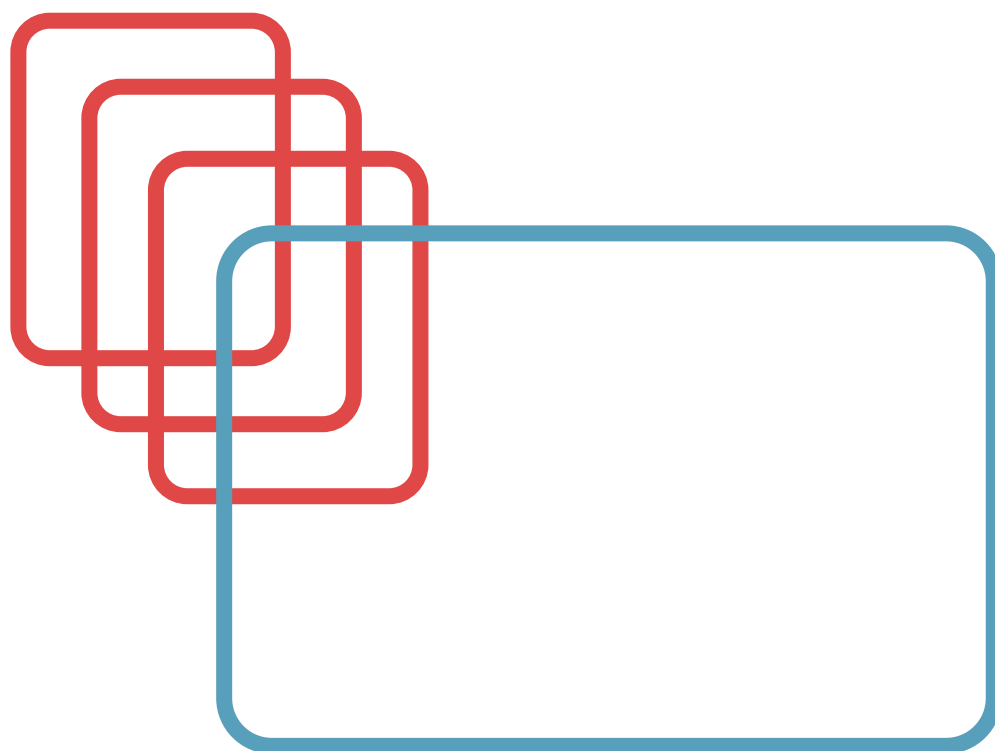


DOBRE PRAKTYKI SPÓŁDZIELNI OTWARTEJ EDUKACJI

JAK UCZYĆ KOMPETENCJI CYFROWYCH W BIBLIOTECE



CENTRUM CYFROWE



Fundusze Europejskie



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejskie Fundusze
Strukturalne i Inwestycyjne



Publikacja dostępna na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowej

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	5
Czym są dobre praktyki?	5
Archiwum społeczne, archiwum historii mówionej	6
Pamięć bydgoszczan – Archiwum Historii Mówionej (Paulina Gawrych)	7
Bank Umiejętności Społecznych	9
Bank Umiejętności Mieszkanek i Mieszkańców (Justyna P.)	10
Bezpieczeństwo w sieci	11
Bezpieczeństwo w sieci (Anna Michniuk)	13
Ćwiczenia pamięci dla seniorów i senierek	14
Rusz głową! (Anna Walkowiak-Osowska)	15
Escape room	16
„Polska klasyka zawsze na topie” – biblioteczny escape room (Alicja Zgajewska)	17
Geocaching, czyli zabawa w szukanie skarbów	21
Gra miejska	23
Biblioteczna gra miejska związana z historią miasta (Magdalena Muchyńska)	24
Jest pomysł, są ludzie, a skąd wziąć pieniądze?	27
Jest pomysł, są ludzie, a skąd wziąć pieniądze? (Anna Małczuk-Wakulińska)	28
Kluby wiedzy	29
Kursy e-learningowe	30
Przygotowanie kursu „Bezpieczne zakupy przez internet”	32



Podcasty dla totalnie początkujących	33
Tajniki audiodeskrypcji (Małgorzata Trąmpczyńska)	35
Po-dziel się	38
Praca w chmurze	39
Ankiety online – tworzenie w chmurze (Agnieszka Kaczmarek)	41
Projektowanie w Canvie	42
Twórz piękne grafiki – Canva w promowaniu działań edukacyjnych (Anna Michniuk)	43
Quizy online	44
Atrakcyjna lekcja: quizy i ankiety w szkole (Anna Wróblewska-Zawadzka)	47
Rękodzieło	48
Filcowanie na sucho (Anna Walkowiak-Osowska)	49
Rozwijanie kreatywności	50
Myślenie ma przyszłość – myślę i prezentuję swoje przekonania (Iwona Sójkowska)	52
Spotkanie autorskie	53
Spotkanie autorskie (Alicja Zgajewska)	54
Tworzenie filmów	56
Kamera... akcja! – poznajemy elementy języka filmu (Anna Michniuk)	57
Tworzenie komiksów online	58
Nasze emocje w słowach i obrazach, czyli tworzymy komiks online w Witty Comics (Jolanta Tokarek)	59
Warsztaty kulturoznawcze i wielokulturowe	61
Bombolki, krajzupa, zufa podane w kuchni spiskiej – scenariusz lekcji kulinarnej (Zofia Łukasz)	62
Warsztaty prozdrowotne	65
Cykl spotkań dla senierek/ów z zakresu zdrowia (Anna Goszczyńska)	66
Webinaria	68
Etyka w zawodzie bibliotekarki/rza – webinarium (Iwona Sójkowska)	69
Webquesty	70
Wirtualne wystawy i spacery	72
Tworzenie wirtualnych wystaw i spacerów (Monika Schmeichel-Zarzeczna)	73
Autorki i Autorzy	76

WPROWADZENIE

W publikacji zaprezentowane zostały dobre praktyki edukacyjne wraz z przydatnymi wskazówkami dotyczącymi organizacji inicjatyw, które popularyzują otwarte zasoby edukacyjne (OZE) i rozwijają kompetencje cyfrowe. Mamy nadzieję, że zawarte w niej treści pomogą wdrażać nowatorskie działania, integrujące społeczność wokół instytucji kultury.

Publikacja skierowana jest do wszystkich bibliotekarzy i bibliotekarek – zarówno tych, którzy mają wysoko rozwinięte kompetencje cyfrowe i wiedzę dotyczącą OZE, jak i dla tych, dla których jest to zupełnie nowy temat – niezależnie od typu biblioteki. Z treści dotyczących otwartych zasobów edukacyjnych, dobrych praktyk oraz wskazówek organizacyjnych w szczególności skorzystają osoby pracujące z dorosłymi, w tym z senior(k)ami. Nie jest jednak wykluczone zastosowanie ich, po niewielkiej modyfikacji, w pracy z dziećmi i młodzieżą. Z dobrych praktyk mogą korzystać również nauczyciele/ki, pracownicy/czki innych instytucji kultury, pracownicy/czki NGO oraz edukatorzy/rki, realizujący działania rozwijające kompetencje cyfrowe osób dorosłych. To wszystko dzięki otwartości zasobów wykorzystanych w ramach opisanych dobrych praktyk, która promuje dzielenie się, wymianę doświadczeń i twórcze wykorzystywanie już istniejących materiałów.

Praktyczny przewodnik jest wsparciem w rozwijaniu kompetencji cyfrowych potrzebnych, by korzystać, tworzyć i dzielić się otwartymi zasobami edukacyjnymi oraz by korzystać z nowoczesnych technologii. To zbiór wskazówek i narzędzi, dostarczający wiedzy, dzięki której zainteresowane osoby będą mogły działać jeszcze lepiej i skuteczniej.

Często nie zdajemy sobie sprawy, jaki potencjał drzemie w nas samych, a gdzie tu jeszcze wiedzieć, czym zajmują się nasi/sze użytkownicy i użytkowniczki – czytelnicy/czki, uczniowie/ennice. Z pomocą przychodzą działania realizowane w oparciu o ich wiedzę i umiejętności. Możliwość jest wiele, lecz najważniejsze, by zaangażować ludzi i zapalić ich do naszego pomysłu. Przykładem działań opartych na zasobach odbiorców mogą być zajęcia opisane poniżej.

CZYM SĄ DOBRE PRAKTYKI?

Jolanta Tokarek

Dobre praktyki – czym są, czym nie są?

Dobre praktyki to wszelkiego rodzaju sposoby działania, dotyczące różnych dziedzin życia i nie będące powszechnym rozwiązaniem. Działania te powinny mieć w sobie elementy innowacyjności. Jeżeli są dobrze opisane, stanowią pewien wzorzec i punkt odniesienia dla innych.

Jakie korzyści wnoszą dobre praktyki?

- wspomagają innych i stanowią inspirację do działania,
- stanowią element wymiany doświadczeń,
- doskonałą standardy prowadzonych działań,
- upowszechniają nowatorstwo.

W naszej publikacji każdemu opisowi dobrej praktyki towarzyszą scenariusze przykładowej realizacji. Wykorzystaliśmy scenariusze stworzone przez uczestników/czki projektu Spółdzielnia Otwartej Edukacji, którzy/e udostępnili je na licencji CC-BY lub innej wolnej licencji, zezwalającej na modyfikację i dalsze wykorzystywanie.

Mamy nadzieję, że opisane przez nas dobre praktyki rozwijania kompetencji cyfrowych osób dorosłych, wypracowane w ramach projektu *Spółdzielnia Otwartej Edukacji w bibliotece*, zainspirują cię do działania w Twojej praktyce edukacyjnej. Liczymy, że dzięki nim będziesz realizować efektywne działania w swoim środowisku lokalnym i że uda Ci się zaangażować w nie wiele osób. Inspiruj się,

działaj, twórz własne otwarte zasoby edukacyjne i scenariusze oraz dziel się z innymi. Kto wie, może to właśnie one znajdują się w kolejnej edycji tej publikacji?

[Poznaj Autorki i Autorów publikacji](#) →

Jak korzystać z dobrych praktyk?

Każdy opis dobrej praktyki składa się z dwóch części: ogólnego wstępu, który jest szkieletem zajęć, łatwym do przerobienia na swoje potrzeby (można zmienić czas trwania zajęć, niekiedy temat przewodni, odbiorców/czynię itp.), oraz z konkretnych przykładów wykorzystania pomysłu. Scenariusze podpisane imionami i nazwiskami autorów/ek (czasami tylko inicjałami, jeśli tak sobie życzyli) są sprawdzone „w boju” przez uczestniczki/ów Spółdzielni. Nie znaczy to, że tych materiałów nie możesz przerobić na swoje potrzeby. Pamiętaj tylko, aby umieszczając w internecie własną wersję scenariusza, podać źródło i autorki/ów oryginału.

Życzymy owocnych poszukiwań, wielu inspiracji oraz ciekawych i przydatnych informacji!

ARCHIWUM SPOŁECZNE, ARCHIWUM HISTORII MÓWIONEJ

Paulina Gawrych

Praca z archiwami to działania oparte na zgromadzonym w internecie zasobie zawierającym zdjęcia, historie oraz dokumenty osób zaangażowanych społecznie. Celem zajęć jest zapoznanie słuchaczy/ek z ideą projektu, w którym uczestnicy/czki dzielą się swoimi przeżyciami i wspomnieniami.

Przykładowe tematy:

- definicja i rola archiwum społecznego,
- angażowanie się w działania lokalne,
- znaczenie angażowania się w działania lokalne

Rozwijane kompetencje:

- wiedza na temat społeczności lokalnej,
- integracja lokalna,
- otwartość,
- elastyczność,
- wyszukiwanie informacji,
- przetwarzanie i wykorzystywanie zasobów online.

Przydatne narzędzia:

w realizacji zajęć pomogą bezpłatne narzędzia dostępne online, np. aplikacja Image Colorization API, która uatrakcyjni prezentowany materiał.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Znajdź strony internetowe zawierające zasoby archiwalne.
- Przygotuj prezentację omawiającą temat archiwów i ich celowość.
- Przygotuj miejsce spotkania (fizyczne lub wirtualne) oraz sprzęt.
- Przygotuj materiały promocyjno-informacyjne, aby osoby zainteresowane dowiedziały się o wydarzeniu i mogły się z Tobą skontaktować.

Realizacja:

- Zaprezentuj przygotowane materiały.
- Pokaż, jak działa strona i jak się po niej poruszać.
- Zachęć uczestników/czki do aktywnego udziału w spotkaniu.
- Pokaż lub przećwicz wspólnie z grupą, w jaki sposób można archiwum wykorzystać.

Zakończenie:

- Zaproponuj uczestni(cz)kom dalsze indywidualne poszukiwania.
- Jeśli sam/a pracujesz z archiwum społecznym, zbierz dane kontaktowe osób zainteresowanych udziałem w projekcie i chcących udostępnić posiadane dokumenty.
- Zaproś do włączenia się do projektu.

Przykładowa realizacja:

PAMIĘĆ BYDGOSZCZAN – ARCHIWUM HISTORII MÓWIONEJ (PAULINA GAWRYCH)

Zajęcia przygotowane z myślą o dorosłych, szczególnie senior(k)ach uczestniczących w wykładach Uniwersytetu Trzeciego Wieku. Celem spotkania jest prezentacja zasobów gromadzonych w ramach projektu *Pamięć bydgoszczan*, które są dostępne na stronie internetowej: pamiecbydgoszczan.ukw.edu.pl. Do przeprowadzenia zajęć potrzebna będzie sala/czytelnia wyposażona w komputer i rzutnik oraz posiadająca dostęp do internetu.

Rada: Spotkanie najlepiej organizować w dzień powszedni (ewentualnie weekend) w godzinach przed południem. Zajęcia powinny skończyć się do godziny 13.00–14.00. (Regularność posiłków seniorów?ek powoduje, że w porze obiadowej nie są zainteresowani zajęciami, chyba że zapewnimy catering).

PLANOWANIE

Główny cel warsztatu: zaprezentowanie zasobów zgromadzonych w ramach projektu *Pamięć bydgoszczan*.

- Cele szczegółowe warsztatu:
- zaznajomienie z informacjami na temat projektu, jego założeń, zasad kto i w jaki sposób może się do niego włączyć,
- prezentacja danych statystycznych prac na obecnym etapie (ile nagrań, ile osób),
- omówienie strony internetowej wraz z podstronami,
- omówienie sposobu i kryteriów wyszukiwania materiałów w pracy indywidualnej.

Czas trwania: 90 minut

1. WSTĘP (15 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- burza mózgów – tablica suchościeralna lub flipchart,
- zabawa integracyjna – kłębek włóczki lub papier toaletowy.

PRZEBIEG:

- Powitaj uczestników i uczestniczki.
- Zapewnij wszystkim możliwość przedstawienia się (wprowadź element zabawy – osoby przedstawiające się mogą kolejno rzucać do siebie rolkę papieru toaletowego lub kłębek wełny, tworząc pajęczynę).
- Ustalcie zasady obowiązujące podczas zajęć (np. zasada wzajemnego szacunku, nie

korzystania z telefonów komórkowych, możliwości fotografowania zajęć, wysłuchania współuczestników/czek, zasady, że nie ma złych/niewłaściwych pytań itp. – wykorzystuj do tego tablicę lub flipchart, aby zasady cały czas były widoczne podczas zajęć).

- Zaprezentuj plan spotkania.

2. ROZWINIĘCIE (65 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- przygotowana wcześniej prezentacja tematyczna,
- nagrania audio i materiały fotograficzne z archiwum społecznego.

PRZEBIEG:

- Omów, na czym polega projekt i kogo dotyczy.
- Zaprezentuj funkcje i zadania: wolontariusza/ki, osoby nagrywanej, omów proces digitalizacji oraz zasady prawa autorskiego.
- Omów materiał zgromadzony na stronie internetowej: pokaż stronę, poszczególne zakładki, wskaż osoby, które zostały nagrane, podział nagrań, chmury tagów, lokalizator.
- Zaprezentuj przykładowe nagrania audio oraz materiał fotograficzny i dokumentacyjny, który został zdigitalizowany i opublikowany.
- Wyszukaj przykładowy temat, osoby, lokalizacje na podstawie sugestii uczestników/czek zajęć.

3. ZAKOŃCZENIE (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- ankieta ewaluacyjna (kilka pytań, które na które można szybko odpowiedzieć i opracować wnioski),
- wizytówka – umożliwienie kontaktu w przyszłości,
- ulotka informacyjna o bibliotece, szkoleniach oraz możliwościach korzystania z nich

PRZEBIEG:

- Podsumuj spotkanie.
- Zachęć do samodzielnego poznawania zaprezentowanego materiału w domu.
- Zaproś do indywidualnego kontaktu osoby, które chcą zgłębić temat, uczestniczyć w projekcie jako wolontariusz/ka, nagrać swoją wypowiedź, ofiarować pamiątki lub korzystać z zasobu w budynku biblioteki.
- Przykładowy plakat wydarzenia: drive.google.com/file/d/1a6HAcPeh00W11nkg2BhgBVy70aVog6yt/view?usp=sharing



Paulina Gawrych, CC BY 4.0

Sprawdź też:

Aplikacja Image Colorization API (pozwalająca na kolorowanie zdjęć) – opis narzędzia wraz z instrukcją: bibliotekaaplikacji.com/edycja-zdjec/?fbclid=IwAR3OB3MfzD8uxT1yflFRN5ZfDp2eam4DgDtQvb9Z2YMBzVdrs4uVflmu1vU.

BANK UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH

Paulina Gawrych

Bank umiejętności to działanie z pogranicza aktywizacji społeczności lokalnej oraz działań międzypokoleniowych. W czasie spotkania mieszkańcy/nki mogą poznać umiejętności sąsiadów i sąsiadek. Zajęcia można realizować stacjonarnie, online lub hybrydowo (wsparciem może być Canva oraz Kahoot!).

Cele ogólne:

- poznanie umiejętności mieszkańców/nek, którymi mogliby się podzielić z innymi,
- stworzenie bazy tematów i potencjalnych prowadzących do kolejnych zajęć,
- integracja i aktywizacja społeczności lokalnej.

Rozwijane kompetencje:

- komunikatywność,
- elastyczność,
- znajomość lokalnego środowiska,
- umiejętność obsługi narzędzi do tworzenia quizów i narzędzi graficznych.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Zaproś osoby odwiedzające Twoją placówkę do wzięcia udziału w spotkaniu.
- Przygotuj miejsce (salę) i/lub narzędzia online do przeprowadzenia zajęć.
- Jeśli organizujesz wydarzenie stacjonarnie, zapewnij tablicę/flipchart i materiały piśmiennicze.

Realizacja:

- Podziel uczestników/czki na mniejsze grupy. Możesz poprosić, aby odliczyli do czterech, albo ustawili się od najniższej osoby do najwyższej.
- Koordynuj działania grup oraz wspieraj ich w pracy.

Podzielone grupy zaprosz do burzy mózgów, w czasie której zapiszą wszystkie umiejętności, które razem posiadają. Możesz zaproponować, aby zastanowili się, co mogą zrobić w takiej grupie, aby wykorzystać jak najwięcej swoich umiejętności (np. zaprojektować i zbudować domek na drzewie, przygotować i poprowadzić imprezę integracyjną. Mogą też pojawiać się zupełnie abstrakcyjne lub mniej realistyczne pomysły.

Następnie poprosz grupy, aby zaznaczyły, których ze swoich umiejętności chcieliby uczyć innych oraz jakich rzeczy, chcieliby się sami nauczyć.

Listę umiejętności spiszcie, wykorzystując program Canva lub inny program graficzny.

Odróżnijcie graficznie te umiejętności, których uczestniczki/cy mogą już uczyć, których chcieliby uczyć w przyszłości i takie, których chcą się nauczyć sami.

- Aktywizuj uczestników/czki do działania.

Zakończenie:

- Podsumuj efekty pracy, np. w postaci grafu, tabeli. Poproś, aby grupy zaprezentowały efekty swojej pracy.
- Wyjaśnij, jakie będą kolejne kroki i co stanie się z propozycjami grupy (np. będą one propozycjami zajęć dla lokalnej społeczności oraz listą potrzeb na warsztaty).
- W późniejszym terminie skontaktuj się z potencjalnymi prowadzącymi, aby uzgodnić szczegóły kontynuacji działań w ramach projektu.
- Organizuj regularne spotkania, aby stworzyć aktywną społeczność działającą na rzecz innych mieszkańców/nek.

Przykładowa realizacja

BANK UMIEJĘTNOŚCI MIESZKANEK I MIESZKAŃCÓW (JUSTYNA P.)

PLANOWANIE

Główny cel warsztatu:

- stworzenie Banku Umiejętności Mieszkanek i Mieszkańców.

Cele szczegółowe warsztatu:

- integracja,
- poznanie się,
- poznanie zainteresowań uczestników/czek,
- odkrycie talentów mieszkańców/nek,
- konstruktywne spędzenie czasu wolnego,
- wzmocnienie poczucia mocy sprawczej uczestników/czek.

czas trwania: 100 minut

1. WSTĘP (15 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- taśma klejąca papierowa,
- marker.

PRZEBIEG:

- Powitanie – przedstaw się i przybliż temat, nad którym będziecie pracować. Spróbuj takopisać zagadnienie, by uczestnicy/czki, pomimo różnicy wiekowej, mieli/ały świadomości poczucie, że tworzą coś niezwykłego i cennego dla społeczności lokalnej.
- Poznanie się uczestniczek/ków – uczestnicy/czki przyklejają na ubraniu taśmę papierową ze swoim imieniem oraz przedstawiają się na forum, mówiąc również, co ostatnio zrobili/ły, z czego byli/ły dumni/e (będzie to już wstęp do tego, czym zajmiecie się na zajęciach, a Ty poznasz obszary działalności uczestników/czek).
- Zabawa integracyjna: zagadki pantomimiczne/kalambury.
- Wprowadzenie tematu. Opowiedz o pomysłach w taki sposób, by uczestnicy/czki sami/eprzejęli/ły inicjatywę, tak by czuli/ły, że tworzą i wymyślają coś niezwykłego dla siebie społeczności lokalnej.

2. ROZWINIĘCIE (65 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- kolorowe karteczki samoprzylepne,
- markery,
- taśma papierowa klejąca,
- komputery (po jednym na grupę).

PRZEBIEG:

- Podziel uczestników/czki na grupy wiekowe.
- Daj czas na luźne rozmowy, tak by wszyscy poczuli/ły się swobodnie, opowiedzieli/ały swoich pasjach, zaczęli między sobą mówić o osobach, które posiadają umiejętności, którymi będą mogli się podzielić z innymi, np. babcia pisząca pisanki, dziewczynka wyplatająca bransoletki, pan rzeźbiący w drewnie...
- Po zebraniu notatek stwórzcie podziały na kategorie, np. rękodzieło, malarstwo, poezja, muzyka etc.
- Przenieście rozpiskę do programu graficznego takiego jak Miro lub Canva.
- W ramach przerwy zaproponuj zabawę integrującą, czysto fizyczną, np. nauka żonglowania chustami, by nie myśleć za dużo, tylko poruszać się (zrealizuj ją w sali, w której jest sporo wolnej przestrzeni).
- Na koniec zebraj wszystkie notatki, uzupełnijcie je wspólnie jeśli coś jest niejasne lub brakuje jakiś informacji.
- Poproś reprezentantów/ki grup o przedstawienie ich pomysłów innym, zainicjuj dyskusję, zachęć do dzielenia się pomysłami.

3. ZAKOŃCZENIE (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- flipchart,
- marker,
- rzutnik i ekran,
- komputer.

PRZEBIEG:

- Zaproponuj podzielenie dziedzin aktywności mieszkańców/nek i pogrupowanie umiejętności.
- Wyznacz/cie osoby, które dotrą do tych osób (jeśli są nieobecne) i dopytaj, czy istnieje możliwość, by swoją pasją i umiejętnościami podzielili się z innymi.
- Zaproponuj umówienie się na kolejne spotkanie w gronie poszerzonym o kolejne chętne osoby.

BEZPIECZEŃSTWO W SIECI

Anna Michniuk

Współcześnie mnóstwo czasu spędzamy online. W internecie prowadzimy życie towarzyskie, realizujemy różnorodne transakcje, przesyłamy i udostępniamy (czasem bardzo prywatne) dane. Niezwykle ważne jest więc, by poruszając się w wirtualnej przestrzeni, dbać o bezpieczeństwo swoje i najbliższych. Celem opisanej poniżej dobrej praktyki jest przede wszystkim edukowanie w zakresie bezpieczeństwa w sieci, rodzajów cyberprzemocy, jej profilaktyki i umiejętności radzenia sobie w sytuacji, gdy my sami lub ktoś nam bliski, stanie się ofiarą internetowych ataków.

Przykładowe tematy:

- bezpieczeństwo w sieci,
- profilaktyka cyberprzemocy,
- radzenie sobie z aktami cyberprzemocy.

Rozwijane kompetencje:

- rozpoznawanie i nazywanie różnych rodzajów cyberprzemocy,
- zapobieganie cyberprzemocy,
- umiejętność reagowania na cyberprzemoc.

Przydatne narzędzia:

- Jamboard – wirtualna tablica, jamboard.google.com,
- Kahoot – narzędzie do tworzenia quizów online, kahoot.com,
- Mentimeter – narzędzia do zbierania opinii, burzy mózgów, www.mentimeter.com.

Do dzieła!

- * **Temat cyberbezpieczeństwa jest bardzo ważny. Cyfrowi przestępcy wymyślają coraz to nowe sposoby na wyrządzanie szkód przy użyciu technologii. Jeśli chcesz być na bieżąco, śledź stronę internetową: saferinternet.pl, prowadzoną przez NASK (Naukową i Akademicką Sieć Komputerową) i Fundację Dajemy Dzieciom Siłę.**

Przygotowania:

Zapoznaj się z literaturą i materiałami filmowymi, które uporządkują Twoje rozumienie problemu bezpieczeństwa w internecie oraz cyberprzemocy. Propozycje:

- J. Barlińska, P. Plichta, J. Pyżalski, A. Szuster, „Ich słowami – obraz pomocy w sytuacjach cyberprzemocy rówieśniczej z perspektywy uczniów” (In their words – a picture of support in cyberbullying situations from the student’s perspective), „Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka”, nr 17(4)/2018, s. 82–115.
- T. Kasprzak, O. Jurkowska, A. Tarkowski, „Twórca, buntownik, strażnik, nieświadomy użytkownik. Nauczyciele i nowoczesne praktyki edukacyjne”, Warszawa: Wydawnictwo „Communia”, 2017. Dostępne online: <https://rightcopyright.eu/wp-content/uploads/2017/04/Nauczyciele-i-nowoczesne-praktyki-edukacyjne.pdf> (dostęp: 8.12.2021).
- „NASTOLATKI 3.0 Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach”, Instytut badawczy NASK 2016. Dostępne online: <https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT%20-%20Nastolatki%203.0%20-%20wybrane%20wyniki%20badania%20C5%84%20og%20C3%B3Inopolskich.pdf>, (dostęp: 23.06.2021).
- „Szkolne standardy bezpieczeństwa dzieci i młodzieży online. Rekomendacje dla szkół”, Fundacja Dzieci Niczyje 2013. Dostępne online: https://fundacja.orange.pl/files/user_files/user_upload/materialy_edu_dla_nauczycieli/Szkolne_standardy_bezpieczenstwa/Szkolne_standardy_bezpieczenstwa_online.pdf (dostęp: 23.06.2021).
- W. Wrzos, „Bezpieczny internet krok po kroku. Poradnik nie tylko dla seniora”. Dostępne online: <https://fabrykaprzyszlosci.pl/materialy/pobierz/11> (dostęp: 23.06.2021).

