



BIBLIOTEKA BEZ GRANIC

Dobre praktyki w nieformalnej edukacji dorosłych





WSTĘP

Biblioteki bez granic – wspólna nauka, dzielenie się i tworzenie.

Co się stanie, gdy bibliotekarze z europejskich krajów spotkają się, aby wymienić się pomysłami, umiejętnościami i inspiracjami? Otóż wynikiem takiego spotkania mogą być interesujące międzynarodowe inicjatywy. Takie jak projekt **„Kłusowanie w kulturze, kłusowanie kulturą. Edukacja kulturalna w cyfrowej rzeczywistości”** (ang. *Poaching in Culture, Poaching with Culture: Cultural Education in Digitalised Reality*) realizowany w ramach programu Erasmus+ Partnerstwo na małą skalę przez Bibliotekę Gdynia (Polska), Goriška knjižnica Franceta Bevka Nova Gorica (Słowenia) oraz Miejską Biblioteką Publiczną im. Józefa Andrzeja i Andrzeja Stanisława Załuskich w Radomiu (Polska).

Przez 18 miesięcy bibliotekarze podróżowali, obserwowali, uczyli się i wspólnie tworzyli. Odkrywali przy tym nowe metody angażowania dorosłych słuchaczy, integrując narzędzia cyfrowe z edukacją kulturalną i wzmacniając społeczną rolę bibliotek w lokalnych społecznościach. Efektem tej współpracy jest seria innowacyjnych scenariuszy warsztatów, które każda biblioteka na świecie może wykorzystać, dostosowując do własnych potrzeb.

Od „Technologii przeciwstarzeniowej” z wykorzystaniem robotów do treningu umysłu, po „Lekcje języka polskiego dla obcokrajowców”, które łączą naukę języka z zanurzeniem się w kulturze; od warsztatów „Kreatywny senior”, łączących rękodzieło, opowiadanie

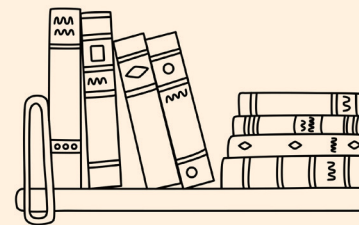
historii i bezpieczeństwo cyfrowe, po „E-zasoby dla wszystkich” i „Poznaj swoje miasto” – ten zbiór scenariuszy celebrytuje biblioteki jako przestrzeń kreatywności, nawiązywania kontaktów i uczenia się przez całe życie.

Każdy scenariusz odzwierciedla powszechne przekonanie, że biblioteki nie są jedynie magazynami książek – są one żywymi laboratoriami kultury, pomagającymi ludziom w każdym wieku odkrywać nowe technologie, wyrażać siebie w kreatywny sposób oraz budować silniejsze, bardziej zintegrowane społeczności.

Ostatnia sekcja, zatytułowana „10 rzeczy, których się nauczyliśmy (albo więcej)”, podkreśla to, co wynieśliśmy z tej wymiany – od opanowania cyfrowego storytellingu i technik głosowych po ponowne odkrycie siły empatii, humoru i współpracy międzykulturowej.

Niezależnie od tego, czy jesteś bibliotekarzem, nauczycielem czy pracownikiem kultury, niniejsza broszura zachęca cię do czerpania inspiracji z naszych wspólnych doświadczeń. Wykorzystaj, dostosuj i rozwijaj te scenariusze – i dołącz do nas, abyśmy nadal tworzyli biblioteki jako tętniące życiem, innowacyjne przestrzenie, w których wiedza naprawdę nie zna granic.





SPIIS TREŚCI

◆	Wstęp	1
◆	Kto, co, kiedy, gdzie i dlaczego?	4
◆	Scenariusz 1. Technologia przeciw starzeniu: trening umysłu dla seniorów z robotami Photon	8
◆	Scenariusz 2. Lekcje języka polskiego dla obcokrajowców	12
◆	Scenariusz 3. Kreatywny senior	16
◆	Scenariusz 4. Storytelling	20
◆	Scenariusz 5. E-zasoby dla wszystkich	23
◆	Scenariusz 6. Poznaj swoje miasto	26
◆	10 rzeczy, których się nauczyliśmy (albo więcej) i wdrożymy w naszych bibliotekach	29
◆	STOPKA REDAKCYJNA	31



KTO, CO, KIEDY, GDZIE I DLACZEGO?



KTO

BIBLIOTEKA GDYNIA // GDYNIA LIBRARY

Biblioteka Gdynia jest miejską biblioteką publiczną działającą w Gdyni, tworząca sieć 20 filii różnej wielkości, które stymulują życie społeczne i kulturalne mieszkańców miasta. Program Biblioteki jest dostosowany do zainteresowań różnych grup użytkowników: dzieci, rodziców, seniorów i studentów, niezależnie od ich statusu społecznego czy pochodzenia. Oprócz bezpłatnego dostępu do nowych książek, komiksów, mang, audiobooków, gier planszowych i płyt winylowych, Biblioteka zapewnia również edukację i rozrywkę. Przez cały rok organizuje dziesiątki spotkań autorskich, warsztatów, wykładów, koncertów, kursów języka polskiego dla obcokrajowców, a także regularnie organizuje dyskusyjne kluby książki. Wśród wyjątkowych propozycji Biblioteki Gdynia znajduje się wypożyczalnia sprzętu do lekkich remontów, biblioteka nasion, studio podcastowe oraz rower cargo do bezpłatnego użytku przez czytelników.

Wśród dużych wydarzeń organizowanych przez Bibliotekę Gdynia znajdują się: Nagroda Literacka Miasta Gdyni, jedna z najważniejszych nagród tego typu, którą od kilku lat współorganizujemy wraz z Urzędem Miasta Gdyni; Pasja Minicon, współorganizowana od 2018 roku wraz z czytelnikami – konwent dla nastolatków i młodych dorosłych poświęcony literaturze fantasy i nie tylko.

bibliotekagdynia.pl | IG: @bibliotekagdynia | YT: @bibliotekagdynia7137

BIBLIOTEKA FRANCA BEVKA W NOWEJ GORICY // GO- RIŠKA KNJIŽNICA FRANCETA BEVKA NOVA GORICA

Biblioteka Franca Bevka w Nowej Goricy została założona w 1949 roku. Od 2000 roku mieści się w charakterystycznym, monumentalnym budynku w kształcie półotwartej książki. Biblioteka prowadzi dziewięć filii i bibliotekę mobilną, obsługującą sześć gmin o łącznej liczbie mieszkańców wynoszącej 51 154. Z 24,68% mieszkańców zarejestrowanych jako użytkownicy, Biblioteka Franca Bevka zajmuje pierwsze miejsce wśród bibliotek regionalnych i siódme wśród wszystkich bibliotek publicznych w Słowenii.

