

RENATA HOLCER

OSA – ISIS

OSKAR

Obrazac za unos podatka o neknjižnoj građi

UPUTE ZA OBRADU

IGRAČAKA

Sisak, 2006.

SADRŽAJ

| | |
|--|----|
| Principi knjižnične obrade igračkaka | 1 |
| Izvod iz tablica općih i posebnih oznaka građe, propisanih u ISBD(NBM) | 2 |
| Dob korisnika | 3 |
| Klasifikacija igračkaka prema njihovoj odgojnoj funkciji | 3 |
| Postupak obrade igračkaka | 4 |
| OSKAR – obrazac za unos podataka o neknjižnoj građi | 5 |
| O poljima za unos podataka | 6 |
| - vrsta građe | 6 |
| - inventarni broj | 6 |
| - zbirka | 6 |
| - autor | 7 |
| - naslov | 7 |
| - materijalni opis | 7 |
| - izdavanje | 7 |
| - predmetnice | 8 |
| - sadrži i traje | 8 |
| - nabava | 8 |
| - cijena | 8 |
| - oznaka valute | 8 |
| - UDK klasifikacija | 8 |
| - druge klasifikacije (dobna klasifikacija) | 8 |
| - signatura | 9 |
| - smještaj | 9 |
| - bilješke | 9 |
| Primjeri iz prakse | 10 |
| Izračun cijene dijelova kompleta | 11 |
| Kako napraviti materijalni opis | 12 |
| Kako popisati sastavne dijelove igračke | 12 |
| Igračka ima preveliki broj različitih dijelova | 16 |
| Pretraživanje podataka | 17 |
| Rječnik termina i prefiksi | 17 |
| Pretraživanje pomoću sučelja IRIS | 18 |

PRINCIPI KNJIŽNIČNE OBRADJE IGRAČAKA

Prijedlog izrađen prema praksi Dječjeg odjela NKČ Sisak
i Dječjeg odjela Knjižnice Medveščak

Većina dječjih odjela narodnih knjižnica posjeduje i igračke.

Neke knjižnice – igroteke posuđuju igračke. Na IGROTEKE odnose se potpuno određena pravila upisa u inventarne knjige, opremanja i katalogizacije. Ta pravila mogu se pogledati u priručniku *Upute za poslovanje narodnih knjižnica / Knjižnica grada Zagreba*

Knjižnice kojima igračke služe za igranje u IGRAONICAMA, ali se NE POSUĐUJU, ne bi morale upisivati ovu građu u inventarne knjige. Takve igračke tretiraju se kao potrošni materijal i podliježu uobičajenoj praksi računovodstva ustanove.

Praksa je pokazala, da upisivanjem i ovih igračaka u *posebno vođenu strojnu knjigu inventara* olakšavamo vlastiti posao, nabavu novih i nadzor nad prije kupljenim igračka-ma. Zato je moj prijedlog da i ove igračke upisujemo u inventarnu knjigu.

Dakle, za upis igračaka (za razliku od multimedijalne građe) otvorit ćemo **novu aplikaciju OSA-ISIS-a**. U datobazi OSIN ove aplikacije vodit ćemo samo **inventarnu knjigu igračaka u igraonici**. Budući da je to građa koja spada u potrošni materijal, nema potrebe

za jako detaljnim opisom. No, dobar opis i popis sastavnih dijelova neke igračke omogućit će nam da igračku detektiramo u hrpi drugih igračaka, čiji će se broj s vremenom povećati, da ustanovimo je li igračka potpuna i da je, možda, dopunimo nekim rezervnim dijelovima.

A sad pogledajmo koja bismo pomagala mogli koristiti pri upisu podataka u jednu dobro vođenu knjigu inventara igračaka.

Način kataložnog opisa i njegovi elementi propisani su pravilima ISBD(NBM). Standard je postavljen vrlo široko, ali nije baš prilagođen ovoj vrsti građe. Budući da mi upisujemo podatke u inventarnu knjigu a ne u kataložni opis, NE MORAMO KORISTITI ove oznake.

Prilog br. 1

Izvod iz tablica općih i posebnih oznaka građe propisanih u ISBD(NBM)

| vrsta građe | opis | opća oznaka građe | posebna oznaka građe |
|-------------|--|-------------------|----------------------|
| igra | skup građe namijenjen upotrebi prema propisanim pravilima | | igra |
| igračka | trodimenzionalna kopija pravog ili zamišljenog predmeta koja je ili iste veličine kao izvornik ili umanjena ili uvećana prema kojem mjerilu | | model |
| igračka | zagonetka koja se sastoji u sastavljanju slike ili drugog vizualnog oblika od kartonskih, drvenih itd. komada, koji se međusobno dopunjuju ili spajaju, svaki je dio cjeline | | slagaljka |
| igračka | izraz korišten u primjerima ISBD(NBM) – nema objašnjenja | | igračka |

Pri klasifikaciji igračaka ponajprije treba utvrditi kome je građa namijenjena – tko će se njome koristiti.

Kome može biti namijenjena ova građa?

Neke knjižnice posjeduju igre i igračke namijenje samo djeci predškolske dobi, od 3-6 godina. Neke knjižnice imaju i igraonice za bebe, pa se tu dobna granica spušta na 1 godinu starosti. Većina knjižnica posjeduje i igre namijenje školskoj djecu, pa onda dobna granica raste na 14 - 15 godina.

Prilog br. 2

DOB KORISNIKA

| | | dob | |
|------------------|----------|---------------|--|
| BEBE | | 1 – 3 godine | |
| NAJMANJI | S | 3 – 5 godine | |
| MALA DJECA | M | 5 – 8 godina | |
| DJECA 3., 4., 5. | D | 8 – 11 godina | |
| MLADI 6.,7., 8. | O | 11 –14 godina | |

Igroteka Knjižnice Medveščak na temelju klasifikacije Centra za igre i igračke «Društva Naša djeca» klasificirala je igračke prema njihovoj odgojnoj funkciji u 10 kategorija.

Prilog br. 3

KLASIFIKACIJA IGRAČAKA PREMA NJIHOVOJ ODGOJNOJ FUNKCIJI

| | | |
|-----|----------------|--|
| 1. | SENZORNE | igračke za razvoj osjetilnih organa |
| 2. | MOTORIČKE | igračke za pravilan razvoj pokreta |
| 3. | IMITATIVNE | igračke pomoću kojih dijete oponaša razne aktivnosti odraslih |
| 4. | OBRAZOVNE | za poticaj razvoj umnih sposobnosti |
| 5. | KOSTRUKTIVNE | koje pomažu razvoju smišljenog sastavljanja različitih elemenata |
| 6. | za IZRAŽAVNJE | potiču stvaralačke aktivnosti |
| 7. | RECEPTIVNE | igračke pomoću kojih sedoživljavaju i primaju raznovrsnidodjmovi iz vanjskog svijeta i potiču odgovarajuće emocije |
| 8. | TEHNIČKE | edukacija za korištenje raznih tehničkih uređaja s kojima se dijete susreće |
| 9. | DRUŠTVENE | razvijaju suradnju i međuljudske odnose |
| 10. | za RADNI ODGOJ | različiti alati i pribor za izradu nekih predmeta |

Iako se može dogoditi, da jedna igračka ima više funkcija, može se odrediti osnovna namjena i na osnovu nje klasificirati igračku. Niti ova podjela nije obavezna u inventarnoj knjizi igraonica.