Materiały filmowe

- „Bezpieczni w sieci z OSE: Cyberprzemoc w szkole – powiedz STOP”, <https://www.youtube.com/watch?v=cLGvaVomsqY> (dostęp: 23.06.2021).
- „m[ed] Instytut Rozwoju Nauczycieli – Przemoc rówieśnicza: jak nie wpaść w pułapkę uproszczeń?”, <https://www.youtube.com/watch?v=01JB4RZFrAo> (dostęp: 23.06.2021).
- dr Julia Barlińska, „Jak skutecznie uczyć prospołecznego reagowania na cyberprzemoc rówieśniczą?”, Saferinternetpolska, <https://www.youtube.com/watch?v=vGZ2xSIQ0I8> (dostęp: 23.06.2021).

- Przygotuj prezentację multimedialną dotyczącą bezpieczeństwa w internecie / rodzajów cyberprzemocy / profilaktyki cyberprzemocy.
- Przygotuj multimedialne środki dydaktyczne, które urozmaicą Twój warsztat (np. tablica w Jamboard, burza mózgów w Mentimeter, quiz w Kahoot sprawdzający wiedzę i umiejętności nabyte przez uczestników/czki spotkania).

Realizacja:

- Zachęć grupę do pracy ćwiczeniem, które przełamie lody i jednocześnie wprowadzi do tematu.
- Przedstaw uczestni(cz)kom temat spotkania. Pamiętaj, by metody pracy przeplatać formami

- aktywizującymi (możesz do tego użyć quizów przygotowanych np. w Kahoot, Quizizz).
- Od uczestników/czek spotkania zbierz pytania, na które nie do końca byłeś/eś w stanie odpowiedzieć.

Zakończenie:

- Podziękuj wszystkim uczestni(cz)kom za obecność.
- Udostępnij przygotowaną przez siebie prezentację uczestni(cz)kom warsztatów.
- Mailowo (lub w inny sposób) prześluz uczestni(cz)kom warsztatu odpowiedzi na pytania, na które nie do końca byłeś/aś w stanie odpowiedzieć w czasie spotkania.

Przykładowa realizacja:

BEZPIECZEŃSTWO W SIECI (ANNA MICHNIUK)

PLANOWANIE:

Cele:

- usystematyzowanie wiedzy nt. internetowych zagrożeń,
- kształtowanie dobrych nawyków związanych z bezpieczeństwem dzieci i osób dorosłych w internecie,
- przekazanie wiedzy nt. możliwych form pomocy w sytuacji doświadczenia cyberprzemocy.

Przed warsztatem przygotuj na podstawie znanych i dostępnych publikacji i stron internetowych prezentację dotyczącą sposobu korzystania przez dzieci, młodzież i dorosłych z internetu. (w prezentacji powinny znaleźć się między innymi: różne rodzaje cyberprzemocy, ważne numery telefonów, wskazówki dotyczące bezpiecznego korzystania z mediów przez dzieci i osoby dorosłe).

Czas trwania: 100 minut

1. WSTĘP (20 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- burza mózgów – komputer z dostępem do internetu.

PRZEBIEG:

- Przywitaj uczestników/czki.
- Przedstaw się.
- Przedstaw cele szkolenia.
- Ustalcie zasady współpracy.
- Przeprowadź ćwiczenie na rozgrzewkę: giełda pomysłów. Wykorzystaj narzędzie Jamboard. Poproś uczestników/czki o wpisanie do 3 przykładów internetowych zagrożeń. Po zebraniu wszystkich odpowiedzi, spróbujcie je pogrupować.

ROZWIĄNIĘCIE (60 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- komputer z dostępem do internetu,
- przygotowana wcześniej prezentacja,
- dyskusja.
- PRZEBIEG:
- Omów przygotowaną prezentację (m. in. pokaż najnowsze dane dotyczące korzystania z internetu przez dzieci i osoby dorosłe).
- Zachęć grupę do interakcji i zadawania pytań

ZAKOŃCZENIE (20 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- Quiz, dyskusja – komputer z dostępem do internetu.

PRZEBIEG:

- Urucho test w Kahoot – uczestnicy/czki odpowiadają na 5 pytań z zakresu szkolenia, dokonując w ten sposób samooceny.
- Zbierz opinie nt. szkolenia przy użyciu narzędzia Mentimeter – uczestnicy/czki odpowiadają na jedno pytanie otwarte (np. Co zabierasz ze sobą z naszego spotkania?).
- Po zebraniu odpowiedzi, dokonaj podsumowania spotkania i pożegnaj uczestników/czki.

ĆWICZENIA PAMIĘCI DLA SENIORÓW I SENIOREK

Anna Walkowiak-Osowska

Niezwykłą popularnością wśród seniorów/ek cieszą się zajęcia ćwiczące pamięć. Można przeprowadzać je na wiele sposobów. Jednym z nich jest proponowanie senior(k)om wykreślanek, krzyżówek, łamigłówek i testów. Możesz korzystać z gotowych zadań dostępnych w publikacjach, ale warty uwagi pomysł to samodzielne tworzenie materiałów przy użyciu różnego rodzaju narzędzi internetowych. Możesz też rozwijać kompetencje cyfrowe uczestników/czek zajęć, zachęcając ich do brania udziału w różnorodnych testach on-line, np. na stronie testwiedzy.pl. Ciekawą alternatywą są także spotkania z grami planszowymi Scrabble, Dixit czy Dobble, które integrują seniorki/ów, jednocześnie ćwicząc ich pamięć i koncentrację.

Przykładowe tematy:

- test sprawdzający, która półkula mózgu dominuje,
- ćwiczenia rozwijające lewą/prawą półkulę mózgu,
- wykreślanek wyrazowe, krzyżówki, łamigłówki,
- testy, quizy on-line,
- gry planszowe.

Rozwijane kompetencje:

- świadome używanie obu półkul mózgu,
- poprawa pamięci,
- poprawa koncentracji,
- wyszukiwanie i korzystanie z quizów i gier online.

* Warto wstępnie przeprowadzić analizę potrzeb seniorów/ek, aby zajęcia spełniały ich oczekiwania i zawierały ćwiczenia lubiane przez uczestników/czki.

Przydatne narzędzia:

- Aplikacja MEMO trening – bezpłatna, do pobrania tylko na tablet. Zawiera ćwiczenia stymulujące działanie umysłu. Można wykonać pojedyncze ćwiczenie lub zrealizować cały scenariusz. Aplikacja stworzona specjalnie z myślą o seniorach/kach. Po uruchomieniu aplikacja proponuje średni poziom pytań, następnie dopasowuje się do wiedzy seniora/ki (po poprawnych odpowiedziach poziom trudności wzrasta, po błędnych zadawane są pytania z poziomu łatwiejszego): <https://play.google.com/store/apps/details?id=ee.laboratorium.memo.training&hl=pl&gl=US>.
- Test wiedzy – pozwala uczestniczyć w różnego rodzaju testach wiedzy, strona darmowa,

łatwa w obsłudze dzięki wyszukiwarce testów: <http://testwiedzy.pl>.

- Kahoot – pozwala tworzyć quizy na dowolny temat, narzędzie darmowe, obsługa w języku angielskim: <https://kahoot.com>.
- Wordwall – umożliwia tworzenie interaktywnych ćwiczeń, krzyżówek. Trzeba założyć konto, bezpłatnie można utworzyć do pięciu ćwiczeń, po wykupieniu licencji – bez ograniczeń: <https://wordwall.net/pl>.
- Quizizz – umożliwia tworzenie quizów, narzędzie bezpłatne, ale trzeba założyć konto, obsługaw języku angielskim: <https://quizizz.com>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Przygotuj promocję zajęć: plakaty, posty w mediach społecznościowych itp.
- Przygotuj materiały.
- Stwórz grupę złożoną z chętnych do udziału w zajęciach seniorów/ek.

Realizacja:

- Zapoznaj uczestników/czki z proponowaną formą zajęć, która dobrze sprawdza się zwłaszcza przy większej grupie. Dobrze, jeśli każda osoba robi to, na co ma ochotę. Jedna grupa może zajmować się grami planszowymi lub ich odpowiednikami w wersji cyfrowej, pojedyncze osoby mogą zajmować się indywidualnymi zajęciami. Dla urozmaicenia można wprowadzać także teleturnieje pomiędzy grupami seniorów/ek (wzorowane na Milionerach, Familiadzie itp.).

Zakończenie:

- Zachęć uczestników/czki do wymiany spostrzeżeń i wrażeń.
- Ustal, czym grupa chciałaby się zająć na następnym spotkaniu.

Przydatne materiały: niezbędne będą materiały do promocji wydarzenia. Do ich przygotowania możesz wykorzystać aplikację Canva.

Przykładowa realizacja:

RUSZ GŁOWĄ! (ANNA WALKOWIAK-OSOWSKA)

PLANOWANIE

Główny cel warsztatu:

- utrzymanie i/lub poprawa sprawności umysłowej uczestników/czek

Cele szczegółowe warsztatu:

- integracja,
- poznanie się,
- rozwój zdolności poznawczych,
- rozwój kompetencji cyfrowych – korzystanie z gier online,
- zwiększenie wiedzy ogólnej,
- konstruktywne spędzenie czasu wolnego,
- wzrost pewności siebie uczestników/czek.

Czas trwania: 60 minut

1. WSTĘP (10 minut)

PRZEBIEG:

- Przywitaj wszystkich.
- Opowiedz krótko, co będzie przedmiotem zajęć.
- Daj uczestni(cz)kom przestrzeń do poznania się i integracji (np. każdy mówi swoje imię i dokładnie trzy zdania o sobie).

UWAGA: przy stałej grupie tylko raz wprowadzamy integrację i poznawanie się.

2. ROZWIŃCIE – 40 minut

METODY I MATERIAŁY:

- przygotowane krzyżówki, wykreślanki wyrazowe,
- gry planszowe, np. Scrabble, Dixit,
- gry i quizy online oraz gry komputerowe.

PRZEBIEG:

- Zachęć uczestniczki/ów do aktywności – indywidualnej lub grupowej.
- Zaprezentuj przygotowane wcześniej gry, możecie zrobić turniej zespołowy dla rozgrzewki lub wspólnie rozwiązać quiz.
- Pozwól uczestni(cz)kom wybrać gry, w które chcą grać, śledź przebieg rozgrywek i postępy, sprawdź, czy wszyscy znaleźli coś dla siebie.
- Wspieraj w razie trudności.

3. ZAKOŃCZENIE – 10 minut

PRZEBIEG:

- Przeprowadź rozmowę z seniorami/kami na temat ich wrażeń po zajęciach. Co najbardziej im się podobało? Co chcieliby zmienić lub dodać?
- Na podstawie zebranych informacji, na następne zajęcia przygotuj więcej zadań, które wzbudziły największy entuzjazm.

ESCAPE ROOM

Alicja Zgajewska

Escape room, czyli inaczej pokój zagadek, to gra grupowa, która wymaga od uczestników/czek wykazania się sprytem, kreatywnością i umiejętnością logicznego myślenia. Grupa osób zostaje zamknięta w pokoju na określony czas. Aby wydostać się z pomieszczenia, uczestnicy/czki muszą współpracować ze sobą i rozwiązać zaproponowane przez organizatora/kę zagadki. Zabawa opiera się na wymyślonej przez twórców fabule – historycznej, przygodowej, kryminalnej, fantastycznej, ekologicznej itp. Istnieją profesjonalne, płatne escape roomy, które oferują rozrywkę na wysokim poziomie. Ale można też przygotować swój, autorski pokój zagadek dla osób zainteresowanych taką formą rozrywki. Poza tradycyjnymi pokojami zagadek, w sieci można znaleźć escape roomy w wersji elektronicznej. Celem tej praktyki jest integracja uczestników/czek oraz promowanie logicznego myślenia.

Przykładowe tematy:

- Praca nad logicznym myśleniem,

- integracja społeczności lokalnej,
- prezentacja oferty biblioteki, promocja biblioteki,
- nauka obsługi narzędzi do czytania kodów qr i gier i zabaw online.

Rozwijane kompetencje:

- praca w grupie,
- logiczne myślenie,
- kreatywność,
- umiejętności cyfrowe: tworzenie grafik, korzystanie z kodów qr.

Przydatne narzędzia:

- generator kodów QR: <https://www.qr-online.pl>,
- tworzenie wykreślanki online: <https://wordwall.net/pl>,
- aplikacja do tworzenia grafik: https://www.canva.com/pl_pl.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Wybierz pomieszczenie i zaplanuj grę.
- Stwórz regulamin gry typu escape room.
- Wypromuj wydarzenie w prasie lokalnej i w internecie.
- Zaproś grupę uczestników/czek lub przeprowadź rekrutację.
- Wydrukuj załączniki, jeśli znajdują się w scenariuszu, przygotuj wszystkie zadania.
- Umieść zadania w wybranym pomieszczeniu, zgodnie ze scenariuszem.

Realizacja:

- Wyjaśnij uczestni(cz)kom reguły gry typu escape room.
- Obserwuj przebieg gry i w razie potrzeby pomóż uczestni(cz)kom.
- Zakończ grę po określonym czasie.

Zakończenie:

- Omów zadania, które uczestnicy/czki rozwiązywali.
- Wręcz upominki uczestni(cz)kom, jeśli masz w planie nagrody.
- Zaproś uczestników/czki do zwiedzenia biblioteki, podzielenia się refleksjami lub do rozmowy i wspólnego wypicia herbaty.

Przykładowa realizacja:

„POLSKA KLASYKA ZAWSZE NA TOPIE” – BIBLIOTECZNY ESCAPE ROOM (ALICJA ZGAJEWSKA)

Wielkość jednej grupy: 6 osób

Miejsce: zamknięte pomieszczenie w bibliotece

Czas trwania: 60 minut

Materiały:

- wydrukowane załączniki (ich treść znajdziesz poniżej),
- niewielkie kamyczki,
- orzechy włoskie w koszyku,
- książki z klasyki polskiej literatury w jednym egzemplarzu (około 20 tytułów, wśród nich „Pan Tadeusz”, „Grażyna”, „Konrad Wallenrod” Adama Mickiewicza; „Quo vadis”, „Potop”, „Pan Wołodyjowski”, „Ogniem i mieczem”, „Krzyżacy” Henryka Sienkiewicza; „Szyfrowe prace”, „Przedwiośnie”, „Wierna rzeka”, „Popioły” Stefana Żeromskiego; „Chłopi” Władysława

Stanisława Reymonta; „Nad Niemnem” Elizy Orzeszkowej; „Lalka”, „Emancypantki” Bolesława Prusa; „Umysł zniewolony”, „Dolina Issy” Czesława Miłosza),

- kartka z plastiku z okienkiem,
- czyste kartki,
- Koperty (kilkanaście sztuk)
- makietę domu lub chaty,
- Długopisy (przynajmniej jeden na grupę)
- smartfon z aplikacją do odczytania kodów QR,
- klej,
- portret A. Mickiewicza. Źródło: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Adam_Mickiewicz_wed%C5%82ug_dagerotypu_paryskiego_z_1842_roku.jpg

Do przygotowania:

- Portret A. Mickiewicza potnij na 12 części.
- Część orzechów pomaluj farbami plakatowymi: 9 na pomarańczowo, 6 na czerwono, 6 na żółto; na każdym pomalowanym orzechu napisz jedną literę tak, żeby w sumie orzechy pomarańczowe tworzyły hasło „korytarz 2”, orzechy czerwone – „regał 1”, a żółte – „półka 3” (jeśli układ bibliotecznych regałów jest inny, należy zmienić podane hasło),
- kartkę z plastiku (można wykorzystać ofertówkę) przytnij do rozmiaru strony w książce i oznacz mazakiem albo wytnij okienko tak, żeby wskazywało słowo „w chacie” na stronie 582 książki „Ogniem i mieczem” Henryka Sienkiewicza (wydanie: Wydawnictwo Siedmioróg 1997 lub starsze).

Wprowadzenie

Drodzy uczestnicy! Drogie uczestniczki! Na pewno zgodzicie się ze mną, że książki z klasyki literatury polskiej to tytuły, które wytrzymały próbę czasu i zdobyły trwałe uznanie. Często wpisują się w naszą historię, budują pozytywne postawy wobec trudnych wyborów, niosą uniwersalne wartości piękna, prawdy, umiłowania ojczyzny i człowieka. Lektura tych książek wzbogaca człowieka – niosąc treści poznawcze i przekazując następnym pokoleniom nieprzemijające wartości moralne. Większość z tych książek znajduje się na listach lektur szkolnych. Każdy z nas, dorosłych czytelników, spotkał na swej czytelniczej drodze większość tych książek. A jeśli ktoś jeszcze ich nie poznał – zawsze można to nadrobić.

Znajdujemy się w jednym z pomieszczeń biblioteki. Za chwilę rozpoczniemy grę typu escape room, której tematem przewodnim jest klasyka literatury polskiej. Główną zasadą naszej zabawy jest to, żeby w atrakcyjny sposób spędzić czas, a przy okazji przypomnieć sobie książki należące do najważniejszych dzieł polskiej literatury.

Wasza grupa za chwilę dostanie od osoby prowadzącej pierwsze zadanie i smartfon, który będzie Wam bardzo potrzebny. Włączcie logiczne myślenie, spryt i swoją wiedzę. Czytajcie polecenia i wykonujcie zadania, a każde rozwiązanie wskaże Wam miejsce ukrycia kolejnej zagadki i przybliży Was do końca gry. Pamiętajcie, że będziecie współpracowali w grupie – wykorzystajcie atuty każdej osoby. Za chwilę zamknijemy się od środka, a klucz będzie dostępny dopiero po rozwiązaniu ostatniego zadania. Czy macie jakieś pytania? Nie? W takim razie zaczynamy! Powodzenia!

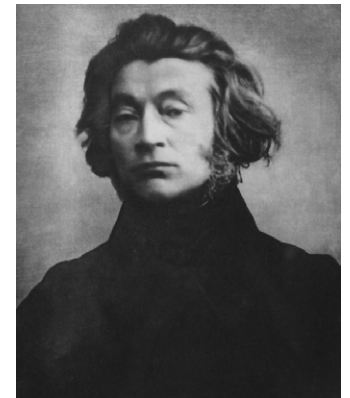
Przebieg gry (instrukcja dla osoby prowadzącej)

1. Wręcz uczestni(cz)kom kartkę z pierwszym zadaniem, czyli kodem QR (załącznik 1 do samodzielnego przygotowania np. z wykorzystaniem generatora kodów QR <https://www.qr-online.pl>) oraz smartfon z aplikacją do czytania kodów. Pod kodem znajdują się puzzle okładki książki „Kamienie na szaniec” A. Kamińskiego. Jest to wskazówka, gdzie szukać następnego zadania – pod stosikiem kamieni na parapecie.
2. Pod stosikiem kamieni leżą 2 fragmenty obrazka (załącznik 2) i kolejna kartka z kodem QR nr 2 (załącznik 3 do samodzielnego przygotowania). Pod kodem uczestnicy/czki znajdują polecenie (załącznik nr 4).

3. Niedaleko, w koszyku, znajdują się orzechy włoskie. Niektóre z nich są kolorowe: orzechy w kolorze pomarańczowym tworzą hasło „korytarz 2”, orzechy w kolorze czerwonym tworzą hasło „regał 1”, a orzechy w kolorze żółtym tworzą hasło „półka 3”. (Wskazówki napisane na kolorowych orzechach stwórz zależnie od tego, jak ustawione są regały. W bibliotece opisanej w przykładzie regały tworzą korytarze, stąd taka informacja). Po ułożeniu wszystkich hasel uczestnicy/czki szukają książki (odgadnięty tytuł – „Ogniem i mieczem” H. Sienkiewicza).
4. W znalezionej książce znajdują się kolejne fragmenty obrazka oraz karta plastikowa z okienkiem, które trzeba przyłożyć w odpowiednim miejscu. Jakie to miejsce? Na to pytanie odpowiadają uczestnicy/czki, kiedy wykonają instrukcję obsługi (załącznik 5). Po przyłożeniu karty na stronie 582 w książce uczestnicy/czki odczytują wyróżnione w ten sposób słowo – „w chacie” – szukają go w pomieszczeniu.
5. W makiecie domu lub chaty wiejskiej znajdują się: kartka, długopis i kod QR nr 3 (załącznik 6 do samodzielnego przygotowania). Uczestnicy/czki odczytują instrukcję do następnego zadania (instrukcja umieszczona pod kodem: z liter tytułu powieści EMANCYPANTKI należy poprzez anagramowanie ułożyć 20 słów, zapisać je i przynieść Tobie jako osobie prowadzącej).
6. Po sprawdzeniu poprawności rozwiązania zadania, wręcz uczestni(cz)kom kod QR nr 4 (załącznik 7 do samodzielnego przygotowania). (Instrukcja ukryta pod kodem: Oto słowa, na podstawie których trzeba odgadnąć tytuł powieści: Powstanie styczniowe, rzeka, epopeja, megalians, 1887. Teraz proszę poszukać książki na biurku, na pewno coś tam ukryto.)
7. Na biurku znajdują się książki z kanonu klasyki polskiej literatury, wśród nich egzemplarz powieści „Nad Niemnem” Elizy Orzeszkowej. Uczestnicy/czki wybierają odpowiednią książkę, w której znajduje się koperta. W kopercie ukryte zostały kolejne fragmenty obrazka oraz wykreślanka (załącznik 8). Zadaniem uczestników/czek jest wykreślenie podanych tytułów książek i bohaterów literackich i odczytanie rozwiązania. Odgadnięte hasło to złota myśl na temat książek. Hasło należy zanieść Tobie jako osobie prowadzącej. Rozwiązanie: „Dom, gdzie znajduje się książka jest przybytkiem słońca” K. Makuszyński.
8. Uczestnicy/czki podchodzą do Ciebie jako osoby prowadzącej i otrzymują klej, dwa ostatnie fragmenty obrazka oraz kartkę. Ich ostatnim zadaniem jest złożenie otrzymanych fragmentów obrazka, przyklejenie ich na kartkę i podpisanie, kogo przedstawia portret.
9. Uczestnicy/czki oddają portret Tobie jako osobie prowadzącej i otrzymują klucz do drzwi. Koniec gry.

Załącznik 2

Adam Mickiewicz według dagerotypu paryskiego z 1842 roku, domena publiczna



Załącznik 4

Tak zaczyna się pewna powieść: „Rok 1647 był to dziwny rok, w którym rozmaite znaki na niebie i ziemi zwiastowały jakoweś klęski i nadzwyczajne zdarzenia”.

Zadaniem grupy jest odgadnięcie, o jaką książkę chodzi. Gdzie znaleźć ten tytuł na regałach bibliotecznych? Aby odszukać drogę do książki, trzeba ułożyć kolorowe orzechy. Kolor ma znaczenie! Powodzenia!

P.S. Wśród kart książki ukryte zostało następne zadanie.

Załącznik 5

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Właśnie znaleźliście następane zadanie. Gratulacje! Teraz przyłóżcie plastik z okienkiem na odpowiedniej stronie. Uważajcie, żeby krawędzie książki i plastikowej karty się pokrywały. Zaraz, przecież nie wiecie, na której stronie trzeba ją przyłożyć?!

Wskazówka:

W szkole ocena bardzo dobra to _____.

„_____ dzień tygodnia” to książka Marka Hłaski, na podstawie której powstał film w reżyserii Aleksandra Forda.

Wydawnictwo _____ Siostry, specjalizujące się w książkach dla dzieci i młodzieży.

Po odgadnięciu zagadek otrzymacie cyfry, które ułożone od góry do dołu wskażą stronę w książce, do której trzeba przyłożyć kartę z plastiku. Dacie radę!

Załącznik 8

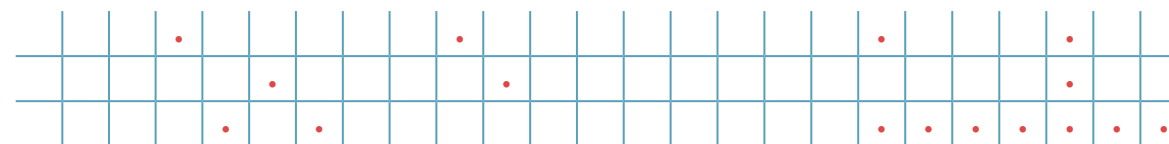
WYKREŚLANKA

Z poniższego diagramu wykreślcie wszystkie tytuły podanych pod diagramem książek oraz bohaterów/ek literackich:

D	E	M	A	N	C	Y	P	A	N	T	K	I	K
O	K	R	Z	Y	Ż	A	C	Y	M	G	D	Z	O
P	I	E	W	Z	N	K	M	I	C	I	C	A	N
R	K	J	D	O	P	L	A	C	Ó	W	K	A	R
Z	A	D	T	U	K	G	R	A	Ż	Y	N	A	A
E	T	Z	J	A	E	U	S	I	Ę	K	S	I	D
D	A	I	Ą	Ż	D	K	L	C	H	Ł	O	P	I
W	R	A	A	J	E	E	S	S	T	P	R	Z	Y
I	Y	D	B	Y	T	K	U	I	K	E	P	M	J
O	N	Y	S	Ł	N	O	Ń	S	C	I	O	Ś	U
Ś	K	A	P	O	T	O	P	K	Z	M	P	W	R
N	A	A	A	K	L	A	L	K	A	U	I	I	A
I	S	R	S	A	L	O	M	E	A	Z	O	T	N
E	A	I	Z	A	B	E	L	A	Y	Ń	Ł	E	D
F	J	A	G	I	E	N	K	A	S	K	Y	Ż	I

CHŁOPI, DZIADY, EMANCYPANTKI, FARAON, GRAŻYNA, IZABELA, JAGIENKA, JURAND, KATARYNKA, KMICIC, KONRAD, KRZYŻACY, LALKA, PLACÓWKA, POPIOŁY, POTOP, PRZEDWIOŚNIE, SALOMEA, ŚWITEŻ, TADEUSZ, WOKULSKI

Pozostałe litery, czytane rzędami, utworzą złotą myśl znanego pisarza. Proszę otrzymane hasło zanieść osobie prowadzącej. Dla ułatwienia, można wpisać rozwiązanie do kratek poniżej:



Sprawdź też:

- escape room w bibliotece: https://static.wbp.poznan.pl/att/Biblioteka/Szkolenia/7.Escaperoom_wlodarczyk_krystianRozdrzew.pdf,
- escape room w wersji elektronicznej: <https://view.genial.ly/604f2d19128fa80d27ad12b9/presentation-bpkoze1>,
- grupa na Facebooku, która może dostarczyć wiele inspiracji dla osób tworzących escape roomy: <https://www.facebook.com/groups/797701987331000>,
- webinar Centrum Cyfrowego na temat tworzenia gier typu escape room: <https://centrumcyfrowe.pl/wp-content/uploads/sites/16/2020/05/ESCAPE-ROOM-w-bibliotece.pdf>,
- dostępne na YouTube filmy instruktażowe dotyczące tworzenia escape roomów w wersji elektronicznej:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=gSZiAe3zdNo>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=lpbhhALYVqo>
 - https://www.youtube.com/watch?v=fGBHK2xKi_Y
 - <https://www.youtube.com/watch?v=ICKXJe774kk>

GEOCACHING, CZYLI ZABAWA W SZUKANIE SKARBÓW

Anna Wróblewska-Zawadzka

Geocaching to współczesna wersja zabawy w poszukiwanie skarbów. Zamiast mapy z zaznaczonym w odpowiednim miejscu „x” chwytny odbiornik GPS (np. smartfon) i ruszamy ku przygodzie!

Zabawa polega na wykorzystaniu systemu nawigacji satelitarnej do odnajdywania „keszy”, czyli skrytek (zwanych też skrzynkami) schowanych uprzednio przez inne osoby biorące udział w geocachingu. Mapy dostępnych skrytek znajdziemy na portalach skupiających entuzjast/ki tej zabawy, np. <https://opencaching.pl/> (ponad 49 tys. aktywnych skrzynek) czy <https://www.geocaching.pl> (prawie 55 tys. aktywnych skrytek). Założenie własnej skrytki i oficjalne zarejestrowanie jej na którymś z portali wymaga znalezienia przedtem kilku innych, co nie powinno być trudne, biorąc pod uwagę liczbę skrzynek aktywnych w Polsce. Jeśli nie chcemy aż tak bardzo się angażować, do naszej zabawy możemy wykorzystać już utworzone skrzynki lub stworzyć skrytkę „nieoficjalną”, której współrzędne udostępniemy tylko osobom uczestniczącym w organizowanym przez nas wydarzeniu, bez rejestrowania jej na portalu.

