



Gödöllői
VÁROSI
KÖNYVTÁR ÉS
INFORMÁCIÓS
KÖZPONT

2100 Gödöllő,
Dózsa Gy. út 8.
Tel: 28-515-280
www.gvki.hu
konyvtar@gvki.hu

GÖDÖLLŐI VÁROSI KÖNYVTÁR ÉS INFORMÁCIÓS KÖZPONT

SAKMAI BESZÁMOLÓ – KÖNYVTÁRI KIHÍVÁS KIVÁLÓSÁGI KÜLÖNKATEGÓRIA

LEJBB DIGITÁLISZOLGÁLTATÁS-NÉPSZERŰSÍTÉS

OLVASÓK EVOLÚCIÓJA – INTERAKTÍV TANÖSVÉNY

Előzmények

A Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központban évek óta szisztematikus munkát végzünk az olvasás- és könyvtárhasználat népszerűsítése terén. A városi könyvtárak közül elsőként nyertük el a



Minősített Könyvtári Címet 2014-ben, a Könyvtári Minőségi Díjat 2018-ban. Azóta is folyamatos minőségmenedzsmenttel biztosítjuk a szakmai munka sikerességét. Számos innovációnk bejárta nem csak az országot, de [külföldön](#) is sikerrel mutattuk meg magunkat, így 2024-ben nem volt számunkra kérdés, hogy indulunk a Könyvtári Kihívás pályázaton a Legjobb digitálisszolgáltatás-népszerűsítés kategóriában.

Az állandó megújulás, innovatív jó gyakorlatok kitalálása, fejlesztése közben számunkra az is nagyon fontos, hogy a könyvtár alapszolgáltatásait is a lehető leghatékonyabban működtesse. Éppen ezért választottuk a 2025-ös év mottójának A Te könyvtárad szlogent, együtt egy Simone Weil idézettel: "Meg kell tanulunk vágyakozni az után, ami a miénk." A tematikus évünk üzenete 2025-ben, hogy a már meglévő szolgáltatásainkat minél jobban megismertessük a látogatóinkkal. A kiválósági kategóriában benyújtott innovatív ötletünk is erről szól, hogyan tudnánk használóink számára láthatóvá tenni a kevésbé ismert szolgáltatásainkat.

Mint a legtöbb hazai közkönyvtár, a gödöllői városi könyvtárban mi is azzal az általános problémával küzdünk, hogy használóink igen kevésbé ismerik szolgáltatási palettánkat. Évek óta szorgalmasan



szondázzuk őket, mely könyvtári szolgáltatást ismerik és használják, és a helyzet több, mint elkeserítő. Egy 2022-es felmérés szerint az informatikai és távszolgáltatásokat például a kitöltők fele-kétharmada nem használja, nem könyv jellegű dokumentumokat 40%-uk kölcsönöz csak. Számos szolgáltatásunk rejtve marad az olvasóink előtt, hiába követünk el erőnkön felül mindent, hogy népszerűsítsük ezeket.

Régóta megfogalmazódott már bennünk az ötlet, hogy a gödöllői könyvtártól megszokott, kreatív módon kitaláljunk valamilyen unortodox reklámot ezen szolgáltatások megismertetésére. Háromféle ötlet merült fel, mindhárom könyvtáron kívüli terület gyakorlatából származott. Az egyik a természetjárásban, turizmusban alkalmazott módszer az adott desztináció játékos megismertetésére,

ez volt a tanösvény. A másik módszer a múzeumok világából érkezett, konkrétan a szelfi múzeumok látványvilágát szerettük volna felhasználni a szolgáltatások népszerűsítésére. A harmadik ötletet pedig a Kolodko szobrok adták, melyek szintén turisztikai látványosságok. Végül a hármat összekombinálva született meg a könyvtári épületen végig kigyózó interaktív tanösvényünk: az Olvasók evolúciója – interaktív tanösvény.