POSTUPAK OBRADJE IGRAČAKA

Postupak knjižnične obrade igračaka ima nekoliko razina. Treba:

1. utvrditi što je konkretni predmet - igra ili igračka
2. utvrditi od čega se igračka sastoji, prebrojati dijelove
3. utvrditi kako se igračka koristi
4. utvrditi koja je to vrsta igračke – prema klasifikaciji Dječje knjižnice Medveščak
(nije obavezno)
5. utvrditi kojem je uzrastu primjeren konkretni primjerak
6. utvrditi koji izraz iz tabele *opća oznake građe* odgovara sadržaju tog primjerka (nije obavezno)
7. utvrditi koji izraz iz tabele *posebne oznake građe* odgovara sadržaju tog primjerka (nije obavezno)
8. upisati podatke u inventarnu knjigu
9. upisati inventarni broj na jedinicu građe

OSKAR

OBRAZAC ZA UNOS PODATAKA O NEKNJIŽNOJ GRAĐI

u programu OSA-ISIS

IGRAČKE

Unosu podataka pristupa se na potpuno isti način kao i unosu podataka o knjižnoj građi. Kad otvorimo ODIN sučelje, izaberemo na izborniku pomoću F1 obrazac OSKAR kao što pokazuje slika br. 1.



Slika 1.

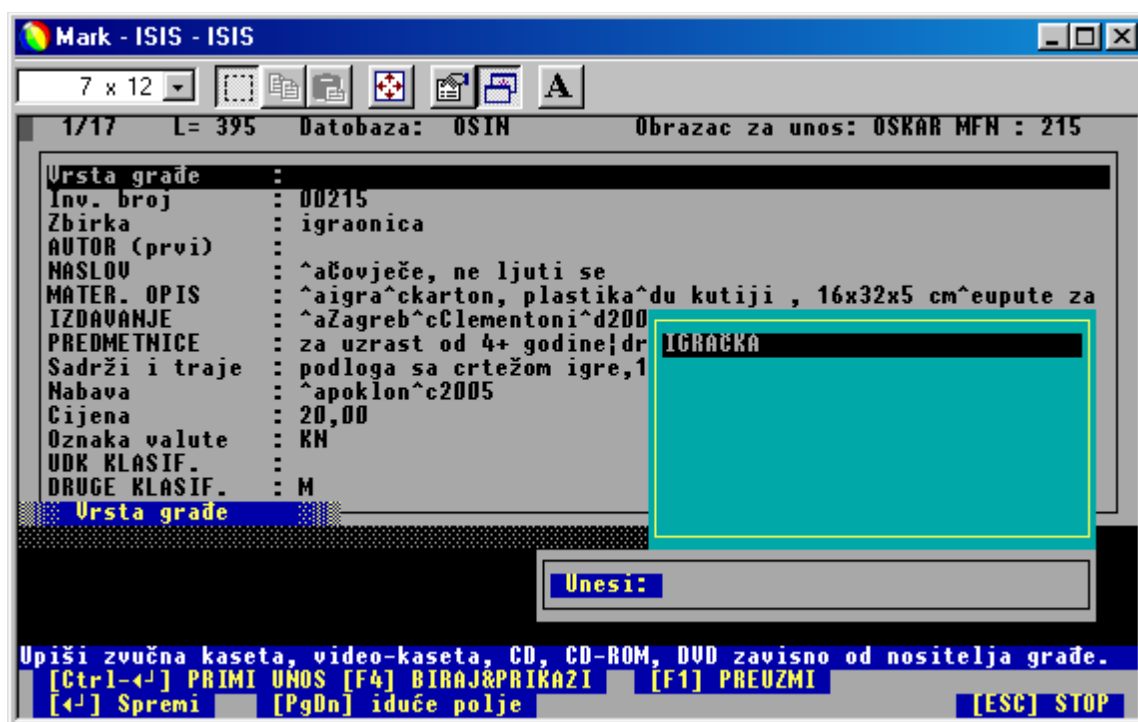
Kad se otvori prazni obrazac za unos, podaci se unose na potpuno jednak način kao i u OSIN-u. Ovaj obrazac ima nekoliko polja više od obrasca OSIN, a neka se polja razlikuju i po obimu. On sadrži i neke elemente koji spadaju u katalogizaciju. Kako je za pretpostaviti, da mi u dogledno vrijeme ovu građu nećemo katalogizirati, ovi elementi opisa omogućuju nam da dosegemo sve podatke koji su nam potrebni u korištenju ove građe. Ukoliko se jednog dana takva potreba pokaže, moguće je sve ove podatke iskoristiti u postupku katalogizacije .

O POLJIMA ZA UNOS PODATAKA

Polje 1 - VRSTA GRAĐE

pri otvaranju ovog polja pojavljuje se plava POKAZNA LISTA već korištenih termina koja pokazuje sve već jednom upisane termine. U ovo polje treba ispuniti samo prvi put izrazom : *igračka* . Ovo polje u obrascu OSIN ispunjava sam program.

Slika 2.



Polje 2 - INVENTARNI BROJ - ispunjava se na isti način kao i u OSIN-u .

Važna napomena: Dijelove nekih igračaka , koji se, iako su dio nekakve cjeline (ako nisu sitni djelići), mogu potpuno samostalno koristiti, upisujemo pod vlastiti inventarni broj.

(za objašnjenje iz prakse pogledaj primjer br. 1)

Polje 3 - ZBIRKA

- upiši ime zbirke npr. IGRAONICA
- preuzmi upisano ime sa POKAZNE LISTE

Polje 4 - AUTOR (prvi) - na isti način kao u OSIN-u, ako postoji.

Najčešće – ne postoji.

Polje 5 - NASLOV

sadrži 4 potpolja

Potpolje *Glavni stvarni naslov* - na isti način kao u OSIN-u
Ime je, katkad, potrebno i izmisliti.

Potpolje *Podnaslov* - na isti način kao u OSIN-u
Ime je, katkad, potrebno i izmisliti.

(za objašnjenje iz prakse pogledaj primjer br. 1)

Potpolje *Opća oznaka građe* - ovo potpolje se može, ali ne mora ispuniti
Izraz je određen standardom ISBD(NBM)

Potpolje *Dio* - na isti način kao u OSIN-u
Ispunjava se ako igračka ima više sastavnih dijelova koji su na neki način samostalni.