Biblioteka Franca Bevka jest jedną z najbardziej dostępnych instytucji kulturalnych w regionie, przyjmującą codziennie ponad 1000 odwiedzających. Jej zbiory obejmują ponad 500 000 pozycji bibliotecznych, a także dostęp do szerokiej gamy zasobów elektronicznych i baz danych. Biblioteka zatrudnia 50 pracowników, którzy dbają o sprawne funkcjonowanie jej usług i programów.

Każdego roku biblioteka organizuje ponad 700 wydarzeń skierowanych do różnych grup użytkowników. Są to między innymi wieczory literackie, wieczory poświęcone lokalnemu dziedzictwu, prezentacje książek, godziny bajek, wycieczki z przewodnikiem dla grup szkolnych, kluby i konkursy czytelnicze. Biblioteka promuje ekologiczne wartości i wzmacnia odpowiedzialność środowiskową w lokalnej społeczności. W ramach swojego zaangażowania na rzecz zrównoważonego rozwoju prowadzi również Bibliotekę Nasion i Bibliotekę Przedmiotów.

gkfb.si | IG: @goriska_knjiznica |

YT: @goriskaknjiznicafrancetabe4863

MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA IM. JÓZEFA ANDRZEJA I ANDRZEJA STANISŁAWA ZAŁUSKICH W RADO- MIU // THE JOZEF ANDRZEJ AND ANDRZEJ STANISLAW ZALUSKI MUNICIPAL PUBLIC LIBRARY IN RADOM

Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa A. i Andrzeja S. Załuskich w Radomiu jest dynamicznie działającą instytucją kultury na mapie Radomia. Biblioteka Główna, Wypożyczalnia Dziecięca, Wypożyczalnia Multimedialna, Czytelnia Ogólna i Czytelnia Regionalna mieszczą się w zabytkowym budynku w centrum miasta. Znajdują się tu również działy merytoryczne Biblioteki oraz gabinet dyrektora biblioteki. Jedenaście filii bibliotecznych znajduje się w różnych dzielnicach Radomia. Cała biblioteka, wraz z filiami, zatrudnia obecnie 80 osób (w tym administrację).

Oprócz spełniania podstawowych zadań Biblioteka w Radomiu organizuje również wydarzenia kulturalne: Radomską Wiosnę Literacką i Radomskie Targi Wydawnictw Regionalnych, Nuagrodę Literacką Miasta Radomia, Festiwal Kryminału „Będzie kryminał”, Ogólnopolski Konkurs Haiku „17 sylab o wolności” i konkurs literacki „Radomscy Tropiciele Książek”. Biblioteka w Radomiu organizuje również wiele spotkań literackich z pisarzami, a także inne działania mające na celu promowanie czytelnictwa.

mbpradom.pl | IG: @bibliteka_radom | YT: @mbpradom1

CO, KIEDY, GDZIE I DLACZEGO

Erasmus + Akcja 2. Kłusowanie w kulturze, kłusowanie kulturą. Edukacja kulturalna w cyfrowej rzeczywistości

Przez 18 miesięcy Biblioteka Gdynia, Goriška knjižnica Franceta Bevka Nova Gorica oraz Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa Andrzeja i Andrzeja Stanisława Załuskich w Radomiu wymieniały się wiedzą i doświadczeniami w zakresie organizacji i prowadzenia zajęć dla dorosłych w bibliotekach. Omawiane tematy obejmowały organizację festiwali, wykorzystanie narzędzi gamifikacji oraz potencjał narzędzi cyfrowych w edukacji bibliotecznej. Celem tych spotkań i dyskusji było wyposażenie wszystkich zaangażowanych w projekt bibliotekarzy w nowe umiejętności, które pozwolą im organizować nowe serie zajęć dla dorosłych.

Projekt miał na celu podniesienie kwalifikacji i kompetencji pracowników bibliotek, a także umiędzynarodowienie ich działalności. Dzięki wykorzystaniu doświadczeń partnerów, biblioteki mogły rozszerzyć i wzbogacić swoją dotychczasową ofertę zajęć, lepiej wypełniając w ten sposób misję kształtowania kultury literackiej i budowania więzi społecznych.



Scenariusz 1. Technologia przeciw starzeniu: trening umysłu dla seniorów z robotami Photon

Warsztat zaprojektowany przez: Biblioteka Gdynia

Czas trwania: 5 do 6 godzin

Liczba uczestników: 20 (zależna od liczby posiadanych robotów Photon)

Grupa docelowa: seniorzy, osoby starsze, które mają trudności z obsługą nowych technologii i/lub potrzebują wzmocnić neuroplastyczność mózgu i zwalczać pierwsze oznaki starzenia się

Do udziału w warsztatach wystarczą podstawowe umiejętności obsługi komputera; nie są wymagane ani umiejętności kodowania, ani programowania, ani znajomość żadnego języka programowania.

Efekty kształcenia:

- wspieranie pracy mózgu poprzez zadania logiczne i kreatywne
- wzmacnianie aktywności mózgu, która przeciwdziała pierwszym oznakom starzenia się (neuroplastyczność)
- ćwiczenie pamięci i orientacji przestrzennej
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej i refleksu
- pokonywanie strachu przed nowymi technologiami
- integracja seniorów
- promowanie uczenia się przez całe życie
- zrozumienie, czym są fałszywe wiadomości (fake news)
- poprawa umiejętności krytycznego myślenia i weryfikacji faktów
- uczestnicy potrafią rozpoznać przykłady fałszywych wiadomości w mediach i życiu codziennym
- uczestnicy identyfikują wprowadzające w błąd informacje i mechanizmy ich rozpowszechniania
- uczestnicy dowiadują się, gdzie i jak sprawdzić wiarygodność informacji

Materiały: robot Photon (1 na 2 osoby); tablety/smartfony z zainstalowaną aplikacją Photon Coding; maty edukacyjne albo taśma pozwalająca wyznaczyć trasy; rekwizyty do zadań (np. zdjęcia, kolorowe karty, małe obiekty, Photon Flashcards).

Scenariusz:

Warsztaty składają się z dwóch części – obie mają na celu zapoznanie seniorów z nowymi technologiami. Mogą być przeprowadzone jako jeden długi warsztat lub podzielone na krótsze sesje.