Co znajduje się w skrytce? Obowiązkowo logbook, czyli kartka papieru lub niewielka książeczka, w której odkrywcy wpisują swoje dane – to dowód na to, że „kesz” został odnaleziony. Logbook pozostaje w skrytce, znalazcy nie zabierają go ze sobą. Oprócz tego w skrytce może znajdować się skarb, który możemy wziąć. Zazwyczaj są to drobiazgi, np. breloczki, odbłaski. Dlatego wybierając się na poszukiwanie skarbów, warto mieć przy sobie coś, co pozostawimy dla kolejnych znalazców/czyń.

Skrytki mogą mieć różną wielkość – od mikro pojemników po filmy fotograficzne, gdzie z ledwością mieści się logbook, po duże pudła. Grunt, żeby były trwałe, wodoszczelne i opisane w taki

sposób, żeby nikt nie uznał ich za śmieć lub niebezpieczny przedmiot. Ta dobra praktyka wzbogaca wiedzę o naszej okolicy, integruje społeczność lokalną i pozwala na aktywne spędzanie czasu na świeżym powietrzu.

Czas trwania: 30 minut – 2 godziny (w zależności od tego, czy zdecydujesz się skorzystać z już założonej skrzynki, czy też tworzysz własną od zera)

Przykładowe tematy:

- przyrodnicze walory okolicy,
- zabytki i zagadnienia historyczne,
- dowolny temat – wówczas miejsce ukrycia skarbu nie jest z nim tematycznie powiązane.

Rozwijane kompetencje:

- odczytywanie współrzędnych geograficznych,
- orientacja w terenie,
- posługiwanie się aplikacjami do geocachingu.

W opisie skrytki, oprócz współrzędnych geograficznych, możesz umieścić dodatkową podpowiedź, np. szukaj w sosnowej dziupli.

Przydatne narzędzia:

- Mapy Google – bezpłatna aplikacja (Android, iPhone/iOS), wystarczy wkleić do niej współrzędne geograficzne, a zaprowadzi nas do skarbu: <https://www.google.pl/maps/preview>.
- Portale <https://opencaching.pl> i <https://www.geocaching.pl> – znajdziesz tu listy/mapy już utworzonych skrytek.
- c:geo – bezpłatna aplikacja (system Android), umożliwia pobranie mapy offline i poszukiwanie skarbów, nawet gdy nie mamy dostępu do internetu, obsługuje wiele serwisów dla amatorów/ek geocachingu: <https://play.google.com/store/apps/details?id=cgeo.geocaching&hl=pl&gl=US>.
- GeoCaches – bezpłatna aplikacja (iPhone/iOS), obsługuje wiele serwisów dla amatorów/ów geocachingu: <https://apps.apple.com/pl/app/geocaches/id536646724?l=pl>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Przemysł koncepcję zabawy – czy ma to być poszukiwanie jednego skarbu? Czy może osoby uczestniczące będą odwiedzać kilka skrytek po kolei i przy okazji poznawać, np. różne gatunki drzew?
- Przygotuj i ukryj skrzynkę – pamiętaj o szczelnym pojemniku, logbooku, mile widziane będą również ołówek i temperówka oraz drobne upominki dla znalazców/czyrń. Wybierz ciekawe miejsce na kryjówkę, najlepiej, aby skrytka nie wzbudzała zainteresowania osób postronnych, a jednocześnie była łatwo dostępna dla poszukiwaczy/ek, aby nikt nie zrobił sobie krzywdy. Możesz też wykorzystać istniejące już w Twojej okolicy skrzynki – zajrzyj na portale <https://opencaching.pl> lub <https://www.geocaching.pl>.
- Zapisz współrzędne geograficzne skrytki – możesz wykorzystać do tego którąś z wymienionych wyżej aplikacji.
- Przygotuj opis dla uczestniczek/ów – weź pod uwagę różne motywacje osób biorących udział w poszukiwaniach. Niektóre chcą przede wszystkim zdobyć nową wiedzę, a samo znalezienie skrytki jest tego ukoronowaniem. Inne nastawiają się na aktywny wypoczynek i naukę orientacji w terenie, wiedzę chłoną przy okazji. Nie zapomnij o współrzędnych geograficznych w opisie skrytki!
- Zarejestruj skrzynkę na wybranym portalu – nawet, jeśli planujesz zabawę w poszukiwanie skarbów jako jednorazowe wydarzenie dla konkretnej grupy odbiorców, warto rozważyć

oficjalne zarejestrowanie skrytki na jednym z portali zrzeszających miłośników/czki geocachingu. Skoro już tyle się napracowałeś/aś, to powiedz o tym innym. Dzielenie się wiedzą jest super!

Realizacja:

- Zadbaj o to, aby osoby biorące udział w zabawie wiedziały, że będzie im potrzebne urządzenie z nadajnikiem GPS. Bez tego nici z poszukiwań!
- Upewnij się, że osoby uczestniczące wiedzą, jak i gdzie mają wpisać współrzędne geograficzne.

Zakończenie:

- Jeśli poszukiwanie skarbu było jednorazowym wydarzeniem, uprzątnij skrzynkę.
- Jeśli zdecydujesz się na pozostawienie skrzynki dla innych graczy, zaglądaj od czasu do czasu, by sprawdzić, w jakim jest stanie. Może logbook jest już w pełni uzupełniony i trzeba go wymienić.
- Jeśli zarejestrowałeś/aś skrytkę na którymś z portali, czytaj opinie na jej temat. Czy ludziom udaje się ją odnaleźć? Jeśli nie – może współrzędne są za mało precyzyjne? Może warto uszczegółowić opis, dodać jakąś podpowiedź? A może ktoś przywłaszczył sobie skrzynkę – wówczas zmień status na „nieaktywna” – po co ludzie mają tracić czas na szukanie skarbu, którego nie ma?

Przykładowe realizacje:

- Warsztaty tworzenia gry terenowej geocaching z wykorzystaniem systemu GPS zorganizowane przez Miejską Bibliotekę Publiczną w Gorlicach:
- <http://www.mbpgorlice.info/new/art,1075,warsztaty-tworzenia-gry-terenowej-geocaching-z-wykorzystaniem-systemu-gps-relacja>,
- „Geocaching – mój sposób na nudę – promocja aktywnego i zdrowego spędzania wolnego czasu na terenie Gminy Słupsk” – projekt zrealizowany przez Gminny Ośrodek Kultury Gminy Słupsk w Głobinie:
- http://gok.slupsk.pl/?page_id=4095,
- Skrytka przy budynku Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej Książnica Kopernikańska w Toruniu:
- <https://ksiaznica.torun.pl/aktualnosci/322-znajdz-skarb-ksiaznicy-kopernikanskiej.htm>,
- Projekt „Uczymy się promować naszą gminę, czyli geocaching w Rzecznowie”, zrealizowany przez Gminną i Powiatową Bibliotekę Publiczną w Rzecznowie:
- https://biblioteki.org/artykuly/promocja_zabawa_GPS_geocaching_w_rzecznowie.html.

GRA MIEJSKA

Alicja Zgajewska

Gry miejskie to rodzaj rozrywki integracyjnej połączonej z elementami edukacyjnymi. Gry najczęściej realizowane są w czasie rzeczywistym, do ich przeprowadzenia wykorzystywany jest konkretny teren, np. miasta, stadionu, biblioteki, imprezy masowej lub lasu. Tematyka gier może być różnorodna: historia, ekologia, literatura, konkretne miejsce lub miasto. Poza typowymi grami miejskimi i terenowymi, powstały gry, które wymagają posiadania aplikacji (np. Action Track) lub odbiornika GPS (geocaching).

Celem przeprowadzenia gry miejskiej jest zainteresowanie mieszkańców lokalną historią i promocja organizatora wydarzenia.

- * **Zorganizowanie gry miejskiej lub terenowej wymaga zaangażowania, czasu i ludzi, ale jej przeprowadzenie daje organizator(k)om i uczestni(cz)kom wiele satysfakcji.**

Przykładowe tematy:

- historia miasta,
- integracja społeczności lokalnej,
- promocja biblioteki.

Rozwijane kompetencje:

- poszerzenie wiedzy historycznej związanej z miastem,
- poszerzenie wiedzy na temat oferty biblioteki,
- tworzenie grafik i krzyżówek online.

Przydatne narzędzia:

- generator krzyżówek online: <https://progmar.net.pl/pl/teacher-description>,
- aplikacja do tworzenia grafik: https://www.canva.com/pl_pl/.

Przygotowania:

- Podziel pracę w zespole organizacyjnym.
- Przygotuj regulamin gry miejskiej.
- Przygotuj plakat promocyjny.
- Przygotuj formularze zgłoszeniowe.
- Przygotuj ewentualnie niewielkie nagrody
- Wypromuj wydarzenia w prasie lokalnej i w internecie.
- Stwórz listę uczestników/czek.

Realizacja:

- Wprowadź uczestników/czki do tematu, wyjaśnij zasad gry.
- Rozdaj materiały (plany gry, mapy, książki).
- Ogłoś start gry miejskiej.

Zakończenie:

- Zbierz wypełnione plany gry lub rzeczy do znalezienia.
- Oceń wypełnione plany i wytypuj zwycięzców/czynie.
- Ogłoś zwycięzców/czynie i wręcz nagrody.
- Zaprosz uczestników/czki na kolejne wspólne wydarzenie np. do lokalnego kina.

Przykładowa realizacja:

BIBLIOTECZNA GRA MIEJSKA ZWIĄZANA Z HISTORIĄ MIASTA (MAGDALENA MUCHYŃSKA)

PLANOWANIE

W ramach tego scenariusza zaplanujesz tematyczną grę miejską (historia miasta i mieszkających w nim dawniej ludzi) z elementami znanej akcji „Książka Go!”, czyli będzie to akcja szukania książek w przestrzeni miejskiej.

Do zgromadzenia źródeł wykorzystane będą np. „Roczniki wołomińskie” (publikacje związane z historią Wołomina, strony internetowe: „Dawny Wołomin”, „Urząd Miasta Wołomin”, a także archiwalne numery lokalnej prasy (rubryki związane z historią miasta, wspomnienia) i plan miasta, jednak Ty musisz wybrać takie, które zawierają informacje o Twojej okolicy. Planowanie obejmie: rozdysponowanie zadań w zespole (grafika plakatu, regulamin akcji, formularze zgłoszeniowe, strategię promocyjną

wydarzenia (metody standardowe: strona internetowa, FB, prasa lokalna i radio, ale także rozwieszenie plakatów w miejscach skupiających młodzież np. licea), budżet, zakup nagród, zaproszenie do udziału w akcji osób związanych z historią miasta (nauczyciele/ki historii, dyrektor/ka Muzeum, indywidualni pasjonaci/ki i badacze/ki dziejów miasta). Uczestnicy/czki powinni odpowiednio wcześniej zgłosić chęć udziału w grze miejskiej (maksymalnie na 3 dni przed grą kończy się możliwość zapisów), ponieważ musisz odpowiednio zadbać o ubezpieczenie i logistykę.

Główny cel warsztatu:

- zainteresowanie mieszkańców/nek historią miasta

Cele szczegółowe warsztatu:

- przybliżenie wiedzy na temat historii miasta,
- poszerzenie bibliotecznej oferty (całkiem nowy rodzaj aktywności dla czytelników/czek).
- zachęcenie czytelników/czek do częstszego sięgania po lokalną literaturę historyczną (wzrost czytelnictwa).
- Czas trwania: 135 minut

1. WSTĘP (ok. 15 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- gra miejska,
- książki,
- karteczki ze wskazówkami,
- mapa Wołomina,
- krzyżówka o mieście Wołomin (przy wykorzystaniu np. <https://progmar.net.pl>)
- uczestnicy/czki mogą korzystać z dostępnych we własnym zakresie materiałów źródłowych (np. internet).

PRZEBIEG:

- Powitaj uczestników/czki – część organizacyjna może odbyć się w sali konferencyjnej biblioteki lub na wolnej przestrzeni, np. przed biblioteką.
- Wręcz uczestni(cz)kom mapkę miasta i numery kontaktowe do organizatorów/ek, a także pierwszą wskazówkę.
- Nakreśl zasady gry miejskiej i jej ramy czasowe.
- Po zakończeniu wstępu uczestnicy/czki rozpoczynają zasadniczą część gry miejskiej.

2. ROZWINIĘCIE (do 90 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- Książki
- Karteczki ze wskazówkami
- Mapa Wołomina
- Krzyżówka o mieście Wołomin
- Uczestnicy/czki mogą korzystać z dostępnych we własnym zakresie materiałów źródłowych (np. internet)

PRZEBIEG:

- Uczestnicy/czki mają do odkrycia 5 miejsc związanych z historią Wołomina. Zwycięzcą/czynią jest ten/ta, który/a dotrze do mety w najkrótszym czasie.
- Uczestnicy/czki mają za zadanie dotrzeć do miejsc, w których ukryte są książki i wskazówki prowadzące dalej.
- W każdym takim miejscu czekać będzie tzw. informator/ka, który/a czuwa nad punktem i ewentualnie podpowiada uczestni(cz)kom. Przykładowo w jednym punkcie będzie

ukryty jeden tytuł książki, np. Zofii Nałkowskiej, która wychowała się w Wołominie (jedna książka dla jednego uczestnika/czki) wraz z dodatkową wskazówką np. biletem. Dzięki temu uczestnik/czka powinien/nna domyślić się, że kolejnym miejscem do odkrycia jest Muzeum Zofii Nałkowskiej w Wołominie. W przypadku, gdy uczestnik/czka nie jest w stanie odgadnąć kolejnego punktu, prosi informatora/kę o podpowiedź (taka podpowiedź „kosztuje” np. 10 minut).

- W kolejnych punktach można wykorzystać takie narzędzia jak:
 - QR kod: uczestnik/czka ma za zadanie zeskanować kod i udać się do wyznaczonego miejsca (np. lokalne muzeum lub księgarnia),
 - krzyżówka: w kolejnym punkcie uczestnicy/czki rozwiązują krzyżówkę i udają się do kolejnego punktu miasta (Izba Muzealna Poświęcona Rodzinie Wodiczków),
 - Wordart: w trzecim punkcie na uczestników/czki czeka ulotka stworzona przy użyciu narzędzia wordart (umieszczone na niej słowa prowadzą do kolejnego miejsca (np. obszar dawnego getta, ośrodek sportu, staw, plaża miejska, wejście główne – Huragan – Ośrodek Sportu i Rekreacji w Wołominie).

3. ZAKOŃCZENIE (ok. 30 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- krótki pokaz filmu związanego z historią Wołomina (ok. 7 minut),
- wystawa związana z miastem i ludźmi Wołomina,
- pogadanka.

PRZEBIEG:

- Punkt końcowy: lokalne kino.
- Po ukończeniu gry przez wszystkie drużyny, ogłosz zwycięzców/żczyńie.
- Wręcz nagrody.
- Zaprosz uczestników/czki na poczęstunek połączony z krótkim pokazem filmu o historii Wołomina.
- Zachęć do oglądania wystawy, integracji i rozmów z zaproszonymi gośćmi: ekspert(k)ami, history(cz)kami, znawcami/czyniami historii Wołomina (dopiero w tym punkcie nastąpi wymiana doświadczeń, rozmowy i integracja między uczestnikami gry miejskiej).
- Zróbcie pamiątkowe zdjęcie.
- Podziękuj za udział i poprosz o wypełnienie krótkiej ankiety, która zostanie rozesłana drogą elektroniczną po spotkaniu (ten rodzaj ewaluacji jest dobry ze względu na fakt, że sala kinowa nie sprzyja wypełnianiu papierowego kwestionariusza, choć może wpłynąć na obniżenie liczby wypełnionych ankiet; uczestnikami/czkami będą w większości osoby młode, czytelnicy/czki biblioteki, którzy/re w większości aktywnie korzystają z internetu).

Sprawdź też:

- gra na temat historii Krotoszyna, przygotowana przez zespół Muzeum Regionalnego: https://krotoszyn.pl/aktualnosc-30064-krotoszyn_gra_miejska_do_pobrania.html,
- gra mobilna przygotowana przez bibliotekarzy MBP w Skawinie: <https://www.facebook.com/groups/spoled/permalink/1422037797991488/>,
- gra miejska na temat zielonych terenów miejskich, przygotowana na zlecenie miasta Będzina: http://www.bedzin.pl/aktualnosc-6-3520-gra_miejska_bedzinscy_tropiciele_przygod.html,
- gra miejska na temat pasji, opracowana dla młodzieży, ale z powodzeniem może być dostosowana do osób dorosłych: <https://docs.google.com/viewer? a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWVpbnxkd29qa2FsYXB5fGd40jZjNGlxNDI2NzFIYTY2OTQ>
- strona poświęcona grze geocaching: <https://www.geocaching.pl/>
- mobilna gra miejska „Anoda” w aplikacji Action Track, przygotowana przez IPN

- <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosc/139537,ANODA-mobilna-gra-miejska-o-legendzie-Szarych-Szeregow-w-aplikacji-Action-Track.html>,
- mobilna gra w aplikacji Action Track „Rozbijmy więzienie w Miechowie!”, przygotowana przez IPN: <https://krakow.ipn.gov.pl/pl4/aktualnosc/144808,Rozbijmy-wiezienie-w-Miechowie-Gra-na-Action-Track-10-czerwca-2021.html>,
- instrukcja jak stworzyć grę miejską: <https://www.superbelfrzy.edu.pl/projektomania/gramiejska-jak-stworzyc>.

JEST POMYSŁ, SĄ LUDZIE, A SKĄD WZIĄĆ PIENIĄDZE?

Anna Małczuk-Wakulińska

Kreacja nowych pomysłów i wcielanie ich w życie to domena lokalnych aktywistów/ek i działaczy/ek społecznych. Część z nich pracuje w pojedynkę, inni grupują się np. w stowarzyszenia, fundacje, koła gospodyń wiejskich czy też towarzystwa przyjaciół konkretnej instytucji. Wszystkim przyświeca idea działania na rzecz ich małej ojczyzny. Nie samą ideą człowiek żyje, dlatego też warto im pomóc w pozyskiwaniu finansowania projektów z różnych źródeł. Uczestnicy/czki warsztatów zostaną wyposażeni w wiedzę i praktyczne umiejętności szukania, pozyskiwania i rozliczania grantów. Czas trwania: 180 minut

- * **Potencjał w lokalnych aktywistach/kach jest ogromny. Pewnym ograniczeniem są fundusze. Czasami wystarczy podpowiedź, gdzie ich szukać, a projekt zostanie z powodzeniem zrealizowany.**

Przykładowe tematy:

- podmioty, które mogą występować o środki zewnętrzne,
- partnerzy,
- źródła finansowania lokalnych inicjatyw,
- promocja projektu w lokalnej społeczności,
- rozliczenie dotacji.

Rozwijane kompetencje:

- znajomość form prawnych zrzeszania się lokalnej społeczności,
- znajomość narzędzi do planowania projektów online,
- znajomość źródeł finansowania projektów,
- stosowanie narzędzi promocji online projektu,
- współpraca z lokalnymi lider(k)ami i organizacjami.

Przydatne narzędzia:

- Trello (do zarządzania projektami): <https://trello.com>,
- Jamboard (do zapisywania źródeł finansowania): <https://jamboard.google.com>,
- Canva (do tworzenia materiałów promocyjnych): <https://www.canva.com>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Zorganizuj miejsce na warsztaty, np. w lokalnej bibliotece.
- Wypromuj wydarzenie w lokalnych mediach (np. w prasie, radiu, na Facebooku).
- Stwórz listę osób zapisanych na warsztatach.

Realizacja:

- Stwórz balon potrzeb i oczekiwań.
- Przeprowadź burzę mózgów: poszukajcie projektów, które uczestnicy/czki chcieliby/abyby sfinansować.
- Przeprowadź wykład na temat różnych źródeł finansowania działań lokalnych.
- Podaj przykłady dofinansowań projektów.
- Wybierzcie źródła finansowania (sponsoring, budżet obywatelski, fundacje grantodawcze, środki urzędu miasta/urzędu gminy itp., środki ministerialne dla kół gospodyń wiejskich).
- Zaprezentuj, jak stworzyć wniosek o dofinansowanie (formularze do fundacji, pisma do sponsora, kampania crowdfundingowa) i zachęć grupy do samodzielnej pracy nad stworzeniem wstępnych wersji swoich wniosków.
- Zapoznaj uczestników/czki z pomysłami na promocję projektów.

Zakończenie:

- Zachęć uczestników/czki do stworzenia krótkiego podsumowania zdobytych informacji.
- Zaplanuj kolejne spotkanie, podczas którego praca nad wnioskami będzie kontynuowana lub zaproponuj grupowe konsultacje.

Przykładowa realizacja:

JEST POMYSŁ, SA LUDZIE, A SKĄD WZIĄĆ PIENIĄDZE? (ANNA MAŁCZUK-WAKULIŃSKA)

Skoncentruj się na konkretnych potrzebach swoich kursantów/ek. W tym celu najlepiej sprawdzi się ankieta wysłana do uczestników/czek przed szkoleniem. Zadaj w niej pytania o dotychczasowe doświadczenia w pozyskiwaniu zewnętrznych środków, trudności przy tym napotykanie, a przede wszystkim zorientuj się, na jakie inicjatywy lokalni aktywiści/stki potrzebują środków, co chcą w najbliższym czasie zrobić, ale nie mają pieniędzy. Będziesz mógł/mogła przygotować listę źródeł skrojonych pod ich potrzeby. Twój/je kursanci/cki z pewnością wyjdą z takiego szkolenia zadowoleni, ponieważ otrzymają podpowiedź, skąd mogą sfinansować swój pomysł, a Tobie będzie łatwiej z myślą, że Twój czas został efektywnie spożytkowany. Same korzyści! Dlatego, najważniejsza zasada trenera/ki: poznaj oczekiwania swoich uczniów/uczennic i przygotuj się odpowiednio do ich potrzeb. Nie napiszesz wniosku za nich/e, ale dasz im bezcenną INFORMACJĘ!

Przeanalizuj z uczestnikami/czkami kilka źródeł i staraj się dopasować ich pomysły do wymagań grantodawcy. Pracuj na konkretach. Sprawdź, jak wygląda procedura naboru i terminy. W zdecydowanej większości wnioski o granty składa się poprzez generatory online (choć zdarzają się jeszcze wersje papierowe). Przeczytaj regulamin, zwróć uwagę, że jego zapisy (szczególnie wytyczne do oceny wniosków) są niezwykle przydatne. Przypomnij, że „koniec języka za przewodnika”, więc jeśli osoba pisząca wniosek nie jest czegoś pewna, zawsze może zadzwonić i zapytać u źródła, czyli organizatora programu. Przeanalizuj wybrany generator i uczul swoich/je kursantów/ki na: częste zapisywanie wniosku, uważne czytanie regulaminu i wymogów konkursu, pisanie wniosku najpierw w edytorze tekstu (np. w WORD) i przeklepanie go do generatora, sprawdzenie, czy załączyły się wszystkie dokumenty itp. Polecane generatory do pracy na przykładowym wniosku z uczestnikami/czkami:

- System Fundacji Orleń, <https://fundacja.orien.pl/PL/ZlozWniosek/Strony/default.aspx> FIO, <http://inicjatywni.pl/43/trwa-nabor-w-inicjuj-z-fio-30-dotacje-dla-mlodych-ngo-i-grup-niefORMALNYCH>.
- Systemy wymagające logowania
- System Obsługi Dotacji Narodowego Instytutu Wolności, <https://generator.niw.gov.pl>.
- Generator programu Mazowsze Lokalnie, <https://generator.mazowszelokalnie.pl>.

Powodzenia na sali szkoleniowej!

Więcej informacji na: <https://kasanakulture.pl/jest-pomysl-sa-ludzie-a-skad-wziac-pieniadze>.

Sprawdź też:

- Projekt: Akademia Lokalnego Lidera
Realizacja: Laboratorium Inspiracji Społecznych
Miejsce realizacji warsztatów: Myślenice
<https://www.dobczyce.pl/bezplatne-szkolenia-dla-lokalnych-liderow.html>
- Projekt: Akademia Liderów 60+ II edycja
Realizacja: Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych
Miejsce realizacji warsztatów: Warszawa
<https://fise.org.pl/programy/akademia-liderow-60-ii-edycja/>
- Projekt: Aktywne NGOsy i skuteczni liderzy na rzecz społeczności lokalnych
Realizacja: Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania Razem dla Radomki
Miejsce realizacji: Radom
https://www.razemdlaradomki.pl/aktywne_ngosy-pl

KLUBY WIEDZY

Agnieszka Kajdaniak

Klub wiedzy to grupa osób, które spotykają się regularnie po to, by wspólnie się czegoś uczyć. Pierwsze biblioteczne kluby wiedzy powstały w 2015 r. w Bibliotece Publicznej w Chicago z inicjatywy amerykańskiej organizacji non-profit Peer 2 Peer University (P2PU) Kluby wiedzy są: otwarte dla wszystkich zainteresowanych osób dorosłych, nieodpłatne, cykliczne. Spotkania klubów prowadzą moderatorzy/ki, którzy/re nie są nauczyciel(k)ami – pełnią rolę przewodników/czek po zasobach wiedzy i wspierają uczestników/czki. W ramach klubu wykorzystujemy bezpłatne kursy online. Zdecydowana większość materiałów pochodzi z internetu. Można skorzystać z dowolnych zasobów edukacyjnych, o ile będą one dostępne dla uczestników/czek nieodpłatnie, a korzystanie z nich będzie zgodne z prawem i zasadami ich udostępniania.

Czas trwania: 6-8 spotkań po 60-90 minut

Rozwijane kompetencje:

- społeczne,
- informacyjne,
- cyfrowe,
- interpersonalne.

Przydatne narzędzia:

- Google Sites, sites.google.com/new
- Moodle, moodle.org
- Wix.com, pl.wix.com

Do dzieła!

Przygotowania:

- Wybierz konkretny temat lub zagadnienie, którym zajmiecie się w ramach klubu wiedzy. Możesz poprosić o wskazanie propozycji osoby zainteresowane dołączeniem do klubu.
- Zapoznaj się z materiałami dla moderatorów/ek: <https://klubywiedzy.p2pu.org/facilitate>.
- Utwórz profil waszego klubu wiedzy na stronie: <https://www.p2pu.org/en/> (strona po angielsku)
- Wyszukaj bezpłatny kurs na wybrany temat lub stwórz własny z wykorzystaniem materiałów

znajdujących się w internecie albo stworzonych przez siebie. Pamiętaj, aby wykorzystywać treści zgodnie z zasadami prawa autorskiego. Przydatnym narzędziem do stworzenia kursu jest Google Sites lub wix.com (strona internetowa) lub platforma Moodle, która służy do tworzenia kursów online. W przypadku tworzenia własnych kursów, umieść w nich elementy sprawdzające zdobytą wiedzę.

- Wybierz formę realizacji klubu wiedzy – stacjonarną lub online.
- Stwórz harmonogram spotkań.
- Zbierz grupę uczestników/czek.

Realizacja:

- Opracujcie zasady współpracy.
- Moderuj spotkania, tj. czuwaj nad planem spotkania, aktywizuj uczestników/czki, inicjuj dyskusje.

Zakończenie:

- Przeprowadź ewaluację poszczególnych spotkań i całego cyklu.
- Przygotuj zaświadczenia/certyfikaty dla uczestników/czek (opcjonalnie).

Przykładowe realizacje:

- Klub wiedzy – Cyfrowy niezbędnik
- Klub wiedzy – Gimnastyka umysłu dla seniorów
- Klub wiedzy – Grafika dla laika
- Klub wiedzy – Klub ogrodnika

Sprawdź też:

- podręcznik dla moderatorów/ek klubów wiedzy: http://www.biblioteki.org/aktualnosc0/Jak_prowadzic_klub_wiedzy_podrecznik_dla_moderatorow_i_moderatorek.html.