(za objašnjenje iz prakse pogledaj primjer br. 1)

Polje 6 – MATERIJALNI OPIS - sadrži 4 potpolja

Potpolje *Posebna oznaka građe* **obavezno** - prema shemi ISBD(NBM) i ISBD(ER)
upiši odgovarajući izraz iz gornje tabele

Potpolje *Pojedinosti* - upiši pojedinosti koje se odnose na određenu igračku
karton, u bojama, u kutiji, ime dijela, broj dijelova

Potpolje *Veličina* - npr. : 12x20 cm ,

Potpolje *Popratna građa* - ispunjavamo ukoliko jedinicu građe prati i neki dodatni materijal , npr. upute za korištenje

Polje 7 – IZDAVANJE - na isti način kao u OSIN-u

- Polje 8 – PREDMETNICE** - na isti način kao u OSIN-u
Ovdje se može iskoristiti (nije obavezno) i podjela igračaka **prema tabeli Knjižnice Medveščak** .
Izrazi koji opisuju određenu igračku, upisuju se kao **slobodno oblikovane predmetnice**.
U ovo polje upisat ćemo i izraze koji govore o primjerenosti igračke za određenu dob djeteta.
Npr. **za uzrast od 4+**
- Polje 9 – SADRŽI I TRAJE** - u ovo polje upisuju se dijelovi igračke. Iz ovog polja mogli bi se pretražiti svi jednako nazvani dijelovi različitih igračaka. Za objašnjene, najbolje je pogledati primjere.
Polje je ponovljivo. Svi nazivi pretraživi su u rječniku.
- Polje 10 – NABAVA** - na isti način kao u OSIN-u
- Polje 11 – CIJENA** - na isti način kao u OSIN-u
Izračun cijene za samostalno upisane dijelove s vlastitim inventarnim brojem opisan je na primjeru br.1.
- Polje 12 – OZNAKA VALUTE** - na isti način kao u OSIN-u
Ukoliko smo primijenili princip podjele igračke na više samostalnih dijelova, svaki sa vlastitim inventarnim brojem, cijenu pojedinog dijela dobijemo dijeleći ukupnu cijenu s brojem dijelova
- Polje 13 – UDK KLASIFIKACIJA** - ne upisuje se
- Polje 14 – DRUGE KLASIFIKACIJE** - prema prihvaćenoj dobnoj klasifikaciji
S, M, D, O

Polje 15 – SIGNATURA

- ne upisuje se
(upisuje se samo u slučaju da igračke
pripadaju IGROTECI)

Polje 16 – SMJEŠTAJ

- na isti način kao u OSIN-u
Ovo polje formira svaka knjižnica prema svojoj
praksi. Ono označava mjesto u knjižnici na
kojem je određena vrsta građe pohranjena.

Polje 17 – BILJEŠKE

- na isti način kao u OSIN-u

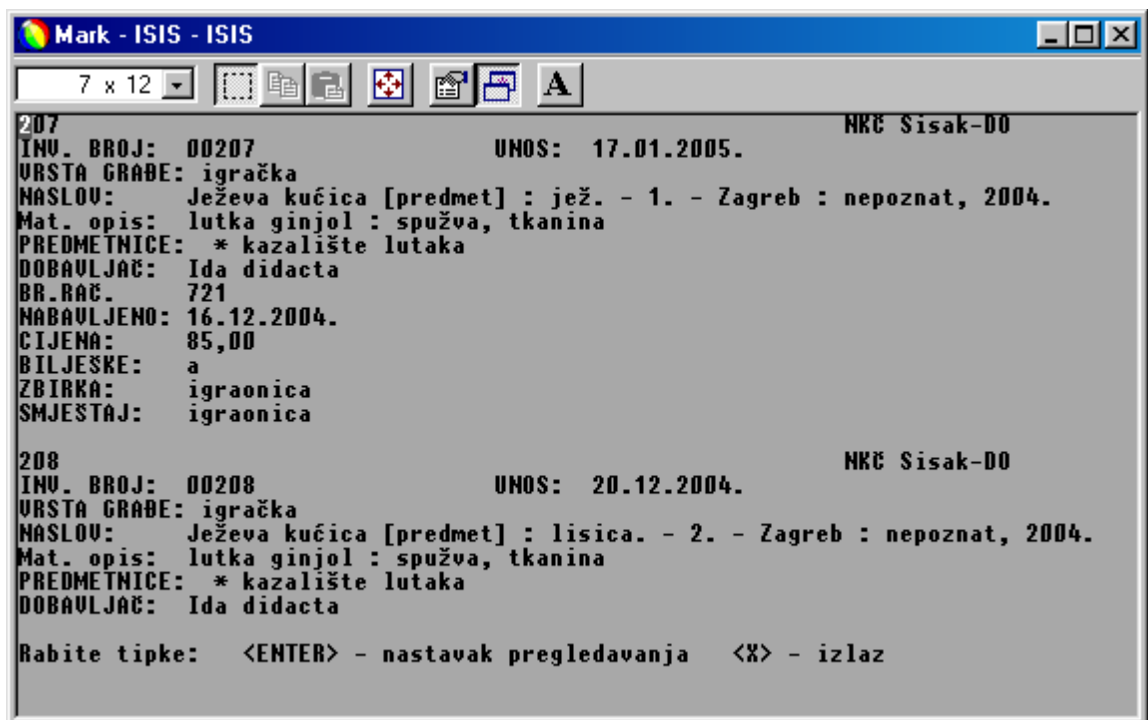
PRIMJERI IZ PRAKSE

1. primjer pokazuje kako riješiti sljedeće probleme u praksi:

| | | |
|---------------------------|---|-----------|
| inventarni broj dijela | - | polje 2 |
| dio brojčano | | polje 5/4 |
| cijena dijela | | polje 11 |
| zajednički naslov cjeline | | polje 5/1 |
| izmišljeno ime | | polje 5/2 |

Komplet bezimernih ginjol lutaka za izvođenje igrokaza «Ježeva kućica» na računu su navedene u jednoj stavci pod imenom «Ježeva kućica». U kompletu ih je šest. Svaka se može koristiti i u nekoj drugoj prigodi – igrokazu. Zato svaka lutka dobiva svoj *vlastiti inventarni broj, cijenu i oznaku dijela*. Ime igrokaza navodi se kao naslov, a ime lutke – dano proizvoljno – navodi se kao podnaslov.