Játszva tanulás – a tanösvény állomásai



A tanösvény célja, hogy játékosan, szórakoztatva mutassa be a könyvtár kevésbé ismert szolgáltatásait, végigkanyarog az egész épületen, minden részlegen. Egyes helyeken a tájékoztató jelleg mellett edukációs tevékenységet is ellát, pl. fejleszti a digitális, anyanyelvi és matematikai kompetenciát. A tanösvény állomásait apró olvasó szobrocskák jelzik, összesen 8 állomást alakítottunk ki, közöttük három szelfiző ponttal. A játékosoknak elsőként a szobrokat kell megkeresniük egy térkép

segítségével, melyek közelében megtalálják a tanösvény állomását, ahol valamilyen fizikai, vagy digitális játék várja őket. A játékok egy része a Genially program ingyenes változatában készült el, található itt online szabadulószooba, gyermekjátékok, webshop, stb. Mind a gödöllői könyvtár munkatársainak szellemi terméke. A tetszőleges sorrendben felfedezhető tanösvény játékait úgy állítottuk össze, hogy benne legyenek a könyvtár kevésbé ismert helyszínei, szolgáltatásai is. A tanösvényhez tartozik néhány szelfipont is, a három kilátóponton készített fotókat a látogatók megoszthatják közösségi oldalukon, ezzel is népszerűsítve könyvtárunkat. Az induló ponton szelfibotot is kölcsönözhetnek, hogy minél jobb fotókat tudjanak magukról készíteni. Alapvető célunk volt, hogy

modern, digitális eszközöket használjunk a tanösvényen, éljünk a játékosítás elemeivel, fejlesszük a látogatók digitális kompetenciáit.

A tanösvény grafikájának alapját az olvasó szobrok adták, színvilágában a könyvtár honlapjának arculati színeit vettük át, az egyes állomások pedig színkóddal ellátottak az adott részlegnek megfelelően.



OLVASÓK EVOLÚCIÓJA KÖNYVTÁRI ÓRA

JÁRJÁTOK VÉGIG AZ OLVASÓK EVOLÚCIÓJA INTERAKTÍV TANÖSVÉNYT!

Megmutatjuk, hogyan válhatunk olvasó emberré a könyvtár segítségével.

Könyvtári foglalkozás középiskolások és felsős osztályok részére.

Érintőképernyős monitorok
Fizikai játékok
Online szabadulósobák
Szelő pontok

Várnak a tanösvény 8 állomásán

Időtartam: 2x45 perc
Ajánlott korosztály: felső tagozat, középiskola
Kompetenciák: anyanyelvi, digitális kompetencia, a tanulás tanulása, kreativitás

Kapcsolat: Istók Anna
e-mail: istoka@gvik.hu
06-28-515-531

Mert könyvtárba járni: élmény minden korban!

Gödöllő Városi Könyvtár és Információs Központ

A tanösvény állomásai és a népszerűsítésre kerülő könyvtári szolgáltatások

1. Regisztráció – induló pont: a játékosok itt kapják meg a térképet és a szelfibotot
2. Infotér – Laptop állomás: fizikai játék (tiltoli) az újságolvasás új formájának népszerűsítésére, valamint interaktív társasjáték asztal a társasjátékok kölcsönzésének és a klub reklámozására.
3. **Teraszkönyvtár Kilátópont** – szelfizésre alkalmas háttér, QR kóddal betölthetők a könyvtár zöld szolgáltatásai, köztük a legújabb [Erdei könyvtárunk](#) elérhetősége, mely az Arbo-parkban található Gödöllő külterületén.
4. Kutatóemelet – Arcanum kutatógép: A könyvtár legrégebbi könyve [online szabadulójáték](#), mely bemutatja a Kutatóemelet legfontosabb szolgáltatásait: Arcanum, Gödöllő gyűjtemény, GödöllőWiki, valamint a játékosok megtalálják a könyvtár legrégebbi kiadványát.
5. Gyermekkönyvtár – [játékok kicsiknek](#) érintőképernyős monitoron, néhány kiemelt gyerekkönyvtári szolgáltatást reklámozva: diafilm kölcsönzés, képregények, társasjátékok, stb.



