

KOMPAS KREATYWNEGO BIBLIOTEKARZA

MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA
W JAWORZNIE

Zbiór scenariuszy powstałych w ramach realizacji projektu



Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu, pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i **Sportu**



Jaworzno
źródło energii

120 Jaworzno
PRAWA MIEJSKIE | 1901 - 2021

PATRONI MEDIALNI

extra
BEZPŁATNY TYGODNIK JAWORZNIKI

PULS
JAWORZNA

Spis treści

Ta książeczka moje imię ma ... - akcja biblioteczna skierowana do dzieci i młodzieży	3
Całkiem miła ta samotność kiedy jesteśmy razem... (A.A. Milne „Kubuś Puchatek”) - spotkanie dla seniorów	5
Jaworzno bez barier - spotkanie edukacyjne dedykowane osobom niepełnosprawnym	7
Jestem na topie, bo czytam! - cykl wydarzeń adresowanych do młodzieży	9
Zagrożone gatunki zwierząt	12
Manga Bukku - cykl spotkań poświęconych japońskiej sztuce rysowania	14
Co to jest Manga? - przykładowe spotkanie	15
Z tabletem wśród zwierząt - cykl warsztatów edukacyjno-rozrywkowych	16
Zwierzęta latem (zwierzęta pożyteczne, pospolite zwierzęta łąk, ogrodów, lasów, dżungli, pustyni) - przykładowe spotkanie ...	18
Radość życia zależy od nas - Klub Filmowy Seniora - spotkanie adresowanych do osób starszych	21
Cztery pory roku i seniorzy - cykl spotkań adresowanych do osób starszych	23
Biblioteka emocji - jesienna arteterapia z książką w dłoni - przykład spotkania z seniorami	23
20.000 mil podmorskiej podróży z Juliuszem Verne zajęcia z wykorzystaniem rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości AR i VR	26
Biblioteka pełna tańca - wydarzenie kulturalne powstałe w oparciu o metodę Design Thinking	28
Kolorowy zawrót głowy - cykl zajęć promujący czytelnictwo wśród najmłodszych	29
Burza w szklance wody. O złości.	31
Z jesienią mi do twarzy - cykl wydarzeń adresowanych do osób starszych	33
Literacki spacer - przykładowy przebieg zajęć	35
Magiczna podróż w krainie baśni - cykl wydarzeń dla najmłodszych	36
W świecie Andrzeja Sapkowskiego - cykl spotkań dla młodzieży	37

Ta książeczka moje imię ma ... **- akcja biblioteczna skierowana do dzieci i młodzieży**

Akcja polega na przygotowaniu w Bibliotece wystawki książek dla dzieci, które w swoich tytułach zawierają różne imiona (np. Król Maciuś Pierwszy, Ania z Zielonego Wzgórza itp.) Dzieciom odwiedzającym Bibliotekę proponujemy lektury, które posiadają w swoim tytule ich imiona. Zadaniem małego czytelnika będzie przeczytanie książki, podzielenie się opinią z bibliotekarzem oraz uzupełnienie specjalnej ankiety (Czy znalazłeś jakieś cechy wspólne, które łączą Ciebie oraz bohatera książki? Czy zaprzyjaźniłbyś się z bohaterem? Co najbardziej podobało Ci się w książce? itp.) Fragmenty prac umieścimy na blogu bibliotecznym oraz stworzymy wystawkę. Najciekawsze teksty zostaną nagrodzone.

1. Cele ogólne:

- wzrost czytelnictwa oraz promocja książek wśród dzieci i młodzieży,
- budowanie przyjaznych relacji między czytelnikiem a biblioteką,
- rozbudzanie zainteresowań lekturami danego autora/cyклу.

2. Wiek uczestników: 7-14 lat.

3. Czas trwania zajęć:

- inicjatywa będzie prowadzona przez okres 3 miesięcy lub do wyczerpania przygotowanych na ten cel książek.

4. Formy pracy:

- praca indywidualna,
- praca grupowa (bibliotekarz z czytelnikiem).

5. Metody pracy:

- wystawka książkowa,
- rozmowa, pogadanka,
- karta pracy/ankieta.

6. Środki i materiały:

- książki dla dzieci i młodzieży posiadające w swoich tytułach imiona,
- ankieta/karta pracy, zawierająca pytania/spostrzeżenia odnośnie przeczytanej przez uczestnika książki.

7. Literatura:

- zbiór książek wyłoniony z księgozbioru bibliotecznego, spełniający poszczególne kryteria:

- 1) książka przeznaczona dla dzieci i młodzieży,
- 2) książka posiadająca w swoim tytule imię,

(przykłady: „Ania z Zielonego Wzgórza”, Lucy M. Montgomery, „Oto jest Kasia”, Miry Jaworzakowej, „Król Maciuś Pierwszy”, Janusza Korczaka, „Mikołajek”, Rene Gościnnego, „Przygody Tomka Sawyera”, Marka Twaina, „Asiunia”, Joanny Papuzińskiej, „Karolcia”, Marii Kruger.

8. Promocja:

- media społecznościowe (Facebook, Instagram), blog biblioteczny,
- plakaty (grafika przygotowana w programie CANVA).

9. Przebieg zajęć:

I. Część wstępna:

- 1) Przygotowanie wystawki składającej się z książek, które w swoich tytułach posiadają imiona.
- 2) Poinformowanie czytelników o inicjatywie, wyjaśnienie dzieciom zasad przebiegu akcji.

II. Część właściwa:

- 1) Dopasowanie do danego czytelnika konkretnej książki.
- 2) Zapoznanie czytelnika z treścią książki, a następnie uzupełnienie ankiety/karty pracy.
- 3) Pogadanka na temat przeczytanej lektury z bibliotekarzem.
- 4) Zaprezentowanie czytelnikowi książek z tej samej serii/tego samego autora, zbliżonych tematycznie do przeczytanej wcześniej lektury oraz zachęcenie do ich wypożyczenia.

III. Podsumowanie:

- 1) Zebranie oraz analiza otrzymanych od czytelników ankiet/kart pracy.
- 2) Utworzenie wystawki/gazetki zawierającej fragmenty wypowiedzi uczestników akcji.
- 3) Zamieszczenie fragmentów prac na blogu bibliotecznym, w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram).

Całkiem miła ta samotność, kiedy jesteśmy razem... (A.A. Milne „Kubuś Puchatek”) **- spotkanie dla seniorów**

1. Cele ogólne:

- rozpoznawanie i ukazanie problemu samotności,
- szukanie przyczyny samotności,
- uświadomienie czym jest samotność,
- pobudzenie wrażliwości,
- promowanie księgozbioru biblioteki.

2. Wiek uczestników: osoby dorosłe.

3. Czas trwania zajęć: 45 min.

4. Formy pracy:

- praca w grupach,
- praca indywidualna.

5. Metody pracy:

- głośne czytanie,
- technika „Słoneczko”,
- technika plastyczna,
- dyskusja (rozmowa o przeszłości),
- zabawa integracyjna.

6. Środki i materiały:

- książki popularnonaukowe o samotności, biblioterapii osób starszych,
- zadania wzmacniające pamięć,
- papierowe komponenty do samodzielnego wykonania pracy plastycznej,
- tekst literacki,
- kartki z buźkami,
- kartki z rysunkami zwierząt,
- plastelina, kartki papieru, karcetki do techniki „Słoneczko”, długopisy, płyta CD.

7. Literatura:

- Biblioterapia : skrypt dla studentów / Irena Borecka. Wałbrzych : Wydawnictwo Państwowej Szkoły Zawodowej w Wałbrzychu, 2001
- Pedagogika człowieka samotnego / Róża Pawłowska, Elżbieta Jundził. Gdańsk : Wydawnictwo Gdańskiej Wyższej Szkoły Humanistycznej, 2003
- Grupa bawi się i pracuje : zbiór grupowych gier i ćwiczeń psychologicznych cz. II / Jolanta Rojewska. [Wałbrzych] : Oficyna Wydawnicza UNUS, [2000]
- Tekst własny opracowany na podstawie książki Eleonor H Poter. pt. „Pollyanna”
- Tekst własny na podstawie książki Frances Higson Burnett pt. „Tajemniczy ogród”
- Tekst własny na podstawie opowiadania Linde von Keyserlingk pt. „Mała różyczka”.

8. Przebieg zajęć:

I. Część wstępna:

- 1) Powitanie.
- 2) Poinformowanie uczestników o tematyce zajęć.

II. Część właściwa:

1) Technika „Słoneczka”.

Na kartce napisane jest słowo Samotność. Rozdajemy karteczki i prosimy, aby uczestnicy napisali na nich skojarzenia do tego hasła, (jeśli ktoś nie umie pisać, to podane słowo zapisuje prowadzący) i dokładamy do obrazka przedstawiającego słońce.

2) Przeczytanie tekstu.

Tekst własny na podstawie książki Frances Higson Burnett pt. Tajemniczy ogród.

Marta razem z rodzicami mieszkała w Indiach, ale stało się nieszczęście - jej rodzice umarli. Dziewczynka musiała pojechać do wuja Stefana, który mieszkał w Polsce. Długą podróż morską odbyła pod opieką pani Krysi, która po przybynięciu do Gdańska przekazała Martę pani Zosi. Pani Zosia, był gospodynią w domu pana Stefana. Kobiety myśląc, że Marta ich nie słyszy zaczęły o niej rozmawiać. - Daję słowo! Niezbyt piękne z niej dziecko – powiedziała pani Zosia - Może wyładnieje, kiedy będzie starsza – odpowiedziała pani Krysia. - Buzię ma dość ładną, gdyby tylko nie ten niemiły grymas twarzy. Marta od jakiegoś czasu mieszkała u obcych ludzi i nie miała swojej niani, więc zaczęła czuć się samotnie. Zastanawiała się dlaczego, kiedy jeszcze żyli jej rodzice, zawsze jej się wydawało, że nie należy do nich. Inne dzieci należały do swojej mamy i ojców, a ona naprawdę nigdy nie była małą córeczką swoich rodziców. Miała służące, jedzenie i ubranie, ale nikt się nią nie interesował. Nie wiedziała, że dzieje się tak dlatego, iż była dzieckiem niesympatycznym, ale przecież nie zdawała sobie sprawy, że jest niemiła i niegrzeczna. Uważała, że to inni ludzie własni tacy są.

3) Dyskusja wspomagana pytaniami:

- Gdzie mieszkała Marta?
- Do kogo przyjechała dziewczynka?
- Co mówiły o niej pani Zosia i pani Krysia?
- Co Marta myślała o innych ludziach?
- Dlaczego Marta czuła się samotna?
- Czy warto być niemiłym?
- Czy łatwo żyć w samotności?

4) Relaksacja przy muzyce, a następnie próbujemy ulepić wymarzonego przyjaciela z plasteliny i nadajemy mu imię. Z powstałych prac robimy wystawkę.

5) Podsumowanie. Uczestnicy prezentują swoje prace. Prowadzący prosi, aby w kilku słowach opowiedzieli o swojej postaci.

6) Podziękowanie za udział w zajęciach i zaproszenie na kolejne.