Slike 3.,4., 5.



```

Mark - ISIS - ISIS
7 x 12
209                                     NKČ Sisak-00
INU. BROJ: 00209                       UNOS: 20.12.2004.
URSTA GRAĐE: igračka
NASLOV: Ježeva kućica [predmet] : vuk. - 3. - Zagreb : nepoznat, 2004.
Mat. opis: lutka ginjol : spužva, tkanina
PREDMETNICE: * kazalište lutaka
DOBAVLJAČ: Ida didacta
BR. RAČ. 721
NABAULJENO: 16.12.2004.
CIJENA: 85,00
BILJEŠKE: a
ZBIRKA: igraonica
SMJESTAJ: igraonica

210                                     NKČ Sisak-00
INU. BROJ: 00210                       UNOS: 04.01.2005.
URSTA GRAĐE: igračka
NASLOV: Ježeva kućica [predmet] : divlja svinja. - 4. - Zagreb : nepoznat,
2004.
Mat. opis: lutka ginjol : spužva, tkanina
PREDMETNICE: * kazalište lutaka

Rabite tipke: <ENTER> - nastavak pregledavanja <X> - izlaz

```

```

Mark - ISIS - ISIS
7 x 12
211                                     NKČ Sisak-00
INU. BROJ: 00211                       UNOS: 13.01.2005.
URSTA GRAĐE: igračka
NASLOV: Ježeva kućica : medo. - 5. - Zagreb : nepoznat, 2004.
Mat. opis: lutka ginjol : spužva, tkanina
PREDMETNICE: * kazalište lutaka
DOBAVLJAČ: Ida didacta
BR. RAČ. 721
NABAULJENO: 16.12.2004.
CIJENA: 85,00
BILJEŠKE: a
ZBIRKA: igraonica
SMJESTAJ: igraonica

212                                     NKČ Sisak-00
INU. BROJ: 00212                       UNOS: 13.01.2005.
URSTA GRAĐE: igračka
NASLOV: Ježeva kućica : zec poštar. - 6. - Zagreb : nepoznat, 2004.
Mat. opis: lutka ginjol : spužva, tkanina
PREDMETNICE: * kazalište lutaka
DOBAVLJAČ: Ida didacta

Rabite tipke: <ENTER> - nastavak pregledavanja <X> - izlaz

```

IZRAČUN CIJENE

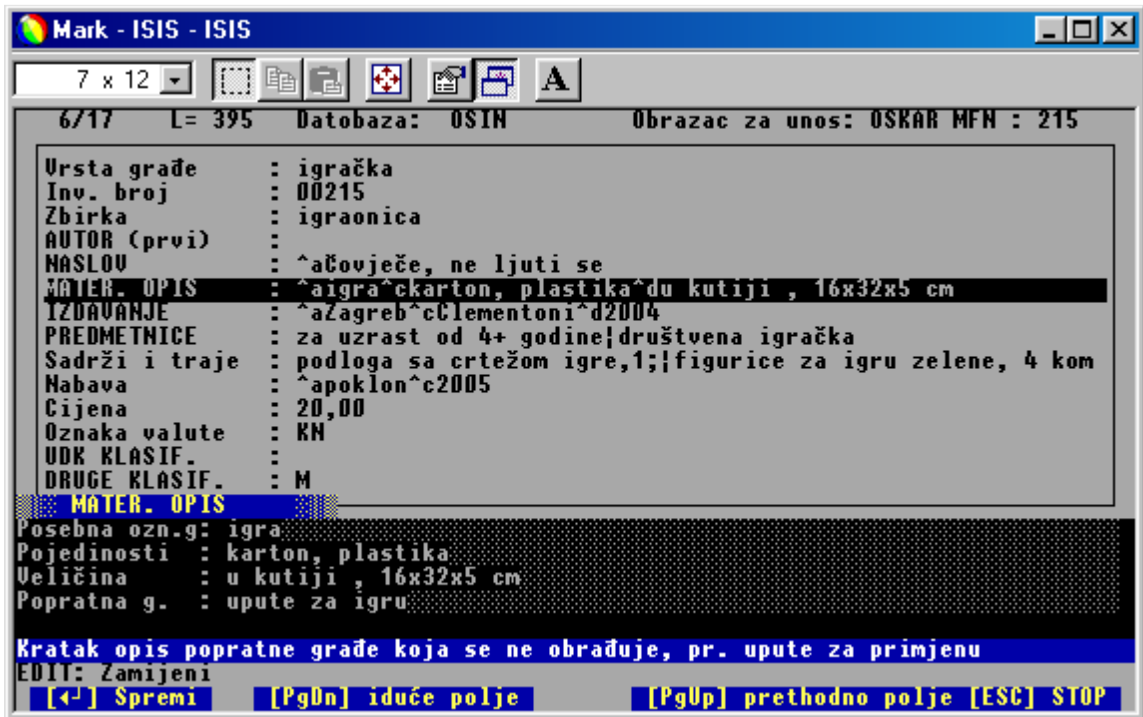
Na ovom primjeru može se protumačiti i kako odrediti cijenu pojedinom samostalno upisanom dijelu kompleta.

| | | |
|-------------------------------|------------------|-----------------------------------|
| cijena kompleta : | 511,30 kn | $511,30 : 6 = 85,$ |
| broj samostalnih dijelova : | 6 | 31 |
| | | 1,30 |
| cijena samostalnih dijelova : | $5 \times 85,00$ | |
| | $1 \times 86,30$ | $(1 \times 85,00 + 1,30 = 86,30)$ |

Primjer br. 2

Kako napraviti Matrijalni opis
i
Kako popisati Sastavne dijelove igračke

Slika 6.



Ovo je jednostavan slučaj. Igračka se sastoji od jedne podloge, 20 figurica i 1 kockice. Smještena je u jednoj kartonskoj kutiji.

Vidljivo je da se u

6/2 potpolje: Pojediniosti upisuje vrsta materijala od kojeg je igračka
napravljena

6/3 potpolje: Veličina upisuje veličina spremnice - kutije

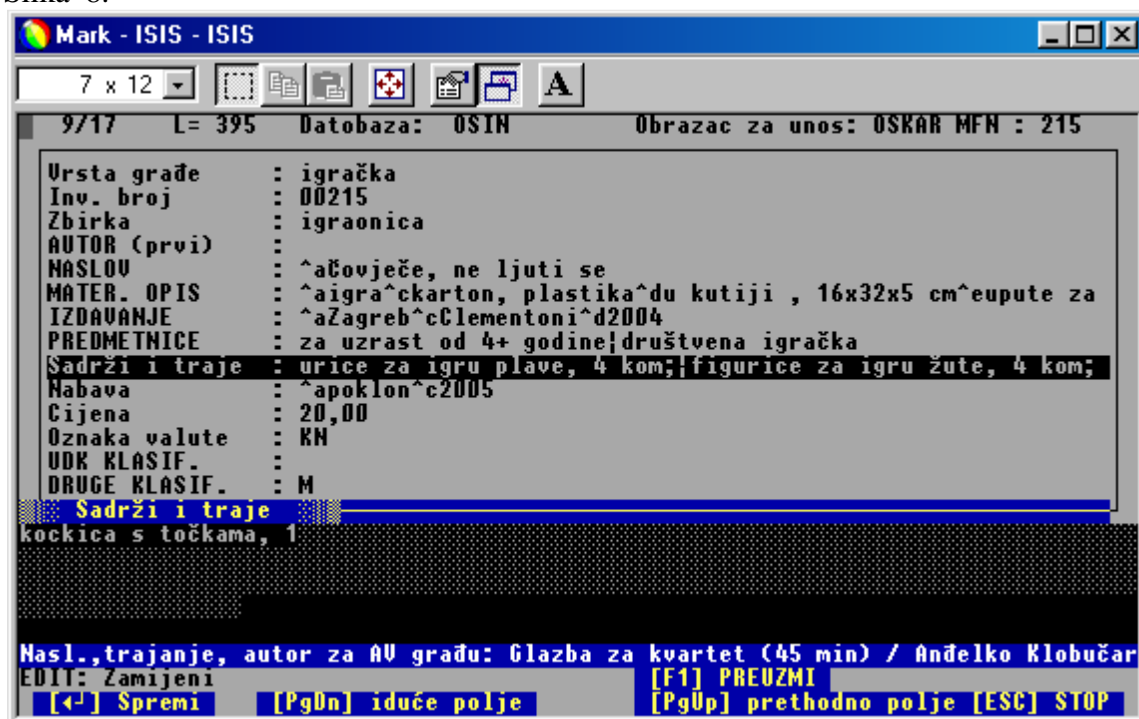
6/4 potpolje: Popratna građa upisuje ,ako postoje , upute ili nešto što nije igračka,
ali je stavljeno uz igračku