KURSY E-LEARNINGOWE

Iwona Sójkowska

E-learning do doskonały pomysł na rozwijanie kompetencji w formie elektronicznego kursu. Wymaga od uczestników/czek samodyscypliny, ale ma ogromną przewagę nad innymi formami doskonalenia. Zarówno opracowywanie, jak i uczestniczenie w kursie kształtuje kompetencje cyfrowe, uczy nowych umiejętności cyfrowych, ale także merytorycznych – uzależnionych od tematyki. Kurs online umożliwia realizację programu w dowolnym czasie i dowolnym tempie, szczególnie jeśli nie jest moderowany. Daje możliwość nieograniczonego dostępu do materiałów, powracania do określonych treści lub wyboru tylko tych, które są interesujące dla kursanta/ki.

Za pomocą kursu e-learningowego możesz zrealizować nieskończoną liczbę pomysłów na rozwijanie kompetencji cyfrowych uczestników/czek. Kurs możesz zaplanować na wiele godzin/tygodni, ale może być też materiałem szkoleniowym do zapoznania się np. w 2 godziny.

Czas trwania: 2 godziny (kurs można rozwijać, a tym samym wydłużać)

Przykładowe tematy:

- bezpieczne zakupy przez internet,
- korzystanie z serwisów rządowych (np. profil zaufany, Internetowe Konto Pacjenta, aplikacja mObywatel),
- archiwa społeczne (Otwarty System Archiwizacji).

Rozwijane kompetencje:

- umiejętność korzystania z kursów online,
- umiejętność zdobywania wiedzy i kompetencji z wykorzystaniem internetu.

Przydatne narzędzia:

- platforma MOODLE (kwestionariusze, testy sprawdzające, zadania, osadzanie filmów).

Kurs uatrakcyjnią gotowe lub opracowane przez Ciebie grafiki. Możesz skorzystać z narzędzi do tworzenia materiałów graficznych:

- Canva – oprogramowanie do tworzenia projektów graficznych, zaproszeń, plakatów, ulotek itp. Ma w swoich zasobach wiele gotowych szablonów, obrazów oraz ikon: <https://www.canva.com>.
- Genially – aplikacja do przygotowania efektownej, ale i prostej prezentacji. Duży wybór różnych opcji może się okazać czasochłonny: <https://www.genial.ly/> (strona jest po angielsku).

Możesz również szukać interesujących grafik w otwartych zasobach:

- Can We Image – wyszukuje fotografie na licencji CC, pobrane z Wikimedia Commons: <https://canweimage.com/> (wymaga wpisywania haseł po angielsku).
- CC Search wyszukiwarka Creative Commons – jest to wyszukiwarka, dzięki której można odnaleźć zdjęcia i grafiki na licencji CC: <https://search.creativecommons.org>.
- Ciker – wyszukiwarka clipartów: <http://www.ciker.com/> (wymaga wpisywania haseł po angielsku).
- Clipart Library – wyszukiwarka plików graficznych, darmowych clipartów: <http://clipart-library.com>.
- Dreamstime – baza zdjęć, ilustracji, video, częściowo otwartych, częściowo do pobrania po założeniu darmowego konta: <https://www.dreamstime.com>.
- Flickr – portal, w którym można wyszukać zdjęcia na licencjach CC: <https://www.flickr.com/>.
- Internet Archive – ogromna biblioteka internetowa, w której kolekcji znajdziesz książki, obrazy, filmy, audio, programy i wiele innych materiałów w postaci cyfrowej na wolnych licencjach lub będących w domenie publicznej: <https://archive.org/>.
- Noun Project – repozytorium piktogramów: <https://thenounproject.com/>.
- Public Domain Pictures – wyszukiwarka grafik pochodzących z domeny publicznej: <https://publicdomainpictures.net/>.
- Pikrepo – repozytorium zdjęć w otwartym dostępie: <https://www.pikrepo.com/> (wymaga wpisywania haseł po angielsku).
- Pixabay – portal zawierający zdjęcia na licencji CC 0: <https://pixabay.com/pl/>.

Materiały uzupełniające:

- Kurs Moodle nt. opracowywania kursów na Wrocławskim Portalu Informatycznym: <http://informatyka.wroc.pl/kursy/course/view.php?id=4>.
- Tutoriale nt. e-learningu na platformie Moodle: <https://www.cel.agh.edu.pl/tutoriale/>.
- Zamiast oprogramowania MOODLE możesz wykorzystać LearningApps (<https://learningapps.org>) – aplikację do tworzenia materiałów edukacyjnych, wspierającą proces uczenia się i nauczania za pomocą małych interaktywnych modułów.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Utwórz przedmiot na instytucjonalnej platformie MOODLE.
- Przygotuj materiały i tekst wprowadzający.
- Zaplanuj aktywności sprawdzające dla uczestników/czek.
- Umieść materiały.
- Przetestuj kurs.
- Poinformuj użytkowników/czki swojej instytucji o możliwości realizacji kursu i zachęć ich/je do skorzystania z niego.

Realizacja:

- Obserwuj forum uczestników/czek, zamieszczaj dodatkowe wskazówki, które wyjaśnią pojawiające się wątpliwości.
- W przypadku kursu moderowanego sprawdzaj aktywność uczestników/czek i pamiętaj o informacji zwrotnej.

Zakończenie:

- Przygotuj certyfikaty udziału w kursie (opcjonalnie).
- Przeprowadź ankietę ewaluacyjną.
- Zaplanuj aktualizację kursu w oparciu o opinie uczestników/czek.

Przykładowa realizacja:

PRZYGOTOWANIE KURSU „BEZPIECZNE ZAKUPY PRZEZ INTERNET”

PLANOWANIE

- Przygotuj i zamieść ankietę ewaluacyjną.
- Zaplanuj akcję promocyjną kursu.

WSTĘP

W czasie pandemii zakupy online zyskują coraz większą popularność, co możesz zaprezentować za pomocą statystyk. Jednocześnie dorośli, a szczególnie seniorzy/rki mają ogromne problemy z wyborem odpowiednich serwisów sprzedażowych i ich obsługą. W kursie zaprezentowane zostaną nie tylko przykładowe, zaufane strony, ale także omówione ich właściwości, na które warto zwracać uwagę, np. kupując na Allegro możemy bardzo długo czekać na przesyłkę, gdyż produkt przesyłany będzie z Azji – jak uniknąć takich niespodzianek? Omówione zostaną różne formy płatności i sposoby dostawy. Zatem odbiorcy/czynie znajdą tu wyjaśnienia, które rozwieją ich wątpliwości i sprawią, że poczują się bezpieczniej, wybierając zakupy online. Warto zwrócić uwagę, że większość serwisów wymaga posiadania konta pocztowego. Z większością serwisów można połączyć się za pomocą konta Google lub Facebook.

Przygotuj i zamieść ankietę wstępną oceniającą znajomość tematyki. W zależności od wyników możesz zawrzeć informację zwrotną, np. ten kurs może Ci pomóc – Twoja znajomość serwisów jest dość dobra, ale może być jeszcze lepsza!

Moduł 1. Serwisy zakupowe

Znajdują się w nim informacje o wybranych serwisach z różnych branż oraz sposobach wyszukiwania produktów, wyboru płatności, sposobu dostawy i miejsca, z którego produkty pochodzą (ustalenie producenta, kraju pochodzenia).

Przykładowe serwisy:

- Empik,
- Avanti,
- Zalando,
- Mediaexpert,
- EuroAGD,
- LIDL,
- Rossman,
- DOZ,
- AptekaNatura,
- Allegro.

Quiz: wskaż cechy odróżniające zakupy online od zakupów w sklepie stacjonarnym.

Moduł 2. Rodzaje dostaw

W tym module omówione zostaną różne formy realizacji dostaw wraz z ich zaletami i wadami.

Przykładowe rodzaje dostaw:

- odbiór osobisty,
- paczkomat,
- kurier,
- poczta,
- punkty odbioru np. paczka w Ruchu, stacja benzynowa, Żabka.

Zadanie: sprawdź, gdzie znajduje się najbliższy Twojego miejsca zamieszkania paczkomat (<https://inpost.pl/znajdz-paczkomat>), punkt odbioru przesyłek (<https://www.paczkawruchu.pl>).

Moduł 3. Formy płatności

W tym module omówione zostaną różne formy realizacji płatności z ich zaletami i wadami.

Przykładowe formy płatności:

- przelew bankowy,
- karta płatnicza,
- Paypal (wirtualna portmonetka),
- płatność przy odbiorze.

Quiz: rozpoznaj po definicji określoną formę płatności.

Moduł 4. Porównywanie cen

Tu można podać sposoby porównywania cen, np. za pomocą wyszukiwarki Google lub serwisu Ceneo.

Zadanie: porównaj ceny produktu, który jest Ci potrzebny, sprawdź koszty dostawy, wybierz najatrakcyjniejszą ofertę.

Moduł 5. Bezpieczeństwo w sieci

W tym module warto przypomnieć najważniejsze zasady gwarantujące bezpieczeństwo w sieci. Do przygotowania treści możesz wykorzystać opracowania już dostępne, np. w portalu Edukacja Medialna: <https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/zakupy-on-line> lub w serwisie PayBack: <https://www.payback.pl/ekstra/porady/bezpieczne-zakupy-w-internecie>.

Sprawdź też:

- Kurs UMK „Otwarte zasoby naukowe i edukacyjne”: <https://moodle.umk.pl/BU/course/view.php?id=13>,
- Kurs BPŁ „Ochrona własności przemysłowej”: <https://edu.p.lodz.pl/course/view.php?id=355>,
- Kurs BPŁ „Zarządzanie informacją naukową i literaturą”: <https://edu.p.lodz.pl/course/view.php?id=665#section-16>.

PODCASTY DLA TOTALNIE POCZĄTKUJĄCYCH

Małgorzata Trąmpczyńska

Jak wynika z badań „Słuchacz podcastów w Polsce 2020” przeprowadzonych przez Tandem Media, już co trzecia osoba korzystająca w Polsce z internetu słucha regularnie podcastów. Dane podają, że miesięczny zasięg podcastów wzrósł z 27 proc. w 2019 roku do 31 proc. w 2020 roku („Co trzeci polski internauta słucha regularnie podcastów”. Dostępny online: <https://www.wirtualnemedialna.pl/artukul/>

prawie-jedna-trzecia-internautow-slucha-regularnie-podcastow, dostęp 11.08.2021). Warto zatem zastanowić się nad wykorzystaniem nagrań dźwiękowych w swojej pracy. Może to być Twój autorski podcast w wybranej przez Ciebie tematyce, może to być materiał nagrany do odsłuchania jako niestandardowa praca domowa dla uczestników/czek prowadzonych przez Ciebie warsztatów, może to być po prostu wprawka do wywiadów, które będziesz nagrywał/a. Być może reprezentujesz jakąś organizację i szukasz nowych sposobów na jej promocję? Lub po prostu lubisz muzykę i chcesz trochę poeksperymentować?

- * Nie musisz posiadać drogiego sprzętu ani własnego studia nagrań. Aby zrealizować ten pomysł, wystarczy smartfon lub komputer z mikrofonem. Ważne jest, aby zwrócić uwagę na jakość dźwięku i wyeliminować jak najwięcej źródeł szumów i hałasów.

Przykładowe tematy:

- tajniki audiodeskrypcji,
- Nagrywanie wywiadów,
- dźwiękowe zabawy – inspiracje do pracy z dziećmi,
- tworzenie audiobooków.

Rozwijane kompetencje:

- obsługa programów do nagrywania i obróbki dźwięków,
- zapoznanie z platformami do słuchania podcastów,
- poznanie ciekawych otwartych zasobów edukacyjnych związanych z dźwiękiem.

Przydatne narzędzia:

- Audacity – bezpłatny edytor do obróbki oraz nagrywania dźwięku, to całkowicie darmowe oprogramowanie typu open source: <https://audacity.pl>,
- Zencastr – darmowe (w wersji dla hobbystów/ek) narzędzie do zdalnego nagrywania podcastów: <https://zencastr.com> (strona po angielsku).
- Podcastle – studio online do tworzenia podcastów (edycja dokumentów dźwiękowych, nagrywanie dźwięków online, transkrypcja tekstów na dźwięk itp.), dostępne również w wersji bezpłatnej: <https://podcastle.ai> (strona po angielsku).

Materiały uzupełniające:

- Marek Jankowski, „Podcast – jak zacząć? Jak nagrać podcast bez wydawania kasy na sprzęt” – podcast o nagrywaniu podcastu: <https://malawielkafirma.pl/jak-nagranc-podcast>,
- Szymon Owedyk, „Co to jest Podcast? I jak zrobić Podcast szybko i za darmo?!”: <https://jaksierozwijac.pl/jak-zrobic-podcast>,
- Tomasz Micherda, „WŁASNY PODCAST krok po kroku: Jak stworzyć swój własny podcast?”: <https://www.youtube.com/watch?v=ARWxWzgTlhg>,
- Justyna Świetlicka, „owsiana.pl”, „#DietMarketing – Jak zacząć nagrywać własny podcast?”: https://www.youtube.com/watch?v=_qeVcXJ7EL4.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Znajdź podcasty w interesującej Cię tematyce i przesłuchaj kilka, aby sprawdzić, jak wyglądają przykładowe realizacje.
- Wykonaj kilka ćwiczeń logopedycznych, aby potrenować dykcję, np. <http://bordman.pl/blog/trudne-wyrazy-na-dykcje-czyli-jak-mowic-wyraznie/>.
- Przygotuj pomieszczenie do nagrywania swojego podcastu. Najlepiej nagrywać w małym pomieszczeniu, bo łatwiej jest je przystosować. Powinno być ciche, może być w nim dużo

przedmiotów, szaf i półek – pozwolą one na wytlumienie echa. Dla poprawy efektu możesz otworzyć szafy, gdyż dźwięk nie odbija się od miękkich powierzchni. Zawieszony w oknach firanki i zasłonki, chodniki lub dywan na podłodze też poprawią akustykę pomieszczenia.

- Sprawdź możliwości swojego sprzętu (gdzie dokładnie w Twoim smartfonie znajduje się mikrofon), wykonaj próbne nagrania.
- Jeśli zamierzasz zaprosić gościa/nią do wywiadu, ustal termin spotkania i szczegóły techniczne. Warto przygotować również zestaw pytań i podzielić się nimi z zaproszoną osobą.
- Wybierz program, które wykorzystasz do nagrywania. Jeśli jest ono dla Ciebie nowe, poćwicz obsługę, obejrzyj przykładowy tutorial, np. o Audacity: <https://www.youtube.com/watch?v=fxCbidBhIfE>.
- Jeśli chcesz zrobić intro na początku swojej audycji, możesz wykorzystać ciekawe otwarte zasoby dźwiękowe (większość prezentowanych stron jest w języku angielskim), np. <https://musopen.org>, <https://freemusicarchive.org>, <https://www.bensound.com>, <https://www.jamendo.com/?language=pl>, <https://soundcloud.com>, <https://www.joshwoodward.com>, <https://incompetech.com/music/royalty-free>, <http://dig.ccmixer.org/free>, <https://mixkit.co/free-stock-music>, <https://audionautix.com>, <https://ektoplazm.com>, <https://archive.org/details/etree>, <https://www.soundclick.com>. Pamiętaj, aby sprawdzić licencje na wszystkich podanych stronach, tj. szczególnie zwróć uwagę, czy korzystając z utworu, musisz podpisać twórcę/czynię, czy możesz wykorzystywać utwory do celów komercyjnych oraz jak wiele razy możesz wykorzystać utwór: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons>.

Realizacja:

- Pamiętaj, że podcast nie jest nagraniem na żywo. Możesz nagrywać go wielokrotnie, a później zmontować, aby uzyskać zadowalający efekt.
- Jeśli boisz się, że w trakcie nagrania coś może nie zadziałać, skorzystaj z podwójnego źródła nagrywania dźwięku, np. programu Audacity i nagrywania online.
- Jeśli nagrywasz zdalnie, możesz wykorzystać program Zencastr. Obejrzyj też: Marek Jankowski, „Jak nagrywać zdalnie wywiady do podcastu? ”, <https://www.youtube.com/watch?v=cQbG1yWDajw>.

Zakończenie:

- Dokonaj obróbki nagranych materiałów, stwórz okładkę do swoich nagrań (możesz wykorzystać np. Canwę), jeśli planujesz je opublikować na którejś z platform.
- Przygotowany materiał wrzuć na platformy z podcastami, np. Spotify, Spreaker, YouTube, Podchaser, Podplayer, Apple Podcasts, Podbean, Anchor itp.
- Jeśli posiadasz konta w mediach społecznościowych, wypromuj swoje nagrania.

Przykładowa realizacja:

TAJNIKI AUDIODESKRYPCJI (MAŁGORZATA TRĄMPCZYŃSKA)

PLANOWANIE

Liczebność grupy: 15–20 osób

Szkolenie może być przeprowadzone online lub offline

Czas: 170 minut

Cele:

- uwrażliwienie odbiorców/czyń na sytuację osób z niepełnosprawnościami,
- zapoznanie z pojęciem audiodeskrypcji i zasadami jej tworzenia,
- podkreślenie znaczenia precyzji językowej i tworzeniem jasnych i prostych komunikatów,
- zdobycie umiejętności nagrywania audiodeskrypcji,

- poznanie stron internetowych udostępniających audiodeskrypcje: zdjęć, obiektów i filmów na wolnych licencjach.

Przed zajęciami przygotuj niewielką prezentację, która pozwoli śledzić kolejne punkty w czasie warsztatu i będzie podsumowywała treść. Jest to ważna zwłaszcza w czasie spotkań online, kiedy na ekranie uczestnicy/czki widzą tylko twarz osoby mówiącej i współuczestników/czek spotkania. Sprawdź, czy narzędzia, które zamierzasz pokazać na szkoleniu nie uległy aktualizacji (np. szata graficzna lub rozkład menu, czy nie dodano nowych opcji) dzień przed Twoim szkoleniem! Zaloguj się na wszystkie konta, aby nie tracić czasu podczas szkolenia, bo wtedy możesz nie zdążyć zrealizować wszystkich celów.

1. WSTĘP (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja – komputer, dostęp do internetu.

PRZEBIEG:

- Powitaj uczestników/czki, krótko omów zasady komunikacji między Wami, szczególnie zabierania głosu. Poproś o włączenie czatu, jeśli prowadzisz zajęcia online – przyda się w trakcie zajęć. Przedstaw program warsztatów.
- Zrób burzę mózgów na temat tego, jakie skojarzenia mają uczestnicy/czki szkolenia na temat słowa „audiodeskrypcja”. Wykorzystaj czat lub Mentimeter. Samouczek do narzędzia: <https://www.youtube.com/watch?v=vb48V28mASs>. (w języku angielskim). Udostępnij ekran z wynikami sondy, tak by uczestnicy/czki mogli się do niej odnieść. Z Mentimetra warto skorzystać również podczas zajęć offline.

2. ROZWIĄCIE (150 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- Prezentacja – komputer, dostęp do internetu.

PRZEBIEG:

- Omów, czym jest audiodeskrypcja i jakie są etapy jej tworzenia. Tworząc ten moduł możesz skorzystać z publikacji (zwróć uwagę, że tylko niektóre są na wolnych licencjach), np.:
 - <http://www.audiodeskrypcja.pl/articles.html>,
 - <https://kulturabezbarier.org/wp-content/uploads/2019/12/Audiodeskrypcja-zasady-tworzenia.pdf>,
 - http://avt.ils.uw.edu.pl/files/2014/01/Szarkowska_Kuenstler_AD-w-kinie-teatrze-i-muzeum.pdf,
 - http://avt.ils.uw.edu.pl/files/2010/12/AD-_standardy_tworzenia.pdf,
 - <https://kulturawrazliwa.pl/wiedza/jak-dobrze-zamowic-audiodeskrypcje>,
 - <https://adapter.pl/adapter-w-szkole/audiodeskrypcja-definicja-reguly>,
 - <https://pl.wikipedia.org/wiki/Audiodeskrypcja>.
- Pokaż uczestni(cz)kom przykładowe realizacje audiodeskrypcji, jeśli na warsztatach chcesz opisywać jakieś przedmioty, obrazy, odwiedź np.
 - <https://muzea.malopolska.pl>,
 - https://czytanieobrazow.pl/materialy/?material_name=&acc%5B%5D=61,
 - <https://www.mnw.art.pl/multimedia/audiodeskrypcje/dziela-ze-zbiorow-muzeum/malarstwo>.
- Wyszukaj kilka obiektów do zaprezentowania grupie. Jeśli w sali, w której prowadzisz warsztaty jest więcej komputerów, każdy może samodzielnie odsłuchać audiodeskrypcję wybranych przez siebie obiektów.

- Jeśli w trakcie warsztatów chciał(a)byś tworzyć audiodeskrypcje filmów, możesz wzorować się na materiałach dostępnych w poniższych źródłach:
 - <https://ninateka.pl/szukaj?q=audiodeskrypcja>,
 - <https://adapter.pl/filmy>.
- Pamiętaj, że możesz dostosować rodzaj filmów do wieku uczestników/czek. Poniżej prezentowane są przykłady audiodeskrypcji filmów dla dzieci:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=liwzCJh1JRQ>,
 - <https://ninateka.pl/vod/dla-dzieci/w-gronie-przyjaciol-stefan-szwakopf>.
- Po tej części warsztatu warto zrobić ok. 15 minut przerwy z krótką sesją pytań.
- Kolejną część warsztatów rozpocznij od podzielenia uczestników/ek na grupy liczące od 2 do 4 osób. Tu znajdziesz przykładowe sposoby podziału: <https://gryzabawy.pl/podzial-na-grupy>.
- Następnie poproś grupy, aby zajęły miejsca przy wcześniej przygotowanych dla nich stanowiskach/stolikach, na których znajdują przedmioty będące podstawą dla audiodeskrypcji, a dodatkowo również notatniki, kartki A4, długopisy. Jeśli zajęcia odbywają się w formie zdalnej, obiekty/przedmioty można zaprezentować na zdjęciach, a pomysły na audiodeskrypcję notować w programie Word.
- Przedstaw grupom zadania, na ich realizację przeznacz ok. 15 minut. Prezentację efektów pracy można uatrakcyjnić, proponując, aby uczestnicy/czki rotacyjnie przesiadali/ły się o jedną grupę. Gdy już wszyscy poznają swoje teksty, możesz przeznaczyć kilka minut na wymianę opinii i wzajemnych spostrzeżeń, wyrażenie tego, co podobało się w tekstach innych i ewentualnych uwag.
- Jeśli zdecydujesz się na robienie audiodeskrypcji materiału filmowego, zadбай o to, żeby komputery były na każdym stanowisku, wtedy wykorzystasz je również do nagrania przygotowanej audiodeskrypcji.
- Następnie zaproponuj uczestni(cz)kom wykorzystanie własnych telefonów (zgodnie z zasadą BYOD, czyli ang. bring your own device, przynieś własne urządzenie) lub jeśli masz taki sprzęt na wyposażeniu sali, w której odbywa się warsztat, możesz wykorzystać komputery z zainstalowanym wcześniej programem Audacity lub wykorzystać bezpłatny dyktafon online (<https://voice-recorder-online.com/pl/>). Sprawdź, czy Twoje oprogramowanie jest aktualne. Jeśli nie, zainstaluj najnowszą wersję. Zanim grupy przystąpią do nagrywania dźwięków, pamiętaj aby krótko omówić działanie programu lub strony. Następnie każda z grup rejestruje wcześniej przygotowaną audiodeskrypcję. Warto też przed nagraniami wspomnieć o znaczeniu dykcji lektora/ki. Grupy po nagraniu prezentują swoje wersje audio.

3. ZAKOŃCZENIE

PRZEBIEG:

- Na zakończenie szkolenia daj grupie chwilę na pytania. Poproś uczestników/czki, aby powiedzieli z jakimi umiejętnościami lub spostrzeżeniami kończą szkolenie. Mogą wypowiedzieć się chętni/e lub w zależności od czasu i liczebności grupy każdy/a uczestnik/czka szkolenia. Jeśli prowadzisz zajęcia online, wykorzystaj czat.
- Przeprowadź ewaluację warsztatów, zastanów się, co poszło dobrze, a z których części szkolenia jesteś mniej zadowolona/ny!

PO-DZIEL SIĘ

Anna Walkowiak-Osowska

Pomysłem na zachęcanie lokalnej społeczności do działań ekologicznych jest tworzenie różnego rodzaju przestrzeni do wymiany dóbr. Może być to postawiony w przestrzeni miejskiej regał, szafa lub założona w przestrzeni wirtualnej grupa dająca przedmiotom „drugie życie”. Świetnym przykładem będzie prężnie działająca w Mosinie Jadłodzielnia-Mosina, miejsce, w którym poza jedzeniem można zostawić książki, ubrania i zabawki czy poznańska Po-dzielnia, o której możemy przeczytać na jej stronie internetowej, że jej „główną ideą jest wydłużenie życia przedmiotów, ograniczenie konsumpcjonizmu, promowanie upcyklingu i umiejętności naprawiania rzeczy” (www.podzielnia.pl). Kolejnym przykładem może być Roślinodzielnia działająca w Swarzędzu. Drewniany regał stojący przed szkołą podstawową został odnowiony przez miejscowy cech stolarzy. Regał ma zachęcić mieszkańców/nki do wymiany roślin, ich cebulek lub nasion i plonów.

Jeżeli nie mamy możliwość ustawienia regału lub stworzenia miejsca dzielenia (maker place), możemy utworzyć specjalną grupę promującą ideę *zero waste* np. na Facebooku – na której mieszkańcy/nki mogliby/łyby wymieniać się niepotrzebnymi im już rzeczami. Początkowo to my możemy pełnić rolę administratorów/ek grupy. W późniejszym czasie warto zaprosić kogoś do pomocy. Dobrze jest zadbać o promocję naszych działań poprzez plakaty (zrobione samodzielnie, np. w Canvie), informację w prasie lokalnej, radiu czy telewizji oraz informację na stronie placówki lub jej fanpage’u.

* Możesz wykorzystać przestrzeń rzeczywistą i wirtualną. Zbadaj potrzeby swojej społeczności i zadбай o odpowiednią promocję.

Rozwijane kompetencje:

- umiejętność korzystania z mediów społecznościowych,
- tworzenie materiałów graficznych (Canva).

Przydatne narzędzia:

- Canva – internetowe narzędzie pozwalające tworzyć różnorakie projekty graficzne. Zawiera własny zasób grafik, czcionek itp. Wersja bezpłatna ma ograniczoną funkcjonalność. Konieczne jest zalogowanie się. Canva ułatwia tworzenie postów na Facebooka i Instagrama oraz tworzenie plakatów reklamujących organizowane wydarzenia: www.canva.com.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Zastanów się, gdzie w Twoim mieście mogłaby znaleźć się przestrzeń wymiany przedmiotów – czy będzie ona rzeczywista czy wirtualna?
- Zorganizuj potrzebny regał, szafę lub grupę np. na Facebooku.
- Przygotuj regulamin.
- Zadbaj o promocję, stwórz plakat, post na Facebooku, zdjęcie lub grafikę na Instagramie, opowiedz o inicjatywie w lokalnych mediach.

Realizacja:

- Jeśli jest to miejsce w przestrzeni publicznej, oznacz je i dbaj o porządek, jeśli grupa w mediach społecznościowych – czuwał nad przestrzeganiem jej regulaminu przez członków/inie i usuwaj posty niezgodne z regulaminem (np. sprzedażowe).

Zakończenie:

- Staraj się podtrzymać entuzjazm osób zaangażowanych w projekt i korzystających z niego. Możesz np. pomyśleć nad organizacją akcji specjalnych, konkursów, wyróżnień dla najbardziej aktywnych mieszkańców/nek.

Przykładowa realizacja:

Na osiedlu Czwartaków przed Szkołą Podstawową nr 3 w Swarzędzu stanął odnowiony regał, w którym można zostawić rośliny, nasiona, cebulki kwiatów, sezonowe warzywa i owoce. Można też zabrać rośliny pozostawione przez innych. Roślinodzielnią opiekują się bibliotekarki/rze z miejscowej Biblioteki Publicznej.