7) Pożegnanie poprzez podanie ręki.

8) Ewaluacja. Pensjonariusze wybierają karteczki z buźkami (uśmiechnięta, obojętna lub smutna) i wkładają do koszyczka.

Jaworzno bez barier

- spotkanie edukacyjne dedykowane osobom niepełnosprawnym

1. Cele ogólne:

- poszerzenie wiedzy osób z niepełnosprawnością oraz ich opiekunów w zakresie udogodnień dostępnych online w całej Polsce, a w szczególności tych fizycznych na terenie Jaworzna.

2. Wiek uczestników: czytelnicy dorośli.

3. Czas trwania zajęć: do 120 min.

4. Formy pracy:

- spotkanie dyskusyjno-informacyjne przeznaczone dla osób, które chcą zapoznać się z dostępnymi obecnie formami wsparcia codziennego funkcjonowania osób niepełnosprawnych. Wskazana forma to spotkanie kontaktowe, w budynku biblioteki, gdyż wtedy uczestnicy będą mieli możliwość wzięcia do rąk i wypróbowania części urządzeń oraz swobodnego zadawania pytań, bez obaw o problemy techniczne.

5. Metody pracy:

- prezentacja multimedialna w programie Genially.

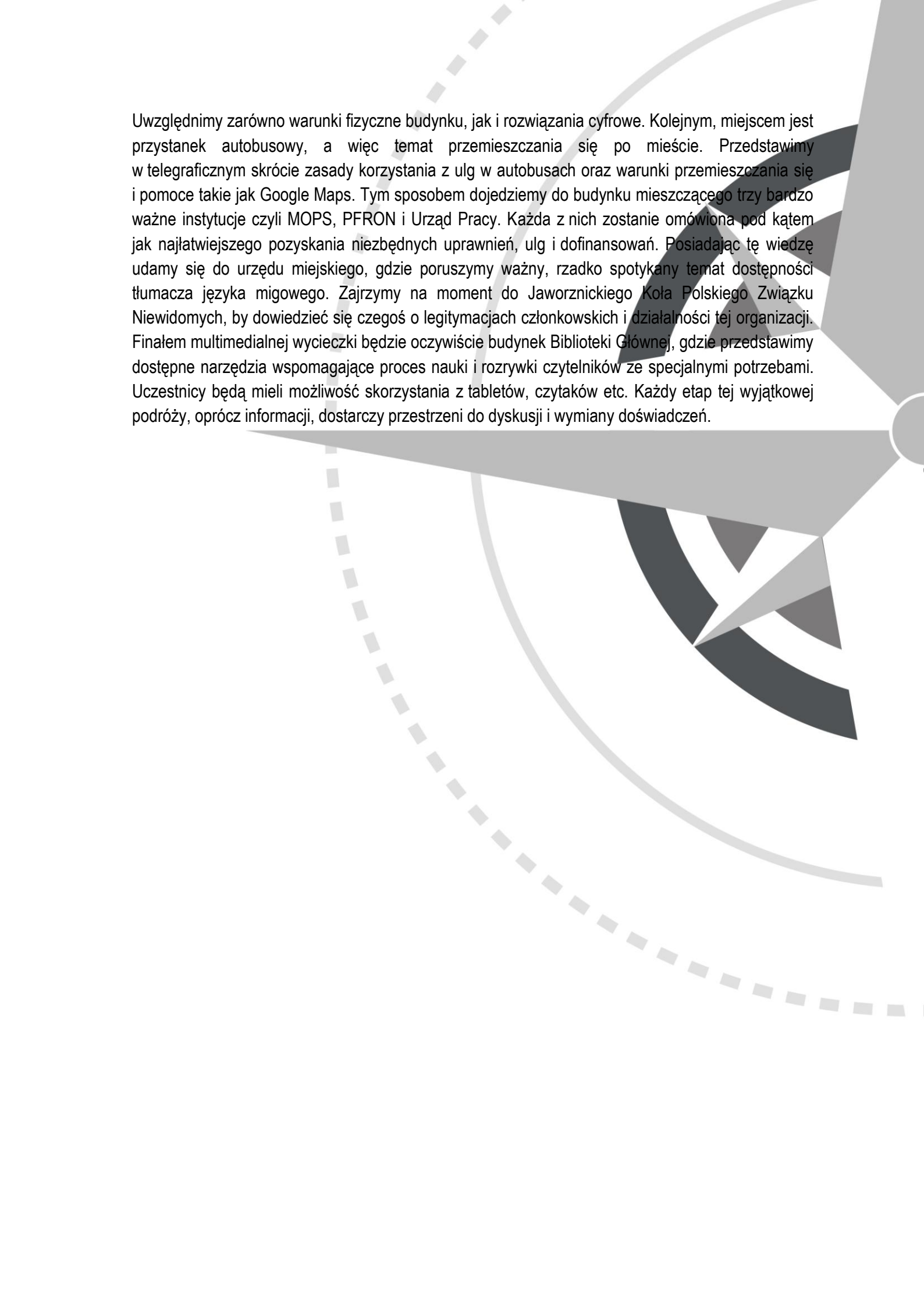
6. Środki i materiały:

- komputery,
- czytniki, tablety,
- lupy i powiększalniki,
- pętla indukcyjna.

7. Literatura:

- Państwowy Fundusz Rehabilitacji Osób Niepełnosprawnych. Osoby Niepełnosprawne. <https://www.pfron.org.pl/osoby-niepelnosprawne/> [dostęp: 1.10.2021r.]
- MOPS JAWORZNO. Dział Rehabilitacji Osób Niepełnosprawnych. <https://mops.jaworzno.pl/rehabilitacja-spoeczna-niepelnosprawnych.html> [dostęp: 1.10.2021r.]
- PKM Jaworzno. Uprawnienia do ulg. <https://www.pkm.jaworzno.pl/www/bilety/uprawnienia-do-ulg-i-przejazdow-bezplatnych/> [dostęp: 1.10.2021r.]
- PZN. Koło w Jaworznie. <http://www.pzn.jaworzno.pl/> [dostęp: 1.10.2021r.]
Praca.gov.pl. Elektroniczna rejestracja. PUP Jaworzno. <https://www.praca.gov.pl/eurzad/index.eup#/panelOgolny> [dostęp: 1.10.2021r.]
- Urząd Miejski w Jaworznie. Tłumacz Migam. https://tlumacz.migam.org/miasto_jaworzno
- Miejska Biblioteka Publiczna w Jaworznie. Deklaracja Dostępności. <https://biblioteka.jaw.pl/strona/2020/08/13/deklaracja-dostepnosci/> [dostęp: 1.10.2021r.]

8. Przebieg zajęć: Zajęcia będą miały charakter multimedialnego spaceru po Jaworznie, ale nie szlakiem atrakcji turystycznych, tylko miejsc istotnych dla każdego mieszkańca, przede wszystkim tego ze szczególnymi potrzebami. Rozpoczynamy od ZUS i Urzędu Skarbowego, gdzie zapoznamy uczestników z zasadami funkcjonowania i najważniejszymi sprawami, które mogą ich interesować.



Uwzględnimy zarówno warunki fizyczne budynku, jak i rozwiązania cyfrowe. Kolejnym, miejscem jest przystanek autobusowy, a więc temat przemieszczania się po mieście. Przedstawimy w telegraficznym skrócie zasady korzystania z ulg w autobusach oraz warunki przemieszczania się i pomoce takie jak Google Maps. Tym sposobem dojedziemy do budynku mieszczącego trzy bardzo ważne instytucje czyli MOPS, PFRON i Urząd Pracy. Każda z nich zostanie omówiona pod kątem jak najłatwiejszego pozyskania niezbędnych uprawnień, ulg i dofinansowań. Posiadając tę wiedzę udamy się do urzędu miejskiego, gdzie poruszymy ważny, rzadko spotykany temat dostępności tłumacza języka migowego. Zajrzemy na moment do Jaworznickiego Koła Polskiego Związku Niewidomych, by dowiedzieć się czegoś o legitymacjach członkowskich i działalności tej organizacji. Finałem multimedialnej wycieczki będzie oczywiście budynek Biblioteki Głównej, gdzie przedstawimy dostępne narzędzia wspomagające proces nauki i rozrywki czytelników ze specjalnymi potrzebami. Uczestnicy będą mieli możliwość skorzystania z tabletów, czytników etc. Każdy etap tej wyjątkowej podróży, oprócz informacji, dostarczy przestrzeni do dyskusji i wymiany doświadczeń.

Jestem na topie, bo czytam! **- cykl wydarzeń adresowanych do młodzieży**

1. Cele ogólne:

- pozyskanie młodych czytelników, którzy na stałe zagospodzą w murach biblioteki,
- rozbudzenie potrzeby czytania,
- rozwijanie kreatywności,
- rozwijanie wyobraźni,
- zdobywanie wiedzy.

2. Wiek uczestników: młodzież powyżej 12 roku życia.

3. Czas trwania zajęć:

I spotkanie: wykład – 45 min.

II spotkanie: wycieczka do kina – 120 min.

III spotkanie: wieczorek autorski – 90 min.

IV spotkanie: tworzenie książki – 90 min.

V spotkanie: przedstawienie teatralne – 90 min.

4. Formy pracy:

- wykład,
- praca w grupach,
- praca indywidualna,
- rozmowa.

5. Metody pracy:

- prezentacja multimedialna,
- pokaz filmowy

6. Środki i materiały:

- tablica multimedialna,
- materiały graficzne.

7. Literatura:

- <http://czytajpl.pl/>
- <https://miniaturuowa.pl/nastolatki-czytanie-ksiazek/>
- <http://www.bc.ore.edu.pl/dlibra>
- <https://www.focus.pl/artykul/jak-czytaja-polskie-nastolatki>
- Czytelnictwo dzieci i młodzieży / Zofia Zasacka. Warszawa : Instytut Badan Edukacyjnych, 2014.

8. Przebieg zajęć:

I spotkanie: wykład

- 1) Przywitanie.
- 2) Próba przekonania młodych ludzi, że czytanie książek przynosi wiele korzyści.
- 3) Omówienie zalet wynikających z czytania książek:

- poszerzenie wiedzy o świecie,
 - rozwijanie wyobraźni,
 - łatwiejsze przyswajanie wiedzy,
 - utrwalanie zasad ortografii,
 - poszerzanie zasobu słownictwa,
 - łatwiejsze wyrażanie myśli i uczuć,
 - poprzez śledzenie losów bohaterów, zyskujemy większą zdolność do zrozumienia ludzkich emocji,
 - uczenie się na błędach i doświadczeniach bohaterów literackich,
 - w losach bohaterów można znaleźć odbicie własnych problemów, co często pomaga się z nimi zmierzyć,
 - redukcja stresu i poprawa nastroju.
- 4) Zachęcenie młodzieży, za pomocą prezentacji multimedialnej, do odwiedzenia mediów społecznościowych tj. Facebooka, Instagrama czy Tik Toka, gdzie prezentowane są ciekawe informacje o książkach dla młodych ludzi.
 - 5) Rozmowa z młodzieżą i pokazanie ile zalet niesie ze sobą czytanie książek.
 - 6) Zaproponowanie młodzieży wycieczki do kina na ciekawą adaptację filmową, zachęcenie ich do przeczytania książki, na podstawie której powstał film.
 - 7) Młodzież jest bardzo związana z technologią. Dlatego zaproponujemy książkę w formie e-booka lub audiobooka. Praktycznie każdy nastolatek posiada smartfon, który wystarczy do słuchania lub czytania książki np. na spacerze.