6. **Kamaszhíd Kilátópont** és **Könyvsú-GO online szabadulójáték** is egyben, mely elsősorban a Könyvsú-GO interaktív könyvválasztó oldalunkat reklámozza, de emellett más kamasz szolgáltatásunkat is bemutatja: mangák, klubok, Xbox, stb.



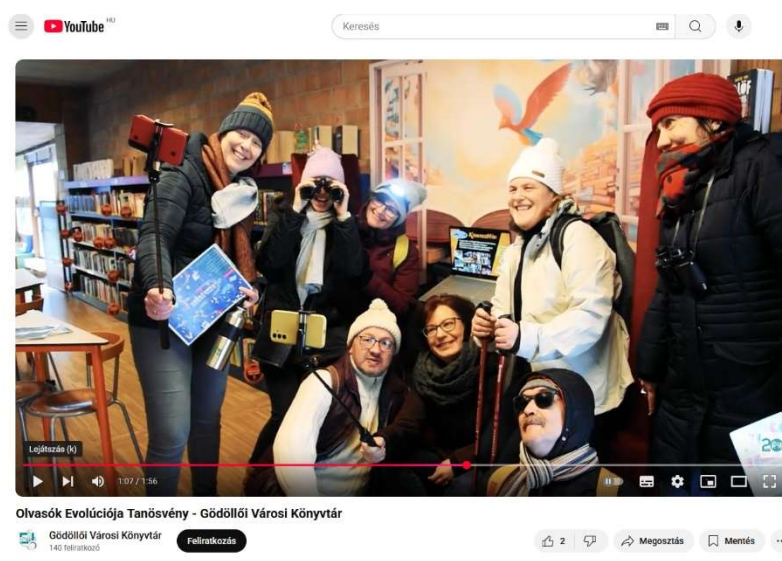
7. Felnőtt könyvtár: **könyvtári webshop**, online kvízzjátékok érintőképernyős monitoron, melyek elsősorban a felnőtt részleg kiemelésait mutatják be a különböző zsánerek szerint.

8. **Alkotótér – Zenei könyvtár Kilátópont**: **QR kóddal** betölthetők élményinformatikai szolgáltatásaink, Green box stúdióink használata, CapCut applikáció megismerése és használata, egyedi fotók készítése

A tanösvény népszerűsítése

A részben pályázati forrásból (a Nemzeti Kulturális Alap támogatásával) megvalósuló tanösvény átadására 2024. október 5-én került sor, mely egyébként az Országos Könyvtári Napok záróprogramja volt Gödöllőn. Akkor 30 fő játszottá végig az állomásokat, azóta pedig a könyvtár nyitvatartási idejében egyénileg is, ingyenesen látogatható. Összehasonlító adataink így nincsenek a 2024-es év azonos időszakából, hiszen ez egy teljesen új szolgáltatás, melynek bevezetése egybe esett a Könyvtári Kihívás pályázat indulásával. A tanösvény megismertetését a nagyközönséggel az alábbi eszközökkel terveztük meg:

- 2025-től könyvtári óraként kiejánlottuk iskolai osztályoknak. Megnyitása óta eddig 29 felsős és középiskolás osztályból 636 diák járta végig a tanösvényt
- kisközösségeink, klubjaink számára szervezett túrákat biztosítottunk
- Közösségi oldalunkon **albumba** gyűjtjük az itt készült szelfiket, fotókat
- tanösvényt népszerűsítő túraveideót is készítettünk, Kezdd a tavaszi túraszezont nálunk! címmel.



- folyamatban van a városi vezetőinek, VIP vendégek meghívása a tanösvény kipróbálására, illetve a helyi újságban és a Háromkák szakmai folyóiratban az innovációt népszerűsítő cikk megírására.

