



# NOCTUA

SIVE

NOVA EX BIBLIOTHECA VETERINARIA

20. évfolyam  
(2016)

3. szám

Kiadja az Állatorvostudományi Egyetem, Hutýra Ferenc Könyvtár, Levéltár és Múzeum

## Új tábla alatt

Az egyetem visszanyert önállósága okán új tábla kerül a könyvtár kapuja alá is: Hutýra Ferenc Könyvtár, Levéltár és Múzeum. Hutýra meghatározó személyisége volt nemcsak a magyar állatorvosképzésnek, amelynek 34 éven át volt a vezetője, hanem a hazai és nemzetközi állategészségügynek és állatorvosi közéletnek is. A mai napig megfordulnak könyvtárunkban, múzeumunkban olyan külföldi vendégek, akik Marek Józseffel együtt írt könyvből tanultak. Egyre-másra kerülnek kezünkbe az egykori lakása helyén lévő történeti könyvgyűjteményünkéből az ex librisével vagy neki szóló dedikációval jelzett könyvek. Hogy mennyire fontosnak találta a magyar és idegen nyelvű publikálást – a *Spezielle Pathologie und Therapie der Haustiere* mellett –, jól bizonyítja az *Állategészségügyi évkönyv*, amelyet német nyelven is megjelentetett *Jahresbericht über das Veterinärwesen in Ungarn* címmel; a párizsi világkiállításra (1900) készült magyar és francia leírás főiskolánkról és a magyar állategészségügyi rendszerről; vagy a budapesti állatorvosi világkongresszus (1905) négy nyelven közreadott kötetei. A könyvtár a maga eszközeivel hozzájárulhat, hogy olyan színvonalon biztosítsa a szükséges szakirodalmat és információkat az oktatók és kutatók számára, amilyent Hutýra is elvárt.

A világszínvonalú szolgáltatás feltétele – akár csak Hutýra idejében – a nemzetközi tájékozódás. Ennek jegyében járják a konferenciákat és a szakmai szempontból kiemelkedő könyvtárakat kollégáink. Ezekről az utakról nyújtunk rövid összefoglalókat ebben a világtérítő számban. (O. É.)



## Felhívás elégedettségi kérdőív kitöltésére

A könyvtár minden évben felméri használatának elégedettségét és egyben lehetőséget kínál a szolgáltatások súlyozására, az igények kifejezésére. Kérjük, támogassa munkánkat a kérdőív kitöltésével, akár használója a könyvtárnak, akár nem. A válaszadás kb. 10 percet vesz igénybe az interneten. A kérdőívhez a könyvtár honlapján (<http://konyvtar.univet.hu>) vagy Facebook oldalán keresztül juthat el 2016 októberében.

## EAHIL

Sevilla, 2016. június 6-11.

Az idei EAHIL (European Association for Health Information and Libraries) konferencián Egri Krisztina és Winkler Bea vettek részt egy rendező, stílusosan puzzle-darabokból összerakott poszterrel, amelynek témája a játékosítás (gamification) oktatási módszer alkalmazása volt a könyvtári informatikai képzésben.

A mai fiatal generáció már mindennapos használati eszközként tekint a számítógépekre, otthon érzi magát a különböző technikai eszközök kezelésében és az internet használatában. Számukra az az információ, amelyet nem találnak meg az interneten, nem is létezik. A gyakorlati tapasztalatok mégis azt mu-

tatják, hogy információkeresési szokásaik szegényesek, egysíkúak.

A könyvtár mind az állatorvostan, mind a biológus hallgatók számára szervez kurzusokat, melyek célja, hogy a hallgató képes legyen információs igényeit pontosan megfogalmazni és információkeresési stratégiát felállítani; ismerje a különböző információforrásokat; tanulás-módszertani és publikálási, hivatkozási ismeretekkel és készségekkel rendelkezzen. A cél a *Könyvtári informatika* kurzus anyagának átalakítása, a gyakorlati feladatok bővítése és az oktatás módszerének új megközelítése volt.

Az elmúlt évben a tanítás módszertanában a „Gamification” (játékosítás) szemléletű megközelítést próbáltuk érvényesíteni. A kurzus folyamán két esetben használtuk ezt: az internetes információforrások megismerésében, illetve a kurzust záró vizsga során, amely egy interaktív információkereső játék keretében zajlott. A hallgatói vélemények megismerését szolgáló kérdőíves felmérések egyértelműen pozitív eredményt mutattak: több interaktív, játékos feldolgozást igénylő feladatot szeretnének a hallgatók a kurzus folyamán. A csoportos feladatmegoldás csökkenti a feszültséget, és tanultak egymástól.

