naviku posuđivanja igračaka i igara isto kao i knjiga što rezultira razvojem osjećaja odgovornosti. Dijete također uči biti pažljivo sa stvarima koje nisu njegove i uči dijeliti s drugima. Igrroteke pomažu i roditeljima u procjeni kvalitete i prikladnosti igračaka.

Klasifikacija i katalogizacija igračaka i društvenih igara

Najveća posebnost kod klasifikacije igračaka očituje se u dvostrukom klasificiranju. Klasifikacija igračaka prema funkciji provodi se kombinacijom dvaju sustava klasifikacije: prema sistematizaciji koju je izradio Centar za dječje igračke i igre Saveza društva „Naša djeca“ iz 1954. godine i prema klasifikaciji grupe autora Gutes Spielzeug iz 70-ih godina prošlog stoljeća.

Ovakvu klasifikaciju s ponešto izmjena i dopuna koriste knjižnica Medveščak, Knjižnice grada Zagreba te Narodna knjižnica „Petar Preradović“ u Bjelovaru. Kriteriji za funkcionalnu podjelu igračaka su sljedeći:

1. motoričke igračke (refleksija i koordinacija pokreta)
2. konstrukcijske igračke (gradnja pomoću elemenata)
3. imitativne igračke (oponašanje životnih okolnosti)
4. senzorne igračke (razlikovanje osjetilnih situacija)
5. društvene igračke (potiče se socijalizacija)
6. obrazovne igračke (namijenjene učenju pojmova).

Klasifikacijskim oznakama dodaju se i oznake za dobnu skupinu kojoj je namijenjena igračka. Oznake se nalaze u signaturi, ali se posebno navode i kao napomene u kataložnom zapisu.

Prema dobnom kriteriju klasifikacija je sljedeća: od 0 do 3 godine, 3 godine, 4 godine, 5 godina, 6 godina i 7+ godina. Uz svaki dobni kriterij može se dodati znak + ako se igračkom mogu koristiti i djeca starije dobi. Tu oznaku najčešće

imaju društvene igre. Svakako treba istaknuti da obje klasifikacijske oznake, i funkcijska, i dobna, moraju biti napisane u istom redu.

Pravilna klasifikacijska oznaka:

IG
DRU6
MEMOR

Kada govorimo o katalogizaciji igračaka, svakako moramo spomenuti Međunarodni standardni bibliografski opis neknjižne građe ISBD(NBM)(1993). Novim objedinjenim izdanjem ISBD-a (2014) igračke se uvrstavaju kao viševrsna građa odnosno mješoviti sadržaj i medij na koje se može primijeniti tri ili više oblika i vrsta medija. Takav bibliografski opis nije namijenjen isključivo opisu igračaka i društvenih igara te stoga katalogizatori često nailaze na probleme kao što su nedostatak podataka o originalnom nazivu igračke, godini proizvodnje ili podatka o autorstvu. Autorica Srebačić (2014) naglašava da iako postoje problemi kod katalogizacije igračaka, no uz pomoć kataložnih pravila ova vrsta građe postaje dostupna korisnicima. Postoje igračke koje nemaju naslovnu stranu kao izvor podataka te se često pojavljuju samostalno bez originalnog omota ili bilo kakvog popratnog sadržaja. Autorice Mikačić i Polanski (2014) ističu kad je u pitanju redosljed po prednosti izvora, rijetko postoje izvori koji su trajno vezani s jedinicom. Prema pravilima izrade bibliografskog zapisa prednost imaju upravo podaci koji se nalaze na jedinici građe. Ti podaci nalaze se većinom na kutiji ili dodatnoj građi. U pravilu postoje igračke i igre čija je popratna građa zapravo njezin sastavni dio, ali moguće je da popratna građa ne čini dio igračke te su podaci na njoj nedovoljni za bibliografski opis. Upravo

iz toga razloga katalogizator je primoran uzimati podatke s opisnog umetka ako ga ima.

Mikačić i Polanski (2014) ističu kako prema pravilima Međunarodnog standardnog bibliografskog opisa neknjižne građe, podaci u skupinama 1, 2, 4 i 6, koji nisu preuzeti s jedinice ili dodatne građe koja se nalazi uz jedinicu, moraju biti stavljeni u ugate zgrade. Ova smjernica posebno je važna za katalogizatore igračaka jer često moraju sami imenovati bibliografske jedinice kada nemaju dostupne podatke. To se najčešće odnosi na lutke i druge imitativne igračke. U takvim slučajevima katalogizator mora samostalno nasloviti bibliografsku jedinicu pridržavajući se kataložnih pravila, te naslov staviti u ugate zgrade uz opću napomenu o naslovu (npr. Nasl. dao kat.).

Prema pravilima, elementi u skupinama 1 (stvarni naslov i podaci o odgovornosti), 2 (izdanje), 4 (izdavanje i raspacavanje) i 6 (nakladnička cjelina) bilježe se na originalnom jeziku, a ne na njihovim prijevodima. U slučajevima kada igračke imaju glavne stvarne naslove na više jezika, stvarni naslov odabire se na jeziku na kojem je napisan sadržaj jedinice, odnosno na jeziku izdavača. Međutim, ponekad nije moguće primijeniti ovaj model pa se naslov odabire prema redoslijedu ili grafičkoj istaknutosti (Srebačić, 2014).