A tanösvényt megnyitása óta 1017 fő játszotta végig, a Könyvtári Kihívás időszakában 940 fő. A visszajelzések alapján a látogatók nagyon élvezik a tanösvényt, kortól függetlenül minden állomáson el szoktak időzni, rengeteg fotó is készült a Greenbox-ban, melyek aztán a közösségi oldalunkra is felkerülnek.



Eredmények

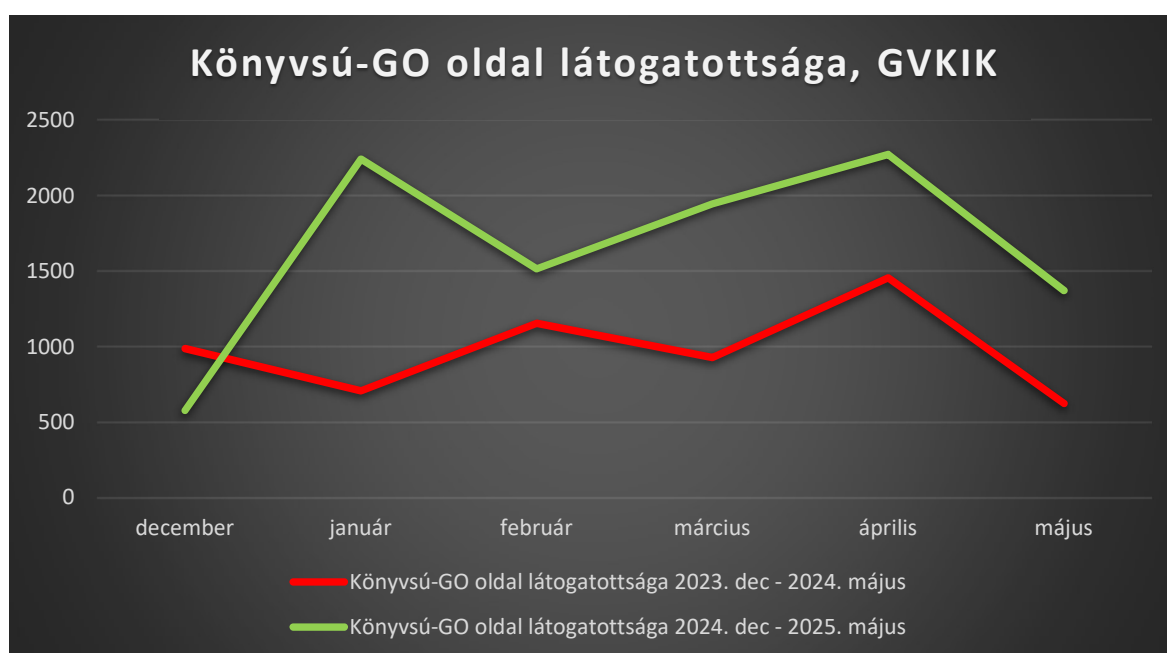
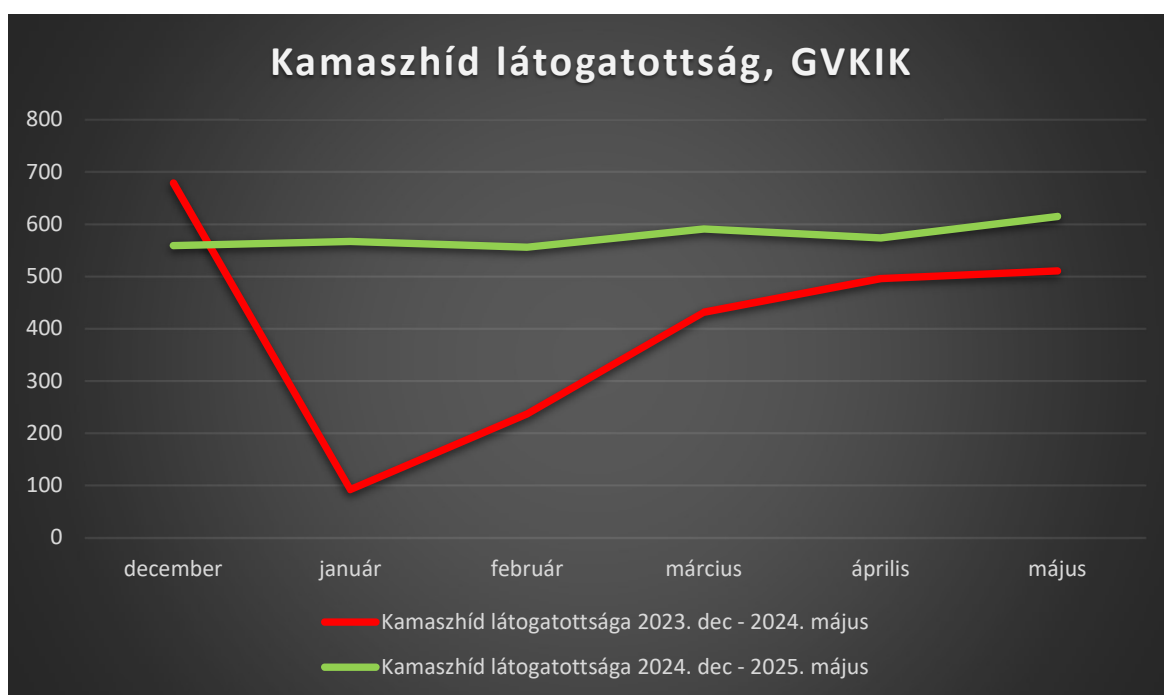
A tanösvény látogatottságát nem tudjuk összevetni az előző év adataival, hiszen teljesen új innovációról van szó. A tanösvény viszont azzal a céllal jött létre, hogy a meglévő, kevésbé ismert, vagy kevésbé kihasznált szolgáltatásainkat reklámozza, így az adott szolgáltatások esetében tapasztalható forgalomnövekedés mindenképp utal az innováció sikerességére. Lássuk, mely tanösvényen reklámozott szolgáltatásunkról tudtunk adatot gyűjteni:

- A társasjátékok kölcsönzése (Infotér állomás) 126%-kal nőtt meg a vizsgált időszak alatt.
- Kutatóemelet látogatottsága (Kutatóemelet Arcanum állomás) 182%-kal emelkedett.
- Diafilmek kölcsönzése (Gyermekkönyvtári állomás) 113%-kal nőtt.
- Kamaszhíd látogatottsága (Kamaszhíd állomás) 141%-kal nőtt.
- Könyvsú-GO interaktív könyvválasztó oldal látogatottsága (Kamaszhíd állomás) 170%-kal emelkedett
- Felső tagozatos és középiskolás diákok számára csoportos könyvtári foglalkozások száma 208%-kal nőtt. (Kifejezetten ezt a foglalkozásunkat keresték a tanárok 2025 első félévében, köszönhetően az eredményes kampányunknak).

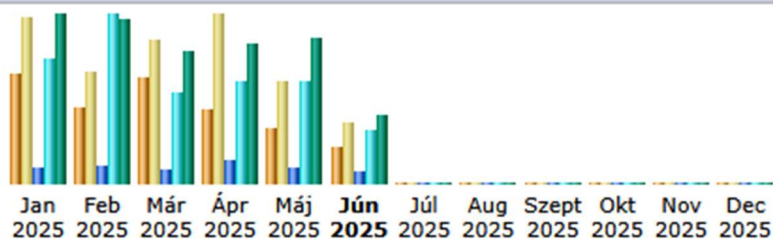
Mindezekon felül további eredménynek számít a tanösvénnyel kapcsolatosan, hogy elindult egy videóvágás workshop a Greenbox stúdióban, megújulásra került a zöldkönyvtári szolgáltatások között a Gödöllő Arbo-Parkban lévő Erdei könyvtárunk, illetve az interaktív társasjáték asztalunk annyira népszerűvé vált, hogy online előjegyzési felületet kellett bevezetnünk a használatához 2025 év elején.