Część 1 – Ćwiczenia pamięci i wzmacnianie neuroplastyczności mózgu

Wstęp

Krótką prezentacją robotów Photon – co potrafią, jak działają, jak nimi sterować za pomocą języka programowania (kodu). Proste ćwiczenie pomoże uczestnikom poczuć się swobodniej, poznać się nawzajem i przełamać pierwsze lody, a także zapoznać się z aplikacją Photon Coding poprzez zadanie „Moje imię w kolorze”. Uczestnicy na zmianę będą sterować robotem na przygotowanej wcześniej trasie, próbując poprowadzić go do pierwszej litery swojego imienia, gdy to zrobią, wybiorą ulubiony kolor lub dźwięk jako sposób na przedstawienia się grupie.

Trening pamięci i logicznego myślenia

Materiały potrzebne do tej części: Photon Flashcards (lub samodzielnie przygotowane karty ćwiczeń), aplikacja Photon Coding

Prowadzący losuje 4 karty i układa je w losowej kolejności. Zadaniem uczestników jest zapamiętanie ich rozmieszczenia i zaprogramowanie na tej podstawie robota tak, aby odtworzył instrukcje z kart. Po zakończeniu zadania uczestnicy wraz z prowadzącym sprawdzają, czy wszystkim udało się poprawnie wykonać zadanie. Jeśli pojawią się błędy, wspólnie je poprawiają.

Część tę można dostosować do mniej lub bardziej doświadczonych uczestników

poprzez zmniejszenie lub zwiększenie liczby kart z instrukcjami.

Ćwiczenie “Opowiedz mi bajkę”

Ćwiczenie wspomaga koordynację wzrokowo-ruchową, refleks i kreatywność.

Materiały potrzebne do tej części: mata edukacyjna, arkusze robocze z rysunkami lub słowami, aplikacja Photon Coding.

Prowadzący umieszcza karty na polach maty i wyznacza pole startowe. Uczestnicy przekazują sobie tablet, aby sterować robotem. Aktywny uczestnik (trzymający tablet) prowadzi robota do pierwszego pola i tworzy pierwsze zdanie opowiadania, używając słowa, do którego dotarł. Po skomponowaniu zdania przekazuje tablet następnej osobie i tak dalej, aż opowiadanie zostanie ukończone.

Regularne zajęcia tego typu poprawiają funkcjonowanie mózgu i spowalniają procesy neurodegeneracyjne związane z wiekiem (łagodne zaburzenia poznawcze lub wczesne stadia demencji), ponieważ nauka nowych umiejętności pomaga tworzyć nowe połączenia neuronowe. Osoby starsze są często wykluczone cyfrowo, a nauka nowych technologii w bezpiecznym środowisku pomaga przełamać bariery. Praca z robotami Photon stymuluje nie tylko pamięć, logiczne myślenie i kreatywność, ale także refleks, zdolności motoryczne i koordynację wzrokowo-ruchową. Wspólna praca i nauka sprzyjają integracji społecznej i budowaniu relacji.

Część 2 – Jak nie dać się oszukać? Rozpoznawanie fake news

Ta część ma charakter interaktywnego seminarium. Potrzebna będzie wcześniej przygotowana prezentacja.

Część tą rozpoczyna ćwiczenie przełamujące pierwsze lody – uczestnicy proszeni są o podzielenie się wiadomością, którą przeczytali lub przekazali innym, a która okazała się fałszywa. O czym była ta wiadomość? Jak została sformułowana? W jaki sposób dowiedzieli się, że była fałszywa? Następnie grupa wspólnie zapisuje na dużym arkuszu papieru cechy charakterystyczne fałszywych wiadomości (fake news) i próbuje sformułować definicję na podstawie własnych doświadczeń.

Możliwe, że jeden lub kilku uczestników stwierdzi, że nigdy nie spotkało się z fake newsami. W takim przypadku należy zwrócić szczególną uwagę na ich odpowiedzi, ponieważ to właśnie oni są najbardziej podatni na wpływ takich fałszywych informacji.

Następnie prowadzący wygłasza krótki wykład, korzystając z przygotowanej wcześniej prezentacji. Powinien obejmować takie tematy, jak historia fake news, znane mistyfikacje, rodzaje fake news (np. clickbait, dezinformacja, artykuły reklamowe), postprawda, manipulacja emocjonalna i deepfake. Należy uwzględnić przykłady z własnego kraju lub regionu. Prezentacja może zawierać elementy interaktywne – odpowiadanie na krótkie pytania, zbieranie pomysłów np. za pomocą aplikacji Mentimeter.

Po prezentacji uczestnicy zostają zaproszeni do gry „Prawda czy fałsz” – może ona mieć formę quizu w wersji drukowanej lub ponownie może być przeprowadzona za pomocą interaktywnej aplikacji. Quiz powinien zawierać prawdziwe i fałszywe stwierdzenia (np. „Rekiny nie chorują na raka”). Osoba prowadząca powinna być w stanie wyjaśnić, dlaczego dane stwierdzenie jest fałszywe oraz przedstawić prawdziwą naturę tego stwierdzenia.

Po zakończeniu gry następuje analiza studium przypadku – uczestnicy pracują w małych grupach nad konkretnym przypadkiem (np. Zima stulecia, 10 sierot z Aleppo lub innym, który jest istotny w momencie wykonywania ćwiczenia). Po przedstawieniu swoich argumentów cała grupa może zgłaszać uwagi. Co było fałszywe? Dlaczego ludzie w to uwierzyli? Jak można było to sprawdzić? Na koniec osoba prowadząca podaje prawidłową odpowiedź i wyjaśnienie.

Ostatnia część warsztatu jest najważniejsza i nie należy jej pomijać ani skrać. Osoba prowadząca może ją przygotować i przeprowadzić w pojedynkę lub we współpracy z funkcjonariuszem policji lub przedstawicielem innej organizacji pozarządowej zajmującej się edukacją cyfrową i edukacją w zakresie rozpoznawania i przeciwdziałania fake newsom. Uczestnicy poznają 6 zasad weryfikacji (sprawdź autora, źródło, datę, zwróć uwagę na sformułowania – czy są celowo emocjonalne? – ortografię, gramatykę i zweryfikuj źródło). Należy przedstawić wiarygodne strony internetowe i platformy służące do weryfikacji faktów oraz wyjaśnić, jak z nich korzystać.