- Zasady działania Roślinodzielni (regulamin znajduje się na regale oraz na stronie internetowej i fanpage’u Biblioteki):
- Zostaw rośliny, którymi chcesz się podzielić. Mogą być to rośliny domowe lub ogrodowe, sadzonki, nasiona, cebulki, plony.
- Zabierz roślinę, której chcesz dać dobry dom lub miejsce w ogrodzie.
- Zostaw porządek na półkach naszej wspólnej Roślinodzielni!

Sprawdź też:

- fanpage Jadłodzielni-Mosina: <https://www.facebook.com/jadlodzielniamosina>,
- strona projektu Po-dzielnia: <https://podzielnia.pl>,
- fanpage projektu Po-dzielnia: <https://www.facebook.com/groups/podzielnia>.

PRACA W CHMURZE

Agnieszka Kaczmarek

Zdalne wykonywanie obowiązków zawodowych, których nasilenie nastąpiło w czasie pandemii, wykreowało nowy rodzaj pracy w tzw. chmurze. Model ten związany jest z wykorzystaniem technologii czy też aplikacji, które są zainstalowane nie na komputerze osobistym, a na serwerze dostawcy – czyli w chmurze. Oprogramowanie i pliki dostępne są przez internet. Nie ma potrzeby zapisywania ani instalowania ich na komputerze, a dostęp do nich mogą mieć wszyscy upoważnieni współpracownicy/czki. Wszystkie zmiany i korekty w plikach zapisują się automatycznie i są od razu widoczne dla wszystkich. Zestaw narzędzi chmurowych pozwala uporządkować dokumenty oraz ułatwić współpracę w organizacji. Każdy może sam pracować, w wybranych przez siebie godzinach, a jednocześnie efekty są widoczne dla wszystkich zaangażowanych. Celem warsztatu jest przekazanie uczestni(cz)kom możliwości, jakie daje praca w chmurze oraz przedstawienie zasad konstruowania formularzy online, edycji oraz ich praktycznego wykorzystania.

Przykładowe tematy:

- organizacja pracy na dysku Google,
- formularze Google – zasady konstruowania i edycja,
- formularze Google – praktyczne wykorzystanie,
- tworzenie formularzy w Eval&Go.

Rozwijane kompetencje:

- poznanie podstawowych zasad pracy w chmurze na przykładzie dysku Google,
- poznanie podstawowych zasad konstruowania formularzy w chmurze i ich edycja,
- nabycie umiejętności tworzenia i praktycznego wykorzystania formularzy interaktywnych.

Przydatne narzędzia:

- Eval&Go – wymaga rejestracji i założenia konta. Obsługa w języku angielskim. Narzędzie pozwala na tworzenie, publikowanie i analizowanie ankiet, formularzy i kwestionariuszy. Istnieje opcja tworzenia ankiet zarówno od podstaw, jak i na bazie gotowych szablonów.

Twórca/czyni ma możliwość wyboru wielu typów pytań (np. otwarte, wielokrotnego wyboru, w postaci skali), wstawiania obrazów i filmów, dodawania logo i kolorów marki. Wersja darmowa pozwala na utworzenie formularza do 25 pytań: <https://www.evalandgo.com>.

- Środowisko Google – jest jednym z najpopularniejszych rozwiązań do przechowywania i udostępniania plików, pracy zespołowej oraz samodzielnej edycji dokumentów, prowadzenia wideokonferencji. Użytkownik/czka otrzymuje dostęp do przestrzeni za pomocą konta Google. Dostępne rozwiązania chmurowe obejmują: skrzynkę mailową, przestrzeń dyskową, platformę do organizacji wideospotkań oraz szereg aplikacji takich jak: dokumenty, arkusze kalkulacyjne, prezentacje, formularze i wiele innych. W ramach usług użytkownik/czka może korzystać z darmowych rozwiązań lub wybrać rozszerzony płatny pakiet: <https://www.google.pl/intl/pl/forms/about>.
- Tablica Jamboard – cyfrowa tablica interaktywna, opracowana przez Google. Użytkownicy/czki otrzymują dostęp do tej samej tablicy, w czasie rzeczywistym. Aplikację można wykorzystać do pracy nad projektem, zorganizowania burzy mózgów, doskonale sprawdzi się jako przestrzeń do prezentacji pomysłów i umieszczania komentarzy. Użytkownik/czka otrzymuje dostęp na podstawie konta w Google, a język można dostosować zgodnie z ustawieniami naszego konta: <https://jamboard.google.com>.
- Aplikacja Geoboard – typ tablicy, dzięki której możemy przygotować proste ćwiczenia. Użytkownicy/czki mogą po niej rysować, pisać oraz tworzyć kształty z kolorowych sznureczków, które zahaczane są na wirtualnych gwoździach. Świetnie sprawdzi się jako narzędzie integrujące grupę lub jako przerywnik od długich, angażujących zajęć. Nie wymaga zakładania konta, jego obsługa jest intuicyjna, posiada interfejs w języku angielskim: <https://apps.mathlearningcenter.org/geoboard>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Załóż konto mailowe na Gmailu.
- Usystematyzuj swoją wiedzę o tworzeniu formularzy w chmurze.
- Przygotuj prezentację multimedialną dotyczącą: zakładania konta w Google oraz w Eval&Go, tworzenia formularzy, ich udostępniania i zapisywania oraz prezentacji wyników ankietowych.

Realizacja:

- Zaczynaj od integracji grupy i zapoznania się przy użyciu interaktywnej tablicy Jamboard.
- Przedstaw uczestni(cz)kom podstawowe zasady konstruowania formularzy na przykładzie ankiety.
- Krok po kroku zapoznaj uczestników/czki, z tym jak stworzyć ankietę w Formularzach Google i Eval&Go: 1) zakładanie konta w Google, tworzenie formularza ankiety, zapisywanie i udostępnianie ankiety, prezentacja wyników ankiety, 2) zakładanie konta w Eval&Go, interfejs ankietowy, tworzenie ankiet, zapis i udostępnianie ankiety, prezentacja ankiety.
- Podaj przykłady wykorzystania formularzy (rejestracja na szkolenie, lista obecności, zapisanie się na cykliczne zajęcia, test wiedzy).
- Zastosuj przerywnik zajęciowy przy użyciu aplikacji Geoboard.

Zakończenie:

- Podziękuj uczestni(cz)kom za spotkanie.
- Zastosuj ewaluację, prosząc o wyrażenie opinii poszkoleniowych (np. uczestnik/czka jednym wyrazem określa swoje odczucia na kartce i pokazuje lub notuje je na interaktywnej tablicy Jamboard).
- Wyślij mailowo materiały szkoleniowe uczestni(cz)kom warsztatu. Pamiętaj o podziękowaniu.

Przykładowa realizacja:

ANKIETY ONLINE – TWORZENIE W CHMURZE (AGNIESZKA KACZMAREK)

PLANOWANIE

Czas trwania: 90-120 minut

Cele ogólne:

- poznanie podstawowych zasad konstruowania ankiety,
- poznanie narzędzi online do tworzenia ankiet: Formularze Google, Eval&Go,
- nabycie umiejętności tworzenia atrakcyjnych ankiet online i ich udostępnianie.

1. WSTĘP (15 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- tablica Jamboard,
- aplikacja Geoboard.

PRZEBIEG:

- Przedstaw się, daj również przestrzeń uczestnikom/czkom do poznania się.
- Zaprezentuj cele szkolenia i dostosowuj je na bieżąco do potrzeb uczestników/czek.
- Zintegruj grupę za pomocą interaktywnej tablicy Jamboard.
- W przerwie szkoleniowej daj uczestnikom/czkom możliwość relaksu w postaci przerywnika w aplikacji Geoboard, łagodzącej nastrój.

2. ROZWIĘCIE (75 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja multimedialna,
- formularze Google,
- Eval&Go.

PRZEBIEG:

- W module drugim przedstaw swoją prezentację i opowiedz, o czym należy pamiętać przy konstruowaniu ankiet.
- Uczestnicy/czki poznają podstawowe elementy ankiety (tytuł, krótki wstęp, pytania, metryczka) – omów je szczegółowo.
- Podziel się również praktycznymi wskazówkami dotyczącymi planowania ankiet i ich konstruowania.
- Zaprezentuj, krok po kroku, jak tworzyć ankietę w Formularzach Google i Eval&Go. Zachęć uczestników/czki do realizacji ćwiczenia w formie indywidualnej:
 - zakładanie konta w Google, tworzenie formularza ankiety, zapisywanie i udostępnianie ankiety, prezentacja wyników ankiety,
 - zakładanie konta w Eval&Go, interfejs ankietowy, tworzenie ankiet, zapis i udostępnianie ankiety, prezentacja ankiety.
- Zaproponuj, aby dzięki nabytym umiejętnościom stworzyli swoje indywidualne ankiety.
- Opowiedz też o innych możliwościach zastosowania i wykorzystania formularzy.

3. ZAKOŃCZENIE (15 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- tablica Jamboard.

PRZEBIEG:

- Podczas modułu zamykającego podsumujcie szkolenie.

- Dokonaj ewaluacji przy pomocy interaktywnej tablicy Jamboard.
- Poproś chętnych/e uczestników/czki, aby zaprezentowali/ły swoje ankiety, które powstały podczas szkolenia.

PROJEKTOWANIE W CANVIE

Anna Michniuk

Obecnie obserwujemy dominację kultury wizualnej, a nawet audiowizualnej. Zewsząd otaczają nas różnorodne kolory, obrazy, plakaty, filmiki. Nie każdy jednak potrafi szybko i sprawnie przygotować estetyczne zaproszenie, atrakcyjne CV czy przyciągającą wzrok grafikę do mediów społecznościowych. Celem opisanej niżej dobrej praktyki jest przedstawienie możliwości Canvy – narzędzia, w którym, nie mając praktycznie żadnych umiejętności graficznych, zaprojektujesz wszystko.

Czas trwania: 120-180 minut

Przykładowe tematy:

- projektowanie graficzne – pierwsze kroki w Canvie,
- otwarte zasoby pomocne w projektowaniu grafik użytkowych,
- tworzenie materiałów audiowizualnych w Canvie.

Rozwijane kompetencje:

- tworzenie komunikatów wizualnych przy użyciu Canvy (np. plakatów, postów).
- tworzenie komunikatów audiowizualnych przy użyciu Canvy (np. filmów, prezentacji),
- wyszukiwanie darmowych plików graficznych i filmowych (w otwartych repozytoriach).

Przydatne narzędzia:

- Jamboard – wirtualna tablica: <https://jamboard.google.com>.
- Mentimeter – narzędzie do zbierania opinii, burzy mózgów: <https://www.mentimeter.com>.

- * **Jeśli będziesz pracować z grupą osób, które dopiero poznają Canvę, przygotuj wcześniej szablony grafiki, którą będą mogli/ły edytować podczas spotkania. Usprawni to Twoją pracę, a uczestni(cz)kom pozwoli skupić się na swobodnym poznawaniu możliwości aplikacji.**

Do dzieła!

Przygotowania:

- Zapoznaj się z narzędziem Canva. Informacji na temat jej funkcji możesz szukać tutaj:
 - „Chcesz rozpocząć projektowanie?": https://www.canva.com/pl_pl/tworzyc, dostęp: 23.06.2021,
 - „Funkcje Canvy": https://www.canva.com/pl_pl/funkcje, dostęp: 23.06.2021,
 - portal.ngo.pl: „Jak tworzyć grafiki w Canvie?" <https://www.youtube.com/watch?v=3shoqGjVFK8>, dostęp: 23.06.2021.
- Przejrzyj strony internetowe z zasobami graficznymi i audiowizualnymi oraz przygotuj ich listę, którą będziesz mógł/mogła udostępnić uczestnikom/czkom spotkania. Polecane repozytoria: pixabay.com, pexels.com, freepik.com.
- Przygotuj multimedialne środki dydaktyczne, które urozmaicą Twój warsztat (np. tablica w Jamboard, zbieranie informacji zwrotnej przez Mentimeter).

Realizacja:

- Zachęć grupę do pracy ćwiczeniem, które przełamie lody i jednocześnie wprowadzi do tematu (skorzystaj np. ze wspólnego uzupełniania tablicy przygotowanej w Jamboard).
- Przedstaw uczestnikom/czkom interfejs Canvy oraz jej możliwości. Omów takie przykłady komunikatów wizualnych/audiowizualnych, które będą najbardziej adekwatne dla odbiorców/czyń Twojego warsztatu.
- Pomagaj uczestnikom/czkom spotkania w projektowaniu grafik (odpowiadaj na pytania dotyczące konkretnych funkcji, wskazuj możliwe źródła, z których można pobrać gotowe grafiki).

- * **Jeśli pracujesz z nauczyciel(k)ami, edukator(k)ami, pracownikami/czkami organizacji pozarządowych, poinformuj ich, że mogą założyć w Canvie darmowe konto, które pozwoli im na wykorzystanie jeszcze szerszych możliwości aplikacji (więcej na ten temat przeczytasz tutaj: https://www.canva.com/pl_pl/informacje, dostęp: 23.06.2021).**

Zakończenie:

- Podziękuj wszystkim uczestni(cz)kom za obecność.
- Przygotuj galerię prac ich autorstwa (najlepiej będzie jeśli z zebranych prac stworzysz prezentację multimedialną lub film w Canvie – być może to jeszcze bardziej zachęci uczestników/czki spotkania do dalszego wykorzystywania aplikacji). Zachęć uczestników/czki, aby umieścili swoje prace na wolnej licencji.
- Mailowo (lub w inny sposób) przekaz uczestnikom/czkom warsztatu materiały ze spotkania oraz podziękowania.

Przykładowa realizacja:

TWÓRZ PIĘKNE GRAFIKI – CANVA W PROMOWANIU DZIAŁAŃ EDUKACYJNYCH (ANNA MICHNIUK)

PLANOWANIE

Czas trwania: 120 minut

Cele:

- nabycie umiejętności tworzenia prostych grafik, przydatnych w promowaniu działań edukacyjnych,
- poznanie wybranych stron internetowych oferujących darmowe materiały graficzne.

1. WSTĘP (20 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- dyskusja, burza mózgów – komputer z dostępem do internetu.

PRZEBIEG:

- Przywitaj uczestników/czki.
- Przedstaw się.
- Zaprezentuj cele szkolenia.
- Ustalcie zasady współpracy.
- Przeprowadź ćwiczenie na rozgrzewkę: grafika w pracy nauczyciela/ki – użyj narzędzia Jamboard. Udostępnij plik do edycji. Uczestnicy/czki będą mogli wpisywać przykłady działań realizowanych przez nauczyciela/kę, w których przydatna jest umiejętność tworzenia grafik. Następnie podsumujcie ich propozycje.

2. ROZWIĘCIE (80 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja, ćwiczenia praktyczne – komputer z dostępem do internetu.

PRZEBIEG:

- Udostępnij swój ekran i pokaż, jak zakładać konto, omów interfejs oraz możliwości narzędzia, a także przedstaw zasady pracy z Canvą.
- Poinformuj uczestników/czki o darmowych zasobach graficznych dostępnych w internecie, które mogą być wykorzystane przy tworzeniu plakatu.
- Zachęć uczestników/czki do stworzenia plakatu. Na bieżąco odpowiadaj na pytania uczestników/czek.
- Po wykonaniu prac poproś, aby uczestnicy/czki przestali Ci plakaty. Stwórz z nich mini-galerię i udostępni ją wszystkim uczestni(cz)kom szkolenia.

3. PODSUMOWANIE (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- dyskusja.

PRZEBIEG:

- Zachęć uczestników/czki do udzielenia odpowiedzi na pytania dotyczące przekazanych treści w czasie warsztatu i sposobu jego prowadzenia. Wykorzystaj do tego Mentimeter.
- Po udzieleniu odpowiedzi, dokonaj podsumowania spotkania i pożegnaj uczestników/czki.

QUIZY ONLINE

Jolanta Tokarek

Quizy online to skuteczne narzędzie do sprawdzenia wiedzy i kompetencji. Często mają charakter zabawy.

Możesz tworzyć je w różnym celu. Z jednej strony są niekonwencjonalnym sposobem sprawdzenia wiedzy, z drugiej świetnym narzędziem, dzięki któremu zwiększysz zaangażowanie osób uczestniczących w zajęciach. W zależności od Twoich potrzeb możesz stworzyć quiz, który będzie rozwiązywany przez wszystkich w czasie rzeczywistym lub taki, który uczestnicy/czki będą rozwiązywać w wolnej chwili aż do upływu wyznaczonego przez Ciebie czasu. Obie możliwości mają swoje zalety i wady.

Quiz rozwiązywany w czasie rzeczywistym świetnie sprawdzi się jako element zajęć bibliotecznych, podczas których osoby uczestniczące będą śledzić wyświetlane przez Ciebie na ekranie pytania, a na własnych (lub udostępnionych przez Ciebie) urządzeniach elektronicznych będą zaznaczać odpowiedzi. Jeśli nie masz możliwości zapewnienia wszystkim sprzętu, wybierz aplikację Plickers, dzięki której osoby uczestniczące udzielają odpowiedzi poprzez podniesienie wydrukowanych kart z kodami QR (więcej informacji znajdziesz w opisie przydatnych narzędzi znajdującym się poniżej). Zazwyczaj po każdym pytaniu na ekranie pojawia się prawidłowa odpowiedź, którą możemy krótko skomentować. Ponadto po udzieleniu odpowiedzi na kolejne pytania, generowana jest lista rankingowa, co pozwala gracz(k)om ocenić swoje siły na tle pozostałych i dodatkowo podnosi emocje. To, o czym musisz pamiętać, to dostęp do urządzeń elektronicznych dla wszystkich i sprawne łącze internetowe. Nic tak nie frustruje graczy/ek, jak zerwanie łącza internetowego i „wyrzucenie” z gry, zwłaszcza kiedy dobrze sobie radzili/ły.

Quiz rozwiązywany przez wszystkich równocześnie świetnie sprawdzi się również podczas wydarzeń online. Warto wówczas uprzedzić osoby uczestniczące, że pytania wyświetlą się na

udostępnionym przez Ciebie ekranie w aplikacji, w której odbywa się wydarzenie. Odpowiedzi zaś należy zaznaczać w oddzielnym oknie przeglądarki lub na drugim urządzeniu. Warto dać gracz(k)om chwilę na takie zorganizowanie przestrzeni na pulpicie, żeby jednocześnie w jednym oknie mogli widzieć panel z pytaniami, w drugim zaś z odpowiedziami. W praktyce sprawdza się sugestia, żeby osoby uczestniczące śledziły udostępniane przez nas pytania na ekranie komputera, a na telefonie komórkowym lub tablecie zaznaczały swoje odpowiedzi.

Wiele aplikacji do tworzenia quizów daje możliwość samodzielnego ich rozwiązywania bez konieczności obecności (realnej lub wirtualnej) osoby prowadzącej w tym samym czasie. Takie rozwiązanie doskonale sprawdzi się np. przy zorganizowaniu konkursu bibliotecznego. Twoim zadaniem będzie przygotowanie quizu oraz określenie ostatecznego terminu na jego rozwiązanie (np. do piątku do godz. 15:00). Tutaj z pomocą przychodzą aplikacje quizowe, które zablokują dostęp do quizu we wskazanym przez Ciebie terminie i nie wpuszczą spóźnialskich. Dzięki wygenerowanej automatycznie liście rankingowej, nie musisz samodzielnie liczyć punktów, możesz od razu wskazać zwycięzcę/żczynię. To rozwiązanie pozwala większej liczbie osób na wzięcie udziału w quizie, bo nie wymaga gromadzenia wszystkich w tym samym czasie. Z drugiej jednak strony, osoby rozwiązujące quiz samodzielnie są pozbawione naszego wsparcia technicznego i w razie problemów z obsługą aplikacji mogą zrezygnować i zniechęcić się do takiej formy aktywności, dlatego warto w opisie zadania pozostawić kontakt mailowy pod którym można otrzymać pomoc techniczną. Ponadto emocje przy rozwiązywaniu quizu w samotności są znacznie mniejsze.

Przykładowe tematy:

- szkolenie biblioteczne,
- wiedza o literaturze (o pisarzach/pisarkach, epokach literacki, wybranych utworach).

Rozwijane kompetencje:

- poznanie bezpłatnych narzędzi do tworzenia quizów.

Przydatne narzędzia:

- Mentimeter – strona do tworzenia prezentacji z interaktywnymi quizami jednokrotnego i wielokrotnego wyboru, ankietami, wyborem na różnych skalach, chmurami tagów oraz klasycznymi slajdami, pod którymi osoby uczestniczące mogą np. wyrażać swoją opinię za pomocą klikania odpowiednich ikon. Wymaga założenia konta. Obsługa w języku angielskim: www.mentimeter.com. Instrukcja: <https://www.doskonaleniewsieci.pl/Upload/Scenariusze/efektywne-wspomaganie/Mentimeter.pdf>.
- Kahoot – narzędzie do tworzenia i przeprowadzania prostych interaktywnych quizów lub ankiet, prowadzenia dyskusji i badań. Odpowiedzi udziela się na stronie <https://kahoot.it/>. Po każdym quizie widzisz wyniki i możesz je pobrać w postaci arkusza kalkulacyjnego. Wymaga założenia konta. Obsługa w języku angielskim: <https://create.kahoot.it>. Instrukcja: https://www.npseo.pl/data/various/files/szkolenie_DZS_XXIw/Kahoot+Quiz+instrukta%C5%BC.pdf.
- Quizizz – umożliwia tworzenie quizów z maksymalnie 5 odpowiedziami, jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru. Wymagane jest założenie konta. Strona jest w języku angielskim, jednak po zalogowaniu się i wypełnieniu podstawowych danych, język na stronie automatycznie zmienia się na polski: <https://quizizz.com>. Instrukcja obsługi: <http://mcdn.edu.pl/wp-content/uploads/2020/04/Quizizz-instrukcja-Sykulska.pdf>.
- Formularze Google – narzędzie do tworzenia formularzy ankiet, testów i quizów wchodzące w skład pakietu Google. Pozwala na udostępnianie dokumentów i pracę nad nimi w kilka osób. Konieczne jest posiadanie konta Google. Formularze są jednym z najwygodniejszych narzędzi do tworzenia ankiet i quizów online, które można również łatwo uzupełniać na urządzeniach mobilnych. Obsługa w języku polskim lub innym, zgodnie z ustawieniami konta: <https://docs.google.com/forms>. Instrukcja: http://konferencje.frse.org.pl/img/default/Mfile/file/3619/formularze_google.pdf.

- Plickers – umożliwia przeprowadzenie szybkiego quizu w sytuacji, gdy osoby uczestniczące nie mają dostępu do urządzeń elektronicznych – udzielają odpowiedzi poprzez podniesienie odpowiednich kart, które musimy wydrukować wcześniej. Karty zawierają kody QR. Osoba prowadząca „skanuje” salę za pomocą smartfonu/tabletu, odpowiedzi są automatycznie zliczane i wyświetlane na tablicy (to naprawdę działa!). Zaczynamy od założenia konta. Do rejestracji wykorzystasz konto Google lub inny adres e-mail. Możesz pobrać aplikację Plickers na urządzenie mobilne. Obsługa w języku angielskim: www.plickers.com. Instrukcja: <http://polonistkaprzytablicy.blogspot.com/2017/10/instrukcja-obsugi-plickersa.html>.
- Socrative – narzędzie do przeprowadzania testów online w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem urządzeń mobilnych i nie tylko. Możesz ułożyć pytania wielokrotnego wyboru, prawda/fałsz, krótkie lub otwarte. Obsługa w języku angielskim: www.socrative.com. Instrukcja: <https://aforeffort.pl/2021/04/07/kiedy-masz-juz-dosyc-kahoota-wyberz-socrative>.
- Learning Apps – darmowa, prosta w obsłudze platforma do tworzenia aplikacji edukacyjnych typu zadania wielokrotnego wyboru oraz wykreślanki, pary, krzyżówki, uzupełnianie, teksty z lukami i wiele innych. Należy założyć konto, obsługa w języku polskim: <https://learningapps.org>. Instrukcja: <https://sp14projekt.files.wordpress.com/2016/10/learning-apps.pdf>.
- Answer Garden – pozwala w szybki sposób uzyskać odpowiedzi na zadane pytania. Nie wymaga logowania, obsługa w języku angielskim: <https://answergarden.ch>. Instrukcja: <http://efektywnynauczyciel.wszia.opole.pl/wp-content/uploads/2018/11/Answergarden.pdf>.
- Blooket to platforma do tworzenia quizów, którą wyróżnia możliwość zastosowania tego samego zestawu pytań do różnego rodzaju rozgrywek. I tak, oprócz klasycznego quizu, można wybrać „królewską bitwę” (gracze/ki automatycznie łączeni/one są w pary, wygrywa osoba, która szybciej udzieli prawidłowej odpowiedzi i tak do wyłonienia zwycięzcy/żczyni całej grupy), „wyścigi” (gdzie seria prawidłowych odpowiedzi daje bonusy np. możliwość cofnięcia wybranej osoby kilka pól wstecz), „prowadzenie kawiarenki lub fabryki” (co wymaga myślenia strategicznego) i kilka innych opcji. Obsługa w języku angielskim: <https://www.blooket.com>. Instrukcja: <https://www.igraszki-jezykowe.pl/blooket-nowa-platforma-do-tworzenia-quizow>.
- Jetpunk – serwis quizowy oparty na zasadzie wpisywania poprawnych odpowiedzi z klawiatury. Pozwala tworzyć testy, w których liczba poprawnych odpowiedzi jest bardzo duża (np. państwa świata). Wyniki pracy są pokazywane na żywo, w czasie realizacji testu. Wymaga założenia konta, obsługa w języku angielskim: <https://www.jetpunk.com>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Zastanów się, co chcesz osiągnąć za pomocą quizu/ankiety.
- Wybierz odpowiednie narzędzie.
- Przygotuj quiz.
- Przygotuj instrukcję dla uczestników/czek quizu.

Realizacja:

- Zachęć grupę do pracy. Jeżeli quiz odbywa się w czasie rzeczywistym, upewnij się, że wszystkie osoby poprawnie zalogowały się do aplikacji lub otworzyły właściwą stronę.
- Czuwaj nad przebiegiem rozgrywki. Uczestnicy/czki udzielają odpowiedzi, a Ty dbaj o tempo quizu. Dłuższy komentarz zostaw na koniec rozgrywki, żeby emocje nie opadły.

Zakończenie:

- Zaprezentuj wyniki. Docień zwycięzców/żczyni i podziękuj wszystkim za zaangażowanie.

- Wyjaśnij wątpliwości. Zwróć uwagę na pytania, w których często udzielano błędnych odpowiedzi – to zagadnienia wymagające dodatkowego wyjaśnienia.

Przykładowa realizacja:

ATRAKCYJNA LEKCJA: QUIZY I ANKIETY W SZKOLE (ANNA WRÓBLEWSKA-ZAWADZKA)

PLANOWANIE

Czas trwania: 90 minut

Cele ogólne:

- poznanie bezpłatnych narzędzi do tworzenia interaktywnych quizów i ankiet, które można przeprowadzić w czasie rzeczywistym
- stworzenie własnego quizu,
- zwiększenie kompetencji cyfrowych.

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja,
- dyskusja,
- zajęcia praktyczne.

1. WSTĘP (15 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja

PRZEBIEG:

- Powitaj osoby uczestniczące.
- Przedstaw się.
- Przedstaw program warsztatu.
- Zbierz oczekiwania osób uczestniczących za pomocą narzędzia [Mentimeter](#), omów narzędzie.

2. ROZWIINIĘCIE (60 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja,
- dyskusja,
- ćwiczenia praktyczne,
- zestawy linków do istotnych informacji, narzędzi,
- przykłady quizów stworzonych w omawianych aplikacjach.