II spotkanie: wycieczka do kina

Chcąc zachęcić młodzież do czytania zorganizujemy wycieczkę do kina, celem obejrzenia filmu, którego scenariusz powstał w oparciu o tekst literacki. Zakładamy, że po projekcji młody człowiek zechce sięgnąć po książkę w wersji tradycyjnej lub np. audiobooka.

III spotkanie: wieczorek autorski

Zorganizowanie spotkania autorskiego z twórcą, który jest w zbliżonym wieku do naszych odbiorców. Zbliżony wiek pozwoli nawiązać dobry kontakt na płaszczyźnie autor – czytelnik. Taki pisarz doskonale rozumie potrzeby, zainteresowania czy pasje swoich rówieśników. Na spotkaniu młodzież otrzyma również książkę naszego gościa z jego autografem. Wydarzenie będzie okazją do wspólnej rozmowy na temat etapów powstawania książki.

IV spotkanie: tworzenie książki

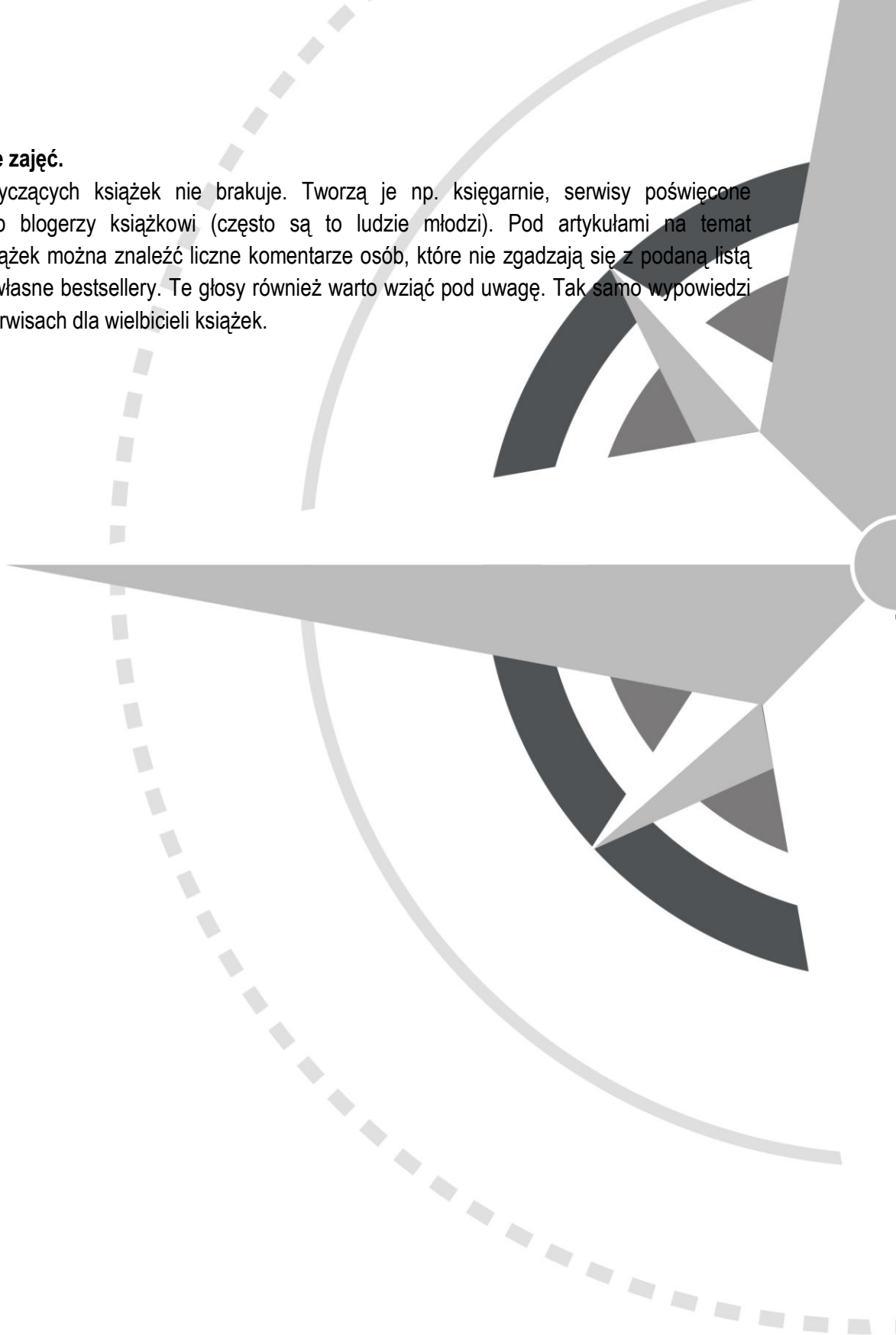
Zainspirowani wieczorkiem autorskim, kolejne spotkanie poświęcimy tworzeniu własnej książki. Pracę tę będziemy wykonywać grupowo bądź indywidualnie. Wybór pozostanie do dyspozycji młodzieży. Na zajęciach spróbujemy napisać np. wiersze lub krótkie opowiadania. Oprócz opracowania tekstów, młodzież wykona szatę graficzną, która zilustruje mini książeczkę. Młodzi ludzie chętnie korzystają z nowych technologii i będą mieli okazję do wykazania się wiedzą dotyczącą technik posługiwania się i tworzenia obrazu oraz upiększenia kompozycji.

V spotkanie: przedstawienie teatralne

W tej części cyklu zachęcimy młodych ludzi do wybrania i nagrodzenia powstałego na wcześniejszym spotkaniu tekstu literackiego. W oparciu o jego treść przygotujemy przedstawienie teatralne, które zwieńczy kampanie na rzecz czytelnictwa pt. „**Jestem na topie, bo czytam!**”

9. Podsumowanie zajęć.

Rankingów dotyczących książek nie brakuje. Tworzą je np. księgarnie, serwisy poświęcone czytelnictwu lub blogerzy książkowi (często są to ludzie młodzi). Pod artykułami na temat popularnych książek można znaleźć liczne komentarze osób, które nie zgadzają się z podaną listą i podają swoje własne bestsellery. Te głosy również warto wziąć pod uwagę. Tak samo wypowiedzi na forach lub serwisach dla wielbicieli książek.



Zagrożone gatunki zwierząt

- lekcja biblioteczna z elementami rozszerzonej rzeczywistości dla uczniów klasy III szkoły podstawowej z okazji Światowego Dnia Zwierząt

1. Cele ogólne:

- rozbudzenie zainteresowań przyrodniczych,
- kształtowanie postaw szacunku wobec zwierząt,
- uwrażliwianie na zagrożenia dla zwierząt, wynikające z działalności człowieka: globalne ocieplenie, wylesianie, polowania,
- rozwijanie umiejętności pracy w zespole,
- rozwijanie zdolności manualnych,
- zainteresowanie nową technologią – rozszerzoną rzeczywistością,
- promowanie księgozbioru biblioteki.

2. Wiek uczestników: 9-10 lat.

3. Czas trwania zajęć: 45 min.

4. Formy pracy:

- praca w grupach,
- praca indywidualna.

5. Metody pracy:

- eksponujące (prezentacja multimedialna, ogląd modeli zwierząt 3D na smartfonie),
- podające (wykład, pogadanka),
- praktyczne (zadania logiczne w grupach, indywidualna praca manualna).

6. Środki i materiały:

- prezentacja multimedialna o zagrożonych gatunkach zwierząt występujących w Polsce i na świecie,
- smartfon z dostępem do Internetu,
- książki popularnonaukowe na temat zagrożonych wyginięciem gatunków zwierząt,
- zadania logiczne: labirynt, wykreślanka,
- puzzle z wizerunkami zagrożonych zwierząt: wilk, ryś, żubr, tygrys, panda, słoń afrykański,
- papierowe komponenty do samodzielnego wykonania pracy plastycznej – pandy.

7. Literatura:

- [Zwierzęta chronione / Hanna Będowska](#). Warszawa : [Multico Oficyna Wydawnicza](#), copyright 2010
- [Zwierzęta chronione w Polsce / Anna Skrok, Krzysztof Ulanowski](#). Poznań : [Wydawnictwo Ibis](#), 2017
- [Zagrożone zwierzęta / tł. Tomasz Śpiewak](#). Warszawa : [Wydawnictwo Wilga](#), 2007
- [Zagrożone zwierzęta / Anna Skrok](#). Poznań : [Wydawnictwo Ibis](#), 2017.

8. Przebieg zajęć:

I. Część wstępna:

- 1) Powitanie uczniów i nauczyciela.
- 2) Poinformowanie uczestników o tematyce lekcji bibliotecznej, wyjaśnienie dzieciom z jakiej okazji spotkanie zostało zorganizowane.

II. Część właściwa:

- 1) Przedstawienie prezentacji multimedialnej pn. Zagrożone gatunki zwierząt.
- 2) Pogadanka na temat zagrożeń dla zwierząt wynikających z działalności człowieka: globalne ocieplenie, wylesianie, polowania dla zysku.
- 3) Wprowadzenie elementów rozszerzonej rzeczywistości - zaprezentowanie uczniom nowych możliwości Google, czyli wyświetlania modeli zwierząt w trójwymiarze. Wspólne wyszukiwanie zagrożonych wyginięciem gatunków: wilka, rysia, pandy rudej, pandy wielkiej, żółwia zielonego, tygrysa.
- 4) Podział klasy na grupy, po 4 osoby.
- 5) Rozdanie poszczególnym grupom przygotowanych wcześniej zadań logicznych: labiryntu, w którym słoń afrykańskiego prowadzimy do wodopoju, wykreślanek z nazwami zagrożonych gatunków zwierząt.
- 6) Rozdanie uczniom przygotowanych wcześniej puzzli z wizerunkami zagrożonych zwierząt: wilk, ryś, żubr, tygrys, panda, słoń afrykański.
- 7) Indywidualne wykonywanie pracy plastycznej - pandy, z przygotowanych wcześniej papierowych komponentów.

III. Część końcowa:

- 1) Powtórzenie nazw gatunków zwierząt zagrożonych wyginięciem.
- 2) Zaprezentowanie książek na temat zagrożonych wyginięciem zwierząt, dostępnych do wypożyczenia w bibliotece.
- 3) Podziękowanie za udział uczniów w lekcji bibliotecznej.
- 4) Pożegnanie nauczyciela i dzieci.