Jeśli masz dodatkowe pytania dotyczące tego scenariusza, skontaktuj się z nami pod poniższym adresem e-mail: promocja@bibliotekagdynia.pl

Scenariusz 2. Lekcje języka polskiego dla obcokrajowców

Warsztat zaprojektowany przez: Biblioteka Gdynia

Czas trwania: 8 godzin

Grupa docelowa: dorośli cudzoziemcy przebywający w Polsce, którzy już pracują lub poszukują pracy, studiują lub włączają się w życie kulturalne w Polsce

Liczba uczestników: 10 do 12

Warsztaty można podzielić na mniejsze spotkania. Można je dostosować do dowolnych lekcji języka ojczystego i wykorzystać krajowe zasoby (programy telewizyjne, filmy, muzykę itp.).

Efekty kształcenia:

- zapoznanie się z podstawowymi zwrotami i wyrażeniami w języku polskim
- zapoznanie się z różnymi rejestrami języka polskiego (formalnym, pół formalnym, nieformalnym; współczesnymi, archaicznymi słowami, które są nadal używane, choć rzadko)
- nauka form autoprezentacji w różnych sytuacjach (formalnych, nieformalnych)
- poznanie cyfrowych narzędzi internetowych przydatnych w nauce
- nauka przygotowywania dokumentów potrzebnych do poszukiwania pracy (CV i list motywacyjny)
- pogłębienie wiedzy o kulturze polskiej
- wzmocnienie integracji społecznej i kulturowej

Materiały: dostęp do internetu (WiFi), projektor (albo duży ekran), urządzenie mobilne (uczestnicy), pomocne strony internetowe: YouTube, Ninateka.

pl, platformy online: Wordwall i Mentimeter, przykłady listów motywacyjnych i wzory CV dostępne online, nagrania wystąpień publicznych dostępne online, przykłady dialogów i rozmów dostępne online.

Scenariusz:

Przedstawione tutaj lekcje języka polskiego mają na celu pomóc obcokrajowcom w nauce i posługiwaniu się językiem polskim. Nie są one ustrukturyzowanym kursem, ale pomagają rozszyfrować często używane wyrażenia idiomatyczne, różne rejestry językowe oraz rozpoznawać humor. Mają one również na celu pomóc obcokrajowcom w posługiwaniu się formalnymi wyrażeniami używanymi np. podczas poszukiwania pracy lub pisanie CV.

Część 1 – Wprowadzenie i przedstawienie celu spotkań

W tej części uczestnicy zapoznają się z polską kulturą językową oraz uczą się rozpoznawać i stosować najczęściej używane struktury zdaniowe i słowa, a także rozróżniać je na podstawie przykładów z życia codziennego: dokumentów i/lub wydruków stron internetowych. Omawiane i analizowane są tu następujące style komunikacji: formalny, codzienny, potoczny i internetowy (w tym emoji). W tej części przedstawiane są również powszechnie używane skróty i idiomy, które są omawiane z uczestnikami, co prowadzi do prezentacji humoru w języku polskim. Ponieważ humor i ironia są zazwyczaj trudniejsze do rozszyfrowania dla osób uczących się języka i wprowadzane w późniejszych etapach nauki, ważne jest, aby wyposażać migrantów mieszkających w Polsce w narzędzia pozwalające zrozumieć humor, ironię i satyrę, ponieważ będą się z nimi spotykać w codziennym życiu. Dlatego warsztaty obejmują również naukę i wyjaśnianie ironicznym powiedzeń, humoru sytuacyjnego (serial komediowy będzie szczególnie pomocny w wyjaśnianiu i zapamiętywaniu różnych zwrotów i ich użycia) oraz satyry (w tym przypadku korzystaliśmy z materiałów zamieszczonych na edukacyjnym kanale YouTube poświęconym historii – Historia bez cenzury).

Część 2 – Słuchanie i rozumienie tekstów medialnych

W tej części warsztatów uczestnicy mogą wybrać, co chcieliby wspólnie obejrzeć, korzystając z bezpłatnych zasobów, takich jak YouTube lub Ninateka.pl, czy innych źródeł zgodnych z krajowym prawem autorskim. Preferowane są krótkie klipy i odcinki, ponieważ umożliwiają one dyskusje na temat języka i kultury, które są niezbędne do zrozumienia materiału audiowizualnego podczas spotkania.

Część 3 – Dyskusje i ćwiczenia

Wzmocnienie zdobytej wiedzy – lista i omówienie użytych stylów językowych, idiomów, humoru w kontekście kulturowym. Pytania, które można zadać uczestnikom to: Jakie style komunikacji dominowały w materiale? Jakie idiomy lub skróty zauważyłeś, zauważyłaś? Co one oznaczają? W jaki sposób przedstawiono humor? Czy jest on charakterystyczny dla kultury polskiej? Ćwiczenia interpretacyjne mogą obejmować: analizę wybranych tekstów, dialogów lub fragmentów wypowiedzi skupiających się na niuansach językowych; używanie idiomów i skrótów w rozmowach podczas zajęć, porównanie różnych stylów komunikacji w różnych omówionych dotychczas materiałach, z naciskiem na różnice i konteksty (co one mówią o mówiącym?).

Część 4 – Autoprezentacja

Wykorzystanie różnych rejestrów językowych w praktyce przyda się podczas ubiegania się o pracę lub integracji z nowymi współpracownikami lub studentami. Ta część jest najbardziej praktyczna – uczestnicy mogą odgrywać scenki rozmów kwalifikacyjnych (nauczyć się, jak przedstawiać swoje kwalifikacje, doświadczenie i motywację, używając odpowiedniego języka i zwrotów), przećwiczyć autoprezentację (w formie krótkich przemówień o sobie lub na określony temat) oraz ćwiczyć pisanie CV i listów motywacyjnych, które nadal są czasami wymagane podczas ubiegania się o pracę.

Część 5 – Gra końcowa

Konsolidacja wiedzy poprzez grę – szybkie odpowiedzi i zadania słowne. Nauczyciel może zaprojektować grę/test, wykorzystując słowa, których uczestnicy się nauczyli i/lub z którymi mieli trudności, i przygotować grę za pomocą Mentimeter lub zdecydować się na wykorzystanie gotowych gier dostępnych np. na Wordwall.