Összefoglalva: nem szabad félni az új módszerek bevezetésétől. A pozitív eredmények arra ösztönöznek bennünket, hogy a „játékosítás” megközelítést a kurzus egészére terjesszük ki. (E. K. és W. B.)

## Mire jó a könyvtáros?

### Egy konferencia margójára

Ha ez egy klasszikus beszámoló lenne, akkor most az állna itt, hogy 2016 júniusában az EAHIL konferenciát tartott Sevillában, amelyen én is részt vettem kollégáimmal... majd ezt követné néhány szó az előadásokról, poszterekről. A következőkben viszont inkább azt szeretnénk megmutatni a konferencia és tapasztalataink alapján, milyen trendek figyelhetőek meg az információs szolgáltatás területén.

### „Beépített” könyvtáros

Napjainkban a tudományos információszerezés során két meghatározó tendenciával találkozhatunk a kutatók, a felhasználók: az egyik az évről évre továbbra is növekvő számú publikáció megjelenése és az ehhez



## Gamification - games in user education, learning, exams

**Authors:** Bea Winkler, Krisztina Egri  
Veterinary Science Library, Archives and Museum, Szent István University  
Budapest, Hungary  
**Presenting author:** Bea Winkler (winkler.bea@univet.hu)

**What is Gamification?**  
"Gamification is the use of game design elements and game mechanics in non-game contexts. This idea has been used successfully in many web based businesses to increase user engagement. Some researchers suggest that it could also be used in web based education as a tool to increase student motivation and engagement."  
Dominguez, Adrian; Sanchez-Navarrete, Joseba; de-Marcos, Luis; et al. :  
Computers & Education 2013, Vol. 63, 390-392.

**Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes.**

**Introduction**  
Digital natives feel at home in the virtual world, however, their information searching strategies are often much poorer than their capacity for handling the technology. Providing user training for them is a great challenge, especially when the know-how of information searching/sharing and publishing is the topic. Facing these difficulties, our library has decided to introduce gamification to user education. The essence of gamification is to apply game elements in different activities, in our case in education.

**Objectives**  
In the autumn semester of the 2015/2016 academic year, a group of students took their exam in library informatics by means of an information seeking game to be "played" in teams, and next year the curriculum will be supplemented by a gamified training module.

**Methods**  
2015/2016 - Examination by a game? The "Crazy scholar" exam game  
In the last semester there were 21 participants at the course consisting fully of classroom practices (formerly it was a blended course with 6 hours' classroom practices and 7 hours' e-learning.) At the exam students formed teams of 3-5 members which had to go through the steps of an imaginary story where they could only go on if they managed to solve problems. These problems require skills in information searching and handling and involve both printed and electronic resources. The story is simple: a crazy scholar believes that students are not ready for entering the international scholarly world and students have to prove he is mistaken. The key ideas behind the project are: challenge, adventure, cooperation and revelation of hidden contents.

**2016/2017 - Gamification supplementing the curriculum**  
The aim of introducing a gamified module is to supplement classroom teaching and e-learning with a complex game (also applicable in Moodle) by means of which students may gather points by solving practical tasks; they may share what has already been found; they may also select which tasks they want to do for extra benefits, etc. The key ideas behind this part of the project are: practicing acquired skills and knowledge, motivation, and presentation of practical applicability.

**Results**  
After the exam students could evaluate the course and the new type of examination. Their feedback was positive thus we intend to include more interactive, gamified tasks in the curriculum of the course similar to the exam. Teamwork at the exam reduced the stress of students, thus it was not hindering their achievements. The information gained during the team's cooperation was reinforced and supplemented by the others; thus even the exam was part of the learning.

**Conclusions**  
Not only new needs, requirements and technical challenges must be taken into consideration when planning the teaching-learning process, but also the new methods and trends are to be incorporated. We must not be afraid of experimenting with methods emerging in other fields in the development of library and information skills. Student feedback convinced us that we are on the right track in changing the Library informatics course. Positive results gave us an impetus to broaden the application of gamification throughout the course.

**The "Crazy scholar" online exam game**

It is a game which may be played from any browser. The story was created with Twine. Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories.

**Figure I. Teamwork**  
It is a game which may be played from any browser. The story was created with Twine. Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories.