Opća oznaka građe bilježi se iza glavnog stvarnog naslova u uglatoj zgradi. Potrebna je kako bi se označilo kojoj jedinici građe pripada, a kod igračaka se koristi izraz [Viševrsna građa]. Ovaj izraz prvenstveno je koristan za neknjižnu građu koja se uvrštava u bibliografije ili opće kataloge.

Podaci o odgovornosti prema pravilima ISBD-a za neknjižnu građu odnosi se na bilo

koju osobu ili korporativno tijelo koje je odgovorno je za nastanak intelektualnog ili nekog drugog sadržaja. Ako su navedeni autori, s njima se postupa prema kataložnim pravilima o odgovornosti (Blažević, 2011). U slučaju da nema podataka koji bi ukazivali na odgovornu osobu ili korporativno tijelo, kao odrednica se uzima stvarni naslov. Kada ne postoji podatak o mjestu izdavanja, upisuje se podatak [s. l.] sine loco. Ako ne postoji podatak o izdavaču, upisuje se izraz [s. n.] sine nome. Katalogizatori se često susreću s problemom kada ne postoji podatak o godini proizvodnje igračke. Tada se navodi godina u kojoj je igračka kupljena (u uglatoj zgradi s upitnikom).

Kod materijalnog opisa u prvom elementu skupine nalazi se oznaka vrste građe i opsega. Potrebno je naznačiti vrstu građe kojoj jedinica pripada te broj dijelova od kojih se sastoji. Prije posebne oznake građe arapskom se brojkom u okrugloj zgradi zapisuje broj komada jedinice građe, primjerice: 1 igračka (28 kom.). Sljedeći materijalni podaci uključuju informacije o boja, koje se u pravilu navode izrazom "u bojama". Također, uvijek je obavezno navesti dimenzije budući da je igračka trodimenzionalna jedinica građe (npr. ako se radi o igrački čija spremnica je kutija, navode se dimenzije 21 x 33 x 5 cm). Ako igračka nema spremnicu već je samostalna, navodi se njezina najdulja stranica.

Napomene su obvezne i navode se ovim redoslijedom:

1. opća napomena o naravi igračke (npr. društvena igračka)
2. napomena o naslovu (npr. nasl. dao katal.)
3. napomena o materijalnom opisu (npr. drvo, karton, plastika)

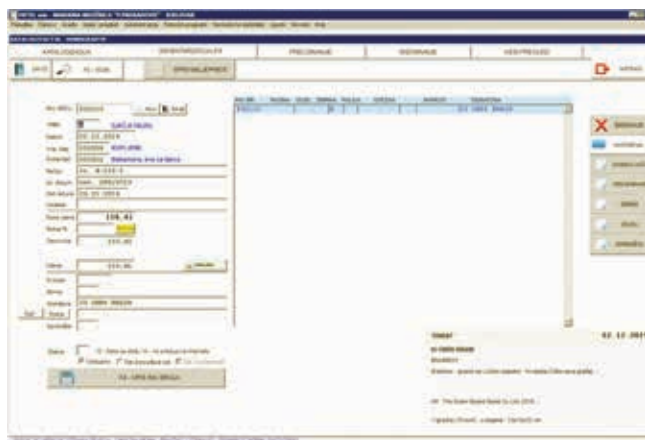
4. kratki sadržaj ili sinopsis
5. napomena o korisnicima.

Nakladnički broj također se unosi u zapis kao važan identifikacijski element. U računalnom programu *Metelwin* može se unijeti u polje ISBN/ISSN. Tek osamdesetih godina prošloga stoljeća postaje obavezna stavka za upis dok se ranije gotovo nigdje nije upisivao za neknjižnu

gradu (ISBD)(NBM). Kada knjiga dobije svoj inventarni broj upisuje se lokacija (Dječji odjel, Igraonica ili Igoteka) na kojemu je igračka smještena radi lakšega snalaženja. U programu *Metelwin* postoji mogućnost dodavanja fotografije igračke tako da ju korisnik prilikom pretrage u katalogu može vidjeti.



Primjer 1: kataložni zapis društvene igre u programu *Metelwin*



Primjer 2: dodjeljivanje inventarnog broja

Zaključak

Cilj ovog rada bio je prikazati računalnu obradu igračaka i društvenih igara na Dječjem odjelu Narodne knjižnice "Petar Preradović". Prije uvođenja računalne obrade igračke su bile katalogizirane a kataložni zapisi pohranjeni u matičnom katalogu igračaka. Tijekom 2018. godine provedena je računalna obrada u programu *Metelwin*. Istodobno je provedena i revizija navedene građe radi utvrđivanja stvarnog stanja jer je građa bila smještena na tri lokacije: na Dječjem odjelu knjižnice, u Igraonici i Igoteci.