Jeśli masz dodatkowe pytania dotyczące tego scenariusza, skontaktuj się z nami pod poniższym adresem e-mail: promocja@bibliotekagdynia.pl

Scenariusz 3. Kreatywny senior

Warsztat zaprojektowany przez: Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa Andrzeja i Andrzeja Stanisława Załuskich w Radomiu

Czas trwania: 6 godzin (3 spotkania)

Grupa docelowa: seniorzy, którzy borykają się z trudnościami w kontaktach społecznych z powodu ograniczonej sprawności ruchowej i mniejszej liczby okazji do poznawania nowych osób, którzy zmagają się z pierwszymi oznakami starzenia się i potrzebują zorganizowanych zajęć, aby poprawić swoje zdrowie, oddychanie, zdolności motoryczne i pamięć

Liczba uczestników: do 15 (zależnie od miejsca)

Efekty kształcenia:

- uczestnicy wzmocnią swoje zdolności motoryczne
- uczestnicy rozwiną kreatywne myślenie w zakresie nowych form sztuki i rękodzieła
- zwiększą neuroplastyczność mózgu poprzez nabycie nowych umiejętności manualnych
- zwiększą pewność siebie
- nawiązując nowe kontakty z innymi seniorami, zmniejszą prawdopodobieństwo wystąpienia depresji lub złagodzą jej negatywne skutki
- poprawią wydolność oddechową przez ćwiczenia emisji głosu
- uczestnicy poszerzą swoją wiedzę na temat narzędzi cyfrowych
- zyskają większą pewność siebie w korzystaniu z nowych rozwiązań cyfrowych

Materiały: sprzęt do odtwarzania muzyki i oprogramowanie do edycji dźwięku (Audacity; platforma YouTube); oprogramowanie do projektowania graficznego, np. Canva; projektor lub duży ekran; materiały do szydełkowania,

robienia na drutach, szycia i plastyczne oraz gry planszowe; sprzęt gimnastyczny i do zabawy: hula-hop, lina, piłki, chusty, balony; przygotowany wcześniej tekst do gry z regionalną legendą; cyfrowe i internetowe materiały do układania słów.

Scenariusz:

Warsztaty te mogą być przeprowadzone jako pojedyncza sesja lub podzielone na mniejsze części i przeprowadzone jako seria warsztatów. Składają się one z mniejszych części, które można łączyć zgodnie z potrzebami prowadzącego, aby wspólnie osiągnąć cele warsztatów.

Część 1 – Rozgrzewka oddechowa

Uczestnicy uczą się podstawowych technik oddychania, które mogą pomóc im w codziennych sytuacjach, zwalczać stres, wzmacniać płuca, a także pomóc w różnych schorzeniach. Można również wprowadzić inne ćwiczenia logopedyczne, takie jak łamigłówki językowe i zabawy z różnymi spółgłoskami i samogłoskami.

Część 2 – Kalambury

W tej części prosimy uczestników o ćwiczenie nie tyle mowy, co komunikacji niewerbalnej i kreatywności. Uczestnicy mogą albo opisać bez użycia słów przedmiot, który zauważyli w swoim najbliższym otoczeniu, a pozostali muszą odgadnąć, co to za przedmiot, albo gra może być rozgrywana w bardziej tradycyjny sposób, z wykorzystaniem wcześniej przygotowanych przedmiotów bądź haseł, które należy pokazać. Gra w kalambury często spotyka się początkowo z rezerwą bądź skrupowaniem ze strony uczestników, ale z czasem znacznie poprawia pozytywny i radosny nastrój, a także sprzyja relaksacji.

Część 3 – Książki, książki, książki

Dyskusja na temat książek, które uczestnicy ostatnio przeczytali. Uczestnicy dzielą się recenzjami wybranych przez siebie książek – ćwiczy to płynność wypowiedzi, pamięć i zdolność przypominania sobie w bezpiecznym otoczeniu i miłej atmosferze. Można tu wprowadzić różne modyfikacje: stworzenie map tematów poruszanych w wymienionych książkach, które pokażą podobieństwa lub różnice w gustach uczestników warsztatów. Dyskusja może być prowadzona przez osobę prowadzącą w kierunku bardziej ogólnych refleksji na temat literatury lub kultury.

Część 4 – Gry muzyczne i taneczne

Łatwa i przyjemna gra poprawiająca koordynację i ruch – uczestnicy dzielą się ruchami tanecznymi, które muszą być powtórzone przez następną osobę w łańcuchu. Wraz ze wzrostem liczby powtarzanych ruchów uczestnicy nie tylko zwiększają swoją kreatywność, wymyślając nowe sekwencje, które można dodać do łańcucha, ale także poprawiają swoją pamięć motoryczną.

W drugiej części uczestnicy grają w grę muzyczną, w której muszą odgadnąć tytuł utworu po wysłuchaniu 5-sekundowego fragmentu piosenki. Ćwiczenie to poprawia pamięć i aktywizuje różne części mózgu związane z muzyką. Utwory można połączyć w jeden plik (np. za pomocą programu Audacity).

Część 5 – Legendy i podania

Uczestnicy spotykają się w bibliotece przy herbatce i ciasteczkach i opowiadają stare legendy – mogą je przywołać z pamięci lub prowadzący może przygotować historię i poprosić uczestników, aby opowiedzieli ją w kreatywny sposób. W ten sposób będą ćwiczyli pamięć, emisję głosu i dykcję – osoba prowadząca może zdecydować się na krótką prezentację różnych technik wystąpień publicznych (będą one uzupełnieniem technik oddychania z części 1).

W drugiej części uczestnicy biorą udział w grze polegającej na poszukiwaniu przedmiotu związanego z opowiedzianą legendą, np. kwiatu paproci. Osoba prowadząca przygotowuje tor przeszkód prowadzący do znalezienia

kwiatu paproci – gra może mieć formę escape roomu, co pozwoli również zapoznać seniorów z nowymi technologiami (kody QR).

Część 6 – Warsztaty artystyczne i rękodzieła

Ta część warsztatów pomaga w rozwijaniu umiejętności motorycznych i poprawia aktywność neuronową w mózgu. Uczestnicy uczą się lub doskonalą swoje umiejętności rzemieślnicze – szydełkowanie, szycie, haftowanie lub malowanie. Warsztaty mogą również obejmować pisanie wierszy i gry planszowe. Mogą to być warsztaty poświęcone jednej umiejętności lub każdy senior wybiera, co chce stworzyć i prezentuje swoje dzieło grupie. Można tu również uwzględnić wymianę pomysłów dotyczących poprawy techniki wykonania dzieła.

Part 7 – Bezpieczny e-senior

Ostatnia część dotyczy ważnej kwestii bezpieczeństwa cyfrowego. Wszyscy uczestnicy powinni mieć komputer do swojej dyspozycji. Osoba prowadząca pokazuje w praktyce kluczowe zasady bezpieczeństwa w sieci, czym są i jak używać silnych haseł, podkreśla konieczność regularnych aktualizacji oprogramowania oraz nieklikanie podejrzanych linków ani nieotwieranie załączników od nieznanych nadawców. Jeśli zaistnieje taka potrzeba, tę część można rozszerzyć o instrukcje dotyczące umiejętności cyfrowych (np. jak korzystać z poczty elektronicznej, jak pisać wiadomości itp.).