**Figure II. Picture from the "Crazy scholar" exam game**

**Figure III. The Twine editor**

**Figure IV. Certificate**

**Figure V. Teamwork**

**Figure VI. Picture from the "Crazy scholar" exam game**

**Figure VII. Picture from the "Crazy scholar" exam game**

**Figure VIII. Exam**

**Figure IX. Certificate**

**Parts:**

- First steps – or notions required for solutions (2 questions)
- Heading for the library – the library catalogue, and Matarika (Hungarian periodicals table of contents database) (5 questions)
- Signs in databases – PubMed, WoS, ScienceDirect, Ebsco/Medline (4 questions)
- Internet resources – e.g. GoogleScholar (3 questions)

**3. Having acquired all four medals there come congratulations and a Youtube video: Everything is Awesome Lego Movie song**

**4. Distribution of certificates**

**5. Discussion – sharing opinions, ideas**

**References**  
Kim, B. (2015) Chapter 4. Gamification in Education and Libraries. Library Technology Reports Vol 53 (2), 20-28.  
Dichew, D., Dichew, C., Agre, G., Angolova, G. (2015) Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology & Society, 18 (1), 70-86.  
Kapp, K. M. (2012) The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.

keresőkbe való bekerüléssel bemutatja, népszerűsíti a magyar állatorvos-tudomány eredményeit.

### Publikálás és a tudományos munka értékelése

Az elmúlt években átrendeződött a tudományosság mérése. A megszokott és sok helyen ma is használt IF (impakt faktor) mellett megjelentek a különböző, akár a virtuális világban létrejövő hatást mérő számítások, amelyeket egyre kevésbé lehet figyelmen kívül hagyni. Ezek megismertetésében is jelentős szerepet vállalnak a könyvtárosok.

Sokan kérdezhetik, hogy egy, a praxisában sokat dolgozó állatorvos, aki nem vagy csak ritkán publikál, miért érdeklődne egy ilyen, a kutatók számára fontos téma iránt? Sok esetben azonban a praxisban felmerülő érdekesebb esetenél utána szeretnének nézni, hogyan és mi módon kezelték, oldották meg mások a hasonló problémát. Itt léphet be a könyvtáros, aki segít megtalálni a cikkek alapján azokat a kulcsfontosságú szerzőket, akiknek a munkássága kiemelkedő a témában, illetve akit sokan olvastak, idéztek, említettek akár az interneten.

### Befejezés

A cikkben szereplő három terület nem fedi le azt a szakmai portfóliót, melyet egy 21. századi könyvtárnak nyújtania kell, s amelyet önmagukat folyamatosan képző információs specialistáink biztosítanak. Keressenek miniket! Használják ki a lehetőségeket! Kérjenek, javasoljanak, és tudassák velünk, mit szeretnének még! (W. B. és E. K.)

## International Staff Exchange Week – Könyvtáros tagozat

### Helsinki Egyetemi Könyvtár, 2016. május 30. – június 3.

Az Erasmus program keretében többek között könyvtárosok is részt vehetnek hosszabb-rövidebb tanulmányutakon, melyek során megismerhetik a fogadó intézmény szakmai tevékenységeit és az ország könyvtárügyének sajátosságait. A Helsinki Egyetem Könyvtára már 2012 óta szervez egyhetes szakmai műhelyt szigorú elvek szerint kiválogatott 12–15 fős nemzetközi csapatok részére. A jellemzően Nyugat-Európából érkező résztvevők minden évben a megadott témákban hallgatnak és tartanak előadásokat. Ezek közül a változó könyvtári terek kérdéséről és a könyvtárhasználóvá nevelés egyik lehetséges új stratégiáját emelném ki.

A szervezők – a könyvtár dolgozói – által összeállított roppant tartalmas és feszes program a hét minden napján az egyetem más-más részlegében zajlott. Az első napon megismerkedtünk a Kasia House-szal, amely a Központi Könyvtár épülete az egyetem belvárosi tömbjében. A visszavétel és a helyrajzi szortírozás itt teljesen gépesített, rádiófrekvenciás azonosítás (RFID) segítségével történt.

kapcsolódó pozitív és negatív jelenségek (szabad hozzáférés, megbízhatatlan honlapok, predátor kiadók, plagizálás, csaláson alapuló közlemények stb.); a másik pedig a mindenki számára elérhető internetes keresők, amelyek egyetlen perc alatt találatok ezreit nyújtják az érdeklődőnek. Ezek egymást erősítve nehezítik meg sokak számára a szakmailag elfogadhatónak tartott irodalom megtalálását, mert sokezeres találati listákat kénytelenek átnézni néhány jobb cikkért. Ez olyan terület, amelyen a könyvtárosok – vagyis mi – kiemelkedő szakértelemmel tudunk segítséget nyújtani.