Manga Bukku

- cykl spotkań poświęconych japońskiej sztuce rysowania

Manga Bukku to zajęcia dla młodzieży w wieku od 12 do 18 lat, których celem będzie poszerzenie wiedzy o Japonii ze szczególnym uwzględnieniem komiksów (MANGA). Podczas spotkań uczestnicy uzyskają wiele ciekawych informacji na temat wybranej mangi (fabuły, postaci, poruszanych problemów), a także odkryją sporo ciekawostek dotyczących kultury japońskiej.

1. Cele ogólne:

- promocja bibliotek i oddziałów dla dzieci i młodzieży,
- rozwój czytelnictwa,
- rozwijanie zainteresowań oraz poszerzanie wiedzy z zakresu kultury japońskiej, ze szczególnym uwzględnieniem literatury.

2. Cele szczegółowe:

- integracja grupy poprzez rozmowę na temat wspólnych zainteresowań,
- rozwijanie umiejętności manualnych i wyobraźni,
- zachęcanie uczestników do współpracy,
- zapoznanie uczestników z mangą oraz kulturą japońską.

3. Wiek uczestników: 12-18 lat.

4. Czas trwania zajęć: 60 min.

5. Metody pracy:

- słowna (pogadanka, słuchanie piosenek, czytanie fragmentów mang i książek),
- czynna (quizy, składanie origami, rysowanie postaci oraz mang).

6. Środki i materiały:

- książki,
- komiksy,
- telewizor i Internet,
- artykuły plastyczne,
- quizy,
- materiały do składania origami,
- bingo,
- materiały do rysowanie mangi.

7. Tematy do zrealizowania:

- 1) Co to jest Manga?
- 2) Visual novel – czyli manga/książka i gra komputerowa w jednym.
- 3) Złap je wszystkie! – czyli jak Pokemony zdominowały świat?
- 4) Isekai – czyli mangi, gdzie bohater trafia do świata fantazy!
- 5) Magical girl – czyli fenomen mang o magicznych dziewczynach.
- 6) Itadakimasu! - czyli kuchnia japońska od strony mangi.
- 7) Ten lis ma dziewięć ogonów! - czyli mitologia japońska w mandze.

8. Literatura:

- Japonia / tekst i ilustracje Jolanta Jaworska. Warszawa : Mamina, 2021
- Japonia / [red. Grażyna]. Warszawa : De Agostini Polska, 2001
- Blondynka w Japonii / Beata Pawlikowska ; czyta autorka. Warszawa : Edipresse Polska, copyright 2016
- Mukashi, mukashi : dawno, dawno temu w Japonii / tekst: Giusi Quarenghi. Warszawa : BurdaMedia Polska Sp. z o.o., 2021.

Co to jest Manga? - przykładowe spotkanie

1. Wprowadzenie:

- powitanie i wyjaśnienie tematyki zajęć.

2. Prezentacja:

- uczestnicy oglądają przygotowaną prezentację na temat mangi i obecnie popularnych tytułów. Dodatkowo przedstawione zostaną ciekawostki na temat miejsc związanych z mangą lub kulturą Japonii (muzea, sklepy z mangą).

3. Środki i materiały:

- telewizor,
- komputer z dostępem do Internetu,
- przybory do pisania,
- kartki papieru.

4. Pogadanka:

- uczestnicy otrzymują karteczki i przybory do pisania. Ich zadanie polega na wypisaniu 2-3 pozycji mangowych, które przeczytali lub chcieliby polecić innym. Następnie każdy uczestnik przedstawia się i omawia swoje mangi (np.: o czym są, jaki to gatunek, komu by ją polecili). Jeśli któryś z czytelników dopiero rozpoczął przygodę z mangą, nie musi wypisywać komiksów na kartce, może się przedstawić i zapytać o mangi związane z jego zainteresowaniami.

5. Quiz muzyczny:

- uczestnicy dzielą się na grupy (2-3 osoby). Każdy zespół ma za zadanie odgadnąć piosenkę z openingu (piosenka emitowana na początku odcinka) lub endingu (piosenka emitowana na końcu odcinka) anime. Ta grupa, która poda najwięcej poprawnych odpowiedzi wygrywa. Na koniec uczestnicy będą mogli wyrazić opinie na temat piosenek oraz powiązanych z nimi anime.

6. Zakończenie i ankieta:

- podsumowanie spotkania z uczestnikami,
- omówienie potencjalnych tematów, które uczestnicy chcieliby omówić na kolejnych zajęciach,
- ankieta zawierająca jedno pytanie – Jaką mangę chciałbyś znaleźć w naszej bibliotece?

Z tabletem wśród zwierząt **- cykl warsztatów edukacyjno-rozrywkowych**

Cykl warsztatów edukacyjno-rozrywkowych adresowanych do dzieci klas 1-3 szkół podstawowych. Podczas spotkań uczestnicy będą wcielać się w rolę młodych detektywów, tropiących tajemniczych mieszkańców pól, łąk, lasów, pustyń, dżungli oraz rzek. Wybiorą się w podróż po świecie, aby podziwiać faunę i florę oraz obserwować to, jak zmienia się wraz z porami roku. Na zajęciach wykorzystane zostaną tablety z aplikacjami, które pozwolą odkryć najdalsze zakątki globu i zanurzyć się w wirtualnej rzeczywistości. Spotkania zostaną wzbogacone książkami i audiobookami z działu dla dzieci.

1. Cele ogólne:

- zapoznanie dzieci z literaturą,
- propagowanie idei głośnego czytania,
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych najmłodszych,
- zapoznanie dzieci z biblioteką,
- promocja biblioteki,
- rozbudzanie zainteresowania zmianami zachodzącymi w przyrodzie,
- zabawa jako ważny element wychowawczy,
- wskazanie uczestnikom aplikacji przydatnych do rozpoznawania roślin i zwierząt,
- samodzielna praca z tabletem,
- wskazanie na różnorodność świata roślinnego i zwierzęcego.

2. Cele szczegółowe:

dziecko:

- poznaje bibliotekę i zasady zachowania się w czytelniku,
- utrwala nawyk kontaktu z książką,
- poznaje literaturę popularnonaukową,
- rozwija pamięć, język i wyobraźnię,
- odpowiada na pytania związane z przeczytanym tekstem,
- poznaje zasady współpracy w grupie,
- poznaje zmiany zachodzące w przyrodzie w zależności od pory roku,
- potrafi omówić charakterystyczne cechy pór roku,
- potrafi rozwiązywać zagadki,
- potrafi współpracować w zespole,
- potrafi zaprojektować i wykonać pracę plastyczną na określony temat.

3. Wiek uczestników: 7-10 lat.

4. Czas trwania zajęć: 45 min.

5. Metody pracy:

- słowna (słuchanie fragmentów książki, rozmowa na temat przeczytanego tekstu, zagadki, pogadanka),
- czynna (prace artystyczne, gry i zabawy ruchowe).

6. Środki i materiały:

- komputer z dostępem do Internetu,
- prezentacja multimedialna,
- slajdy z ilustracjami do czytanego tekstu,
- materiały plastyczne,
- mapy,
- rekwizyty do zabaw ruchowych,
- audiobooki,
- tablety, komputery,
- aplikacje,
- tablica interaktywna,
- karty pracy,
- film DVD – „Niezwyczajny świat. Ameryka Południowa”,
- audiobook „Zwierzęta świata” Martyny Wojciechowskiej,
- książki.

Tematy zajęć:

PAŹDZIERNIK / LISTOPAD

Jesień

- rozmowa na temat aktualnej pory roku (prezentacja multimedialna),
- prezentacja książek dotyczących jesiennej przyrody,
- zabawa edukacyjno-ruchowa,
- praca plastyczna (różne techniki),
- gra terenowa „Tropiciele zwierząt”,
- prezentacja muzyki z odgłosami przyrody,
- ćwiczenia z wykorzystaniem map i atlasów,
- tablety z aplikacjami 3D (Arloopa, Odgłosy zwierząt, Zwierzęta dla dzieci 3D: Ucz się zwierząt).

GRUDZIEŃ/STYCZEŃ

Zima

- rozmowa na temat aktualnej pory roku (prezentacja multimedialna),
- prezentacja książek dotyczących jesiennej przyrody,
- zabawa edukacyjno-ruchowa,
- praca plastyczna (różne techniki),
- gra terenowa „Tropiciele zwierząt”,
- prezentacja muzyki z odgłosami przyrody,
- ćwiczenia z wykorzystaniem map i atlasów,
- tablety z aplikacjami 3D (Arloopa, Odgłosy zwierząt, Zwierzęta dla dzieci 3D: Ucz się zwierząt).

MARZEC / KWIECIEŃ

Wiosna

- rozmowa na temat aktualnej pory roku (prezentacja multimedialna),
- prezentacja książek dotyczących jesiennej przyrody,
- zabawa edukacyjno-ruchowa,
- praca plastyczna (różne techniki),

- gra terenowa „Tropiciele zwierząt”,
- prezentacja muzyki z odgłosami przyrody,
- ćwiczenia z wykorzystaniem map i atlasów,
- tablety z aplikacjami 3D (Arloopa, Odgłosy zwierząt, Zwierzęta dla dzieci 3D: Ucz się zwierząt).

MAJ / CZERWIEC

Lato

- rozmowa na temat aktualnej pory roku (prezentacja multimedialna),
- prezentacja książek dotyczących jesiennej przyrody,
- zabawa edukacyjno-ruchowa,
- praca plastyczna (różne techniki),
- gra terenowa „Tropiciele zwierząt”,
- prezentacja muzyki z odgłosami przyrody,
- ćwiczenia z wykorzystaniem map i atlasów,
- tablety z aplikacjami 3D (Arloopa, Odgłosy zwierząt, Zwierzęta dla dzieci 3D: Ucz się zwierząt).

Zwierzęta latem

**(zwierzęta pożyteczne, pospolite zwierzęta łąk, ogrodów, lasów, dżungli, pustyni)
- przykładowe spotkanie**

1. Formy, metody i środki

- indywidualna, zbiorowa,
- obserwacja, praktyczne działanie, pokaz, rozmowa, pogadanka,
- podręcznik, zagadki, naturalne okazy, środowisko naturalne,
- ilustracje,
- tablety z aplikacjami,
- gry i zabawy dydaktyczne,
- gra: Zgadnij Kim jesteś?
- krzyżówki.

2. Osiągnięcia uczniów

- umiejętność dostrzegania zmian zachodzących w świecie zwierząt latem,
- poznanie zwierząt pożytecznych i ich roli w życiu człowieka,
- poznanie pospolitych gatunków zwierząt spotykanych na łąkach, w ogrodach, lasach, dżungli,
- samodzielna praca z tabletem (znajomość aplikacji o zwierzętach).

3. Pomoce

- karty pracy,
- film DVD „Niezwykły świat. Ameryka Południowa”,
- audiobook „Zwierzęta świata” Martyny Wojciechowskiej,
- prezentacja multimedialna na tablicy interaktywnej,
- komputer, tablety,
- książki.