Jeśli masz dodatkowe pytania dotyczące tego scenariusza, skontaktuj się z nami pod poniższym adresem e-mail promocja@mbpradom.pl

Scenariusz 4. Storytelling

Warsztat zaprojektowany przez: Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa Andrzeja i Andrzeja Stanisława Załuskich w Radomiu

Czas trwania: 6 godzin

Grupa docelowa: osoby dorosłe pragnące doskonalić swoje umiejętności wystąpień publicznych, specjaliści chcący poprawić swoje umiejętności storytellingowe w pracy zawodowej (np. w marketingu lub reklamie), studenci, rodzice lub dziadkowie pragnący doskonalić swoje umiejętności opowiadania historii, aby pobudzać i wzbogacać wyobraźnię swoich dzieci, seniorzy pragnący poprawić swoją pamięć i mowę.

Liczba uczestników: 15

Efekty kształcenia:

- uczestnicy będą potrafili samodzielnie tworzyć i przedstawiać spójną, angażującą historię, wykorzystując techniki narracyjne oraz werbalne i niewerbalne narzędzia komunikacji,
- uczestnicy nauczą się budować narrację od pomysłu do zakończenia,
- zrozumieją znaczenie emocji i rytmu w opowiadaniu historii,
- przećwiczą postawę sceniczną, gestykulację, kontrolę głosu i dykcję,
- świadomie wykorzystają gesty, mimikę twarzy, tempo mowy i intonację, aby wzmocnić swój przekaz i wywołać emocje u odbiorców,
- zyskają większą pewność siebie w wystąpieniach publicznych oraz nauczą się lepiej rozumieć i interpretować emocje (własne i odbiorców),
- zdobędą wiedzę na temat funkcjonowania biblioteki oraz roli działań kulturalnych w integracji lokalnej społeczności,
- poznają podstawowe pojęcia i funkcje opowiadania historii (werbalizm, komunikacja werbalna i niewerbalna, środki narracyjne).

Materiały: fragmenty opowieści, mitów, anegdot (nie muszą być wydrukowane); flipchart albo biała tablica z markerami.

Scenariusz:

Ten warsztat składa się z 6 części.

Część 1 – Wprowadzenie i integracja

W tej części prowadzący wita uczestników i krótko przedstawia cel spotkania. Następnie biorą oni udział w ćwiczeniu „Moje imię jako opowieść” – każdy uczestnik przedstawia się swoim imieniem i dodaje krótką, fikcyjną opowieść o tym, jak doszło do tego, że je nosi. To przełamuje pierwsze lody i od razu wprowadza element narracyjny. Część ta kończy się omówieniem harmonogramu warsztatów i ustaleniem zasad warsztatów (szacunek, brak osądzania, otwartość na kreatywność).

Część 2 – Teoria w pigułce – czym jest dobra historia?

Druga część skupia się na teorii narracji. Uczestnicy zapoznają się z przykładami krótkich opowieści (fragmentu bajki, anegdoty, mitu) i wspólnie je analizują, by odpowiedzieć na pytanie: „co nas w nich interesuje?”. Następnie są przedyskutowane elementy narracji: bohaterów, cel, przeszkody/konflikt, antagonistę, punkty kulminacyjne i rozwiązanie. Omówione zostają również różnice między opowieścią pisaną a przekazywaną ustnie, jak również rola kontaktu wzrokowego, modulacji głosu i pauz.

Część 3 – Narzędzia storytellingowe

Trzecia część warsztatów poświęcona jest emisji głosu. Uczestnicy ćwiczą dykcję za pomocą łątańców językowych i pracy z oddychaniem przeponowym. Następnie pracują nad swoim głosem, zmieniając tempo i intonację w zależności od emocji zawartych w opowiadaniu. Po pracy nad komunikacją werbalną następują minićwiczenia dotyczące niewerbalnych elementów komunikacji: uczestnicy w parach mają za zadanie przedstawić krótką scenę, używając wyłącznie gestów lub mimiki, bez słów. Następnie cała grupa analizuje, w jaki sposób gesty i postawa wpływają na odbiór historii (można to zrobić w parach, w zależności od liczby uczestników).

Część 4 – Warsztaty kreatywne – tworzenie opowieści

Po pracy nad teorią i emisją głosu uczestnicy próbują stworzyć własną historię. Zaczynają od ćwiczenia „Trzy słowa”, w którym zostają podzieleni na grupy. Każda grupa losuje trzy słowa i w ciągu 5 minut tworzy krótką historię, która je łączy. Następnie grupa omawia i ocenia, co uznała za najbardziej interesujące. Mając na uwadze te wnioski, uczestnicy analizują znane bajki i legendy – rozpoznając schematy narracyjne i emocjonalne punkty kulminacyjne.

Część 5 – Scena dla wszystkich

W tej części każdy uczestnik wybiera fragment bajki, legendy lub własną historię i przygotowuje krótką, 2–3-minutową prezentację o nim. Podczas prezentacji uczestnik wykorzystuje poznane techniki: modulację głosu, kontakt wzrokowy, gesty i dramatyczne pauzy. Po każdej prezentacji odbędzie się krótka runda pytań i komentarzy od publiczności.

Część 6 – Podsumowanie i informacje zwrotne

W ostatniej części prowadzący przekazuje każdemu uczestnikowi informacje zwrotne w następującym formacie: mocne strony – obszary wymagające poprawy – sugestie dotyczące przyszłych ćwiczeń. Następnie uczestnicy warsztatów dzielą się swoimi refleksjami: co wynoszą z warsztatów i jak mogą wykorzystać storytelling w życiu codziennym i pracy. Prowadzący zachęca uczestników do korzystania z oferty kulturalnej i edukacyjnej Miejskiej Biblioteki Publicznej w Radomiu.

Jeśli masz dodatkowe pytania dotyczące tego scenariusza, skontaktuj się z nami pod poniższym adresem e-mail: promocja@mbpradom.pl

Scenariusz 5. E-zasoby dla wszystkich

Warsztat zaprojektowany przez: Bibliotekę Franca Bevka w Nowej Goricy

Czas trwania: 6 godzin

Liczba uczestników: 20

Grupa docelowa: osoby starsze i seniorzy, którzy napotykają na poważne trudności podczas korzystania z wielu zasobów elektronicznych dostępnych w Internecie. Mają oni problemy z efektywnym korzystaniem z różnych platform cyfrowych oraz z rozróżnianiem zasobów wiarygodnych od wprowadzających w błąd lub nieaktualnych.

Warsztat można dostosować do różnych grup i poziomów wiedzy oraz zmodyfikować tak, aby podkreślić konkretne zasoby elektroniczne. Zaleca się jego okresowe powtarzanie lub zwiększanie poziomu trudności korzystania z określonego zasobu.

Efekty kształcenia:

- uczestnicy nauczą się, jak oceniać informacje w internecie, rozpoznawać i unikać fake newsów oraz jak krytycznie oceniać treści,
- opanują podstawowe zasady bezpieczeństwa w internecie, w tym ochrony danych osobowych, tworzenia silnych haseł i rozpoznawania podejrzanych wiadomości e-mail,
- uczestnicy poznają zagadnienia związane ze sztuczną inteligencją,
- poprawią umiejętności cyfrowe i udoskonalą umiejętności korzystania z technologii cyfrowych (laptopy, Internet, bezpłatne zasoby elektroniczne),
- uczestnicy nauczą się, jak poruszać się po różnych bazach danych, od bibliotek cyfrowych po platformy streamingowe,
- uczestnicy nauczą się, jak łączyć się z lokalnymi bazami danych historycznych, archiwami kulturowymi i historycznymi oraz jak z nich korzystać,
- uczestnicy zdobędą wiedzę, która pozwala im być bardziej niezależnymi, lepiej poinformowanymi, cieszyć się wyższą jakością życia i być bardziej pewnymi siebie w zarządzaniu swoim życiem.

Materiały: tablica suchościeralna, komputer, laptopy, smartfony, ekran projekcyjny, projektor, przygotowana prezentacja.

Scenariusz:

Warsztat ma na celu wyposażenie użytkowników bibliotek w umiejętności poruszania się po zasobach elektronicznych oferowanych i współtworzonych przez biblioteki. Podczas sesji uczestnicy dowiedzą się również o bezpiecznym korzystaniu z internetu i dostępnych zasobach, takich jak e-booki, audiobooki, biblioteki cyfrowe, serwisy streamingowe i inne. Nacisk kładziony jest na naukę praktyczną, konfigurację konta oraz wskazówki dotyczące samodzielnego korzystania z internetu.

Warsztat składa się z 3 części.

Część 1 – Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z internetu

Pierwsza część ma na celu zapoznanie uczestników z najlepszymi praktykami bezpiecznego poruszania się po internecie. Ta część obejmuje takie tematy, jak ochrona danych osobowych, rozpoznawanie fałszywych wiadomości i rozpoznawanie treści tworzonych przez sztuczną inteligencję. Na przykładach z życia wziętych uczestnicy uczą się, jak bezpiecznie i odpowiedzialnie korzystać z internetu.

Część 2 – Zasoby elektroniczne tworzone przez bibliotekę

Druga część koncentruje się na zasobach elektronicznych współtworzonych przez bibliotekę, takich jak e-booki (np. CobissEla), biblioteki cyfrowe (np. Słoweńska Biblioteka Cyfrowa), strony internetowe poświęcone historii lokalnej (np. Kamra i Obrazi slovenskih pokrajin) oraz strony z rekomendacjami książkowymi (np. Dobreknjige.si).

Część 3 – Zasoby elektroniczne udostępniane przez Bibliotekę

W trzeciej części uczestnicy zapoznają się z zasobami elektronicznymi oferowanymi przez bibliotekę swoim czytelnikom, na przykład encyklopediami online (np. Encyclopedia Britannica), bazami danych (np. EbscoHOST), audiobookami (np. Audibook), gazetami online (np. Pressreader) i serwisami streamingowymi (np. Slovenian Film Database).

W drugiej i trzeciej części warsztatów uczestnicy otrzymają informacje na temat rejestracji, dostępu do zasobów, korzystania z zaawansowanych funkcji oraz korzystania z tych zasobów elektronicznych na różnych urządzeniach, w tym laptopach, tabletach i smartfonach.

W trakcie warsztatów zapewnione będzie indywidualne wsparcie w zakresie indywidualnych potrzeb i rozwiązywania problemów technicznych. Dodatkowo przewidziano czas na sesję pytań i odpowiedzi.

Jeśli masz dodatkowe pytania dotyczące tego scenariusza, skontaktuj się z nami pod poniższym adresem e-mail: goriska.knjiznica@gkfb.si

Scenariusz 6. Poznaj swoje miasto

Warsztat zaprojektowany przez: Bibliotekę Franca Bevka w Nowej Goricy

Czas trwania: 6 hours

Liczba uczestników: max. 25

Grupa docelowa: młodzi dorośli w wieku od 15 do 29 lat, którzy borykają się z różnymi wyzwaniami w edukacji i zatrudnieniu. Osoby, które porzuciły szkołę, osoby bezrobotne poszukujące (re)integracji z edukacją lub rynkiem pracy oraz osoby potrzebujące wskazówek, wsparcia i motywacji do dalszego rozwoju osobistego i zawodowego.

Warsztaty te można dostosować do potrzeb różnych grup, np. dzieci w wieku szkolnym, studentów, osób nowoprzybyłych do miasta i seniorów.

Efekty kształcenia:

- pogłębienie wiedzy o kluczowych instytucjach administracyjnych miasta, a w rezultacie poprawa adaptacji społecznej
- poprawa orientacji w mieście poprzez spacer z przewodnikiem
- pogłębienie wiedzy o lokalnej historii – kluczowe instytucje historyczne i kulturalne, wybitne osobistości, dziedzictwo kulturowe
- poprawa kompetencji cyfrowych poprzez interaktywne działania
- poprawa sprawności manualnej i koordynacji ruchowej
- zapoznanie z bogatymi tradycjami opowiadania historii i podaniami ludowymi regionu, które sprzyjają głębszemu związkowi z własnymi korzeniami kulturowymi i wzmacniają reintegrację społeczną

Materiały: tablica, komputer, ekran projekcyjny, projektor, dostęp do serwisu Canva i przygotowana prezentacja, długopisy 3D, szczegółowe plany każdej strony biblioteki (instrukcje krok po kroku dotyczące konstruowania modelu 3D), stare pocztówki i gazety, artykuły biurowe (ołówki, markery, kredki), starannie dobrane opisy wybranych miejskich zabytków lub punktów zainteresowania, interaktywny quiz o historii miasta.