Összességében azt mondhatjuk, hogy egy igen újszerű, könyvtári gyakorlatban még ismeretlen módszert sikerült kifejlesztenünk, mely kiválóan alkalmas arra, hogy a közönség figyelmét felhívja a könyvtár szolgáltatásaira, és a játékosítás segítségével javítsa a kihasználtságát, ismertségét ezeknek.

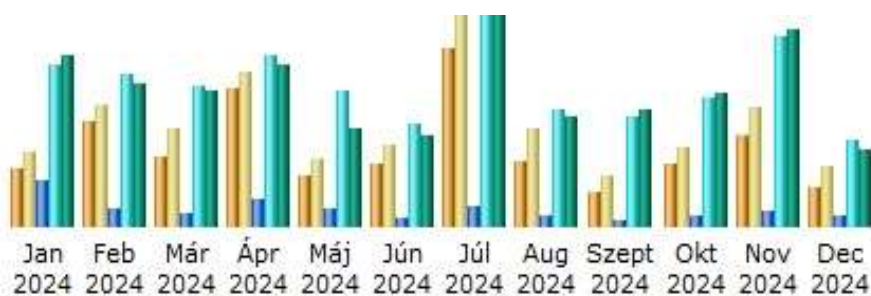
tanösvényen reklámozott szolgáltatás	2023. dec – 2024. május	2024. dec – 2025. május	változás a vizsgált időszakban
Könyvsu-GO oldal statisztika – látogatások száma	5 860	9 937	170%
Kamaszhíd látogatottság, fő	2 447	3 462	141%
Kutatóemelet látogatottság, fő	359	654	182%
Diafilm kölcsönzés, db	409	464	113%
Társasjáték kölcsönzött dokumentumok száma, db	363	456	126%
Felső tagozatos és középiskolás osztályok látogatása, fő	318	661	208%



Havi bontás



Hónap	Egyedi látogató	Látogatások száma	Oldalak	Találatok	Adatmennyiség
Jan 2025	1,488	2,246	5,008	37,930	3.26 GB
Feb 2025	1,032	1,516	5,259	51,571	3.19 GB
Már 2025	1,423	1,948	4,104	27,555	2.57 GB
Ápr 2025	994	2,277	6,887	30,996	2.69 GB
Máj 2025	742	1,372	5,058	30,979	2.80 GB
Jún 2025	495	823	4,001	16,112	1.31 GB
Júl 2025	0	0	0	0	0
Aug 2025	0	0	0	0	0
Szept 2025	0	0	0	0	0
Okt 2025	0	0	0	0	0
Nov 2025	0	0	0	0	0
Dec 2025	0	0	0	0	0
Összesen	6,174	10,182	30,317	195,143	15.82 GB



Hónap	Egyedi látogató	Látogatások száma	Oldalak	Találatok	Adatmennyiség
Jan 2024	549	708	10,259	36,339	3.83 GB
Feb 2024	991	1,155	4,070	34,229	3.20 GB
Már 2024	645	928	2,928	31,859	3.04 GB
Ápr 2024	1,295	1,457	6,062	38,421	3.64 GB
Máj 2024	469	624	4,047	30,752	2.19 GB
Jún 2024	598	762	2,005	22,981	2.06 GB
Júl 2024	1,679	2,001	4,594	47,997	4.79 GB
Aug 2024	619	931	2,175	26,153	2.47 GB
Szept 2024	331	470	1,588	24,991	2.63 GB
Okt 2024	592	750	2,543	29,059	2.99 GB
Nov 2024	853	1,132	3,328	43,071	4.44 GB
Dec 2024	372	578	2,611	19,730	1.74 GB
Összesen	8,993	11,496	46,210	385,582	37.02 GB



Gödöllő, 2025. június 11.

Liskáné Fóthy Zsuzsanna
igazgató