Detaljni opis sastavnih dijelova i njihov broj upisat će se u

Polje 9 - Sadrži i traje - kartonska podloga sa crtežom igre, 1; ctrl enter
figurice plastične žute, 4; ctrl enter
figurice plastične zelene, 4; ctrl enter
figurice plastične crvene, 4; ctrl enter
figurice plastične plave, 4; ctrl enter
kockica s točkama, 1 ctrl enter

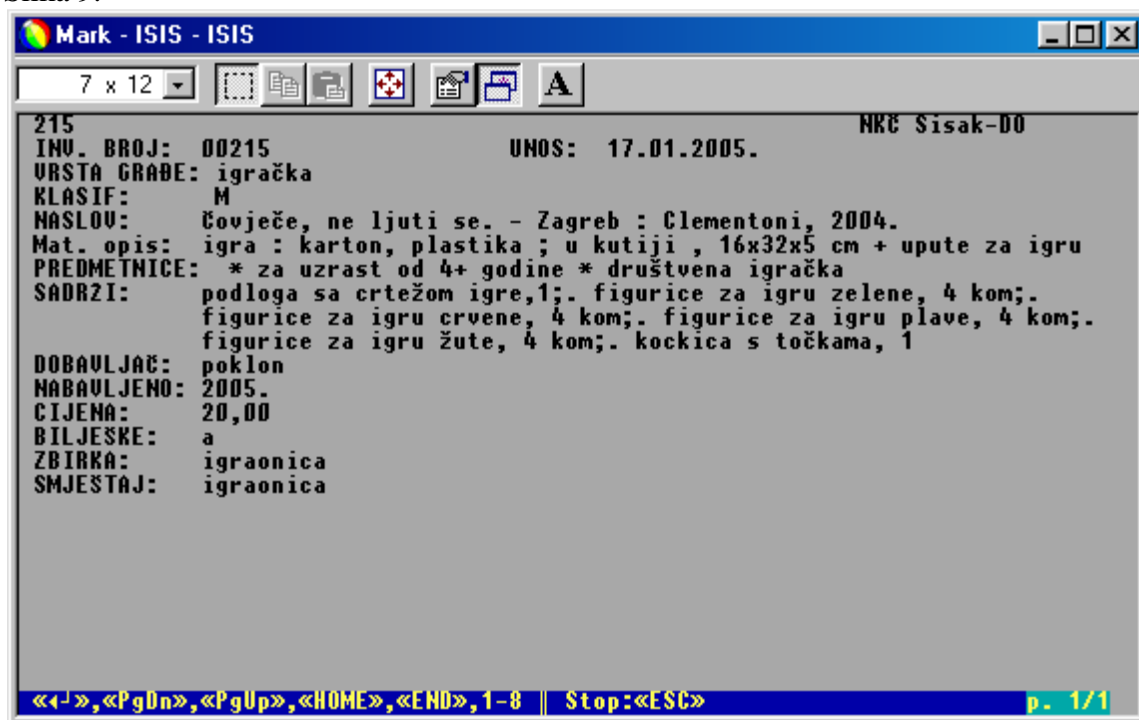
Vidljivo je, da smo nabrojali sve sastavne dijelove igračke, označivši pri tom i vrstu materijala od kojih su izrađeni, njihov broj i boju, pa čak i namjenu. Svaku vrstu smo odvojeno unijeli pomoću komande ctrl+enter, tako da je svaka vrsta pojedinačno pretražljiva u rječniku termina.

Slika 8.



Teoretski, to može biti korisno ako je u igraonici nastala zbrka i ne znamo koji dijelovi spadaju uz koju igračku. Potraživši ih u rječniku termina ili pomoću sučelja IRIS, dobit ćemo odgovor u kojim se sve igračkama nalaze takvi dijelovi.

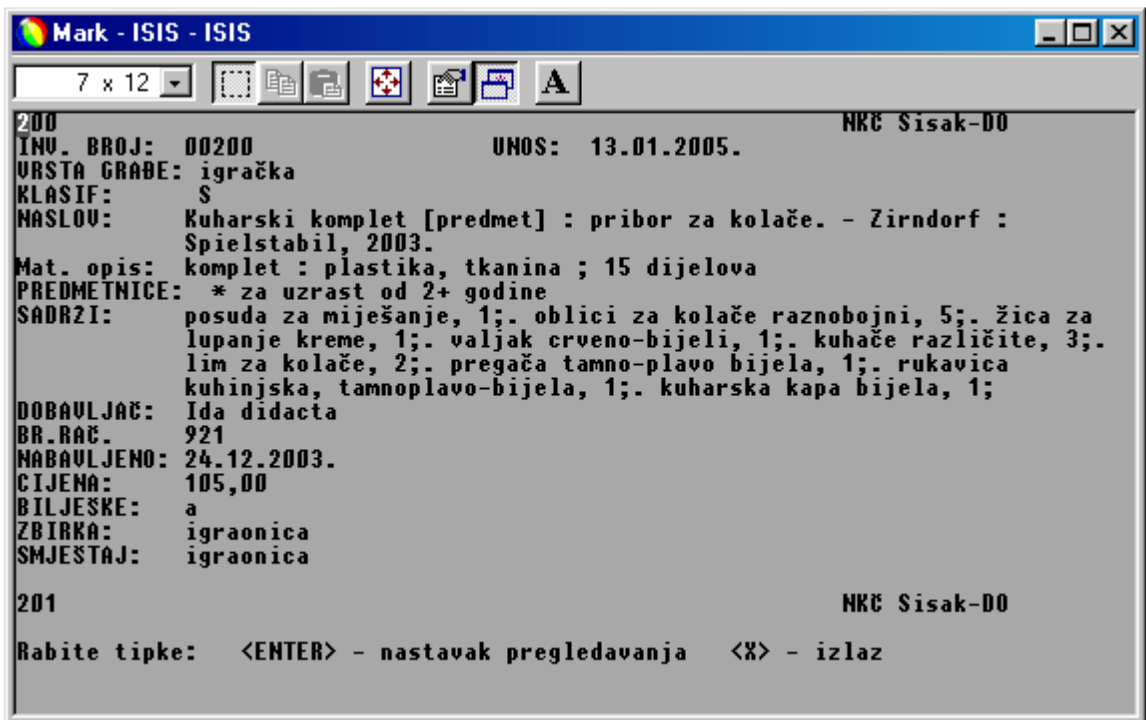
Slika 9.