PRZEBIEG:

- Zaloguj się na własne konto w Kahoot, w bazie dostępnych quizów wyszukaj te, które dotyczą tematu wybranego przez grupę. Objaśnij, jak filtrować quizy.
- Udostępnij osobom uczestniczącym wybrany quiz.
- Zachęć grupę do rozwiązania quizu w czasie rzeczywistym.
- Zapytaj o wrażenia z tego doświadczenia, pokaż, w jaki sposób można przeglądać i pobierać wyniki osób rozwiązujących quizy.
- Pokaż, jak założyć konto oraz jak tworzyć i udostępniać quizy w Kahoot, Quizizz i Blooket. Omów podobieństwa i różnice pomiędzy narzędziami.
- Zachęć do wybrania jednego z narzędzi do przetestowania. Pomóż osobom uczestniczącym w założeniu konta w wybranej aplikacji.

- Zachęć uczestników/czki do stworzenia krótkich quizów (max. 5 pytań). Udziel im wsparcia w razie potrzeby.
- Udostępnij osobom uczestniczącym przestrzeń na dysku Google. Poproś uczestników/czki o udostępnienie swoich quizów w trybie „do samodzielnego rozwiązywania” i wklejenie linku do nich we wskazanym miejscu na dysku Google.
- Pokaż wszystkim wybrane prace i zachęć do przejrzania pozostałych quizów po zakończeniu szkolenia.

3. ZAKOŃCZENIE (15 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja,
- zestawy linków do istotnych informacji, narzędzi,
- przykłady quizów stworzonych w omawianych aplikacjach.

PRZEBIEG:

- Pokaż internetowe źródła, w których można poszerzyć wiedzę o poznanych narzędziach.
- Dokonaj ewaluacji zajęć na platformie Mentimeter.
- Pożegnaj uczestników/czki i zakończ zajęcia.

Sprawdź też:

- przykładowy quiz „Komputer przyjazny dla seniora”: https://create.kahoot.it/share/komputer-przyjazny-dla-seniora/b78193c7-966a-44c7-b17c-6dad1bc00656?fbclid=IwAR385A0rrvOkUQbmzkJAI9FgchLFhiouKB09Id_QT8ET1d3iYEMRdpqH35E,
- przykładowy test wiedzy ogólnej dla seniorów/ek: <https://quizizz.com/admin/quiz/5c137a14b7f0df001bc451e5/test-wiedzy-ogolnej-seniorzy>.

RĘKODZIEŁO

(Anna Walkowiak-Osowska)

Zauważyć można, że biblioteki (zwłaszcza publiczne), nie są już tylko miejscem wypożyczenia książek. Prowadzi się w nich różne inne formy aktywizacji odbiorców/czytelników. Jedną z takich form są cykliczne warsztaty rękodzielnicze. Czas pandemii i zamknięcie w domach wymusiły zmodyfikowanie formy pracy i prowadzenie warsztatów poprzez nagrywanie i udostępnianie filmów na bibliotecznym fanpage'u bądź organizowanie spotkania na platformach typu Zoom.

* Zajęcia mogą odbywać się na żywo i być transmitowane na platformie typu Zoom lub MS Teams. Możesz też udostępniać wcześniej nagrane filmy instruktażowe.

Przykładowe tematy:

- podstawowe sploty makramy,
- wyplatamy makramowy kwiatnik,
- technika *decoupage*,
- szydełkowanie,
- haft,
- filcowanie na sucho.

Rozwijane kompetencje:

- poznanie różnych technik rękodzielniczych,
- zdolności manualne,
- umiejętność z korzystania z platform do komunikacji zdalnej (w wypadku warsztatów online),
- umiejętność wyszukiwania dodatkowych materiałów w internecie.

Przydatne narzędzia:

- platforma Zoom, ClickMeeting lub inna (zajęcia online),
- Padlet.
- Zoom.us – platforma pozwalająca prowadzić spotkania on-line. Można uczestniczyć w spotkaniu z pomocą dowolnego urządzenia: smartfona, tableta, laptopa, komputera stacjonarnego. Wersja bezpłatna ma ograniczone funkcje, wykorzystywać w pełni możliwości platformy można po jej opłaceniu. Wymagana rejestracja: <https://zoom.us>.
- Clickmeeting – pozwala prowadzić zajęcia on-line. Istnieje możliwość włączenia darmowej wersji na 30 dni: <https://clickmeeting.com>.
- Padlet – internetowa tablica, którą można wykorzystać np. do prezentowania prac: <https://pl.padlet.com>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Znajdź osobę, która podejmie się prowadzenia zajęć. Może to być jedna osoba do wszystkich działań lub różne/ni specjalistki/ści w każdej z plastycznych aktywności.
- Znajdź osoby chcące wziąć udział w zajęciach. Ważne, żeby grupa nie była zbyt liczna. Powstawaniu więzi społecznych sprzyja uczęszczanie na zajęcia tych samych osób przez dłuższy czas, np. przez pół roku/rok.
- Możesz przeprowadzić diagnozę, czego uczestnicy/czki chcieliby/ałyby się nauczyć, jakie formy aktywności poznać.
- Ustal terminy, w jakich będą odbywały się zajęcia.
- Zaopatrz się w materiały plastyczne niezbędne do prowadzenia zajęć.

Realizacja:

- Dbaj o cykliczność zajęć.
- Na bieżąco staraj się modyfikować tematy, biorąc pod uwagę potrzeby uczestników/czek.

Zakończenie:

- Przeprowadź ankietę wśród uczestników/czek: Co im się najbardziej podobało? Co chcieliby/chciałyby zmienić?
- Zorganizuj w budynku biblioteki wystawę prac zrobionych na zajęciach.

Przykładowa realizacja:

FILCOWANIE NA SUCHO (ANNA WALKOWIAK-OSOWSKA)

PLANOWANIE

Cele warsztatu:

- przybliżenie uczestnikom/czkom metody filcowania na sucho,
- stworzenie własnej broszki metodą filcowania na sucho,
- rozrywka.

1. WSTĘP (20 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- mała piłka,
- zabawa integracyjna.

PRZEBIEG:

- Powitaj uczestników/czki.
- Krótko wprowadź ich do tematu, przedstaw się.
- Zachęć uczestników/czki do zapoznania się dzięki zabawie towarzyskiej z piłką. Uczestnicy/czki siadają w kółko i rzucają między sobą piłką. Osoba, która złapie rzuconą piłkę, mówi swoje imię i 3 wybrane rzeczy o sobie (zainteresowania, cechy charakteru).

2. ROZWINIĘCIE (70 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- materiały do przygotowania prostej broszki metodą filcowania na sucho: filc, igły, koraliki, zapięcia.

PRZEBIEG:

- Zaprezentuj wybraną technikę i przykładowe prace.
- Zachęć uczestników/czki do wykonania pracy z zastosowaniem tej techniki.
- Obserwuj uczestników/czki i udzielaj indywidualnych wskazówek.

3. ZAKOŃCZENIE (20 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja prac,

PRZEBIEG:

- Zachęć uczestników/czki do zaprezentowania prac.
- Przygotuj ewaluację zajęć.

ROZWIJANIE KREATYWNOŚCI

Iwona Sójkowska

Kreatywność jest to radość i otwarcie się na doświadczenie – Abraham Maslow
Zapewne nie raz analizowałeś/aś piramidę Maslowa i określone w niej poziomy potrzeb człowieka. Potrzeba samorealizacji (rozwoju osobistego: talentów, zdolności, zainteresowań, jak również poczucia własnej wartości czy nawet umiejętności autoprezentacji) znalazła się na najwyższym poziomie potrzeb człowieka („Zarządzanie personelem”, dostępne online: <https://sites.google.com/site/agaziip/home/personel>, dostęp 23.06.2021). Możemy zatem przyjąć, że każdy/a z nas ma ogromną szansę taką potrzebę w sobie odczuć. Co więcej, powinienesz/aś zdać sobie sprawę, iż nie należy przeciwstawiać się potrzebom związanym z samorealizacją, a wręcz przeciwnie – trzeba je rozwijać. Postawa wspierająca samorozwój ma ogromne znaczenie w każdym wieku, zarówno dla młodych ludzi, uczących się czy czynnych zawodowo, jak też, a może szczególnie, dla seniorów/ek. Dobra praktyka dotycząca warsztatów rozwijających kreatywność omówiona została z myślą o bibliotekarzach/kach, edukator(k)ach, animator(k)ach, którzy/e w swojej pracy zawodowej lub

realizując swoje pasje, chcą przygotować i poprowadzić właśnie taki trening ukierunkowany na dorosłych, w tym seniorów/ki.

Przykładowe tematy:

- twórcze rozwiązywanie problemów w grupie,
- aktywny umysł,
- autoprezentacja – przygotowanie i odwaga mówienia,
- wystąpienia publiczne – przygotowanie i opanowanie tremy.

Rozwijane kompetencje:

- kreatywne myślenie,
- umiejętność pracy w grupie online,
- umiejętność swobodnego wypowiedzania się,
- umiejętność argumentowania,
- umiejętność wyszukiwania, oceny i selekcji informacji.

Przydatne narzędzia:

- Jamboard – wirtualna tablica Google, która pozwala na pracę grupową. Zastosowanie tablicy zależy od kreatywności prowadzącego/ej i uczestników/czek: <https://jamboard.google.com>.
- Padlet – wirtualna tablica, świetne narzędzie do pracy zespołowej: <https://pl.padlet.com>.
- Mentimeter – narzędzie do tworzenia zapytań, krótkich sondaży, wyrażania opinii, sprawdzania stopnia znajomości danego tematu, w darmowej wersji jedna „ankieta” może mieć maksymalnie dwa slajdy z pytaniami i pięć slajdów typu quiz, ale można zrobić nieograniczoną liczbę ankiet. Doskonale sprawdza się do głosowania uczestników/czek i prezentacji wyników na żywo: <https://www.mentimeter.com>.
- Wheel of Names – koło wspomagające dyskusję. Można wpisać imiona osób uczestniczących w zajęciach lub tematy do dyskusji: <https://wheelofnames.com/pl>

Do dzieła!

Przygotowania:

- Przeprowadź minidiagnozę w lokalnym środowisku w celu dookreślenia problemów/zagadnień wymagających kreatywności (wywiady, ankiet, obserwacje).
- Na podstawie diagnozy, zdefiniuj problem(y).
- Przygotuj prezentację wprowadzającą nt. kreatywności, pracy umysłu, tremy, umiejętności wypowiedzania się czy dyskusowania w grupie.
- Przygotuj flipchart i kolorowe pisaki.
- Przygotuj ćwiczenia.
- Przypomnij sobie zasady burzy mózgów: <https://koss.ceo.org.pl/dla-nauczycieli/uczycinaczej/artykuly/o-metodach-aktywizujacych-raz-jeszcze>.
- Zapoznaj się z metodą de Bono: <https://www.focus.pl/artikul/rozwiacz-problem-metoda-szesciu-kapeluszy>, wybierz tę, która najbardziej Ci odpowiada.
- Przygotuj się do przeprowadzenia procesu kreatywnego myślenia metodą burzy mózgów lub 6 kapeluszy de Bono.
- Przygotuj karty do głosowania na pomysły.

Realizacja:

- Zaplanuj ćwiczenia na rozgrzewkę.
- Przedstaw prezentację.
- Zdefiniuj razem z grupą problem do rozwiązania.
- Zaplanuj ćwiczenie aktywizujące myślenie.
- Przedstaw zasady burzy mózgów / metody de Bono.

- Zastosuj burzę mózgów / metodę de Bono.
- Przeanalizuj z grupą wyniki kreatywnego myślenia.
- Przeprowadź z grupą ewaluację efektów kreatywnego myślenia.
- Wybierz z grupą najlepsze pomysły na rozwiązanie problemu (głosowanie).
- Podsumuj proces kreatywnego myślenia.

Zakończenie:

- Zachęć do wyrażenia opinii, odczuć po warsztatach przez uczestników/czki nt. pobudzania kreatywności np. na wspólnym forum.
- Udostępnij wyniki pracy grupowej oraz prezentację uczestnikom/czkom.

Przykładowa realizacja:

MYŚLENIE MA PRZYSZŁOŚĆ – MYŚLĘ I PREZENTUJĘ SWOJE PRZEKONANIA (IWONA SÓJKOWSKA)

PLANOWANIE:

Warsztaty rozwijające kreatywność najlepiej przeprowadzić stacjonarnie, w grupie 6–8 osób. Bezpośredni kontakt uczestników/czek przelamuje bariery interpersonalne, powoduje, że łatwiej dzielić się wiedzą, doświadczeniem, wspierać i rozwijać pomysły.

Możesz je także poprowadzić w formie zdalnej, ale wówczas użyj narzędzi dodatkowo aktywizujących uczestników/czki. Wtedy zarówno Ty, jak i uczestnicy/czki musicie mieć określony poziom kompetencji cyfrowych.

Czas trwania: 70 minut.

1. WSTĘP (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- dyskusja.

PRZEBIEG:

- Ćwiczenie 1 – Moja cecha – każdy/a z uczestników/czek przedstawia się, podając przed imieniem cechę, która go/ją charakteryzuje. Cecha musi zaczynać się na tę samą literę co imię, np. intrygująca (inteligentna, irytująca) Iwona. W formie zdalnej wykorzystaj do wywoływania do odpowiedzi np. Wheel of Names – koło wspomagające dyskusję (wpisz imiona osób biorących udział w zajęciach). Dodatkową formą aktywizacji będzie ponowne wywołanie do wypowiedzi tej samej osoby.

2. ROZWIĄNIĘCIE (40 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja,
- burza mózgów,
- karteczki samoprzylepne lub tablica internetowa.

PRZEBIEG:

- Omów prezentację. Określ i omów problem, który będziecie rozwiązywać.
- Ćwiczenie 2 – Pakowanie walizki – aktywizuje procesy myślenia. Wprowadź uczestników/czki w temat: Wyjeżdżam na miesiąc na Bali i mogę zabrać tylko jedną walizkę. Do walizki

zamierzam spakować krem do opalania, gdyż będę przebywać dużo na słońcu. Jak myślisz, co jeszcze zabiorę? W dalszej kolejności każda z osób wymienia kolejny przedmiot jednocześnie argumentując, dlaczego jest on ważny.

- Przeprowadź burzę mózgów, używając karteczek samoprzylepnych lub w wersji zdalnej narzędzia Mentimeter czy Padlet, tablicę Jamboard lub Miro.
- Poproś uczestników/czki, aby w parach lub trójkach zebrali/ły argumenty za i przeciw (mogą skorzystać z metody kapeluszy de Bono).

3. ZAKOŃCZENIE (20 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja,
- dyskusja.

PRZEBIEG:

- Podsumuj zebrane i spisane przez uczestniczki/ów argumenty i pomysły rozwiązań.
- Pozwól na zabranie głosu uczestni(cz)kom.
- Przeprowadź głosowanie nad najlepszymi pomysłami.
- Zakończ spotkanie.

Sprawdź też:

- J. Rewa, D. Hunter, „Prowadzenie zajęć zdalnie. Pisany na gorąco przewodnik po kursach, spotkaniach, szkoleniach i wydarzeniach online w czasach pandemii koronawirusa”: <https://ceo.org.pl/sites/default/files/prowadzenie-zajec-zdalnie.pdf> (dostęp 25.02.2022).
- A. Warywoda, „Jak powstają nowe pomysły? Trening kreatywności w bibliotece / przegląd przykładowych ćwiczeń”: <https://bit.ly/kreatywnoscwbibliotece> (dostęp 23.06.2021).
- A. Marciniak, P. Milewska, K. Podwika, M. Stolarczyk, M. Wojdał, „Body&Mind Academy”: <https://pmilewska.blogspot.com/2019/09/body-and-mind-academy-podreczniki-dla.html> (dostęp 23.06.2021).

SPOTKANIE AUTORSKIE

Alicja Zgajewska

Spotkanie autorskie to jedna z form popularyzacji literatury. Polega na zgromadzeniu czytelników/czek w określonym miejscu w celu rozmowy z autorem/ką i poznania jego/jej twórczości. Spotkania umożliwiają czytelnikom/czkom poznanie życia pisarza/ki, dowiedzenia się ciekawych rzeczy na temat książek i procesu ich powstawania. Zazwyczaj odbywają się w placówce kultury, np. w bibliotece, często również towarzyszą wydarzeniom literackim (targi książki, plenery literackie). Zmuszeni/one ograniczeniami trwającej od 2020 roku pandemii, organizatorzy/ki spotkań autorskich przenieśli/ły swoją działalność do internetu. Dzięki temu w rozmowach online mogły uczestniczyć osoby, które do tej pory miały ograniczone możliwości dotarcia na wydarzenia. Celem organizowania spotkań autorskich jest zachęcanie do czytania i promowanie biblioteki.

- * Na podstawie tych wskazówek można zorganizować nie tylko spotkanie stacjonarne z autorem/ką, ale z każdym interesującym człowiekiem, np. rzeźbiarzem/ką, żeglarzem/ką, hafciarzem/ką, malarzem/ką, fotografem/ką itp.



Cele ogólne:

- zapoznanie uczestników/czek z literaturą,
- poznanie autora/ki i jego/jej twórczości,
- promocja biblioteki.

Rozwijane kompetencje:

- poszerzenie wiedzy na temat konkretnego autora/ki,
- umiejętność korzystania z narzędzi do komunikacji zdalnej.

Przydatne narzędzia:

- program graficzny, np. Canva: https://www.canva.com/pl_pl.
- program do tworzenia prezentacji, np. Prezi: <https://prezi.com> (w języku angielskim).
- narzędzie do projektowania prezentacji, np. Genially: <https://genial.ly> (w języku angielskim).

Do dzieła!

Przygotowania:

- Ustal czas i miejsce spotkania.
- Uzgodnij szczegóły spotkania z autorem/ką lub osobą go/ją reprezentującą.
- Przygotuj plakat promocyjny i napisz informację prasową o wydarzeniu.
- Umieść plakat i informację w internecie i wyślij je do mediów lokalnych, umieść plakaty w przestrzeni publicznej.
- Wybierz osobę prowadzącą spotkanie lub sam/a przygotuj się do tej roli.
- Przygotuj prezentację na temat autora/ki i jego/jej twórczości.
- Przygotuj pamiątkowe zakładki do książek.
- Przygotuj lub zadbaj o upominek dla autora/ki.
- Opracuj scenariusz spotkania.
- Przygotuj wystawę książek autora/ki.

Realizacja:

- Powitaj autora/kę i wskaż mu/jej miejsce.
- Zaprezentuj autora/kę i jego/jej twórczość, wspomagając się prezentacją multimedialną.
- Oddaj głos osobie prowadzącej lub wejdź w tę rolę.
- Poprowadź spotkanie, zadawaj pytania.
- Zachęć uczestników/czki do zadawania pytań.

Zakończenie:

- Podziękuj autorowi/ce za spotkanie. Jeśli spotkanie odbywa się w bibliotece, wręcz upominek.
- Zaproś osoby obecne w bibliotece do skorzystania z pamiątkowych zakładek.
- Podziękuj wszystkim za udział i zakończ spotkanie.

Przykładowa realizacja:

SPOTKANIE AUTORSKIE (ALICJA ZGAJEWSKA)

PLANOWANIE:

Cel główny:

- popularyzacja wiedzy o literaturze, w szczególności poznanie książek autora/rki,
- umożliwienie uczestni(cz)kom poznanie pisarza/rki,
- nawiązanie kontaktów biblioteki z czytelnici(cz)kami,
- promocja biblioteki.

Czas trwania: 120 minut

Przed spotkaniem:

- Ustal miejsce, datę i godzinę spotkania.
- Ustal z autorem/ką szczegółowe warunki przeprowadzenia spotkania.
- Przygotuj plakaty promocyjne oraz informację prasową.
- Umieść plakaty i informacje na temat spotkania w internecie, rozwiń plakaty w przestrzeni publicznej.
- Wybierz osobę prowadzącą spotkanie, jeśli Ty nie podejmiesz się tego zadania.
- Przygotuj prezentację multimedialną na temat autora/ki.
- Przygotuj pamiątkowe zakładki do książki i wydrukuj je.
- Przygotuj upominek dla autora/ki.
- Przygotuj scenariusz wystawy książek.
- Opracuj plan spotkania (miejsce dla autora/ki i osoby prowadzącej, miejsca dla uczestników/czek, miejsce wystawy książek).

WSTĘP (10 minut)

- Dyrektor/ka placówki wita autora/kę książek oraz uczestników/czki spotkania oraz zaprasza do zajęcia miejsc.
- Dyrektor/ka przybliży uczestni(cz)kom spotkania sylwetkę pisarza/rki, posiłkując się przygotowaną wcześniej prezentacją multimedialną.
- Dyrektor/ka placówki oddaje głos osobie prowadzącej spotkanie (np. Tobie).

ROZWIĄCIE (100 minut)

- Zadawaj pytania autorowi/ce.
- Po wyczerpaniu tematów zachęć uczestników/czki do zadawania pytań autorowi/ce.
- Moderuj dyskusję autor/ki z uczestnikami/czkami spotkania.

ZAKOŃCZENIE (10 minut)

- Po wyczerpaniu czasu i tematów, głos zabiera ponownie dyrektor/ka placówki – w imieniu uczestników/czek spotkania dziękuje autorowi/ce i wręcza przygotowany wcześniej upominek.
- Zaprasza uczestników/czki do oglądania wystawy książek towarzyszącej spotkaniu, zachęca do wzięcia pamiątkowych zakładek do książek. Następuje zakończenie spotkania.

Sprawdź też:

- artykuł na stronie Katarzyny Zych „Niech się wyda”: <https://niechsiewyda.pl/spotkanie-autorskie-jak-je-zorganizowac>,
- informacje na stronie projektu „Domowy” CEO: <https://domowy.ceo.org.pl/nocne-i-nie-tylko-spotkanie-autorskie-w-bibliotece>,
- przepis na spotkanie autorskie: <https://fabrykadygresji.pl/2020/08/07/przepis-na-wystrzalone-spotkanie-autorskie-najlepszy-poradnik-dla-wydajacych-ksiazki>,
- spotkania autorskie w Chrzanowie: <https://www.mbp.chrzanow.pl/o-bibliotece/promocja/spotkania-autorskie>.

TWORZENIE FILMÓW

Anna Michniuk

Kultura wizualna, której dominację obserwujemy współcześnie, to nie tylko obrazy, ale przede wszystkim filmy. Dziś każdy, kto korzysta z najprostszego smartfona, może być twórcą/czynią, nagrywać i montować filmy, a także publikować je w mediach społecznościowych czy nawet prowadzić kanał na YouTube. Celem warsztatów jest przekazanie uczestni(cz)kom podstawowej wiedzy z zakresu języka filmu oraz nagrywania materiału filmowego.

Przykładowe tematy:

- elementy języka filmu,
- zasady kręcenia filmów,
- tworzenie od zera filmu edukacyjnego/promocyjnego.

Rozwijane kompetencje:

- rozpoznawanie, nazywanie i opisywanie elementów języka filmu,
- nagrywanie materiału filmowego.

Przydatne narzędzia:

- Jamboard – wirtualna tablica: <https://jamboard.google.com/>,
- Mentimeter – narzędzie do zbierania opinii, burzy mózgów: <https://www.mentimeter.com/>,
- iMovie – program do montowania filmów (dostępny dla produktów Apple): <https://www.apple.com/imovie/>,
- inShot – aplikacja do tworzenia filmów, kolaży oraz edytowania zdjęć na urządzeniach mobilnych (dostępne w Google Play oraz Apple Store): <https://inshot.com/> (w języku angielskim),
- Lightworks – darmowy program do nieliniowej edycji filmów: <https://www.lwks.com/> (w języku angielskim),
- OBS Studio – darmowy wieloplatformowy program do nagrywania i transmisji wideo: <https://obsproject.com/download> (w języku angielskim).

* Tworząc filmy, pamiętaj o tym, że:

- Kamerę należy ustawić w poziomie (horyzontalnie) – wyjątkiem jest kręcenie filmu do wykorzystania w social mediach (stories).
- Niepotrzebne źródła dźwięku należy wyeliminować.
- Warto powtarzać najważniejsze ujęcia, aby mieć pewność, że efekt będzie zadowalający.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Usystematyzuj swoją wiedzę na temat języka filmu, korzystając z otwartych zasobów edukacyjnych lub z tych dostępnych w internecie (np. <https://edukacjafilmowa.pl/>).
- Przygotuj prezentację multimedialną nt. elementów języka filmu. Zilustruj je przykładami z popularnych produkcji filmowych.
- Przygotuj multimedialne środki dydaktyczne, które urozmaicą Twój warsztat (np. tablica w Jamboard, zbieranie informacji zwrotnej przez Mentimeter).

Realizacja:

- Zachęć grupę do pracy ćwiczeniem, które przełamie lody i jednocześnie wprowadzi do tematu (skorzystaj np. ze wspólnego uzupełniania tablicy przygotowanej w Jamboard).

- Przedstaw uczestni(cz)kom przygotowaną wcześniej prezentację nt. elementów języka filmu. Pokaż przykłady.
- Pomagaj uczestni(cz)kom spotkania, odpowiadaj na ich pytania.

Zakończenie:

- Podziękuj wszystkim za obecność.
- Przygotuj galerię prac powarsztatowych (najlepiej będzie, jeśli z zebranych prac stworzysz prezentację multimedialną i podpiszesz elementy języka filmu, które pojawiły się w ujęciach przygotowanych przez uczestników/czki spotkania).
- Mailowo (lub w inny sposób) przekaż uczestni(cz)kom warsztatu materiały ze spotkania oraz podziękowania.

Przykładowa realizacja:

KAMERA... AKCJA! – POZNAJEMY ELEMENTY JĘZYKA FILMU (ANNA MICHNIUK)

PLANOWANIE:

Czas trwania: 120 minut

Cele:

- nabycie wiedzy z zakresu podstaw języka filmu,
- nabycie umiejętności związanych z kręceniem filmów.

1. WSTĘP (20 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- ćwiczenie praktyczne,
- komputer z dostępem do internetu,
- białe kartki A4.

PRZEBIEG:

- Przywitaj uczestników/czki.
- Przedstaw się.
- Przedstaw cele szkolenia.
- Ustal zasady współpracy.
- Przeprowadź ćwiczenie na rozgrzewkę: Jakim filmem jestem? Wykorzystaj narzędzie Jamboard i udostępnij plik do edycji. Każdy/a uczestnik/czka szkolenia ma do dyspozycji jeden slajd. Na slajdzie należy napisać tytuł swojego ulubionego filmu, a następnie pierwsze słowo należy zamienić na swoje imię. Dodatkowo, każdy/a uczestnik/czka dodaje do swojego slajdu zdjęcie ilustrujące powstały tytuł. (W wersji stacjonarnej szkolenia, zamiast narzędzia Jamboard, uczestnicy/czki wykonują zadanie na białych kartkach formatu A4).
- Zachęć uczestników/czki do prezentacji i uzasadnienia swoich prac.

2. ROZWIĘCIE (90 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja,
- ćwiczenia praktyczne,
- komputer z dostępem do internetu,
- smartfony.

PRZEBIEG:

- Udostępnij i omów prezentację przygotowaną przed zajęciami, w której znajdują się treści dotyczące elementów języka filmu oraz przykłady z popularnych filmów. Dzięki niej

- uczestnicy/czki szkolenia zobaczą, że wiedza, którą nabywają ma zastosowanie w praktyce.
- Uczestnicy/czki mogą również samodzielnie omawiać przykłady z różnych znanych im filmów.
- Poinformuj uczestników/czki szkolenia, że teraz będą pracować samodzielnie, korzystając ze swoich smartfonów.
- Zadaniem uczestników/czek warsztatów jest nagranie kilku ujęć w odpowiedni sposób (np. w perspektywie żabiej/ptasiej, planie pełnym/amerykańskim/detalu itp). Dla urozmaicenia ćwiczenia możesz wcześniej przygotować karteczki – losy, na których zostaną zapisane elementy języka filmu, które mają pojawić się w nagraniach przygotowywanych przez uczestniczki/ków warsztatów. Wszyscy pracują indywidualnie.
- Po wykonaniu zadania (po ok. 20 minutach), grupa ponownie zbiera się w jednej przestrzeni. Zachęć uczestników/czki do zaprezentowania swoich prac, a pozostałe osoby do podjęcia próby nazwania elementów języka filmu, które dostrzegają w ujęciach.