Scenariusz:

Skupiając się na lokalnej historii, warsztaty te dają możliwość odkrycia okolicy biblioteki i przybliżenia historii miasta oraz ważnych postaci. Dzięki spacerowi, zajęciom praktycznym, opowiadaniu historii i grywalizacji, stanowi doskonały sposób na poznanie lokalnej historii i nawiązanie kontaktu z przeszłością.

Warsztaty składają się z 5 części. Można je zrealizować w ciągu jednego dnia lub w różnych dniach.

Część 1 – Miasto

Spacer z przewodnikiem po mieście wyznaczoną trasą z przynajmniej jednym bibliotekarzem. Spacer rozpoczyna się i kończy przed główną siedzibą biblioteki. Po drodze uczestnicy odwiedzają najważniejsze zabytki miasta, ulice, place i inne znane miejsca. Podczas spaceru zapoznają się z historią miasta, ważnymi instytucjami i znanymi osobistościami.

Część 2 – Biblioteka

Zwiedzanie biblioteki z przewodnikiem i wizyta w dziale historii lokalnej. Uczestnicy zapoznają się z materiałami historycznymi, takimi jak stare pocztówki i artykuły prasowe, które dokumentują przeszłość miasta. Materiały te służą do porównania historycznego wyglądu miasta z tym, co zobaczyli podczas zwiedzania. Uczestnicy poznają ważne osoby, które przyczyniły się do rozwoju miasta (lokalni pisarze, nauczyciele, architekci, przedsiębiorcy itp.). Uczą się również korzystać z portali poświęconych lokalnej historii (w Słowenii: Kamra i Obrazi slovenskih pokrajin) i współtworzyć je.

Część 3 – Utrwalanie wiedzy

Trzeci segment pomaga utrwalić zdobytą wiedzę poprzez interaktywny quiz dotyczący historii miasta i jego najważniejszych zabytków. Do quizu można wykorzystać prezentację, popularne aplikacje quizowe lub inne interaktywne metody.

Część 4 – Wiedza przestrzenna i sprawność motoryczna

W czwartej części uczestnicy doskonalą swoją koordynację ruchową, budując za pomocą długopisów 3D model znanej budowli miejskiej, takiej jak biblioteka, zamek lub inny zabytek. Uczy to również orientacji przestrzennej i manipulacji obiektami.

Część 5 – Historia lokalna i opowiadanie historii

W ostatniej części warsztatów uczestnicy zapoznają się z bogatą tradycją opowiadania historii regionu poprzez lokalne opowieści i podania ludowe, które łączą przeszłość z teraźniejszością.

Jeśli masz dodatkowe pytania dotyczące tego scenariusza, skontaktuj się z nami pod poniższym adresem e-mail: goriska.knjiznica@gkfb.si



10 RZECZY, KTÓRYCH SIĘ NAUCZYLIŚMY (ALBO WIĘCEJ) I WDROŻYMY W NASZYCH BIBLIOTEKACH

- ◆ Promowanie aktywnego odkrywania lokalnego dziedzictwa poprzez interaktywne i zgamifikowane doświadczenia edukacyjne.
- ◆ Integrowanie kompetencji cyfrowych w praktyczny i wspierający sposób, aby zwiększyć świadomość i wykorzystanie zasobów elektronicznych.
- ◆ Zachęcanie do kreatywności i rozwoju umiejętności cyfrowych poprzez aktywne, oparte na technologii doświadczenia edukacyjne.
- ◆ Jak korzystać z nowoczesnych narzędzi cyfrowych: czatu GPT, programów do edycji dźwięku i obrazu oraz programów graficznych.
- ◆ Jak dbać o swój głos, aby służył jak najdłużej (techniki wokalne) oraz jak pokonywać stres i lęk przed wystąpieniami publicznymi – i fakt, że oba te aspekty są ważne dla bibliotekarzy, choć nie jest to oczywiste.
- ◆ Odkrywanie różnic i podobieństw między bibliotekami w krajach europejskich, co pomogło nam poczuć się bardziej samodzielnymi i zintegrowanymi.
- ◆ Jak przezwyciężyć własny syndrom oszusta podczas komunikowania się w obcym języku, aby móc współpracować, czerpać z doświadczeń i uczyć się od innych bibliotekarzy.
- ◆ Jak rozwijać kompetencje kulturowe i budować więzi społeczne w przestrzeni lokalnej w bibliotekach.

- ◆ Jak wykorzystać wiedzę kulturową zdobytą podczas mobilności w codziennej pracy i jak zmniejszyć prawdopodobieństwo wystąpienia barier wynikających z różnic kulturowych w przyszłości.
- ◆ Dowiedzieliśmy się, że pracując online, niezbędne jest wyznaczenie lidera grupy, który będzie odpowiedzialny za dotrzymywanie terminów i przygotowywanie programu każdego spotkania.
- ◆ Dowiedzieliśmy się, że jako bibliotekarze jesteśmy do siebie bardzo podobni. Wszyscy dzielimy wspólne pasje i jesteśmy zaangażowani w swoją pracę, a w codziennej pracy napotykamy również podobne wyzwania i trudności.



STOPKA REDAKCYJNA

Biblioteka bez granic. Dobre praktyki w nieformalnej edukacji dorosłych

Osoby autorskie:

BIBLIOTEKA GDYNIA: Karolina Rybicka, Karolina Jaskierska, Karol Żachowski, Katarzyna Sokołowska-Maciejak, Małgorzata Trejłowicz, Monika Konkel

BIBLIOTEKA FRANCA BEVKA W NOWEJ GORICY: Tina Podgornik, Maruša Mugerli Lavrenčič, Alenka Purkart, Polona Palčič, Ana Kosič, Manja Pergar

MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA IM. JÓZEFA ANDRZEJA I ANDRZEJA STANISŁAWA ZAŁUSKICH W RADOMIU: Kinga Olbomska-Miłosz, Małgorzata Pawlak, Katarzyna Kosterna, Paulina Siwecka, Joanna Gołąbek, Dariusz Wróbel

Projekt okładki: Katarzyna Marlewska

Skład: Katarzyna Marlewska

Publikacja powstała w ramach projektu „Kłusowanie w kulturze, kłusowanie kulturą. Edukacja kulturalna w cyfrowej rzeczywistości” (Poaching in culture, poaching with culture. Cultural education in digitalised reality) realizowanego w ramach Programu Erasmus+. Partnerstwo na małą skalę w sektorze edukacji dorosłych.

Lider projektu: Miejska Biblioteka Publiczna w Gdyni

Partnerzy: Biblioteka Franca Bevka w Nowej Goricy, Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa Andrzeja i Andrzeja Stanisława Załuskich w Radomiu

Dofinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Gdynia – Nova Gorica – Radom 2025