Ovako izgleda jedan završeni zapis.

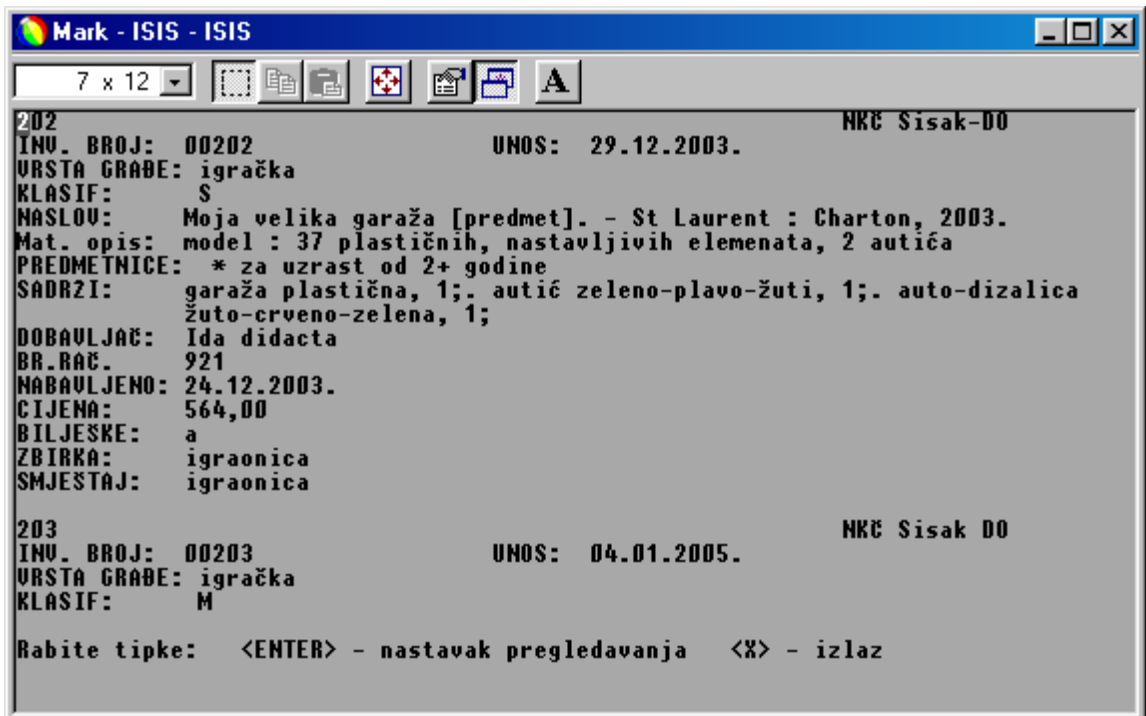
Primjer br. 3 - pokazuje kako smo na isti način riješili igračku sa malo više dijelova.

Slika 10.



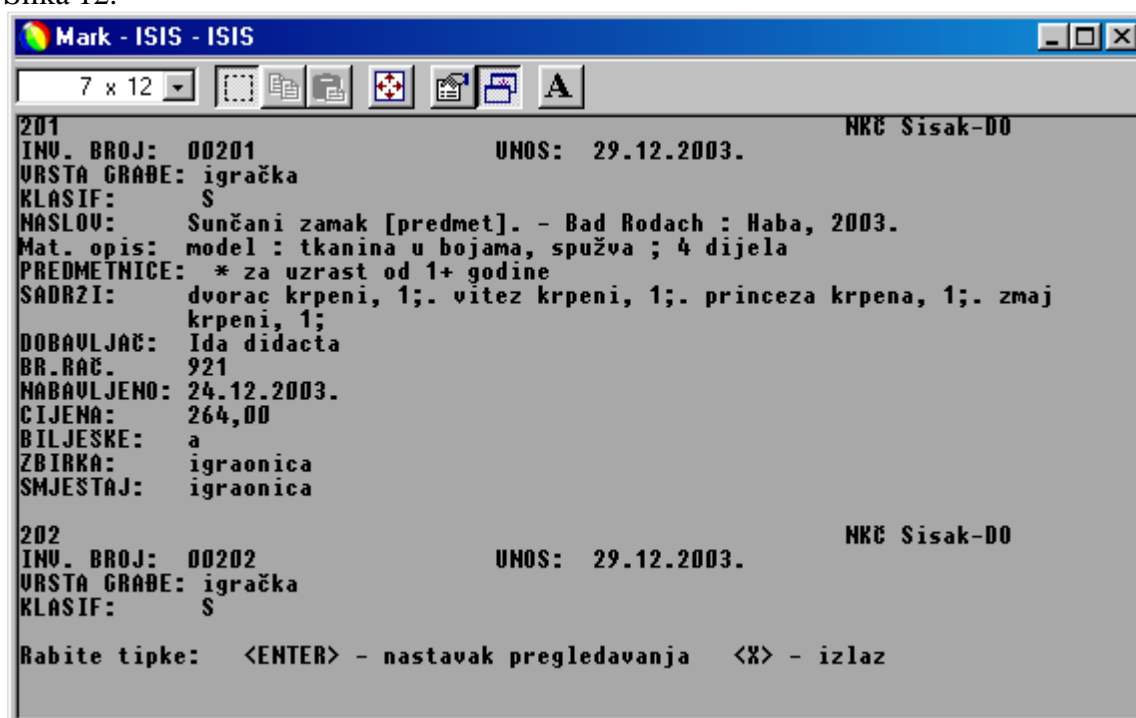
Primjer br. 4

Slika 11.



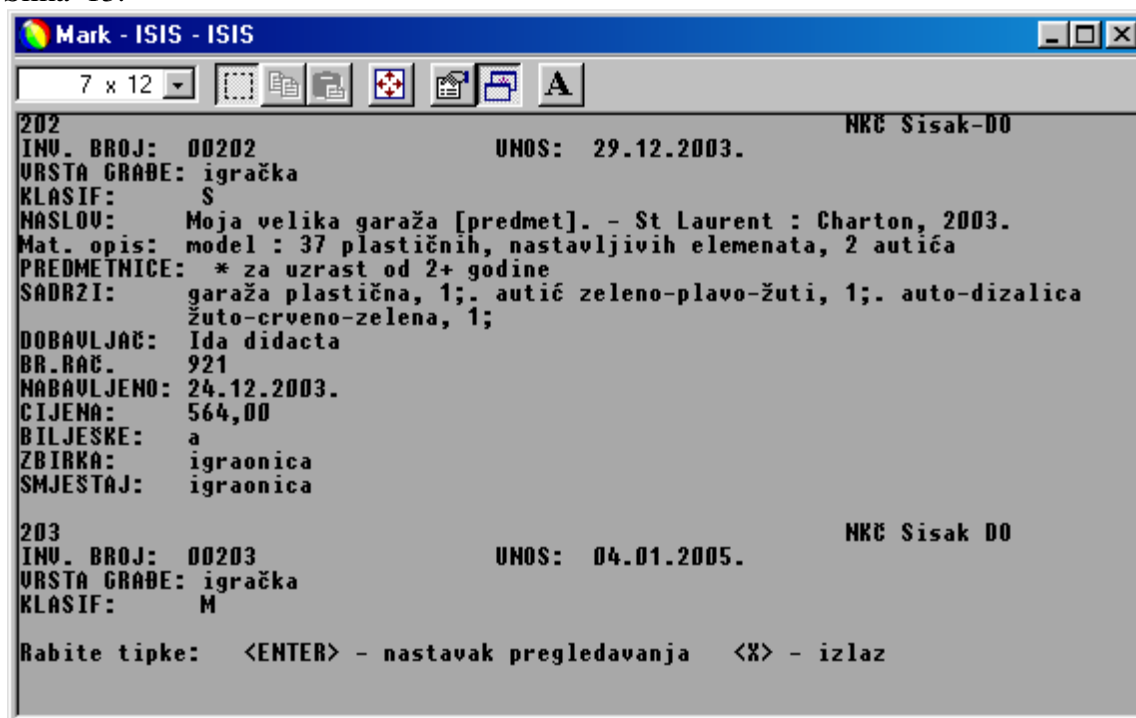
Primjer br. 5.

Slika 12.



Primjer br. 6

Slika 13.

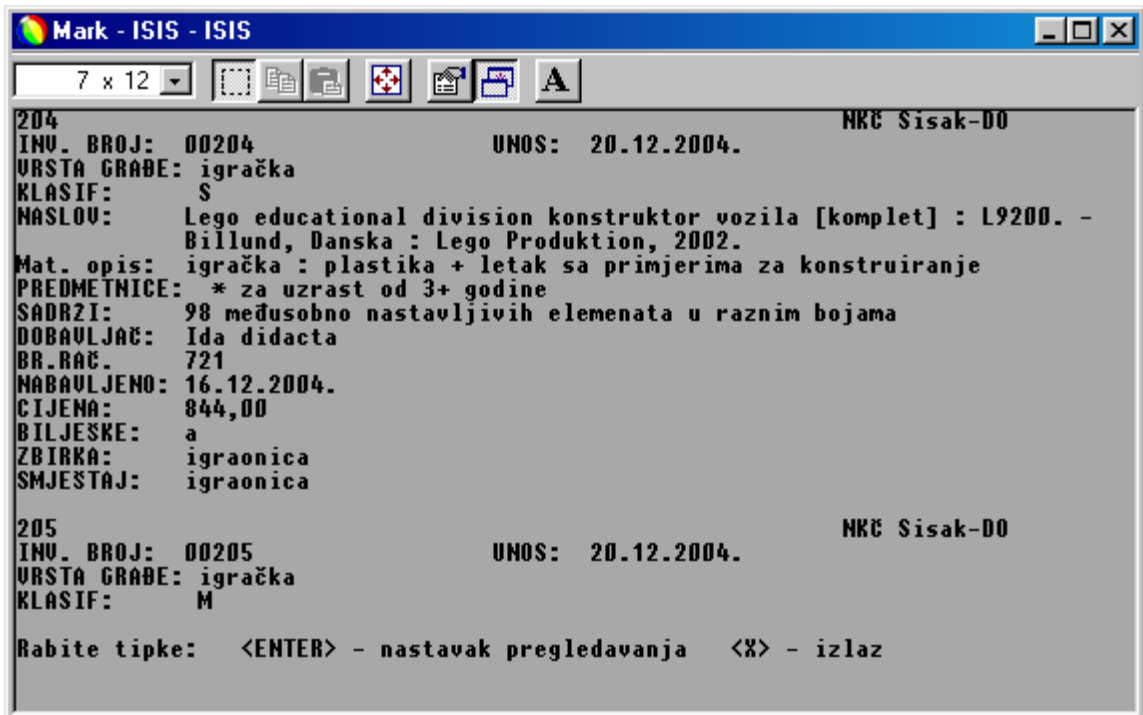


No, što učiniti kad **igračka ima preveliki broj različitih dijelova** koje jednostavno ne znamo imenovati?

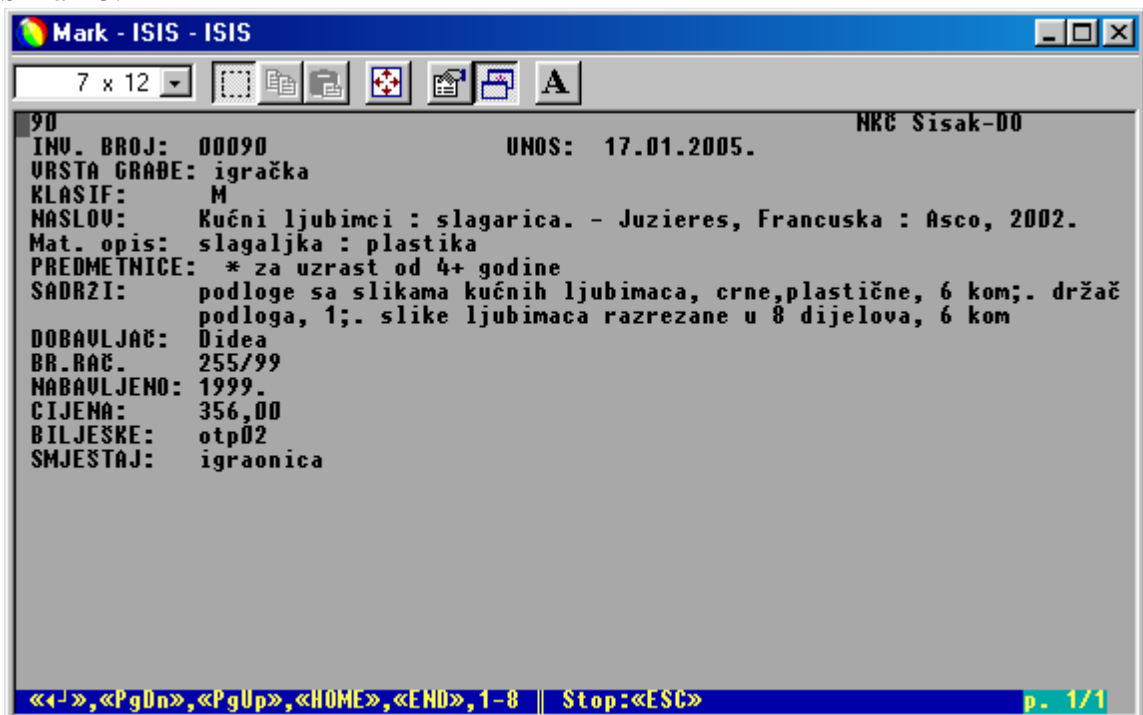
Rješenje je vidljivo na sljedećem opisu. Upotrijebili smo najpribližniji opis koji nam može pomoći detektirati ovu igračku unutar hrpe sličnih igračaka. Tko ima dovoljno vremena može se zabavljati razvrstavajući istovrsne dijelove, dajući im imena i detaljniji opis.

Primjer br. 7

Slika 14.

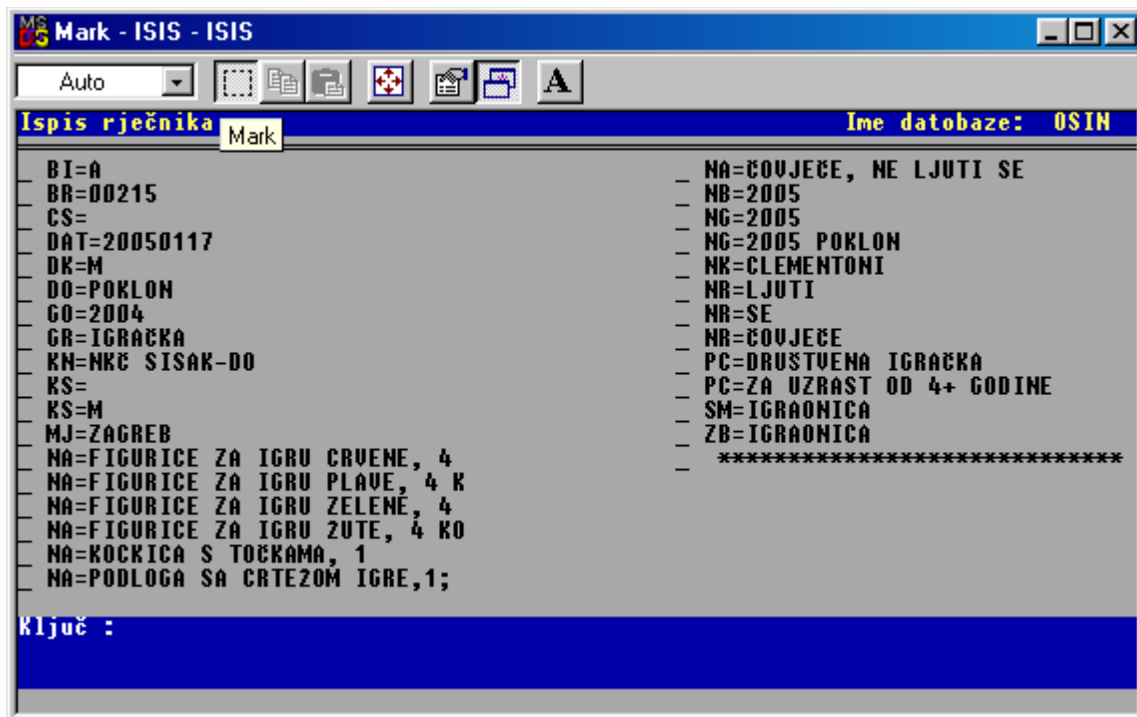


Slika 15.



PRETRAŽIVANJE PODATAKA

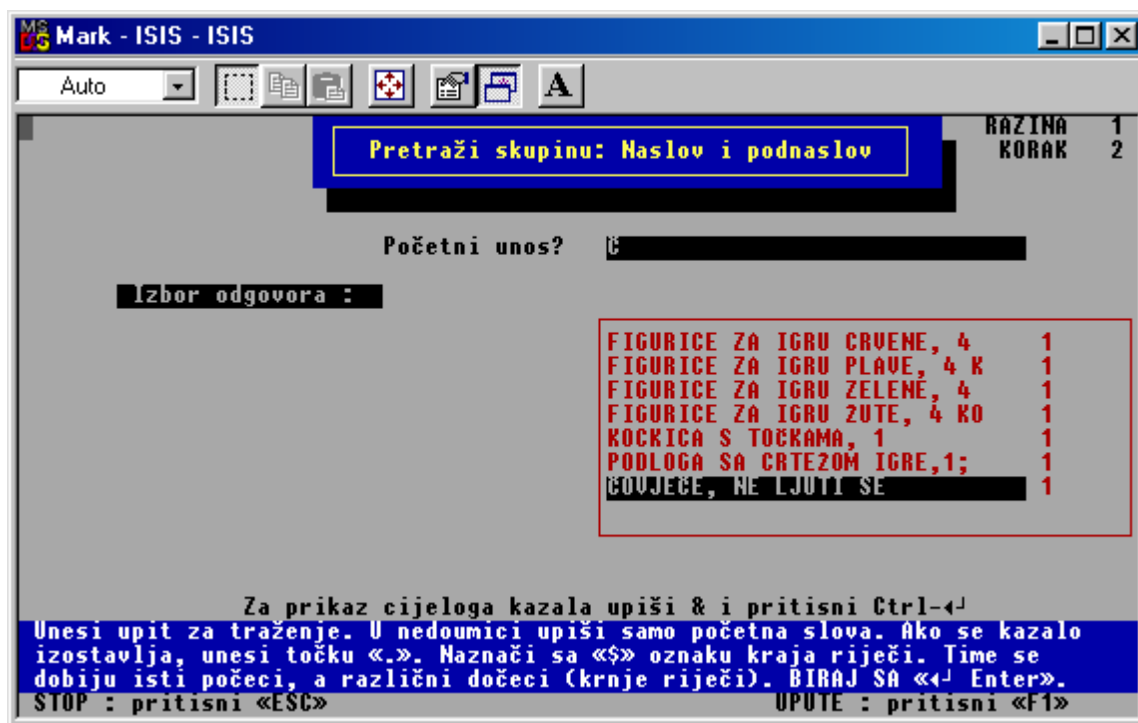
Slika 15. ISPIS RJEČNIKA TERMINA



Rječnik termina (slika 15.) pokazuje kako pretražljivi podaci dobivaju sasvim određene prefikse, pomoću kojih se građa svrstava i pretražuje.

U ovom slučaju, vidljivo je da naslov, a isto tako i imena dijelova unesena u *Polje 9 – Sadržaj i traje*, dobivaju prefiks NA= , te se u IRIS-u mogu pretražiti u skupini *Naslov i podnaslov*, što se vidi i na slici 16.

Slika 16. PRETRAŽIVANJE POMOĆU SUČELJA IRIS



U ovom slučaju, vidljivo je da naslov, a isto tako i imena dijelova unesena u *Polje 9 – Sadržaj i traje*, dobivaju prefiks NA= , te se u IRIS-u mogu pretražiti u skupini *Naslov i podnaslov*.

Podaci se mogu pretraživati pomoću ovog rječnika i pomoću sučelja IRIS. Svi principi pretraživanja, objašnjeni u Priručniku o pretraživanju, vrijede i ovdje.