Procesom računalne obrade olakšan je rad knjižničarima i omogućen bolji uvid u posudbu cjelokupnog knjižničnog fonda. Uz mogućnost korištenja i posuđivanja kvalitetnih igračaka djeca razvijaju naviku posuđivanja igračaka, a potom i knjiga, čime se potiče razvoj odgovornosti i poštovanja prema zajedničkim dobrima. Također, mogućnost posudbe igračaka pomaže roditeljima da nauče procijeniti kvalitetu igračaka na tržištu prepunom nekvalitetnih i neprilagođenih proizvoda.

Novim objedinjenim izdanjem ISBD-a igračke se uvrstavaju kao viševrсна građa, odnosno mješoviti sadržaj i medij. Kataložni zapis sastoji se od skupina propisanih objedinjenim ISBD-om, uključujući pravila za navođenje unutar skupina elemenata za opis, podatke o odgovornosti i izvore podataka.

Proces katalogizacije jedan je od osnovnih poslova u knjižnici jer se na taj način stvara katalog koji je poveznica između knjižnice i korisnika. Od katalogizatora se traže različiti kompromisi i prilagodbe pogotovo u periodu prelaska na digitalne oblike rada. Rad katalogizatora često je otežan kada ne postoji odgovara-

jući izvor podataka. Igračke su neknjižna građa s često nedovoljnih podataka za katalogizaciju jer nemaju naslovnu stranu ili odgovarajući izvor podataka. Iako katalogizacija igračaka još uvijek nije dovoljno razrađena, katalogizatori uspješno primjenjuju objedinjena kataložna pravila za opis viševrсне građe.

LITERATURA

Adamović, N. (2018). *Računalna obrada igračaka u programu Metelwin: kratke upute za klasifikaciju i katalogizaciju*. Bjelovar: Narodna knjižnica "Petar Preradović"

Blažević, D. (2011). *Katalogizacija: priručnik za stručni ispit*. Zagreb: Naklada Nediljko Dominić

Došen-Dobud, A. (1982). *Odgoj i slobodne aktivnosti predškolskog djeteta: od igre do humanih vrijednosti. Priručnik za prosvjetne radnike, odgajatelje i roditelje*. Zagreb: Radničko i narodno sveučilište „Moša Pijade“.

ISBD: međunarodni standardni bibliografski opis. (2014). Zagreb: Hrvatsko bibliografsko društvo.

ISBD(NBM): Međunarodni standardni bibliografski opis neknjižne građe. (1993). Zagreb: Hrvatsko bibliotekarsko društvo.

Mikačić, S., Polanski, D. (2014). *Obrada trodimenzionalne didaktičke građe u knjižnicama grada Zagreba. U Knjižnice u procjepu: stručna obrada neknjižne građe. Zbornik radova* (str. 85-98). Sisak: Knjižničarsko društvo Sisačko-moslavačke županije.

Narodna knjižnica: IFLA-ine smjernice za razvoj službi i usluga. (2003). Zagreb: Hrvatsko knjižničarsko društvo.

Povijest Knjižnice. Dostupno na <https://knjiznica-bjelovar.hr/upoznajte-nas/povijest/>

Renić, Z., & Kreštan, T. (2012). *Narodna knjižnica „Petar Preradović“ Bjelovar: od časničkog kasina do novog tisućljeća*. Zagreb: Hrvatsko knjižničarsko društvo.

Roller-Halačev, M. (1983). Igra i igračka u razvoju i odgoju predškolskog djeteta. U S.

Bručić-Dvorščak et al. (Ur.), *Igraonica i igroteka: priručnik za osnivanje i rad*. Zagreb: Savez društva Naša djeca SR Hrvatske.

Srebačić, T. (2014). *Katalogizacija igračaka u hrvatskim narodnim knjižnicama (Završni rad)*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, Odsjek za informacijske i komunikacijske znanosti.

Summary

Cataloguing toys and board games at Public Library "Petar Preradović" Bjelovar Children's Department in the Metelwin library software

Children's departments in public libraries play a crucial educational and pedagogical role in child development. Therefore, it is essential for every public library to have a dedicated children's department, either within the same building as other departments or in a separate, specifically adapted space. Children's departments provide safe areas for children and youth to socialise, learn, acquire knowledge and play. Modern libraries, in addition to standard book collections, offer the opportunity to lend toys. The Public Library "Petar Preradović" Bjelovar has a long tradition of implementing playroom and game library programs by providing toys and games to children. The aim of this paper is to present the computer processing of toys and board games in the Metelwin library software. In Croatia, cataloguing such materials is done according to the International Standard Bibliographic Description for Non-Book Materials (ISBD(NBM)) and the guidelines of the Medveščak Library. Toys and board games can be found in three locations: the Children's Library Department, the Playroom and the Game Library. The paper will also present a practical example of processing available through the library's online catalogue. To illustrate the cataloguing process, an example from the library's online catalogue is provided.

Keywords: *playroom, game library, Metelwin, Public Library "Petar Preradović" Bjelovar, game and board game coverage*