

## Naloga 6

Jaka Čop

10. april 2025

1. Navedite en primer dobre prakse uporabe igrifikacije v šolskih knjižnicah!
2. Pripravite seznam treh kvalitetnih novejših člankov, ki bi jih lahko uporabili pri seminarski nalogi o razvoju knjižnične katalogizacije v svetovnem merilu v zadnjem obdobju!

**Podrobno** opišite vaše informacijsko vedenje v obeh primerih: opišite posamezne korake ter ob vsakem koraku predstavite vaše razmišljanje ter morebitne dileme in utemeljite odločitve.

**Nasvet:** opise zapisujete ob vsakem koraku, ko je vaše razmišljanje še sveže.

### 1. Igrifikacija v šolskih knjižnicah

Naša informacijska potreba je jasno izražena. Za to specifično nalogo moramo poiskati primer dobre prakse igrifikacije v šolskih knjižnicah. Lahko bi odgovorili na pamet in rekli, da je to npr. ura pravljič ali pa ura družabnih iger. Toda je zgolj ugibanje glede na pomen besed, za katerega nismo prepričani, da je nujno pravilen. Zato poskusimo bomo poiskali še nekoliko bolj (znanstveno) podprt odgovor.

Najprej smo tako pomislili, da bi poiskali članek, ki govori točno o našem vprašanju. Domnevamo, da ga ne bo pretežko najti. Hkrati pa se bomo zadovoljili s prvim, ki ga bomo našli, saj je to vse kar od nas naloga tudi zahteva – en primer (to ni niti „satisficing“, saj bomo s tem naredili točno to kar od nas naloga tudi zahteva).

S prvim osnovnim iskanjem takoj najdemo članek, ki govori o spodbujanju domišljije preko igranja igre Dungeons & Dragons (Depangher, 2024). Ne ustreza pa našim zahtevam, saj se to ne organizira v šolski knjižnici, temveč v splošni.

Z nekaj izbirnega iskanja pa smo hitro našli tudi članek, ki zadovolji našo informacijsko potrebo. Švab K. in Jug T. (2025) nam kot dober primer igrifikacijske prakse (tudi v šolskih knjižnicah) namreč izpostavita sobe pobega.

### 2. Razvoj knjižnične katalogizacije v svetovnem merilu v zadnjem obdobju

Že z osnovnim iskanjem in omejitvijo na zadnjih pet let zelo hitro najdemo tri ustrezne članke na temo katalogizacije na mednarodni ravni. To so na primer članki:

- (Hmeljak Sangawa, K., Ryu, H. in Petrovčič, M., 2020),
- (Pauman Budanović, M. in Žumer, M., 2022a) in

- (Pauman Budanović, M. in Žumer, M., 2022b).

Vsi članki govorijo o načinih in spremembah v katalogizacijskih pravilih v svetovnem merilu, kot v navodilu oz. naši informacijski potrebi. Zagotovo sicer v teh člankih ni pokrita celotna svetovna katalogizacija, toda saj tega v celoti v treh člankih sploh ni možno predstaviti. Zato smo s temi članki „dovolj zadovoljni“ – oz. „satisficani“.

## Literatura

- Depangher, L. (2024). Organizacija dogodkov in aktivnosti v Osrednji knjižnici Srečka Vilharja Koper: spodbujanje domišljije in pustolovščin z namizno igro Dungeons and Dragons [Nasl. z nasl. zaslona]. *Knjižničarske novice*. <https://knjiznicarske-novice.si/organizacija-dogodkov-in-aktivnosti-v-osrednji-knjiznici-srecka-vilharja-koper-spodbujanje-domisljije-in-pustolovscin-z-namizno-igro-dungeons-and-dragons/>
- Hmeljak Sangawa, K., Ryu, H. in Petrovčič, M. (2020). Zakaj latinica ni dovolj: o izgubi informacij pri latinizaciji vzhodnoazijskih imen v knjižničnih katalogih = Why latin script is not enough [Besedilo v slov.]. *Knjižnica*, 64(1/2), 47–78. <http://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:doc-VZNXCI24>
- Pauman Budanović, M. in Žumer, M. (2022a). Implementacija modela LRM: konceptualna zasnova uporabniškega vmesnika za katalogizacijo = LRM implementation [Nasl. z nasl. zaslona]. *Organizacija znanja*, 27(1/2), 22. <https://doi.org/10.3359/oz2227001>
- Pauman Budanović, M. in Žumer, M. (2022b). Konceptualna zasnova sistema za katalogizacijo na osnovi IFLA Library Reference Model (LRM) = Conceptual design of a cataloguing system based on the IFLA library reference model (LRM) [Besedilo v slov.]. *Knjižnica*, 66(1/2), 15–42. <https://doi.org/10.55741/knj.66.1-2.2>
- Švab K. in Jug T. (2025). Sobe pobega – odklenjena priložnost za knjižnice [Nasl. z nasl. zaslona]. *Blog COBISS*. <https://blog.cobiss.si/2025/02/03/sobe-pobega-odklenjena-priloznost-za-knjiznice/>