4. Przebieg zajęć:

- 1) Zaproszenie uczestników warsztatów do zajęcia miejsc w kręgu.
- 2) Pogadanka wstępna podsumowująca temat ostatniego spotkania.
- 3) Zabawa ruchowa - „Zapraszam do środka...”. Uczniowie siedząc w kręgu, zapraszają do środka kolegów naśladujących ruchem ciała, głosem, mimiką różne zwierzęta, np.: „Zapraszam do środka Olę, która jest kotkiem”, itp.
- 4) Rozpoznawanie środowisk przyrodniczych na planszach przygotowanych przez prowadzącego (plansze formatu A1). Dopasowywanie napisów do zdjęć: LASY IGLASTE i LIŚCIASTE, MORZA i OCEANY, PUSTYNIA, SAWANNA, OBSZARY POLARNE.
- 5) Wysłuchanie fragmentów audiobooka „Zwierzęta świata” Martyny Wojciechowskiej. Wypisanie zwierząt, które występowały w audiobooku (zadanie na czas).
- 6) Gra dydaktyczna - „Zwierzęta świata”. Uczestnicy pojedynczo podchodzą do stolika, na którym leżą kartoniki z nazwami różnych zwierząt (napisem do dołu), wybierają jeden z nich i przypinają do odpowiedniej planszy przedstawiającej środowisko przyrodnicze. W przypadku nieprawidłowego przyporządkowania nazwy zwierzęcia pozostali uczniowie dokonują korekty z możliwością wglądu do „Encyklopedii przyrody”. Nazwy zwierząt: borsuk, ryś, niedźwiedź brunatny, wilk, jeż, jeleń, dzik, lis, wiewiórka, sarna, orka, ośmiornica, rekin, płetwal błękitny, delfin, śledź, dorsz, kobra, żółw pustynny, wielbłąd, zając wielkouchy, skoczek pustynny, skorpion, gepard, hipopotam, struś, zebra, żyrafa, słoń, lew, hiena, foka, mors, słoń morski, pingwin, sowa śnieżna, lis polarny. Na koniec ćwiczenia wykorzystane zostaną tablety z wgraną aplikacją: Arloopa i Zwierzęta dla dzieci 3D: Ucz się zwierząt.
- 7) Praca w zespołach:
 - podział według środowisk przyrodniczych: lasy, sawanny, morza i oceany, obszary polarne, pustynie - rysowanie poznanych zwierząt, wycinanie i przyklejanie na odpowiedniej planszy.

Literatura do cyklu zajęć:

- 100 trujących stworzeń / red. Krzysztof Jędrzejewski. Warszawa : Bellona, 2013
- Afryka [Film dokumentalny] / reż. Neil Nightingale ; BBC. Warszawa : Best Film, 2007
- Afrykańskie przygody Fenka / Magdalena Gruca ; czyta Joanna Korpiela-Jatkowska. Bielsko-Biała : Wydawnictwo Edukacyjne Sobik, copyright 2016
- Ale draka! rysuję zwierzaka! / Magda Wosik. Warszawa : Wydawnictwo "Nasza Księgarnia", 2017
- Ameryka Południowa [Film dokumentalny] / zdj. Jim Clare [i in.] ; BBC. Warszawa : Best Film, 2007
- Anatomia natury : ciekawostki ze świata przyrody / Julia Rothman. Warszawa : Wydawnictwo Entliczek, 2018
- Ciekawe dlaczego gąsienice tak dużo jedzą i inne pytania na temat cykli życiowych / Belinda Weber : Firma Księgarska Olesiejuk, 2012
- Co i jak rośnie w świecie przyrody / Liliana Fabisińska. Warszawa : Papilon, 2021
- Co ma kura z jaszczura? : wielka księga ewolucji / tekst Cristina M. Banfi, Cristina Peraboni, Rita Mabel Schiavo. Gdańsk : Wydawnictwo Adamada, 2018
- Czego dzieci mogą się nauczyć od zwierząt / Anna Jankowska. Bielsko-Biała : Wydawnictwo Dragon, 2010
- Cztery pory baśni : Cz. 2, Lato / Włodzimierz Dulemba ; czyta Wojciech Malajkat. [Warszawa] : Audio Liber, 2013

- Cztery pory baśni : Cz. 3, Lato / Włodzimierz Dulemba ; czyta Wojciech Malajkat. [Warszawa] : Audio Liber, 2013
- Cztery pory baśni : Cz. 3, Wiosna / Włodzimierz Dulemba ; czyta Bożena Stachura. [Warszawa] : Audio Liber, 2012
- Dlaczego, dlaczego, dlaczego? : oczy kota świecą w nocy, hipopotam jest gruby, ludzie ziewają? / Dorota Sumińska ; czyta autorka. [Kraków] : Wydawnictwo Literackie ; [Warszawa] : Biblioteka Akustyczna, copyright 2019
- Duchowe życie zwierząt / Peter Wohlleben ; czyta Stanisław Biczysko. Kraków : Wydawnictwo Otwarte ; Warszawa : Biblioteka Akustyczna, 2017
- Gry i zabawy z dawnych lat / Katarzyna Piętka. Warszawa : Wydawnictwo "Nasza Księgarnia", 2016
- Hiszpańskie przygody Fenka / Magdalena Gruca ; czyta Joanna Korpiela-Jatkowska. Bielsko-Biała : Wydawnictwo Edukacyjne Sobik, 2017
- Koreańskie przygody Fenka / autor Magdalena Gruca ; czyta Joanna Korpiela-Jatkowska. Bielsko-Biała : Wydawnictwo Edukacyjne Sobik, 2017
- Marsz pingwinów [Film dokumentalny] / muz. Emilie Simon ; zdj. Laurent Chalet, Jerome Maison ; scen. i reż. Luc Jacquet ; lektor Marek Kondrat. Warszawa : Monolith Video, 2005
- Między nami zwierzętami : wiersze i bajki dla dzieci / Jan Brzechwa ; czyta Piotr Fronczewski. [Warszawa] : Audio Liber, 2006
- Opowiadki dla małych uszu / Joanna Wachowiak ; czyta Elżbieta Pejko. Warszawa : Wydawnictwo Bis, [2019]
- Pupy : ogonki i kuperki / Mikołaj Golachowski ; czyta Wiktor Zborowski. Warszawa : Babaryba, 2016
- Przygody młodego przyrodnika [audiobook] / David Attenborough ; przełożył Adam Tuz ; czyta Wojciech Chorąży. Warszawa : Prószyński Media : we współpracy z Biblioteka Akustyczna, 2018
- Skąd przyszedł pies? : Człowiek i jego najlepszy przyjaciel. Tysiące lat temu i dzisiaj / Dorota Sumińska ; czyta Krystyna Czubówna. Kraków : Wydawnictwo Literackie, 2019
- Zagadki dla dzieci : chcesz znać odpowiedź? Rusz głową! / [autor Grzegorz Strzeboński]. Kraków : Wydawnictwo Greg, 2017
- Zwierzaki podróżniczki Gosi / Małgorzata Zdziechowska. Poznań : Publicat - Papiilon, 2016
- Zwierzaki świata / Martyna Wojciechowska ; czyta autorka. Warszawa : Wydawnictwo G+J RBA, 2013.

Radość życia zależy od nas - Klub Filmowy Seniora - spotkania adresowane do osób starszych

Cykl wydarzeń dla seniorów, którego celem jest kształtowanie postaw i kompetencji społecznych tej grupy odbiorców, poprzez emisję filmów, docenionych na festiwalach oraz wartościowych ze względu na poruszaną w nich tematykę np. postawy tolerancji, czy uwrażliwienia na problematykę społeczną.

Cele ogólne:

- integracja uczestników,
- wskazanie na wartości płynące z obcowania ze sztuką,
- pogłębienie wiedzy z zakresu kinematografii,
- aktywizacja lokalnych grup społecznych,
- budowanie zaufania i poczucia jedności,
- wskazanie na wartości płynące z poznawania dobrego filmu,
- trening pamięci,
- poprawa spostrzegawczości,
- gimnastyka umysłu,
- uczestnicy rozwijają analityczne, twórcze i krytyczne myślenie,
- zdobycie umiejętności pracy w zespole i formułowania wniosków,
- uwrażliwienie widza na problematykę społeczną.

1. Wiek uczestników: 60 +

2. Czas trwania zajęć: 120 min.

3. Formy pracy:

- indywidualna,
- grupowa.

4. Metody pracy:

- słowna (rozmowa na temat przeczytanego tekstu, dyskusja, mapa myśli, burza mózgów),
- czynna (projekcja filmowa).

5. Środki i materiały:

- komputer z dostępem do Internetu,
- prezentacja multimedialna,
- kartki, flamastry.

6. Literatura:

- Czas na dziecko : poradnik dla dojrzałych matek / Claudia Spahr. Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2013
- Juno / reż. Jason Reitman ; scen. Diablo Cody. Warszawa : Monolith Video, 2007
- Notatki przyszłej matki / Risa Green. Katowice : Wydawnictwo Sonia Draga, 2008
- Nastolatek dla początkujących : nie daj się wylogować z ich życia / Leszek Talko. Warszawa : Zwierciadło, 2017.

7. Przebieg zajęć:

- 1) Projekcja filmu „Juno”. Główna bohaterka filmu to szesnastoletnia dziewczyna, która zachodzi w ciążę z kolegą ze szkoły. Z początku decyduje się na aborcję, lecz za radą swojej przyjaciółki chce oddać dziecko do adopcji. Podejmuje próby poszukiwania dobrej rodziny, która zapewni małżeństwu wspaniały dom. Na łamach gazety znajduje parę, która odpowiada jej życzeniom – małżeństwo Loringów. Juno podejmuje wielkie wyzwanie. Podczas długich dziewięciu miesięcy w życiu bohaterki wiele się wydarzy. Nastolatka przeradza się w kobietę i zaczyna doceniać przyjaźń i miłość. Film nagrodzony Oscarem za scenariusz.
- 2) Dyskusja po projekcji filmowej:
 - Burza mózgów - metoda, która może zostać zastosowana w większości sytuacji, w których zależy nam na zebraniu informacji od osób wchodzących w skład zespołu. Dobrze przeprowadzona pozwala: "zebrać" od grupy wiadomości, bazując na zasobach wiedzy poszczególnych osób, odpowiednio formułując pytanie wyciągnąć wnioski z odpowiedzi, zintegrować się z grupą i zachęcić do wypowiedzi osoby, które z różnych powodów nie czują się równorzędne w dyskusji.Przykładowe pytania:
 - Czy podobał się film?
 - Jakie wywołał emocje?
 - Jak podobało się zakończenie?
 - Co bym zmienił w zakończeniu filmu?
- 3) Rozmowa na temat odpowiedzialności młodzieży, przy wykorzystaniu tzw. „mapy myśli”. Hasło: **ODPOWIEDZIALNOŚĆ**. Wszystkie odpowiedzi zapisujemy na tablicy.
- 4) Relaksacja przy muzyce, w tle czytanie wierszy różnych autorów.
- 5) Podsumowanie.

Cztery pory roku i seniorzy - cykl spotkań adresowanych do osób starszych

Cykl spotkań skierowany do grupy osób 50+. Każde zajęcia w ciekawy sposób łączą literaturę, sztukę, kreatywne zajęcia warsztatowe, wykłady, dyskusje, prezentacje. W zależności od aktualnego tematu obejmą jeden typ zajęć lub połączą kilka elementów. Celem projektu jest aktywizacja i edukacja tej grupy społecznej. Zajęcia mają inspirować i zachęcać do rozwoju i działania. To kreatywnie spędzony czas z przydatną wiedzą, materiałami, działaniem, ale i zabawą.

Tematyka:

1. **Literacka książkoteka** - spotkania obejmujące pogadanki o autorach, literaturze i jej wpływie na czytelnika, wymianę poglądów, rozmowy o lekturze, poznawanie utworów.
2. **Biblioteka emocji** - spotkania na temat emocji, uczuć, zachowań, sposobów na ich poznanie.
3. **Nasza dzielnica** - spotkania poświęcone dzielnicy, w której mieści się biblioteka, poznanie jej historii, mieszkańców, znanych i nie znanych miejsc.
4. **Warsztatowy zawrót głowy** - warsztaty: rękodzielnicze, plastyczne, literackie, kulinarne, na których pracujemy z wykorzystaniem różnych materiałów.
5. **Trening z głową** - spotkania poświęcone zagadnieniom związanym z utrzymaniem umysłu w dobrej formie, obejmujące ćwiczenia, wskazówki i przykładowe zajęcia rozwijające i wspomagające trening pamięci, myślenie i rozumienie.
6. **Trening sportowy z książką w dłoni** - krótki i prosty trening sportowy z użyciem książek oraz podstawowych przedmiotów znajdujących się w domu.
7. **Turnieje gier planszowych** - zapoznanie się propozycjami gier.
8. **Obrazy z puzzli** – układanie puzzli.
9. **Modelowe sklejanek** - sklejanie modeli: plastikowych, kartonowych lub zapalczanych.
10. **Teatralne spotkania wirtualne** - „odwiedzenie” online placówek kulturalnych: teatry, muzea, galerie, sale koncertowe.
11. **Spotkanie z VR** - spotkania, których celem będzie zapoznanie z technologią VR, poznawanie aplikacji.

Biblioteka emocji - jesienna arteterapia z książką w dłoni - przykładowe spotkanie

1. Cele ogólne:

- pokazanie i uświadomienie uczestnikom spotkania czym jest arteterapia oraz przedstawienie naszych emocji,
- pobudzanie wszechstronnego rozwoju i wrażliwości,
- doskonalenie umiejętności interpersonalnych,
- stwarzanie możliwości własnych wypowiedzi za pomocą różnorodnych środków artystycznych,
- rozładowywanie negatywnych uczuć, napięć, emocji poprzez twórczość,
- rozwijanie zainteresowań i uzdolnień plastycznych,
- zwiększenie samodzielności,
- poprawa stanu fizycznego (m. in. usprawnienie manualne i koordynacyjne).

2. Wiek uczestników: osoby 50+

3. Czas trwania zajęć: 90 min.

4. Formy pracy:

- praca indywidualna,
- praca w grupie.

5. Metody pracy:

- pogadanka,
- prezentacja,
- praca z tekstem,
- warsztaty artystyczne.

6. Środki i materiały:

- literatura o emocjach, arteterapii, jesiennych pracach plastycznych,
- laptop,
- szablony prac,
- bloki techniczne i rysunkowe,
- kartki papieru kolorowe, białe, samoprzylepne,
- kredki, pastele, flamastry, farby, pędzle, kubki,
- bibuła,
- ołówki, kleje, nożyczki, nożyki do tapet.

7. Literatura:

- Arte terapia : szczęśliwy świat tworzenia / Alina Arciszewska-Binnebesel. Gdańsk : Wydawnictwo Harmonia, 2014
- Arteterapia : narodziny idei, ewolucja teorii, rozwój praktyki / Wita Szulc. Warszawa : Difin, 2011
- Arteterapia : scenariusze zajęć / Anna Pikała, Magdalena Sasin. Łódź : Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2016
- Arteterapia / Tomasz Rudowski . Warszawa : Uniwersytet Warszawski, 2014
- Arteterapia dla dzieci i młodzieży : scenariusze zajęć / Wiesław Karolak. Łódź : Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2019
- Arteterapia w działaniu : propozycje warsztatów i działań arteterapeutycznych / redakcja naukowa Anna Glińska-Lachowicz. Warszawa : Difin, 2016
- Fajne rzeczy do zrobienia / [Sally Henry, Trevor Cook, Penny Worms]. Warszawa : Wydawnictwo Oświatowe "Delta W-Z", 2011
- Mandala : symbolika człowieka doskonałego / Carl Gustav Jung ; przeł. Magnus Starnski. Poznań : "Brama"- Książnica Włóczągów i Uczonych, 1993
- Mandala życia : astrologia - mity i rzeczywistość. T. 1 / Rafał T. Prinke, Leszek Weres. Poznań : Krajowa Agencja Wydawnicza, 1983
- Mandala życia : astrologia - mity i rzeczywistość. T. 2 / Rafał T. Prinke, Leszek Weres. Poznań : Krajowa Agencja Wydawnicza, 1983
- Sztuka i zabawa / Sue Lacey. Warszawa : Świat Książki, 2004
- Wielka księga papieroplastyki / red. Alastair Smith. Warszawa : Oficyna Wydawnicza „Delta W-Z”, [1998]

- Wszystkiego, co naprawdę trzeba wiedzieć, nauczyłem się w przedszkolu / Robert Fulghum.
Warszawa : Świat Książki, 1996.

8. Przebieg zajęć:

- 1) Przedstawienie tematu zajęć.
- 2) Krótkie opisanie planu działań, rozmowa z uczestnikami. Wprowadzenie do tematu spotkania - arteterapia (co to takiego, jak działa), emocje (rodzaje, sposoby poznania i reakcji).
- 3) Prezentacja multimedialna.
- 4) Przedstawienie literatury tematu. Rozmowa z uczestnikami.
- 5) Zapoznanie z główną tematyką prac plastycznych i materiałami - opis - co będziemy robić:
"Mandala" - prace plastyczne w różnobarwnej tonacji.
„Kolorowe jesienne witraże” - przedstawienie za pomocą kolorowych papierów i bibuły motywów jesiennych w technice witrażu.
- 6) Praca indywidualna - tworzenie mandali i witraży. Malowanie. Odrysowywanie od szablonów, wycinanie, klejenie poszczególnych elementów.
- 7) Efekt – powstają mandale i witraże pełne kolorów.
- 8) Omówienie pracy.
- 9) Na koniec ćwiczenie zamykające: „Pomyśl o tym, co teraz czujesz, jakie kolory pojawiły się w Twojej mandali i witrażu? Jakie emocje i jakie skojarzenia pojawiły się podczas całego procesu? Jakie nasuwają Ci się myśli?”
- 10) Podsumowanie warsztatów, podziękowania dla uczestników.

20.000 mil podmorskiej podróży z Juliuszem Verne zajęcia z wykorzystaniem rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości

1. Cele ogólne:

- uczeń rozwija wyobraźnię przestrzenną i pamięć,
- uczeń określa różnicę między światem realnym a wirtualnym,
- uczeń tworzy w grupie model narzędzia do Wirtualnej i Rozszerzonej Rzeczywistości,
- uczeń określa zastosowanie VR w różnych sferach życia.

2. Wiek uczestników: 7-11 lat.

3. Czas trwania zajęć: 90 min.

4. Formy pracy:

- praca grupowa,
- praca indywidualna,
- praca grupowa zróżnicowana (2 grupy).

5. Metody pracy:

- wykład edukacyjny,
- pokaz,
- praca z tabletem, smartfonem,
- zabawa dydaktyczna,
- zabawa twórcza.

6. Środki i materiały:

- tablety i smartfony, dostęp do Internetu, dostęp do sieci wi-fi w bibliotece,
- okulary Cardboard VR,
- gogle do VR,
- wydrukowane kolorowanki Quiver, kredki.

7. Literatura:

- 20 000 mil podmorskiej żeglugi / Jules Verne. Kraków : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2006
- Dzieci kapitana Granta / Jules Verne. Warszawa : Wydawnictwo "Nasza Księgarnia", 1989
- Tajemnicza wyspa. T. 1 / Jules Verne. Warszawa : Wydawnictwo "Nasza Księgarnia", 1978
- Tajemnicza wyspa. T. 2 / Jules. Warszawa : Wydawnictwo "Nasza Księgarnia", 1978
- Giganci oceanów / Wendy Clemson, David Clemson. Warszawa : Wydawnictwo SBM, 2007
- Oceany / Trevor. Warszawa : Wydawnictwo Egmont Polska, 2002
- Życie oceanu / Alice Jablonsky. Łódź : Wydawnictwo "Res Polona", 1991.

8. Przebieg zajęć:

Spotkanie będzie składało się z 3 etapów:

Etap 1. „Ożywianie” zwierząt przy użyciu aplikacji Animal 4D.

Bibliotekarz wprowadza uczestników w świat AR - Rozszerzonej Rzeczywistości (Augmented Reality). za pomocą aplikacji Animal 4D, umożliwiającej skanowanie wydrukowanych kart zwierząt za pomocą tabletu lub smartfonu. W trakcie zajęć, uczniowie będą ćwiczyć wyobraźnię, pamięć, spostrzegawczość

i orientację przestrzenną podczas aktywności z elementami wizualizacji. Warsztaty dostarczą nowych wiadomości i faktów o podmorskich zwierzętach takich jak rekin, delfin, ośmiornica, foka, krab, meduza, ryby.

Etap 2. Podmorska podróż w XXI wieku z Juliuszem Verne.

Uczniowie zostaną podzieleni na dwie grupy. Bibliotekarz wprowadza uczestników w świat VR - Wirtualnej Rzeczywistości (Virtual Reality). Pierwsza grupa za pomocą okularów do VR zanurzy się w głębinach oceanu i wyruszy na wyprawę z tajemniczym kapitanem Nemo. Dzięki aplikacji VR Abyss: Sharks and Sea. Worlds in Virtual Reality, uczestnicy odbędą podróż po jego najdalszych zakamarkach na pokładzie okrętu podwodnego. Po założeniu na głowę gogli VR uczniowie nie tylko otrzymują możliwość znalezienia się w miejscach niedostępnych, ale przede wszystkim znacznie skuteczniej zapamiętują przekazywane im treści. Będą mogli wchodzić w interakcję z zamieszkującymi oceany zwierzętami i podziwiać piękno rafy koralowej. Druga grupa będzie w tym czasie kolorowała wydrukowane w aplikacji Quiver kolorowanki, które "ożywi" w 3 etapie spotkania.

Grupy po określonym czasie wymienią się.

Etap 3. Zabawa z "wychodzącymi" z obrazka zwierzakami.

Dzięki Quiver, aplikacji do kolorowania w rozszerzonej rzeczywistości, dzieci "ożywią" wcześniej pokolorowane przez nich obrazki. Zamienią szkic z 2D w ruchomą animację 3D, która umożliwia obracanie, powiększanie i pomniejszanie każdej pracy. Kolorowanka staje się trójwymiarowym zwierzątkiem, który nie tylko pięknie się prezentuje, ale również rusza się i wydaje dźwięki.

Podczas zajęć będziemy korzystać z najnowocześniejszej technologii AR.

Biblioteka pełna tańca

- wydarzenie kulturalne powstałe w oparciu o metodę Design Thinking

Wypożyczalnia dla Dorosłych przeprowadziła wśród swoich Czytelników badanie opiniotwórcze dotyczące potrzeby organizacji wydarzeń kulturalnych na terenie biblioteki. W wyniku rozmów z czytelnikami wyłoniono jedną z propozycji, która cieszyła się największą popularnością.

1. Cele ogólne:

- rozbudzanie zainteresowań tańcem,
- zwiększenie atrakcyjności biblioteki w obrębie wydarzeń kulturalnych,
- umożliwienie uczniom szkoły tańca zaprezentowania swoich umiejętności,
- umożliwienie seniorom udziału w wydarzeniach kulturalnych miasta,
- promowanie księgozbioru biblioteki.

2. Wiek uczestników: bez ograniczeń wiekowych.

3. Czas trwania wydarzenia: dwa spotkania w roku, każde po 45 min.

4. Metody pracy:

- podające (wykład).

5. Środki i materiały:

- sprzęt audio,
- sztalugi,
- plakat i ulotki,
- informacja o wydarzeniu.
- promocja wydarzenia w mediach społecznościowych,
- informacja tekstowa na stronie internetowej i Facebooku, udostępnienie plakatu oraz ulotek Klubom Seniora w Jaworznie.

6. Przebieg wydarzenia:

I. Część wstępna:

- 1) Przywitanie przybyłych gości oraz uczestników.

II. Część właściwa:

- 1) Zapowiedź uczestników.
- 2) Wykład zgodny z tematem wydarzenia.
- 3) Występ taneczny.

III. Część końcowa:

- 1) Podziękowanie za udział w wydarzeniu.
- 2) Pożegnanie uczestników.
- 3) Zaproszenie na poczęstunek.

Kolorowy zawrót głowy - cykl zajęć promujący czytelnictwo wśród najmłodszych

1. Cele ogólne:

- propagowanie idei głośnego czytania,
- rozbudzenie zainteresowań czytelniczych dzieci,
- utrwalenie nawyku kontaktu z książką,
- rozwijanie pamięci, języka i wyobraźni,
- rozbudzenie spontanicznej kreatywności.

2. Wiek uczestników: 3-6 lat.

3. Czas trwania zajęć: ok. 35 min.

4. Formy pracy:

- zbiorowa,
- indywidualna.

5. Metody pracy:

- słowna: rozmowa z bibliotekarzem, słuchanie wiersza i bajki,
- oglądowa: oglądanie książeczek,
- czynna: łapanie i rzucanie piłeczką, rysowanie.

6. Środki i materiały:

- piłeczka,
- kredki, farby,
- kolorowanki, bristol,
- pinterest (pomysły i inspiracje),
- program Canva – opracowanie plakatów promujących cykl i poszczególne wydarzenia odbywające się w jego ramach.

7. Literatura:

- Kolorowy zawrót głowy / Zbigniew Dmitroca. Warszawa : Świat Książki, 2009
- Wróżka Róża Strażniczka Barwy Czerwonej / Daisy Meadows. Warszawa : Wydawnictwo Egmont Polska, 2008
- Wróżka Nasturcja Strażniczka Barwy Pomarańczowej / Daisy. Warszawa : Wydawnictwo Egmont Polska, 2008.

8. Przebieg zajęć:

- 1) Powitanie dzieci na zajęciach.
- 2) Wprowadzenie – rozmowa z przedszkolakami o kolorach.
- 3) Na pierwszych zajęciach przeczytanie wiersza „Kolory” Z. Dmitroca.
- 4) Zabawa edukacyjna: bibliotekarz trzyma w rękach piłeczkę, mówi swój ulubiony kolor i z czym mu się on kojarzy, następnie rzuca piłeczkę pierwszemu dziecku i teraz ono wymienia kolor. Dzieci przekazują sobie po kolei piłkę i wymieniają kolory i skojarzenia.

- 5) Na kolejnych zajęciach będzie czytany wiersz dotyczący danego koloru (czerwony, niebieski, żółty, zielony, pomarańczowy itd.)
- 6) Każdorazowo przedszkolaki będą proszone, aby w dniu spotkania miały ze sobą coś w kolorze, który będzie omawiany na zajęciach (element garderoby, wstążki, gumki do włosów itp.)
- 7) Prezentacja opowiadania o wróżkach strażniczkach barw z serii „Tęczowa magia” D. Meadows.
- 8) Rozmowa na temat przeczytanego utworu.
- 9) Zajęcia plastyczne - kolorowanki z przedmiotami kojarzącymi się z danym kolorem (np. barwa czerwona – pomidor, papryka, czereśnie, biedronki, jarzębina). Bibliotekarz maluje na brystolu kwadrat w danym kolorze.
- 10) Wystawka prac plastycznych.
- 11) Pożegnanie z dziećmi.

9. Promocja spotkań w mediach społecznościowych:

- przygotowanie krótkiego filmiku promującego, który zostanie umieszczony na Instagramie, Snapchacie i Tik Toku,
- przygotowanie kolażu obejmującego zdjęcia ze spotkania, który będzie w relacjach na Facebooku i Instagramie.

Burza w szklance wody. O złości.

1. Cele:

- rozpoznawanie złych emocji,
- poznanie sposobów radzenia sobie ze złością.

2. Wiek uczestników: 9-10 lat.

3. Czas trwania zajęć: 45 min.

4. Formy pracy:

- praca w grupie,
- praca indywidualna.

5. Metody pracy:

- słowna,
- aktywna,
- warsztatowa.

6. Środki i materiały:

- wiersz M. Strzałkowskiej „Burza”,
- kartki papieru,
- przybory plastyczne (kredki, farby, pastele),
- kserokopie porad E. Zubrzyckiej z książki „Po co się złościć: Jak rozmawiać, żeby się jak najmniej złościć?”

7. Literatura:

- Rady nie od parady, czyli wierszyki z morałem / Małgorzata Strzałkowska. Warszawa, 2003
- Po co się złościć / Elżbieta Zubrzycka. Gdańsk, 2017.

8. Przebieg zajęć:

- 1) Prezentacja tekstu literackiego „Burza” M. Strzałkowskiej.
- 2) Rozmowa o tym, jak bohaterowie poradzi sobie ze złością.
- 3) Burza mózgów:
 - Czym jest złość? Jak rozpoznać złość? Co się dzieje z ciałem, gdy się złościmy? (przykładowe odpowiedzi: ściskamy zęby/szczęki, ściskamy pięści, marszczymy brwi, zamykamy oczy, patrzymy groźnie itd.)
- 4) Złość w formie dramy.
- 5) Praca plastyczna
 - **NARYSUJ ZŁOŚĆ.** Wykorzystaj kolory, które Ci się z nią kojarzą.
- 6) Mapa myśli oraz dyskusja. Powody złości, szczególnie w środowisku szkolnym i domowym. Dzieci mogą wypisywać przykłady na swoich pracach lub przyklejać karteczki z pomysłami w wybranym przez prowadzącego miejscu.
- 7) Wymyślanie sposobów na pozytywne rozładowanie złości. Ważny jest podział na „pozytywne” sposoby jej wyrażania (np. bieganie, skakanie, słuchanie muzyki itp.) oraz „negatywne” (np. objadanie się, atakowanie siebie i innych itp.)

8) Prezentacja tekstu: Jak rozmawiać, żeby się mniej złościć?

Elżbieta Zubrzycka wypisała kilka porad dla Czytelnika. Jak się do nich odnoszą uczniowie? Może chcieliby coś dodać? Z czymś się nie zgadzają?

9) Podsumowanie.

W odczuwaniu najważniejsze jest rozpoznanie uczuć, które nami targają. Złość nie jest negatywną emocją, natomiast jej nieopanowanie może przynieść przykre konsekwencje. Złość daje siłę oraz pozwala bronić siebie i innych. Ale ważne jest, aby rozpoznać, czy złość w danej sytuacji jest uzasadniona.

Z jesienią mi do twarzy **- cykl wydarzeń adresowanych do osób starszych**

„Z jesienią mi do twarzy” to propozycja 7 spotkań skierowanych do seniorów. W zależności od aktualnej fabuły zajmiemy się tematami z zakresu technologii VR, literatury, plastyki, kulinariów, zdrowia i wiedzy o Jaworznie, które zostaną przeprowadzone w formie warsztatów, ćwiczeń fizycznych, gier plenerowych oraz spotkań literackich i rozrywkowych.

1. Cele ogólne:

- aktywizacja czytelnicza i kulturalna seniorów,
- zapoznanie seniorów z różnymi technikami pracy twórczej na bazie odpowiednio dobranej literatury,
- inspirowanie seniorów do wyszukiwania sobie zajęć według własnych upodobań,
- poszerzenie umiejętności z zakresu plastyki,
- stymulacja pamięci i rozwoju intelektu poprzez gry planszowe,
- poprawa stanu fizycznego,
- poznanie aplikacji do VR,
- poznanie okolic Jaworzna.

2. Wiek uczestników: 60 +

3. Czas trwania zajęć: 90 min.

4. Formy pracy:

- indywidualna,
- grupowa.

5. Metody pracy:

- warsztaty plastyczne,
- gry planszowe,
- spotkanie z instruktorką fitness,
- głośne czytanie i quizy,
- warsztaty kulinarne,
- gra terenowa,
- pokazy technologii VR.

6. Środki i materiały:

- logopedyczne wiersze, krzyżówki i quizy literackie,
- gry planszowe, kartki i długopisy,
- opadnięte liście z drzew, pistolet do kleju, klej i druciki florystyczne,
- maty do ćwiczeń, książki z makulatury,
- blender, owoce, kubki,
- mapa Jaworzna i zadania do wykonania, kartki i ołówki,
- okulary do oglądania VR, telefony komórkowe.

7. Literatura:

- 365 rzeczy do zrobienia / Fiona Watt. Poznań : Papiilon - Publicat, 2013

- Aplikacje mobilne nie tylko w bibliotece / Grzegorz Gmiterek, Sebastian Dawid Kotuła. Warszawa : Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, 2017
- Dieta dla mózgu / Barbara Jakimowicz-Klein. Wrocław : Wydawnictwo Astrum, [2018]
- Dietetyka : wybrane zagadnienia / Maciej Bilek, Anna Pasternakiewicz, Joanna Typek. Rzeszów : Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2014
- Diety nie działają! : zmiana nawyków żywieniowych Tak! / Anna Dworaczyńska. Warszawa : Warszawska Firma Wydawnicza, 2014
- Fitness w wielkim mieście / Iza Czajka. Warszawa : Wydawnictwo Nowy Świat, 2008
- Jaworzno : miasto w fotografii "Szkoły Widzenia" / aut. fot. Justyna Bajgrowicz [i in.]; [teksty Joanna Turek]. Jaworzno : Urząd Miejski, 2009
- Jaworzno w obiektywie / Łukasz Grudzień. [B.m.] : [B.w.], 2016
- Kalistenika : skuteczny trening siłowy z wykorzystaniem własnej masy ciała : proste ćwiczenia na zdrowie i kondycję bez wychodzenia z domu / Matt Schifferle. Białystok : Vital, 2021
- Księga pomysłów / [zestawienie i wykonanie modeli Deák Istvánné, Ilona Kiresné Vincze, Zámbo Bélané]. Warszawa : Buchmann, 2011
- Kwiaty z papieru / Monika Brydowa. Warszawa : Wydawnictwo RM, 2005
- Lady-fitness czyli Bądź w formie : nowe spojrzenie na ciało kobiety, kształtowanie sylwetki, higiena, żywienie, relaks / Stephan Starischka [i in.]. Warszawa : Świat Książki, 1995
- Pilates na co dzień : na zdrowie! SPA dla ciała i ducha / Mina Stephens. Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright 2018
- Rola żywności i żywienia w profilaktyce i terapii chorób człowieka / Jan Fiedurek. Lublin : Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2007
- Sum wąsate i inne logopedyczne tematy / Urszula Kozłowska. Warszawa : Lux Major Sedeka, 2011
- Z muchą na luzie ćwiczymy buzie czyli Zabawy logopedyczne dla dzieci / Marta Galewska-Kustra. Warszawa : Wydawnictwo "Nasza Księgarnia", 2018
- Zeszytowy trening mowy czyli Ćwiczenia logopedyczne dla dzieci / Marta Galewska-Kustra. Warszawa : Wydawnictwo "Nasza Księgarnia", 2017
- Żywność - twój cudowny lek czyli Co jeść, a czego nie jeść w ponad 100 schorzeniach i jak próbować im zapobiegać stosując odpowiednią dietę / Jean Carper ; przeł. Konrad Pszczółowski. Poznań : Vesper, 2008

Gry:

- 7 : w obronie Lwowa /Karol Madaj, Tomasz Ginter; teksty Paweł Rokicki. Warszawa : Instytut Pamięci Narodowej - Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, 2015
- Budujemy skansen /opracowanie Joanna Pelczar, Anna Ścisłowicz, Teresa Ścisłowicz. Kraków : Polskie Gry Planszowe, 2017
- Carcassonne / Klaus-Jürgen Wrede. Kraków : Bard Centrum Gier, 2014
- Chińczyk ; Warcaby. Chwaszczyno : Alexander, [2012]
- Gra o tron / Christian T. Petersen. Druga edycja. Kraków : Galaktyka, 2011
- IQ Twist : wielopoziomowa gra logiczna. Warszawa : Granna, 2010
- Taboo : gra niewypowiedzianych słów. Delemont : Hasbro, 2013.

8. Tematy spotkań w cyklu

- Literacki spacer – gra plenerowa.

- Trening z książką – ćwiczenia z książką pod okiem instruktorki fitness.
- Lekcja długowieczności – warsztaty kulinarne ze smoothie.
- Regeneracja umysłu – gry planszowe.
- Jesienny bukiet – warsztaty plastyczne.
- W wirtualnym świecie – pokazy VR.
- Poetyckie potyczki – spotkanie literacko rozrywkowe z wierszami logopedycznymi.

Literacki spacer - przykładowy scenariusz zajęć

1. Rozwieszenie plakatu informującego o imprezie „Literacki spacer”. Na afiszu dodatkowo, oprócz daty, godziny oraz miejsca zbiórki powinien się znaleźć punkt informujący, że należy się ubrać na sportowo i zabrać ze sobą kijki.
2. Przywitanie uczestników i wprowadzenie do tematu. Krótka prelekcja o polskich pisarzach.
3. Przedstawienie literatury tematu. Obejrzenie wystawki o pisarzach i ich twórczości.
4. Rozdanie uczestnikom spaceru map Jaworzna wraz z kartkami, na których będą się znajdować nazwy 6 ulic Jaworzna (A. Mickiewicza, H. Sienkiewicza, J. Kochanowskiego, K. I. Gałczyńskiego, B. Prusa i S. Żeromskiego) oraz 6 zadań dotyczących tych pisarzy. Osoby biorące udział w spacerze otrzymują także długopisy i kartki.
5. Spacerowicze muszą się wykazać orientacją na mapie Jaworzna i sprawdzić, gdzie znajdują się w/w ulice, jak logistycznie opracować spacer, aby najkrótszą drogą dotrzeć do wskazanych 6 punktów. Będzie to zadanie zespołowe. Wyruszymy spod Biblioteki w osiedlu Gigant.
6. Na każdej z w/w ulic odbędzie się jeden przystanek, potrzebny na wykonanie zadania, które uczestnicy będą wykonywać samodzielnie.
 - zadanie na ulicy Adama Mickiewicza:
Jakimi słowami zaczyna się Inwokacja ze słynnego utworu Adama Mickiewicza?
 - zadanie na ulicy Henryka Sienkiewicza:
Które z powieści Henryka Sienkiewicza zostały sfilmowane?
 - zadanie na ulicy Jana Kochanowskiego:
Jak miała na imię zmarła córka Jana Kochanowskiego bohaterka „Trenów”?
 - zadanie na ulicy Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego:
Wymień tytuł jednego z wielu wierszy tego poety które zostały opracowane muzycznie.
 - zadanie na ulicy Bolesława Prusa:
Wymień trzy nowele Bolesława Prusa.
 - zadanie na ulicy Stefana Żeromskiego:
Wymień jednego z bohaterów wybranego utworu Stefana Żeromskiego.
 Za każde dobrze wykonane zadanie uczestnik spaceru może otrzymać po 3 punkty, czyli razem 18 punktów.
7. Powrót pod Bibliotekę. Po zakończonym spacerze i wykonaniu zadań nastąpi podliczenie punktów. Zwycięzca otrzymuje w nagrodę książkę, a wszyscy uczestnicy dyplomy.
8. Pożegnanie i podziękowanie za wspólny spacer.

Opracowała: Barbara Siedlińska

Magiczna podróż w krainie baśni - cykl wydarzeń dla najmłodszych

Cykl spotkań skierowany do dzieci przedszkolnych w wieku 4-6 lat. Główny cel to promowanie czytania bajek i baśni wśród najmłodszych, zdobywanie wiedzy oraz kształtowanie postaw społecznych u dzieci. Celem promocji wydarzeń opracowane zostaną plakaty informujące o poszczególnych inicjatywach, a relacja z imprez będzie umieszczona na blogu bibliotecznym.

1. Cele ogólne :

- upowszechnianie czytelnictwa wśród dzieci,
- przekazywanie za pośrednictwem literatury wartości moralnych,
- uwrażliwianie na piękno literatury,
- rozwijanie koncentracji i uwagi,
- zachęcanie do posługiwania się poprawną polszczyzną,
- promowanie biblioteki.

2. Wiek uczestników: 4-6 lat

3. Czas trwania zajęć: 45 min.

4. Formy pracy:

- indywidualna,
- praca w grupach.

5. Metody pracy :

- głośne czytanie,
- rozmowa na temat przeczytanego tekstu.

6. Środki materiały:

- książki i ilustracje tematyczne,
- bloki techniczne i rysunkowe, kredki, pastele,
- plakaty promujące spotkania,
- sprawozdanie opisowe na blogu.

7. Literatura:

- Bajki / Charles Perrault. Warszawa : Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, 1988
- Bajki / Jan Brzechwa. Warszawa : Wilga – Grupa Wydawnicza Foksal, 2015
- Baśnie / Hans Christian Andersen. Wrocław : Wydawnictwo Siedmioróg , 2000
- Baśnie / Jacob Grimm, Wilhelm Grimm ; opowiada Liliana Fabisińska. Warszawa : Wydawnictwo Wilga, 2019.

8. Przebieg zajęć :

- 1) Przedstawienie siebie oraz tematu zajęć.
- 2) Wprowadzenie do tematu spotkania.
- 3) Rozmowa z uczestnikami o przeczytanej literaturze.
- 4) Podsumowanie i podziękowanie uczestnikom.

W świecie Andrzeja Sapkowskiego - cykl spotkań dla młodzieży

1. Cele ogólne

- zachęcenie młodzieży do uczestnictwa w życiu biblioteki,
- wdrożenie nowych technologii,
- rozwijanie kreatywności,
- poznanie literatury fantastycznej.

2. Wiek uczestników: 16-18 lat.

3. Czas trwania zajęć: zajęcia cykliczne, trwające 120 – 180 minut, 2 razy w miesiącu; przewidywany czas trwania cyklu to rok.

4. Formy pracy:

- prezentacje,
- praca z książką,
- burza mózgów, quiz,
- prace plastyczne,
- praca z filmem,
- warsztaty kreatywnego pisania,
- praca na tabletach/stanowiskach komputerowych, programach graficznych, odgrywanie scenek i inne.

5. Metody pracy:

- pogadanka,
- objaśnienie,
- aktywizacja,
- komputer, tablet.

6. Środki i materiały:

- książki,
- tablet, komputer (pomoce elektroniczne),
- ilustracje, prezentacje, filmy, rzutnik,
- materiały konieczne do wykonywania prac plastycznych,
- kostiumy,
- wykupiona licencja platformy Netflix, w celu inspiracji serialem „Wiedźmin”.

7. Literatura:

- Chrzest ognia / Andrzej Sapkowski. Warszawa : SuperNowa, 2003
- Czas pogardy / Andrzej Sapkowski. - Wyd. 1. w tej edycji. Warszawa : Niezależna Oficyna Wydawnicza NOWA, 2014
- Krew elfów / Andrzej Sapkowski. Warszawa : SuperNOWA, 2001
- Miecz przeznaczenia / Andrzej Sapkowski. Warszawa : SuperNOWA - Niezależna Oficyna Wydawnicza NOWA, 2011

- Ostatnie życzenie / Andrzej Sapkowski. Warszawa : SuperNOWA , 1997
- Pani Jeziora / Andrzej Sapkowski. Warszawa : SuperNOWA, 2001
- Wieża Jaskółki / Andrzej Sapkowski. Warszawa: SuperNOWA, 2001.

8. Przebieg przykładowych zajęć:

- 1) Przywitanie, przedstawienie tematu zajęć (odegranie scenki na podstawie opowiadania „Mniejsze zło”).
- 2) Omówienie wcześniej przeczytanego przez młodzież opowiadania, projekcja odcinka serialu.
- 3) Dyskusja na temat serialu – poruszenie takich tematów, jak: rozbieżność z opowiadaniem, kostiumy, realizacja produkcji pod względem wizualnym, gra aktorska, opinie uczestników spotkania.
- 4) Przystąpienie do realizacji zadania – dobór rekwizytów, strojów oraz odegranie scenek około 10 minutowych z wybranych fragmentów opowiadania (scenki zostaną nagrane oraz opublikowane, jeżeli uczestnicy wyrażą zgodę).
- 5) Podsumowanie zajęć, podziękowanie za uczestnictwo i pożegnanie.

Podczas spotkania przewidziane są dwie przerwy, dostosowane do potrzeb młodzieży.

Rozdzielenie spotkania na 2 terminy, jeżeli zabraknie czasu na realizację (zależne od długości dyskusji, liczby uczestników).