3. ZAKOŃCZENIE (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- dyskusja – komputer lub smartfon z dostępem do internetu.
- PRZEBIEG:
- Przeprowadź ćwiczenie z wykorzystaniem narzędzia Mentimeter. Zachęć uczestników/czki do udzielenia odpowiedzi na dwa pytania dotyczące treści przekazanych na warsztacie oraz sposobu jego prowadzenia.
- Po udzieleniu odpowiedzi, dokonaj podsumowania spotkania.

TWORZENIE KOMIKSÓW ONLINE

Kamila Kokot-Kanikuła

Komiksy są bardzo atrakcyjną formą wyrażania myśli w sposób graficzny. To popularna forma sztuki, która bawi i edukuje. Niezbędnym składnikiem dobrego komiksu jest narracja. Wykorzystujemy do tego dymki w ramce i po dodaniu chmurki, wpisujemy treść dialogów między postaciami. Zazwyczaj możesz korzystać z gotowych elementów: tła, postaci i innych detali. Pamiętaj, że wybierając zaprezentowane narzędzia, wcale nie musisz być rysownikiem/czką, aby stworzyć piękny komiks.

Czas trwania: zależny od wybranego tematu.

Rozwijane kompetencje:

- korzystanie z narzędzi do tworzenia komiksów online.

* Pamiętaj, że większość prezentowanych narzędzi posiada gotowe szablony, dlatego nie musisz być uzdolniony/a artystycznie, aby stworzyć własny komiks.

Narzędzia do tworzenia komiksów online:

- Storyboard That – wymagane jest założenie konta. obsługa w języku angielskim. Po zalogowaniu platforma udostępni samouczki wideo, pokazujące, jak zacząć. Narzędzie to wyposażone jest w różne opcje dostosowania koloru tła, obiektów i postaci do naszych upodobań. Zawiera dużą bazę piktogramów uporządkowanych według kategorii. Nie ma możliwości wykorzystania własnych obrazów przy tworzeniu komiksów. Gotowe storyboardy można wydrukować, zapisać w postaci obrazu, pliku PDF. W wersji bezpłatnej, dostępnej przez 14 dni, możemy zapisać do 6 winięt: <https://www.storyboardthat.com>.

- Toony Tool – nie wymaga rejestracji i logowania, obsługa w języku angielskim. Możesz tworzyć historyjki, wykorzystując gotowe tła, postaci, chmurki z tekstem, rekwizyty lub obrazy własne. Gotową pracę możesz wydrukować, pobrać w formacie JPG lub udostępnić: <https://www.toonytool.com>.
- Canva Comic Strip – wymaga założenia konta. obsługa w języku polskim. Aplikacja posiada szeroki katalog zdjęć i szablonów, pozwala także na przesłanie własnych rysunków lub modyfikowanie obrazów, edycję tekstów. Więcej możliwości można uzyskać przy korzystaniu z wersji płatnej: https://www.canva.com/pl_pl.
- Make Beliefs Comix – wymaga logowania, obsługa w języku angielskim. To aplikacja, która oferuje możliwość tworzenia własnych komiksów w kilku językach: angielskim, hiszpańskim, francuskim, włoskim, niemieckim, portugalskim i łacińskim. Przy tworzeniu komiksu można wybierać spośród piętnastu zabawnych postaci o różnych nastrojach, do których możesz dorysowywać dymki. Gotowy komiks możesz wydrukować lub wysłać: <https://www.makebeliefscomix.com>.
- Witty Comics – wymaga założenia konta, obsługa w języku angielskim. Narzędzie to oferuje bardzo podstawowe możliwości. Z dostępnej bazy możesz wybrać tło, maksymalnie dwie postacie oraz napisać ich dialog. Komiks może składać się maksymalnie z trzech obrazków: <http://www.wittycomics.com>.
- SuperAnimo – wymaga założenia konta, obsługa w języku angielskim. To strona, na której możesz tworzyć filmy z komiksami, używając wielu postaci i efektów kreskówkowych. Możesz dodawać obrazy GIF, JPG i PNG, a także dźwięk i filmy. Utworzony film możesz udostępnić w sieci lub nagrywać ekran za pomocą zewnętrznego programu: <https://www.superanimo.com>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Zastanów się, na jaki temat chcesz przygotować komiks.
- Zapoznaj się z wybranym narzędziem.
- Przygotuj instrukcję dla uczestników/czek.

Realizacja:

- Zachęć grupę do pracy, np. poprzez prezentację własnych projektów.
- Wybierzcie wspólnie narzędzie, z którego będziecie korzystać.
- Pracując w grupie, wspólnie przeglądajcie szablony komiksów, jeżeli narzędzie oferuje taką możliwość, dla różnych motywów, stylów i układów. Zdecydujcie, czy zaczniecie od pustej strony, czy też wybierze gotowe szablony. Zaczniście projektować.
- Zaprojektujcie komiksy zgodnie z wybranym tematem. Im bardziej będziecie eksperymentować z funkcjami, tym ciekawszy uzyskacie efekt.
- Pozwólcie działać wyobraźni. Wybierzcie odpowiednie do tematu kolorystykę, układ, styl czcionki, a także naklejki, ikony i ilustracje.
- Teraz pora na publikację Waszych komiksów. Możecie także pobrać je i wydrukować.

Zakończenie:

- Podziel się swoim komiksem z innymi uczestni(cz)kami.
- Wymieńcie się przemyśleniami, co sprawiło wam największą trudność.

Przykładowa realizacja:

NASZE EMOCJE W SŁOWACH I OBRAZACH, CZYLI TWORZYMY KOMIKS ONLINE W WITTY COMICS (JOLANTA TOKAREK)

PLANOWANIE:

Czas trwania: 60 minut

Cele ogólne:

- poznanie podstawowych zasad tworzenia komiksu w aplikacji Witty Comics: <http://www.wittycomics.com/>,
- rozwijanie umiejętności przedstawiania emocji w słowach i obrazach,
- nabycie umiejętności tworzenia komiksu online i udostępniania go.

METODY I MATERIAŁY

- prezentacja multimedialna,
- zajęcia praktyczne,
- zestawy przydatnych linków.

1. WSTĘP (15 minut)

METODY I NARZĘDZIA:

- prezentacja,
- ćwiczenia integracyjne.

PRZEBIEG:

- Przedstaw się, daj również taką możliwość uczestni(cz)kom.
- Zaprezentuj cele warsztatu.
- Zachęć grupę do integracji z wykorzystaniem interaktywnej tablicy Jamboard.

2. ROZWINIĘCIE (40 minut)

METODY I NARZĘDZIA:

- prezentacja,
- ćwiczenia praktyczne.

PRZEBIEG:

- Przedstaw prezentację o głównych założeniach dobrego komiksu.
- Omów szczegółowo podstawowe elementy budowy komiksu.
- Podziel się praktycznymi wskazówkami dotyczącymi planowania komiksu i jego konstruowania.
- Aby utworzyć komiks w Witty Comics, trzeba wymyślić fabułę, wybrać tło, postacie, wpisać tekst, wybrać odpowiedni dymek i zapisać, następnie opublikować pracę.
- Co prawda Witty Comics ma dość ograniczony zestaw postaci i tła i nie można wykorzystać obrazów własnych, jednak stawiamy na kreatywność uczestników/czek w wymyślaniu treści. Możesz wprowadzić tła scenograficzne, dodać maksymalnie dwie postacie oraz teksty.
- Wspieraj uczestników/czki w tworzeniu komiksów.
- Pokaż im, jak zapisać i udostępnić komiks.
- Zachęć uczestników/czki do zaprezentowania prac.
- Dzięki nabytym umiejętnościom każdy stworzy swój własny komiks online, który może zapisać jako plik png, udostępnić za pomocą linku lub bezpośrednio, np. w mediach społecznościowych.

ZAKOŃCZENIE (5 minut)

METODY I NARZĘDZIA:

- dyskusja,
- ewaluacja.

PRZEBIEG:

- Podsumuj warsztaty.
- Przeprowadź ewaluację przy pomocy interaktywnej tablicy Jamboard.

Sprawdź też:

- instrukcja przygotowania komiksu w Canvie: <https://dlanauczycieli.blogspot.com/2020/11/komiksy-w-canvie.html>.
- nagranie webinarium o komiksach w bibliotece: http://www.biblioteki.org/aktualnosci0/BOOM_Na_komiksy_i_gry_planszowe_w_bibliotece_nagranie_webinarium.html.

WARSZTATY KULTUROZNAWCZE I WIELOKULTUROWE

Małgorzata Trąpczyńska

Społeczności, w których żyjemy, są coraz bardziej zróżnicowane językowo i kulturowo. Do najliczniejszej grupy migrantów/tek przebywających w Polsce zalicza się osoby przybyłe z Ukrainy, Białorusi, Rosji, ale również z Indii, Nepalu, czy Filipin (z szerszymi danymi zapoznasz się na stronie Głównego Urzędu Statystycznego: <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/roczniki-statystyczne/roczniki-statystyczne/rocznik-demograficzny-2020,3,14.html>, dostęp: 25.02.2022). Dlaczego by zatem nie wykorzystać tej możliwości i nie zorganizować warsztatów dla migrantów/ek lub warsztatów wielokulturowych? Takie działania mogą przyczynić się do lepszej integracji i rozwoju naszych lokalnych społeczności. Są okazją do promocji dorobku i tradycji mniejszości narodowych, a także upowszechniania informacji o kulturach innych państw. Mogą wspierać migrantów/ki, np. w nauce języka polskiego i dzięki temu zwiększać ich możliwości samodzielnego funkcjonowania (poszukiwania pracy, „załatwiania” formalności w urzędach) czy swobodnej komunikacji w obcym dla nich języku. Migranci/ki także mogą włączyć się we wspólne działania i np. poprowadzić jako *native speakerzy/rki* warsztaty językowe dla Polaków.

Czas trwania: 90 min

- * **Działania wielokulturowe wymagają odpowiedniego przygotowania i wycucia. Musisz najpierw poznać kulturę mniejszości, z którą będziesz współpracować, przełamać dystans i stereotypy. Niesie to wiele satysfakcji i pozytywnie wpływa na lokalną społeczność.**

Przykładowe tematy:

- warsztaty językowe – wspólne pisanie listu do kolegi/koleżanki,
- święta i obyczaje polskie (np. tradycje ślubne w Polsce – dawniej i dziś),
- warsztaty kulinarne – słodkości z różnych stron świata,
- Łesia Ukrainka – przedstawicielka literatury ukraińskiej.

Rozwijane kompetencje:

- prowadzenie działań wielokulturowych,
- poznanie aplikacji do nauki języków i tłumaczenia tekstów,
- poznanie ciekawych otwartych zasobów edukacyjnych związanych z wielokulturowością.

Przydatne narzędzia:

- Tłumacz Google – bezpłatna usługa firmy Google. Tłumaczy słowa, zwroty i strony internetowe, również dokumenty w ponad 100 językach: <https://translate.google.pl/?hl=pl>,

- DuoLingo – bezpłatny portal do nauki języków obcych, opierający się na systemie grywalizacji, jest również aplikacja na telefon: <https://pl.duolingo.com>,
- Tłumacz głosowy Voice Translator All Languages – aplikacja do tłumaczenia mowy w czasie rzeczywistym: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yapp.voicecameratranslator>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Jeśli myślałeś/aś o tego typu działaniach, zacznij od diagnozy swojej społeczności. Zastanów się, jakie grupy migrantów/ek są obecne w Twojej przestrzeni, czy były podejmowane już dla nich jakieś działania, czy migranci/cki są skupieni/one w jakiejś organizacji, która ma swoich liderów.
- Sprawdź, czy Twoja organizacja ma stronę internetową dostosowaną dla migrantów/ek, np. treści są przetłumaczone, czy organizując wydarzenia tworzycie np. dwujęzyczne ulotki. Czy macie obcojęzyczne oznaczenia wewnątrz budynku? Czy Wasza biblioteka posiada w swoim księgozbiorze zbiory w językach migrantów?
- Szukaj informacji o danych grupach u bardziej doświadczonych organizacji, w placówkach zajmujących się migrant(k)ami, na szkoleniach, kursach, w internecie w dostępnych publikacjach. Konsultuj się z ekspert(k)ami.
- W zależności od tego, czy wybierzesz formę warsztatów, czy np. grę miejską na temat wybranego kraju, bądź zawsze otwarty/a i nie bój się prosić o pomoc.
- Jeśli szukasz inspiracji zajrzyj również na:
 - <http://uchodzcy.info>,
 - <https://webowadbp.wixsite.com/wielokulturowosc/projekty-materia%C5%82y>,
 - <https://www.tolerancja.pl/?materialy-edukacyjne-wersje-pdf,297>,
 - <https://www.globalna.edu.pl/kamishibai>,
 - http://www.eduglob.silesius.org.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=19&Itemid=112,
 - <https://www.pah.org.pl/dokumenty> (materiały edukacyjne),
 - <https://centrumwielokulturowe.waw.pl/lekcja-wielokulturowa-o-armenii>,
 - https://www.globalna.edu.pl/pliki/scenariusz_zyrafa_na_rowerze.pdf (lista książek).

Zakończenie:

- Przeprowadź krótką ewaluację. Zapytaj o wrażenia i odczucia.

Przykładowa realizacja:

BOMBOLKI, KRAJZUPA, ZUFA PODANE W KUCHNI SPISKIEJ – SCENARIUSZ LEKCJI KULINARNEJ (ZOFIA ŁUKASZ)

PLANOWANIE

Czas trwania: 45 minut

Cele:

- pokazanie tradycyjnej kultury spiskiej,
- poszukiwanie wspólnych tradycji po obu stronach granicy.

„Przez tradycję rozumiemy wszelką spuściznę, którą ustępujące generacje przekazują pokoleniom wchodzącym w życie” (K. Dobrowolski, „Małopolska. Regiony – regionalizmy – małe ojczyzny”, t. II,

Oficyna Podhalańska, Kraków 2000). J. Burszta podkreślał, że „Tradycja obejmuje wszelkie dziedzictwo przeszłości, materialne i niematerialne, istniejące w przeszłości czy w danym momencie w życiu, bądź wywołane z przeszłości do życia w określonej zbiorowości czy grupie ludzkiej, z racji swego pochodzenia odpowiednio wartościowane...” (J. Burszta, „Kultura ludowa – kultura narodowa”, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1974, s. 310).

Tradycję postrzegamy najczęściej przez pryzmat obrzędowości, starych sposobów gospodarowania, ciekawych zwyczajów, rzadko natomiast sięgamy do tego, co jest nam najbliższe i stanowi nieodłączną część naszej kultury, mianowicie do tradycji kulinarnych.

Spisz jest regionem, gdzie elementy kultury kulinarnej są wspólne dla Słowacji i Polski, co przejawia się w niespotykanym w innych regionach nazewnictwie. Wiele rodzin na Spiszu posiada krewnych na Słowacji i nadal żywe jest przenikanie się kultur. Mieszkańcy Zamagurza Spiskiego w większości posługują się gwarą spiską. W polskiej części Spisza gwara nadal jest żywa, choć oczywiście jest spora różnica w używaniu jej przez starsze i młodsze pokolenie.

Wiele przedmiotów i narzędzi używanych na początku XX wieku nie znajduje już dzisiaj zastosowania ze względu na postęp. Znaczna część wyrazów związana z gospodarstwem domowym jednak przetrwała. Gospodynie obierają bachniatki (agrest) na dżem, a winicki (porzeczkę) na kompot. To tylko przykład, który dał inspirację do poszukiwania śladów gwary spiskiej i jej pochodzenia w kulinariach.

- Przed rozpoczęciem zajęć przygotuj produkty, zorganizuj miejsce wykonania potraw i ewentualnie zaprosz osobę, która z pomocą uczestników/czek ugotuje dania według wybranych przepisów.
- Zrób zakupy i ewentualnie w razie potrzeby, przygotuj półprodukty

FORMY/METODY PRACY:

- praca zespołowa, wspólne gotowanie, dyskusja

1. WSTĘP (5 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- dyskusja.

PRZEBIEG:

- Zajęcia rozpocznij od pytań i stwierdzeń ukierunkowujących:
- Czy u kogoś z was pewne potrawy gotuje się częściej niż inne?
- Czy są to dania spotykane w innych domach, czy tylko u was?
- Czy wiecie, które z nich są typowe dla regionu Spisza?
- Spróbujcie dokonać klasyfikacji na podstawie ich nazewnictwa.
- Zapisz na tablicy nazwy potraw regionalnych.
- W miarę możliwości zachęć uczestników/czki do wyjaśnienia, co się kryje pod daną nazwą, ewentualnie, czy któryś/aś z uczestników/czek może powiedzieć, jak wykonać niektóre potrawy.

2. ROZWIĄNIĘCIE (30 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- praca zespołowa,
- wspólne gotowanie.

PRZEBIEG:

- Przejdźcie do zajęć praktycznych.
- Podziel uczestników/czki na zespoły i przydziel przepisy. Każdy zespół wykonuje czynności związane z jednym przepisem.

Podaj treść przepisów i ustal kolejność czynności dla każdego zespołu.

PRZEPISY:

Krajzupa (6 porcji)

Składniki:

- kości zwierzęce, włoszczyzna, 0,5 kg kaszanki swojskiej, szczypta soli i pieprzu

Wykonanie:

- Ugotować wywar z kości i jarzyn, dodać rozdrobnioną kaszankę, doprawić solą i pieprzem. Podawać z chlebem, najlepiej wiejskim, w którego skład wchodzi ziemniaki.
- Uwaga: Dawniej do przyrządzania krajzupy wykorzystywano wodę, w której gotowano kaszankę i salceson po uboju tucznika (świni).

Zufka (6 porcji)

Składniki:

- 2 l wody, 0,5 kg śliwek suszonych, 2 łyżki mąki, 30 dag sera białego, 0,5 szklanki kwaśnej śmietany, 1 łyżka masła, sól, cukier do smaku

Wykonanie:

- Wieczorem namoczyć śliwki. Rano ugotować w tej samej wodzie. Gdy są miękkie, dodać śmietanę zmieszaną z mąką i odrobiną wody. Zagotować. W trakcie gotowania dodać sól i cukier do smaku, a następnie wkładać łyżką granulki sera białego. Nie mieszać. Na końcu dodać łyżkę masła.
- Uwaga: Do zupy należy użyć niewypestkowanych suszonych śliwek węgierki, najlepiej kupionych na „jarmarku w mieście” (Nowym Targu). Nie nadają się do tego śliwki kalifornijskie ani wpestkowane.

Bombolki (6 porcji)

Składniki na ciasto:

- 0,5 kg mąki, 0,5 szklanki cukru, 2 jajka, około szklanki mleka, łyżka masła, szczypta soli.

Na zalewę:

- 4 łyżki miodu, 1 litr wody, 1 łyżka maku, 1 łyżka masła

Wykonanie:

- Wyrobić wszystkie składniki aż ciasto zacznie odchodzić od ręki. Pozostawić do wyrośnięcia. Wykrawać szklanką (literatką) i upiec (temperatura 175 stopni Celsjusza, około 20 minut). Następnie zagotowujemy wodę, dodajemy miód, mak i przetopione masło. Można dosłodzić cukrem. Bombolki w zalewie spożywamy z miski.
- Bombolki i zufka to potrawy wigilijne znane tylko na Spiszu, zarówno po stronie polskiej, jak i słowackiej. Zabicie świni było natomiast niegdyś swoistym świętem. Krajzupa jest rarytasem również dziś. Często się nią, tak jak bywało dawniej, bliskich i sąsiadów.

Pod nadzorem uczestnicy/czki przygotowują potrawy.

3. ZAKOŃCZENIE (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- przygotowane potrawy.
- podsumowanie

PRZEBIEG:

- Po ugotowaniu następuje degustacja.
- W czasie degustacji możecie porozmawiać o innych daniach regionalnych, które powstały dzięki przenikaniu się kultur.

Sprawdź też:

- strona Warmińsko-Mazurskiego Urzędu do Spraw Cudzoziemców (tu znajdziesz informacje o wizach, pobytach, zezwoleniach na pracę): <https://www.gov.pl/web/uw-warmińsko-mazurski/obsługa-cudzoziemców-i-zaproszenia>,
- publikacja powstała w ramach projektu „Biblioteka miejscem spotkań wielu kultur”. W materiałach dodatkowych zamieszczonych na końcu publikacji znajdziesz kontakty do eksperckich organizacji z całej Polski oraz listę polecanych lektur: http://www.biblioteki.org/poradniki/wielokulturowa_biblioteka.html,
- biuletyn EBIB poświęcony użytkownikom zagranicznym w bibliotekach: <http://ebibojs.pl/index.php/ebib/issue/view/4>
- „Cudzoziemcy w Polsce. Podręcznik dla funkcjonariuszy publicznych”: <https://www.hfhr.pl/publication/cudzoziemcy-w-polsce-podrecznik-dla-funkcjonariuszy-publicznych/>
- nagranie webinarium o uchodźcach/czyniach: http://www.biblioteki.org/aktualnosci0/Porozmawiajmy_o_uchodzczeniach_i_uchodzcach_nagranie_webinarium.html,
- 10 porad, jak rozmawiać o uchodźcach (i wzajemnie się słuchać?): <https://globalna.ceo.org.pl/material/10-porad-jak-rozmawiac-o-uchodzcach-i-wzajemnie-sie-sluchac>,
- rozmowa o uchodźcach/czyniach w Polsce, scenariusz dwóch lekcji: <https://globalna.ceo.org.pl/material/rozmowa-o-uchodzcach-w-polsce-scenariusz-dwoch-lekcji>,
- animacja „Rozmawiajmy o migracjach”: <https://globalna.ceo.org.pl/material/rozmawiajmy-o-migracjach>,
- film „Opowieść Mahmouda o migracji”: <https://globalna.ceo.org.pl/material/opowiesc-mahmouda-o-migracji>.

WARSZTATY PROZDROWOTNE

Paulina Gawrych

„Szlachetne zdrowie,
Nikt się nie dowie,
Jako smakujesz,
Aż się zepsujesz”.
J. Kochanowski

A gdyby tak zapobiegać zamiast leczyć? Tu z pomocą może przyjść biblioteka.

Warsztaty prozdrowotne to cykl w formie spotkań dla seniorów i senierek z ekspertami/kami, mający na celu zapoznanie uczestników/czki z tematyką szeroko pojętego zdrowia. Jako gości/nie zaprosić można dietetyka/czkę, fizjoterapeutę/kę, kardiologa/żkę, okulistę/kę czy audiologa/żkę. Innym pomysłem mogą być zajęcia związane ze zdrowiem w sposób pośredni, czyli spotkania/warsztaty z korzystania z dobrodziejstw internetu w służbie zdrowiu, jak korzystanie z e-recepty, e-skierowania, rejestracji on-line, sprawdzenie dostępności lekarza przez internet.

Przykładowe tematy:

- dbanie o zdrowie i dobre samopoczucie,
- e-recepty, e-skierowania itp.

Rozwijane kompetencje:

- zwiększenie świadomości w zakresie profilaktyki zdrowia,
- poznanie narzędzi elektronicznych przy korzystaniu z obsługi medycznej,
- praktyczne wykorzystanie poznanych umiejętności.

Warto przeprowadzić analizę potrzeb seniorów/ek, aby wykłady spełniały ich oczekiwania. Dowiedzieć się, czy możliwa będzie bezpłatna prelekcja czy trzeba pozyskać dodatkowe środki finansowe. Pomocne może być nawiązanie współpracy z lokalnym ośrodkiem zdrowia, centrum fitnessu, masażu. Przydatne będzie osobiste doświadczenie związane z e-usługami.

Materiały uzupełniające:

- strona główna serwisu Ministerstwa Zdrowia i Narodowego Funduszu Zdrowia: <https://pacjent.gov.pl/strona-glowna>,
- aplikacja „Moje IKP”: <https://pacjent.gov.pl/aktualnosc/mojeikp-na-komorke-lub-tablet>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Zbadaj potrzeby seniorów/ek – porozmawiaj z nimi lub przeprowadź ankietę.
- Rozpoznaj rynek lokalnych usług medycznych, fizjoterapeutycznych itp. i zaproś do współpracy eksperta/kę.
- Przygotuj prezentację dotyczącą świadczeń realizowanych przez internet.
- Przygotuj się do promocji wydarzenia (np. zaprojektuj plakat/grafikę w Canvie), przeprowadź działania promocyjne (np. umieść plakaty w widocznych miejscach w bibliotece oraz na terenie Twojej miejscowości, opublikuj grafikę w mediach społecznościowych) i zbierz grupę chętnych osób.

Realizacja:

- Zapoznaj uczestników/czki z tematem profilaktyki zdrowia.
- Zaproś eksperta/kę, a po jego/jej wystąpieniu, moderuj sesję pytań i odpowiedzi.
- Naucz uczestników/czki praktycznych umiejętności związanych z e-receptami, e-rejestracją itp.

Zakończenie:

- Zachęć uczestników/czki do wymiany spostrzeżeń na temat spotkania.
- Ustalcie temat kolejnego spotkania, wybierzcie eksperta/kę.

Przykładowa realizacja:

CYKL SPOTKAŃ DLA SENIOREK/ÓW Z ZAKRESU ZDROWIA (ANNA GOSZCZYŃSKA)

PLANOWANIE

- Główny cel warsztatu: poszerzenie wiedzy na temat zdrowia.
- Cele szczegółowe – operacyjne:
- poznanie sposobów dbania o zdrowie,
- omówienie najczęstszych chorób wieku dojrzałego,
- poznanie domowych sposobów radzenia sobie z różnymi chorobami,
- porady na temat specjalistycznej ścieżki leczenia,
- poznanie możliwości wsparcia leczenia przez telefon i internet (teleporada, e-recepta itp).
- Czas trwania: 6 spotkań, 1 x w miesiącu, po 1,5 godziny

1. WSTĘP (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja,
- dyskusja,
- laptop,

- projektor,
- komputer z dostępem do internetu,
- flipchart i kartki.

PRZEBIEG:

- Powitaj uczestników/czki.
- Przedstaw temat spotkania.
- Przedstaw gościa/nię – eksperta/kę z zakresu zdrowia, który/a będzie prowadził/a wykład lub z którym/ą będzie prowadzona rozmowa.
- Ustal zasady z uczestnikami/czkami – pytania w trakcie wykładu / pytania na koniec spotkania itd.

2. ROZWINIĘCIE (70 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- prezentacja,
- dyskusja,
- laptop,
- projektor,
- komputer z dostępem do internetu.

PRZEBIEG:

- Wykład/rozmowa/warsztaty eksperta/ki na wybrany wcześniej / uzgodniony temat.
- Moderuj przebieg zadawania pytania ekspertowi/ce przez uczestników/czki spotkania lub w razie braku takich pytań zadaj kilka pytań, które przygotowałeś/aś wcześniej.

3. ZAKOŃCZENIE (10 minut)

METODY I MATERIAŁY:

- dyskusja.

PRZEBIEG:

- Podsumuj wykład w kilku punktach.
- Zapowiedz kolejne spotkanie z ekspertem/ką z zakresu zdrowia za miesiąc.
- Poproś o zgłaszanie propozycji tematów wykładów w przygotowanych wcześniej ankietach, które uczestnicy/czki wrzucą do przygotowanego wcześniej pudełka.

Osoby, które możesz zaprosić do biblioteki w roli eksperta/ki:

- dietetyk/czka – pomoc z zakresu właściwego odżywiania np. w przypadku cukrzycy lub wysokiego cholesterolu, problemów z woreczkiem żółciowym, chorobą wrzodową żołądka,
- specjalist(k)a od krioterapii – sposoby leczenia bólu,
- specjalist(k)a od chorób kobiecych – ginekolog/ożka lub onkolog/ożka, szczególnie jako profilaktyka raka szyjki macicy,
- okulist(k)a – np. omówienie najczęstszego schorzenia ludzi starszych – zaćmy,
- fizjoterapeut(k)a – omówienie, w jaki sposób można pomóc osobom z problemami kręgosłupa, stawów,
- lekarz/ka ogólny/a, który/a może wyjaśnić podstawowe zasady dotyczące badań i skierowań.