Nyugat-Európában, az USA-ban a szakintézményekben egyre több esetben alkalmaznak a kutatócsoportok tagjaként komoly szakirodalom-keresési tapasztalattal rendelkező („beépített”) könyvtárost, és egyre több intézményben működik ún. „systematic review” könyvtáros. Profi kereséssel ugyanis biztosítható a teljesség, ugyanakkor rövidebb, de sokkal relevánsabb találati listát kell átnézni, ami jelentős idő- és pénzmegtakarítás.

Könyvtárosaink a magyar állatorvos-társadalom rendelkezésére állnak a szakanyagok

keresése esetén is, ha munkájukhoz vagy a szakmai kíváncsiságuk kielégítéséhez, önképzésük vagy képzésük során friss, releváns és jól használható szakirodalomra van szükségük.

### Nyomatott vagy e-dokumentum? Tudástár?

A nyomtatott információforrások mellett egyre elterjedtebbek az elektronikus elérhető dokumentumok. Ezt a trendet kiegészíti, hogy az egyetemen keletkező szak-, illetve PhD dolgozatok elektronikus verziói évek óta megtalálhatók a HuVetA intézményi adatkádban (<http://www.huVetA.hu>), amelynek fő feladata, hogy megőrizze és a szerzői jogok figyelembevételével bárki számára elérhetővé tegye az oda leadott anyagokat.

Az immár újra önálló Állatorvostudományi Egyetem keretében működő HuVetA célja, hogy az egyetem hallgatóinak és dolgozóinak művei mellett a magyar állatorvos-társadalom bármely tagjának szakmai munkásságát elérhetővé tegye egyetlen, közös felületen. Így egy közös szakmai tudástárat hozhatunk létre, amely egyaránt alkalmas a megőrzésre és a szolgáltatásra, és az internetes



nik, kizárólag a kihelyezés igényel emberi beavatkozást. Az épület világos, nyitott, szelős: a belsőépítész láthatóan a Finnországban nagy értéknek számító természetes fény minél intenzívebb kihasználására törekedett, miközben olyan tág tereket hozott létre, ahol az olvasók szabadon mozoghatnak. E mellett a bútorok (székek és fotelek) is szabadon variálhatóak, hagyományos íróasztalok nemigen találhatóak itt. A hallgatók jellemzően nem használnak ilyen felületeket. Az egyetlen „asztal” az emeletet összekötő, a földszint-ről a tetőablakig futó hatalmas, ovális nyílás peremén van. A közös tereken túl minden emeleten kialakítottak számos tanulószobát (különböző, igény szerint választható technikai felszereltséggel), és ezeket három hang-erő-besorolásba osztották: csöndes, billentyűzet-hangos (itt csak gépelni, jegyzetelni lehet) vagy teljesen néma szobák. Így minden olvasó az igényeihez leginkább illeszkedő könyvtári térben dolgozhat. Hasonló megoldásokkal az egyetem többi campusán található könyvtárépületekben is találkozunk.

Másnap a Helsinki Egyetemi Könyvtár egy másik sajtós intézményébe látogattunk el, a Minerva Learning Centre-be. Ez egy (részben anyagi okokból, részben kihasználatlansága miatt) „kiürített” könyvtárépület, konferencia-, előadó- és tanulóterré alakítva. Az épület a nap 24 órájában nyitva áll, könyvtárosi felügyelet nélkül működik, de hasonlóan a könyvtári épületekhez az előfizetett teljes elektronikus állomány (közte 700.000 e-könyv) szabadon elérhető az egyetemi wifi-hálózaton keresztül.

A szerdai program fókuszában a digitális tartalmak beszerzése és az information literacy (digitális írástudás) állt. Itt kapott helyet a hazai EISZ program bemutatása, és egy előadás egy svájci statisztikáról, melyben a beszerzett e-tartalmak hasznosulásáról és árérték arányáról készítették tanulságos felmérést. Az information literacy blokkban a német és brit kollégák azokat az ötleteket mutatták be, melyekkel a könyvtárosok segíthetik az olvasók eligazodását a digitális tartalmak között, erre láthattunk példákat a közösségi média sikeres alkalmazásával. A könyvtár egy Facebook és egy Twitter fiókot is létrehozott, melyeken időszakosan rövid

tájékoztató/figyelemfelkeltő anyagokat osztott meg a feliratkozókkal. Ezekre lehetett és kellett is reagálniuk az olvasóknak. Kiderült, hogy a tömör és lényegre törő információkra – hasonlóan a szórakozásból írt bejegyzésekhez – nyitottak az olvasók, és szívesen válaszolnak a könyvtárosoknak ezeken a csatornákon feltett kérdéseire is. A programot többször kellett ismételni, tartalmában bővíteni a félév során, és később az újabb tanévben is el kellett indítani, akkora volt az érdeklődés iránta. (G. A. B.)

### Az egyetem tanulószobája...

A koppenhágai állatorvosi és állattudományi fakultás könyvtára – akárcsak a többi modern egyetemi könyvtár – átalakult: az olvasói terekben egyre kevesebb a könyv, egyre több a számítógép, az egyéni és csoportos tanulásra alkalmas hely és a „kényelmi” szolgáltatások (üzenőfal, mikrohullámú sütővel felszerelt étkezősarok, kávéautomata stb.). Az állomány nagyobb részben a föld alatt, tömörraktárakban található, ahová bejárása van az olvasóknak. A „hagyományos” szolgáltatásoknak is egyre nagyobb része intézhető az interneten keresztül. A könyvtárosok-információs specialisták online vagy telefonon érhetőek el, és kutatócsoportok tagjaiként, oktatóként a valóban magas szintű információs feladatokat látják el, míg a könyvtári teret a biztonsági rendszer és diákmunkában alkalmazott hallgatók felügyelik. (O. É.)

### 120 éves a Magyar Mezőgazdasági Múzeum és Könyvtár

2016. június 20-án tudományos konferenciával ünnepelte a Magyar Mezőgazdasági Múzeum és Könyvtár 120. születésnapját, vagyis azon esemény évfordulóját, amikor Darányi Ignác földművelésügyi miniszter 1896-ban aláírta az intézmény alapító okiratát. A vendégek között felsőoktatási intézmények vezetői és múzeumok igazgatói is megjelentek.

A tizenegy felszólaló többségében a történettudományt képviselte, s szinte valamennyien egy-egy agrártörténeti témát dolgoztak fel, az alkalomhoz illően. Fehér György, a

múzeum volt főigazgatója magának Darányi Ignácnak a pályafutását ismertette. Hangsúlyozta: a politikus egész tevékenységét a társadalmi béke megteremtésének szándéka töltötte be, így a mezőgazdaságban dolgozók életkörülményeinek javítására törekedett. Jórészt Darányi miniszter érdeme volt, hogy az 1890-es évek veszélyes társadalmi problémája, a mezőgazdasági napszámosok és bérmunkások elégedetlensége nem harapózott el.

Varga Zsuzsanna, az Eötvös Loránd Tudományegyetem docense az agrártörténet megújulásáról osztotta meg gondolatait. Az újabbban rural historyként emlegetett diszciplína már nem kizárólag a historikusok terepe, velük együttműködve a szociológusok, közgazdászok és más szakemberek is művelik. Közös vizsgálódásuk tárgya a 21. századi vidéki társadalom és annak nehézségei szerinte az Európai Unióban. Hogy valójában mennyire is közös gondja ez kontinensünk minden országának, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a nemzetközi kutatásokat összehangoló European Rural History Organisation Nagy-Britanniában jött létre 2010-ben. A szervezet abban állapodott meg, hogy két évente konferenciákat rendez a tagintézmények országaiban. Varga Zsuzsanna befejezésül megemlítette: a tavaly felvett Mezőgazdasági Múzeum lehetne a 2021-es rendezvény házigazdája.

Lázár László, az Erdélyi Múzeum-Egyesület Agrártudományi Szakosztályának titkára először az 1859-ben megalakult egyesület küzdelmes történetét ismertette, majd rátért az erdélyi agrártörténet kutatásának bemutatására. Az agrárszakosztály létesítésében tevékeny részt vállalt a Romániai Magyar Gazdaegyesület, amely az erdélyi agrárértelmiséget foglalja egybe. A szakosztály szövetkezetek alakítását, az agrárszakoktatás segítését, egy szakkönyvtár létrehozását, és nem utolsósorban az erdélyi tudományos értékek ápolását célozta meg. Korunk kihívásaira, így a klímaváltozásra, a veszélyeztetett állatok és növények védelmére, valamint a bionemesítésre is választ keres.

A tudományos összefogással fogadással és kötetlen beszélgetéssel zárult. (B. B. P)