Inny formy spotkania z gościem/nią:

- rozmowa z zaproszonym/ą gościem/nią, z przygotowanym wcześniej scenariuszem – z pytaniami od uczestników/czek.
- warsztaty, np. z ziołarzem/ką, dietetykiem/czką lub fizjoterapeutą/ką.

- mobilny punkt badań, np. możliwość zbadania poziomu cukru we krwi, ciśnienia, czy zbadania wzroku.

WEBINARIA

Iwona Sójkowska

Webinarium to doskonały pomysł na przeprowadzenie zajęć, szkolenia, seminarium, a nawet spotkania online w czasie rzeczywistym. Warto nadmienić, że nagranie z webinarium może być udostępnione i odtwarzane przez zainteresowane tematem osoby. Webinarium umożliwia obustronną komunikację między prowadzącym/ą spotkanie a uczestni(cz)kami, a sposoby komunikacji uzależnione są od liczby uczestniczących osób oraz oprogramowania. Za pomocą webinarium możesz zrealizować nieskończoną liczbę pomysłów na rozwijanie kompetencji cyfrowych.

Przykładowe tematy:

- spotkania autorskie,
- kluby książki / wiedzy,
- szkolenia nt. OZE, prawa autorskiego, wolnych licencji.

Rozwijane kompetencje:

- korzystanie z narzędzi do komunikacji online.

Przydatne narzędzia (transmisja):

- Jitsi Meet: <https://meet.jit.si>,
- Zoom: <https://zoom.us>,
- Google Meet: <https://meet.google.com>,
- Transmisja na żywo na Facebooku: <https://www.facebook.com>,
- Clickmeeting: <https://clickmeeting.com>,
- MS Teams: <https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-teams>,
- Discord: <https://discord.com>.

Przydatne narzędzia (aktywizacja uczestników/czek):

- Jamboard – wirtualna tablica Google, która pozwala na pracę grupową. Zastosowanie tablicy zależy od kreatywności prowadzącego/j i uczestników/czek: <https://jamboard.google.com>.
- Padlet – wirtualna tablica, świetne narzędzie do pracy zespołowej: <https://pl.padlet.com>.
- Wakelet – wirtualna tablica, oprócz standardowej funkcji tablicy umożliwia przypięcie wszystkiego, co ma postać cyfrową, a więc plików lub linków do dowolnych stron internetowych: <https://wakelet.com>.
- Mentimeter – świetne narzędzie do tworzenia zapytań, krótkich sondaży, wyrażania opinii, sprawdzania stopnia znajomości, w darmowej wersji jedna „ankieta” może mieć maksymalnie dwa slajdy, ale można zrobić nieograniczoną liczbę ankiet. Doskonale sprawdza się do głosowania uczestniczek/ków i prezentacji wyników na żywo: <https://www.mentimeter.com>,
- Wheel of Names – koło wspomagające dyskusję. Można wpisać imiona osób, które mają zabrać głos lub tematy do dyskusji: <https://wheelofnames.com/pl>.

* Jitsi Meet jest dostępny na wolnej licencji. Nie wymaga założenia konta i ma wszystkie potrzebne funkcjonalności, m.in. udostępnianie ekranu, odtwarzanie filmów, czat.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Stwórz prezentację.
- Przygotuj krótkie filmiki ilustrujące temat webinarium lub poszukaj ich w sieci, np. na YouTube.
- Zaplanuj aktywności dla uczestników/czek z wykorzystaniem narzędzi typu Mentimeter, Padlet, Jamboard, Wheel of Names.
- Zaplanuj termin webinarium.
- Promuj webinarium, zaprosz uczestników/czki.

Realizacja:

- Zaplanuj aktywność na dobry początek (np. poproś uczestników/czki o wyrażenie oczekiwań wobec webinarium na czacie, wirtualnej tablicy, za pomocą sondy Mentimeter).
- Poprowadź prezentację, pamiętaj o aktywizacji uczestników/czek – pozwól im wyrażać swoje opinie.
- Podsumuj wystąpienie.
- Przeprowadź ankietę ewaluacyjną i omów jej wyniki.

Zakończenie:

- Przygotuj certyfikaty udziału w webinarium (opcjonalnie).
- Udostępnij prezentację w sposób otwarty.
- Umieść nagranie w dostępnym miejscu.

Przykładowa realizacja:

ETYKA W ZAWODZIE BIBLIOTEKARKI/RZA – WEBINARIUM (IWONA SÓJKOWSKA)

- Powitaj uczestników/czki.
- Wprowadź w temat, wyjaśnij wagę problemu (5 minut).
- Przedstaw prezentację (50 minut; I. Sójkowska, „Etyka zawodowa”, prezentacja do pobrania ze strony EBIB http://www.ebib.pl/?page_id=6226)
- z omówieniem slajdów,
- z zastosowaniem narzędzi aktywizujących, zachęcających do wyrażenia własnej opinii (Mentimeter, Padlet),
- z wyświetleniem fragmentu filmu „Miś” z You Tube,
- z wyświetleniem filmu końcowego, który znajduje się w prezentacji.
- Przeprowadź sesję pytań zgłaszanych na czacie lub za pomocą tablicy (Padlet, Jamboard) i odpowiedzi (ok. 10 minut).
- Przeprowadź ankietę ewaluacyjną i omów wyniki (5 minut).
- Podziękuj uczestni(cz)kom.

Nagrania przykładowych webinarium:

- „Reuse w edukacji. Seminarium dla nauczycieli i bibliotekarzy”, cz. 1: <https://www.youtube.com/watch?v=swv1Lc-FvkM&t=963s>,
- „Reuse w edukacji. Seminarium dla nauczycieli i bibliotekarzy”, cz. 2: <https://www.youtube.com/watch?v=eZnh3XDdk-M&t=7s>,
- „Czytanie pomaga. Literatura jako narzędzie terapeutyczne”. Webinarium: <https://www.youtube.com/watch?v=eFdPfn5NwrM>,
- „Anatomia otwartości – prawa autorskie i licencje Creative Commons”: <https://www.youtube.com/watch?v=CW515jZD91w>,

- Z. Stańska, „Domena Publiczna w kulturze. Teoria i praktyki”: <https://www.youtube.com/watch?v=DSp8qmOSsso>.

Sprawdź też:

- prowadzenie angażujących webinarów: <https://www.cel.agh.edu.pl/webinaroteka/angazujace-webinary>,
- aktywna edukacja informacyjna i medialna – zestaw linków do przydatnych narzędzi: <http://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/734/772>,
- J. Rewa, D. Hunter, „Prowadzenie zajęć zdalnie. Pisany na gorąco przewodnik po kursach, spotkaniach, szkoleniach i wydarzeniach online w czasach pandemii koronawirusa”: <https://ceo.org.pl/sites/default/files/prowadzenie-zajec-zdalnie.pdf>.

WEBQUESTY

Anna Wróblewska-Zawadzka

Webquest to metoda pracy projektowej polegająca na rozwiązywaniu zadań przy wykorzystaniu informacji znalezionych w internecie. Zadania rozwiązujemy, opierając się na instrukcji zamieszczonej na stronie internetowej (ewentualnie prezentacji multimedialnej). Efektem może być prezentacja, quiz, strona www, film lub plakat ilustrujący dane zagadnienie. Instrukcja webquestu opiera się na następującym schemacie:

- Wprowadzenie – zapoznaj osoby uczestniczące z tematyką webquestu oraz zachęć je do zaangażowania się w przedsięwzięcie.
- Zadanie – zwięźle opisz, jakiego efektu oczekujesz (np. plakatu).
- Proces – wskaż kroki, jakie trzeba wykonać, aby zrealizować zdanie. Możesz je podzielić na mniejsze części (przygotowanie projektu plakatu, wybór treści merytorycznych, dobranie odpowiadających im materiałów graficznych itd.). Zaproponuj, w jaki sposób osoby uczestniczące mogą podzielić się na podgrupy realizujące poszczególne części zadania.
- Źródła – podaj linki do zasobów dostępnych w internecie, które są niezbędne do rozwiązania zadania. Nadmień przy tym, że wskazane źródła mają charakter przykładowy i zachęć osoby uczestniczące do własnych poszukiwań. Zwróć uwagę na to, żeby były to zweryfikowane źródła.
- Ewaluacja – w jaki sposób poznasz, że udało się zrealizować cel? Ustal kryteria, które pozwolą Ci ocenić wykonanie zadania. Opis ewaluacji webquestu często przybiera postać tabeli – przykład znajdziesz poniżej, w opisie przykładowej realizacji.
- Konkluzja – podsumuj efekty pracy. Konkluzja powinna zachęcać do refleksji na temat tego, co udało się osiągnąć, a czego nie i dlaczego. Może zawierać pytania retoryczne oraz link do platformy, na której osoby uczestniczące będą mogły podzielić się swoimi refleksjami.

Wszystkie elementy schematu możesz umieścić w poszczególnych zakładkach na stronie internetowej Twojego webquestu lub na kolejnych slajdach prezentacji multimedialnej.

Czas trwania: 2-3 godziny (webquest krótkoterminowy) lub kilka tygodni (webquest długoterminowy)

Przykładowe tematy:

- historia pisma, książek,
- przewodnik po bibliotece.

Rozwijane kompetencje:

- efektywne korzystanie z zasobów internetu,

- współpraca w grupie,
- obsługa narzędzi cyfrowych,
- zaawansowane wyszukiwanie informacji.

Przydatne materiały:

- schemat webquestu: <https://www.enauczanie.com/metody/wq/opis>,
- kreatory prostych stron internetowych: <https://draft.blogger.com/about/> lub <https://pl.wix.com>,
- programy do tworzenia prezentacji multimedialnych – MS Power Point, <https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/powerpoint>; prezentacje Google: <https://www.google.pl/intl/pl/slides/about>; Canva: <https://www.canva.com>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Wybierz temat webquestu.
- Zastanów się, co ma powstać w wyniku prac.
- Wyszukaj ciekawe źródła w internecie.
- Przygotuj instrukcję dla osób uczestniczących według schematu.

Realizacja:

- Upewnij się, czy instrukcja jest dobrze zrozumiana i osoby uczestniczące wiedzą, co mają robić.
- Czuwaj nad przebiegiem prac, obserwuj go z lotu ptaka.

Zakończenie:

- Stwórz przyjazną atmosferę do podzielenia się emocjami z przebiegu prac oraz refleksjami na temat uzyskanego efektu.
- Zaproś innych do zapoznania się z efektem webquestu, np. zorganizuj wystawę prac.

Przykładowe realizacje:

- Ogólnopolska akcja „Kwietniowi Antypiraci” zorganizowana przez Kujawsko-Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku, której efektem były quizy dotyczące wiedzy o własności intelektualnej i prawie autorskim: <http://bpkpcen.blogspot.com/p/kwietniowi-antypiraci-edycja-iv.html>.
- Webquest z okazji Roku Juliana Tuwima: www.bc.ore.edu.pl/Content/474/Trendy+2+2013_A.+Iwicka-Okońska.pdf.
- Webquest „Piękna nasza Polska cała”: <http://piekna-nasza-polska-cala-ag.blogspot.com>.
- Webquest „Igrzyska w Olimpiii”: <http://olimpiastar.blogspot.com>.
- Webquest „Cichociemni – żołnierze Polski walczącej”: <http://webquestdoti.blogspot.com>.

Sprawdź też:

- opis metody: <https://www.enauczanie.com/metody/wq>,
- jeszcze więcej informacji o metodzie: <https://e-kreatywni.eu/index.php/artykuly-43/pokrotce-o-metodzie-webquest-izabela-sietejko>,
- publikacja Anny Iwickiej-Okońskiej „WebQuest w pracy biblioteki szkolnej”: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewj6_veS_eLxAhVrAxAlHWtuClwQFnoECAYQAA&url=https%3A%2F%2Fwww.ore.edu.pl%2Fwp-content%2Fplugins%2Fdownload-attachments%2Fincludes%2Fdownload.php%3Fid%3D7162&usg=AOvVaw00gczRfgj5wdvTXn3INROM.

WIRTUALNE WYSTAWY I SPACERY

Jolanta Tokarek

Dzięki wirtualnym wystawom i spacerom można zwiedzać muzea, zamki czy galerie niezależnie od tego, gdzie się znajdują, jak również czy są otwarte dla zwiedzających. Czasem można zobaczyć dużo więcej niż podczas wycieczki, ponieważ w zwiedzaniu nie przeszkadzają inni oglądający, czas jest nieograniczony, a jednocześnie można zajrzeć w każdy kąt.

Wystawy i spacer online bardzo często są odzwierciedleniem tych realnych, odbywających się w różnych miejscach. Taka wirtualna przygoda to świetna rzecz dla tych, którzy chcieliby zobaczyć różne miejsca, interesują się jakąś dziedziną, ale z różnych powodów nie mogą wyruszyć w trasę osobiście. Możemy zatem wirtualnie wyruszyć na spacer po muzeum, galerii, na dodatek można go odbyć w dowolnym momencie.

Na wirtualne wystawy i spacer składa się ogromny wachlarz zarówno wizualnych, jak i audiowizualnych środków, m.in.: obrazy, zdjęcia, grafika, video clipy, pliki dźwiękowe. Wykorzystywane są wówczas różne formy prezentacji obiektów, od dwuwymiarowych po bardziej zaawansowane formy w postaci modeli przestrzennych.

Tworząc wirtualne wystawy:

- docierasz do dużej, wręcz nieograniczonej liczby zwiedzających;
- masz swobodny, nieograniczony czas ekspozycji;
- możesz zaprezentować wystawę osobom, które nie mogą zwiedzić ekspozycji tradycyjnej (np. osoby z niepełnosprawnościami, osoby mieszkające w innym regionie).

Podczas przygotowywania wirtualnej wystawy potrzebny jest sprzęt z dobrej jakości kartą graficzną.

Rozwijane kompetencje:

- korzystanie z narzędzi do prezentowania cyfrowych wystaw.

Przydatne narzędzia:

- Artsteps – wymagane jest założenie konta, obsługa w języku angielskim. To narzędzie pozwala stworzyć wirtualne przestrzenie w 3D, wystawy: <https://www.artsteps.com>,
- Tour Creator – wymagane jest założenie konta, obsługa w języku angielskim. Do dostępnej bazy 360 foto możesz dokładać własne. Scenki możesz również urozmaicać własnymi zdjęciami i opisami: <https://arvr.google.com/tourcreator>.
- Hugin – program trzeba pobrać i zainstalować na komputerze, obsługa w języku angielskim. Najpierw musisz zrobić zdjęcia, dookoła obracając się wokół ustalonego punktu, tak aby sąsiednie zdjęcia miały pewien kawałek wspólny – im większy ten kawałek, tym łatwiej potem programowi odszukać wspólne elementy, odpowiednio powyginać zdjęcia, aby skleić je w panoramę 360 stopni lub sferę (czyli nie tylko dookoła, ale też w górę i w dół). Zdjęcia możesz skleić prawie automatycznie darmowym programem Hugin: <http://hugin.sourceforge.net>.
- Genially – trzeba założyć konto, aplikacja do przygotowania efektownej, ale i prostej grafiki, prezentacji: <https://www.genial.ly>.

Do dzieła!

Przygotowania:

- Zastanów się, jaką wystawę / jaki spacer chcesz przygotować.
- Wybierz odpowiednie narzędzie.
- Przygotuj zdjęcia, filmy, które chcesz wykorzystać.

- Opracuj instrukcję dla uczestników/czek wystawy/spaceru.
- Zaplanuj i zrealizuj działania promujące wystawę/spacer.

Realizacja:

- Zachęć użytkowników/czki swojej instytucji do odwiedzenia wirtualnej wystawy / odbycia spaceru.
- W miarę możliwości, śledź reakcje uczestników/czek podczas wystawy/spaceru i wyciągaj wnioski.

Zakończenie:

- Zbierz wrażenia uczestników/czek po wystawie / spacerze. Zanotuj je i, w miarę możliwości, wprowadź usprawnienia.

Przykładowa realizacja:

TWORZENIE WIRTUALNYCH WYSTAW I SPACERÓW (MONIKA SCHMEICHEL-ZARZECZNA)

PLANOWANIE

Czas trwania: 120 min

Cele:

- poznanie aplikacji do tworzenia wirtualnych wystaw i przygotowanie wystawy,
- poznanie narzędzi do tworzenia wirtualnych spacerów i przygotowanie spaceru po bibliotece.

1. WSTĘP (20 minut)

- Powitaj uczestników/czki, przedstaw się.
- Poproś uczestników/czki o przedstawienie się za pomocą awatara VOKI (<https://www.voki.com/>, samouczek: <https://nowoczesnenauczanie.edu.pl/samouczki/tworzenie-awatara-voki/>).
- Przedstaw temat zajęć i sposób pracy.

2. ROZWIINIĘCIE (55 minut)

- Poproś uczestników/czki, aby podzielili/ły się swoim doświadczeniem w przygotowywaniu wystaw (online lub stacjonarnych).
- Pokaż przykładową wirtualną wystawę przygotowaną w aplikacji Artsteps (<https://www.artsteps.com/>).
- Poproś uczestników/czki, aby spróbowali znaleźć w sieci materiały dotyczące np. Konstytucji 3 maja i pobrali do folderu na swoim urządzeniu.
- Następnie poproś ich o założenie konta w aplikacji i krok po kroku pomóż uczestnikom przygotować ich pierwsze wystawy.
- Na zakończenie poproś uczestników/czki o udostępnienie linków do swoich ekspozycji na czacie.

3. PRZERWA (10 minut)

4. WIRTUALNY SPACER PO BIBLIOTECE (20 minut)

Poproś chętne osoby o oprowadzenie pozostałych uczestników/czek po swojej wystawie.

5. ZAKOŃCZENIE (15 minut)

- Ewaluacja – poproś uczestników/czki o wzięcie kartek i flamastrów i zapisanie jednego słowa, które przychodzi im na myśl po dzisiejszym szkoleniu. Następnie poproś, aby wszyscy pokazali swoje kartki do ekranów komputerów (lub w kręgu – jeśli to warsztat offline).

- Jeśli większość uczestników/czek nie ma kamer w komputerach – wyświetl slajd z tym pytaniem w aplikacji Mentimeter.
- Zakończ szkolenie, prześlij linki do certyfikatów i zaprosz uczestników/czki na następne spotkanie.

Sprawdź też:

- wystawa memów bibliotecznych: <https://www.artsteps.com/view/5ef0fc0d3982b64288b0f02d7fbclid=IwAR3IFKSyodFoE9LYOIUtMz3R0tELrv8ZW06gch1wkTvwy4cqY0x83Zkpejc>,
- wystawa o biblioterapii zrealizowana w ramach projektu eTwinning (wystawa w języku angielskim): <https://www.artsteps.com/view/60c0abb05fbdfe15bd3a937e/?currentUser&fbclid=IwAR2xwOrPT-rS1hAnCcS5y0NCPy7hqbcINnUr1f7jFae5oB5AUyvxNC7M17Q>,
- wirtualne wystawy Muzeum Historii Żydów Polskich: <https://polin.pl/pl/wystawy/wirtualne-wystawy>,
- wystawa „Perspektywa wieku dojrzenia. Szapocznikow – Wróblewski – Wajda” Muzeum Śląskiego: <https://my.matterport.com/show/?m=fzZLm8VQp2B>.

Narzędzia wykorzystane w dobrych praktykach

- Canva: [Canva.com](https://www.canva.com)
- Prezi: <https://prezi.com>
- MS Power Point: <https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/powerpoint>
- Prezentacje Google: <https://www.google.pl/intl/pl/slides/about>
- Draftblogger: <https://draft.blogger.com/about>
- Wix: <https://pl.wix.com>
- Genially: <https://genial.ly>
- Artsteps: <https://www.artsteps.com>
- Tour Creator: <https://arvr.google.com/tourcreator>
- Hugin: <http://hugin.sourceforge.net>
- Jamboard: <https://jamboard.google.com>
- Padlet: <https://pl.padlet.com>
- Wakelet: <https://wakelet.com>
- Wheel of Names: <https://wheelofnames.com/pl>
- iMovie: <https://www.apple.com/imovie>
- inShot: <https://inshot.com>
- Lightworks: <https://www.lwks.com>
- OBS Studio: <https://obsproject.com/download>
- Storyboard That: <https://www.storyboardthat.com>
- Toony Tool: <https://www.toonytool.com>
- Canva Comic Strip: https://www.canva.com/pl_pl
- Make Beliefs Comix: <https://www.makebeliefscomix.com>
- Witty Comics: <http://www.wittycomics.com>
- SuperAnimo: <https://www.superanimo.com>
- Tłumacz Google: <https://translate.google.pl/?hl=pl>
- DuoLingo: <https://pl.duolingo.com>
- Tłumacz głosowy Voice Translator All Languages: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yapp.voicecameratranslator>
- Jitsi Meet: <https://meet.jit.si>
- Zoom: <https://zoom.us>
- Google Meet: <https://meet.google.com>
- Transmisja na żywo na Facebooku: <https://www.facebook.com/>
- Clickmeeting: <https://clickmeeting.com>
- MS Teams: <https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-teams>
- Discord: <https://discord.com>
- Mentimeter: www.mentimeter.com

- Kahoot: <https://create.kahoot.it>
- Quizizz: <https://quizizz.com>
- Formularze Google: <https://docs.google.com/forms>
- Plickers: www.plickers.com
- Socratic: www.socratic.com
- Learning apps: learnigapps.com
- Answer Garden: <https://answergarden.ch>
- Blooket: <https://www.blooket.com>
- Jetpunk: <https://www.jetpunk.com>



AUTORKI I AUTORZY

W tworzeniu publikacji udział wzięli/ły:



Andrzej Dominowski

Nauczyciel dyplomowany (historia, wiedza o społeczeństwie, etyka, geografia) oraz trener w projektach dotyczących bezpieczeństwa w sieci i TIK. Pasjonat literatury faktu, podróży oraz wyszukiwania informacji.

Andrzej brał udział w tworzeniu następującego opisu:

- Quizy online



Paulina Gawrych

Pracuje w Bibliotece Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy na stanowisku asystentki dydaktyczno-bibliotecznej, gdzie odpowiada za koordynację wydarzeń realizowanych w bibliotece. Prowadzi działania promocyjne w projekcie „Pamięć Bydgoszczan – Archiwum Historii Mówionej”.

Paulina brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Archiwum społeczne, archiwum historii mówionej
- Bank Umiejętności Społecznych
- Warsztaty prozdrowotne



Agnieszka Kaczmarek

Z zamiłowania społeczniczka, z pasji bibliotekarka. Zawodowo związana z MBP w Ostrowi Mazowieckiej. Pozyskuje środki zewnętrzne na projekty promujące region przy wykorzystaniu nowoczesnych technologii.

Prowadzi warsztaty i szkolenia m.in. z rozwoju kompetencji cyfrowych.

Agnieszka brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Praca w chmurze
- Rozwijanie kreatywności
- Wirtualne wystawy i spacerzy



Agnieszka Kajdaniak

Absolwentka WPIA UAM w Poznaniu, specjalistka ds. pozyskiwanie środków unijnych. Od 7 lat zatrudniona w Bibliotece Publicznej Miasta i Gminy w Murowanej Goślinie. Prowadzi szkolenia z zakresu obsługi programów i aplikacji internetowych, otwartych zasobów, wolnych licencji, tworzenia grafik.

Agnieszka brała udział w tworzeniu następującego opisu:

- Kluby wiedzy



Kamila Kokot-Kanikuła

Pracuje w Bibliotece Politechniki Gdańskiej. Od kwietnia 2019 r. jest członkinią międzynarodowego zespołu ds. promocji OZE: European Network of Open Education Librarians. Aktywnie promuje wiedzę na temat OZE, prowadząc szkolenia.

Kamila brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Praca w chmurze
- Tworzenie komiksów



Anna Małczuk-Wakulińska

Dr n. hum. Ukończyła filologię polską na UW oraz studia podyplomowe w zakresie pozyskiwania zewnętrznych środków i zarządzania projektami. Kieruje działem informacji naukowej w jednym z instytutów PAN. Prowadzi blog www.kasanakulture.pl oraz profil na Fb: Kasa na Kulturę.

Anna brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Jest pomysł, są ludzie, a skąd wziąć pieniądze?



Anna Michniuk

Pedagożka, psycholożka, wykładowczyni akademicka. Edukacją medialną w teorii i praktyce zajmuje się od ponad 10 lat. Doświadczenie zawodowe zdobywała w mediach i placówkach edukacyjnych. Autorka kanału na YouTube – „Ciocia Ania”.

Anna brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Bezpieczeństwo w sieci
- Projektowanie w Canvie
- Tworzenie filmów



Iwona Sójkowska

Bibliotekarka związana zawodowo z Biblioteką Politechniki Łódzkiej, prezeska Stowarzyszenia EBIB, redaktorka „Biuletynu EBIB” oraz serwisu informacyjnego EBIB, reprezentantka EBIB w KOED. Orędowniczka otwartości. Autorka ponad 60 publikacji, w tym ponad 20 recenzowanych.

Iwona brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Kursy e-learningowe
- Rozwijanie kreatywności
- Webinaria



Jolanta Tokarek

Nauczycielka dyplomowana z trzydziestoletnim stażem. Ukończyła studia w zakresie edukacji przedszkolnej, wczesnoszkolnej i pedagogiki rewalidacyjnej oraz bibliotekoznawstwa i informacji naukowej. Pracuje jako nauczycielka bibliotekarka w Szkole Podstawowej nr 20 w Gorzowie Wielkopolskim.

Jolanta brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Czym są dobre praktyki?
- Quizy online
- Tworzenie komiksów
- Wirtualne wystawy i spacerzy



Małgorzata Trąmpczyńska

Bibliotekarka w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Działdowie. Prowadzi zajęcia z bezpieczeństwa w sieci, nowych technologii, podstaw programowania, podstawowej obsługi komputera, tworzy gry miejskie. Wspiera organizacje pozarządowe.

Małgorzata brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Podcasty dla totalnie początkujących
- Warsztaty kulturoznawcze i wielokulturowe



Anna Walkowiak-Osowska

Bibliotekarka w Bibliotece Publicznej w Swarzędzu, trenerka, prowadzi warsztaty z otwartych zasobów edukacyjnych (OZE). Promuje czytelnictwo poprzez recenzje książek w prasie. Ukończyła studia na kierunkach filologia polska i filologia słowiańska na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Uczy się Polskiego Języka Migowego. Uzależniona od czytania kryminałów.

Anna brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Ćwiczenia pamięci dla seniorów/ek
- Po-dziel się
- Rękodzieło



Anna Wróblewska-Zawadzka

Trenerka kompetencji cyfrowych i koordynatorka projektów. Szkoli rady pedagogiczne z wykorzystywania MS Teams w edukacji oraz w projektach „Lekcja: Enter” oraz „SpołEd w bibliotece”. Wspiera organizacje społeczne jako Mobilna Doradczyni w programie Sektor 3.0.

Anna brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Geocaching, czyli zabawa w szukanie skarbów
- Quizy online
- Webquesty



Alicja Zgajewska

Dyplomowana nauczycielka bibliotekarka z długoletnim stażem pracy w Szkole Podstawowej nr 2 w Łapach. Podczas zajęć wykorzystuje nowoczesne i angażujące metody, aby promować czytelnictwo wśród uczennic i uczniów. Jest prezeską Stowarzyszenia „Łapska Dwójka”, działającego przy szkole.

Alicja brała udział w tworzeniu następujących opisów:

- Escape room
- Gra miejska
- Spotkanie autorskie

redakcja i korekta: **Magdalena Petryna**

opieka merytoryczna: **Paulina Oltusek**

projekt i skład: **Martyna Wyrzykowska**



Publikacja dostępna na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowej