



URZĄD MARSZAŁKOWSKI
WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO W POZNANIU
DEPARTAMENT EDUKACJI I NAUKI

CZERWIEC 2020

Wirtualna Biblioteka

B I U L E T Y N

Publicznych Bibliotek
Pedagogicznych
Województwa Wielkopolskiego

NUMER 1 / 2020



**SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO**

Redakcja: Beata Walczak

Korekta: Bogumiła Celer, Henryka Karolewska

Skład i łamanie: Bogumiła Celer

Projekt okładki: Jarosław Łukaszewski

Druk: Pracownia poligraficzna, PBP Książnica Pedagogiczna im. A. Parczewskiego w Kaliszu

BIULETYN

PUBLICZNYCH BIBLIOTEK PEDAGOGICZNYCH WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

WIRTUALNA BIBLIOTEKA

SCENARIUSZE FORM PRACY ZDALNEJ

KALISZ, CZERWIEC 2020

**Szanowni Państwo,
Dyrektorzy Bibliotek
Bibliotekarze
Województwa Wielkopolskiego**

Pandemia, którą wywołał koronawirus uderzyła na całym świecie w każdy obszar naszego życia. Zmiany dotknęły gospodarki, instytucji, relacji rodzinnych i wzorców społecznych. Musieliśmy na nowo nauczyć się komunikować, przebywać ze sobą. Potężne zmiany nie mogły ominąć edukacji. Decyzja o zamknięciu szkół, przedszkoli i innych placówek oświatowych wymusiła konieczność przestawienia się na inny sposób funkcjonowania oraz organizację zdalnego nauczania. To było ogromne wyzwanie, któremu Państwo w pełni sprostałście.

Wielkopolskie biblioteki zaznaczyły swoją obecność i działalność dla czytelników wykorzystując różne formy i narzędzia komunikacji wirtualnej. Aktywnie działały w sieci i mediach społecznościowych, organizując panele dyskusyjne, wirtualne galerie czytelnicze, spotkania autorskie, konkursy, szkolenia *on-line* oraz webinaria. Nasze biblioteki przygotowały materiały edukacyjne dla nauczycieli, uczniów i rodziców w kształceniu na odległość, pracowały nad porządkowaniem księgozbiorów, opracowywaniem nowości, poprawianiem starych opisów publikacji i nad mnóstwem innych rzeczy, na które zwykle brakowało czasu. To wszystko pokazuje, że w okresie rzeczywistego zamknięcia bibliotek i koniecznej izolacji były one i są nadal otwarte na realizację wszystkich swoich działań statutowych. Jestem ogromnie zbudowana Waszą kreatywnością w tym szczególnym czasie.

Doceniam ogromnie Wasz trud oraz tak szybkie przystosowanie się do nowych warunków pracy, którą z konieczności musieliście wykonywać bardzo często w domu.

I bardzo wszystkim Państwu za to dziękuję!

Szanowni Państwo,

z okazji kończącego się w tak nadzwyczajnych okolicznościach roku szkolnego 2019/2020 proszę przyjąć najserdeczniejsze życzenia i wyrazy uznania dla Waszej pracy, pełnej wysiłku i osobistego zaangażowania! Życzę Państwu zdrowia oraz wytrwałości w pokonywaniu wszystkich przeciwności losu oraz wspaniałych, zasłużonych wakacji! Wierzę, że wspólnie uda nam się przetrwać ten trudny czas i już niedługo, za parę miesięcy, wrócimy w pełni do naszych codziennych zajęć z jeszcze większym optymizmem i energią.



Z wyrazami szacunku

Marzena Wodzińska

Członek Zarządu Województwa Wielkopolskiego

**Szanowni Państwo,
Dyrektorzy Bibliotek
Bibliotekarze
Województwa Wielkopolskiego**

Sytuacja pandemii zmusiła wielu z nas do realizacji naszych codziennych zadań w zupełnie niecodziennych okolicznościach. Wielkopolscy bibliotekarze znaleźli się w nowej sytuacji i bardzo szybkim czasie zorganizowali swoją pracę na nowo. Niemal od pierwszych chwil po zamknięciu placówek, wszyscy Państwo pozostaliście na swoich stanowiskach jasno deklarując, że chcecie być nadal w kontakcie ze swoimi ukochanymi czytelnikami.

Na początku to był na pewno czas reorganizacji, prac porządkowych, selekcji księgozbioru, opracowywania książek i tam, gdzie jeszcze nie było to zakończone, wprowadzania księgozbioru do katalogu online. Następnie zachęcaliście Państwo czytelników do uczestnictwa w spotkaniach autorskich, które odbywały się w sieci. Organizowaliście akcje czytania wierszy i bajek za pomocą mediów społecznościowych oraz podcastów, gdzie przygotowujący się do matury uczniowie mogli znaleźć przypomnienie najważniejszych lektur. Zdalne koordynowanie pracy biblioteki, która ma kilkadziesiąt filii to też spore wyzwanie. Ale nie ma rzeczy niemożliwych, zwłaszcza, kiedy nowe technologie informacyjne nie są dla Państwa czymś nieznanym.



Biblioteki dzięki Wam pozostały miejscem kształtującym świadomość czytelniczą. Dla przedszkolaków biblioteka to przede wszystkim miejsce magicznych spotkań z ulubionymi bohaterami bajek. Spora część młodzieży – pomimo przeniesienia swojej aktywności czytelniczej do sieci – także korzystała z wypożyczalni i regularnie odwiedzała biblioteki. Wielu dorosłych nie trzeba przekonywać do czytania, stanowią oni wierną grupę sięgającą po lekturę. Wiele osób z niecierpliwością czekało więc na ponowne otwarcie bibliotek. A codzienny kontakt z czytelnikiem, rozmowa z nim o książce i wymiana myśli to przecież sedno Waszej pracy.

Szanowni Państwo,

Jestem przekonana, że z pandemii mamy szansę wyjść wszyscy silniejsi, bardziej dojrzały, patrzący na sprawy naszego życia z innej perspektywy. Z radością widzę Wasz powrót do pracy i to jak kroczyście dumnie, prężnie i z twarzą pełną satysfakcji. Stawiliście drodzy Państwo czoła temu co nowe, nieznanne i wszyscy tak pięknie daliście sobie radę. Bardzo serdecznie Wam dziękuję! Życzę, by nadchodzące wakacje były bezpieczne, radosne i pełne niezapomnianych wrażeń.

Z wyrazami szacunku

Dorota Kinal

Dyrektor Departamentu Edukacji i Nauki Urzędu Marszałkowskiego

Województwa Wielkopolskiego w Poznaniu

WSTĘP

Oddajemy w Państwa ręce Biuletyn wielkopolskich bibliotek pedagogicznych. Zawiera on scenariusze form pracy zdalnej opracowane w trakcie zamknięcia bibliotek dla czytelników, spowodowanego zagrożeniem epidemicznym COVID 19. Nauczyciele bibliotekarze wykorzystując swoje cyfrowe kompetencje wspierali biblioteki szkolne proponując różnorodne formy pracy. Ich popularność oraz przydatność w praktyce bibliotecznej z uczniami zrodziła pomysł ich publikacji w formie drukowanej. Scenariusze zawierają informacje o celach, metodach, a przede wszystkim sposobach tworzenia tych form. Mogą być wykorzystane jako wzorcowe, ale mogą także stać się inspiracją do własnych działań. Sprawdzą się z powodzeniem po powrocie do tradycyjnego nauczania w szkole. Scenariusze zaopatrzone zostały także w linki odsyłające do form zamieszczonych w Internecie. Wykorzystane materiały pochodzą z legalnych źródeł.

Kolejnym ważnym projektem realizowanym przez Biblioteki pedagogiczne województwa wielkopolskiego jest „Cyfrowa lekcja – materiały do edukacji zdalnej”. W ramach projektu nauczyciele bibliotekarze wyszukują i publikują na witrynach bibliotek scenariusze zajęć dostępnych w Internecie, dla wszystkich etapów nauczania z wszystkich przedmiotów. Baza linków jest na bieżąco aktualizowana.

Chcemy zainspirować i zaprosić do współpracy nauczycieli bibliotekarzy z województwa wielkopolskiego poprzez udział w konkursie „Wirtualna lekcja”. W Biuletynie zamieszczony został jego regulamin, a termin dostarczenia prac upływa 15.10.2020 r.

Wszystkim zainteresowanym polecamy elektroniczne wersje książek w ramach bezpłatnego dostępu do naszej bazy IBUK Libra, oferującej 2159 książek. Po kody dostępu można zgłaszać się bezpośrednio do bibliotek lub e-mailowo.

Redakcja

SPIS TREŚCI

Marzena Wodzińska: Słowo wstępne	5
Dorota Kinal: Słowo wstępne	6
WSTĘP	7
KSIĄŻNICA PEDAGOGICZNA PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W KALISZU	10
Róża Pomiecińska: Lekcja biblioteczna online: Historia brzydkiego kaczątka	10
Ewa Szalek: Interaktywna zabawa edukacyjna: Smaki ukryte w słowach książeczek: Do słuchania, czytania i główkowania zaprasza najmłodszych i trochę starszych	
Książnica Pedagogiczna im. A. Parczewskiego w Kaliszu. Filia w Kępnie	12
Jerzy Wasilkowski: Biblioteki cyfrowe jako źródło materiałów, informacji i inspiracji dla uczniów i nauczycieli (konkursy, olimpiady, ciekawostki)	14
PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W KONINIE	16
Karola Agnieszka Glasner: Lekcja: Portrety bohaterów Powstania Wielkopolskiego – ruch światła i cienia	16
Agnieszka Graczyk: Zajęcia zdalne : Poznajemy różne gatunki ptaków	18
Anna Sosnowska: Prezentacja animowana – Kultura polskiego oświecenia	20
PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W LESZNIE	22
Grażyna Sobota: Prezentacja interaktywna „Najciekawsze biblioteki świata”	22
Grażyna Turz: Sudoku – łamigłówka matematyczna	23
Katarzyna Zimny: Bajki on-line – biblioterapeutyczne wsparcie dziecka w okresie pandemii	25
PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W PILE	26
Aneta Andrzejewska: Mini – warsztat: Kaligrafia – zapomniane wsparcie polskiej szkoły	26
Lidia Bochan: Plakat interaktywny – Być jak Leonardo	27
Wioletta Januszak: Wideokonferencja dla nauczycieli bibliotekarzy na platformie Zoom „Praca zdalna nauczycieli bibliotekarzy w czasie pandemii”	30
Barbara Moskał, Małgorzata Olejnik: Escape room – Tajemnica Biblioteki	32
PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W POZNANIU	34
Ilona Lewandowska: Lekcja z elementami bajkoterapii – Porozmawiajmy o tolerancji	34
Karolina Obstalecka: Program Canva w pracy bibliotekarza	36
Wioletta Stępczyńska: Warsztaty biblioteczne „Fantastyczna fantastyka oraz nurty literackie we współczesnej literaturze dla dzieci i młodzieży”	39
REGULAMIN KONKURSU „Wirtualna lekcja”	41

PBP KSIĄŻNICA PEDAGOGICZNA IM A. PARCZEWSKIEGO W KALISZU

RÓŻA POMIECIŃSKA

LEKCJA BIBLIOTECZNA ONLINE: „HISTORIA BRZYDKIEGO KACZĄTKA”

Stworzenie lekcji bibliotecznej online pt. „Historia brzydkiego kaczątka” w programie Wix.com. Przygotowanie zadań interaktywnych dla dzieci na podstawie przeczytanego wcześniej fragmentu baśni H. Ch. Andersena pt. „Brzydkie kaczątka” z wykorzystaniem narzędzi TIK tj. programu Genial.ly oraz Wordwall.

Adresaci :

- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej
- nauczyciele bibliotekarze w szkołach podstawowych pracujących z dziećmi na etapie nauki wczesnoszkolnej i przedszkolnej

Cel ogólny: Poznanie przez dzieci najpiękniejszych bajek i baśni

Cele edukacyjne:

- utwalenie znajomości popularnych bajek dla dzieci
- rozwijanie zainteresowania dzieci książką
- wzbogacanie słownictwa
- doskonalenie umiejętności słowotwórczych dzieci
- rozwijanie kompetencji dzieci w zakresie kategoryzacji
- ćwiczenie spostrzegawczości
- rozwijanie logicznego myślenia

Nauczyciel:

- doskonalenie umiejętności posługiwania się technologią komunikacyjno- informacyjną

Metody pracy:

- podająca/eksponująca: czytanie przez nauczyciela bibliotekarza fragmentu baśni H. Ch. Andersena pt. „Brzydkie kaczątka”
- indywidualna/programowa z użyciem komputera/laptopa przez dziecko: wykonywanie interaktywnych zadań do wcześniej wysłuchanego fragmentu tekstu

Środki dydaktyczne:

- Narzędzia do tworzenia pomocy dydaktycznych:

- Aplikacja Wordwall: www.wordwall.net
- Aplikacja Genial.ly: www.genial.ly.com
- Aplikacja Wix.com: www.wix.com

- Pomoce dydaktyczne wykorzystane podczas lekcji:

Fragment baśni H. Ch. Andersena pt. „Brzydkie kaczątka” – <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/brzydkie-kaczatko.html>

Rozsypanka literowa – <https://wordwall.net/pl/resource/2575425>

W świecie zwierząt – kategoryzacja – <https://view.genial.ly/5ece853d95a58b0d8d8c7646/presentation-zwierzeta>

W świecie zwierząt – ćwiczymy spostrzegawczość – <https://view.genial.ly/5ece989495a58b0d8d8c7935/presentation-zwierzeta-1>

Link do lekcji bibliotecznej online pt. „Historia brzydkiego kaczątka” – <https://rpomiecinska.wixsite.com/brzydkiekaczatko>

**Sposób tworzenia lekcji bibliotecznej online:
Tworzenie pomocy dydaktycznych:**

Zadanie nr 1: Rozsypanka literowa w programie Wordwall.

- wejdź na stronę: www.wordwall.net
 - zaloguj się
 - wybierz zakładkę „utwórz ćwiczenie”
 - spośród podanych propozycji wybierz opcję „Anagram”
 - w polu nazwa ćwiczenia wpisz tytuł zadania i polecenie dla dzieci
 - wybierz opcję z „podpowiedzią lub bez”
 - wpisz wyrażenia, które stworzą rozsypankę literową
 - dodaj podpowiedź jeśli jest taka konieczność
 - zapisz swoje ćwiczenie klikając w pole „gotowe”
 - pobierz link do zadania lub kod embed w prawym dolnym rogu
- Pamiętaj o możliwości zmiany szaty graficznej i edycji zadania

Zadanie nr 2: W świecie zwierząt – kategoryzacja

- wejdź na stronę: www.genial.ly.com
 - zaloguj się
 - wybierz zakładkę „twórz genialnie”
 - spośród podanych propozycji wybierz opcję „prezentacja”, a w niej odpowiedni dla siebie szablon
 - wgraj potrzebne zdjęcia, grafiki i gify przy wykorzystaniu zakładki „wizerunek”
 - wybierz odpowiedni rozmiar i rodzaj czcionki
 - rozplanuj swoje materiały na płaszczyźnie prezentacji
 - włącz opcję „przeciągnij element” w menu ustawienia w prawym górnym rogu – symbol zębatki, aby można było zmienić położenie danego elementu
 - zapisz stworzone materiały przy użyciu zakładki „wszystko gotowe” w prawym górnym rogu
 - pobierz link do zadania przy wykorzystaniu opcji „share”
- Pamiętaj o możliwości przetłumaczenia strony w przeglądarce Chrome na język polski i wybraniu opcji „Free” w programie Genial.ly

Zadanie nr 3: W świecie zwierząt – ćwiczymy spostrzegawczość

- wejdź na stronę: www.genial.ly.com
- zaloguj się
- wybierz zakładkę „twórz genialnie”
- spośród podanych propozycji wybierz opcję „prezentacja”, a w niej odpowiedni dla siebie szablon
- wgraj potrzebne zdjęcia, grafiki i gify przy wykorzystaniu zakładki „wizerunek”
- wybierz odpowiedni rozmiar i rodzaj czcionki
- rozplanuj swoje materiały na płaszczyźnie prezentacji
- włącz opcję „maluj genialnie” w menu ustawienia w prawym górnym rogu – symbol zębatki, aby można było połączyć dane elementy w parę przy użyciu „ołówka”, który wyświetli się po naciśnięciu na symbol „oka” w prawym górnym rogu
- wybierz kolor „ołówka” i sprawdź swoje zadanie
- wróć do możliwości edycji i zapisz stworzone materiały przy użyciu zakładki „wszystko gotowe” w prawym górnym rogu
- pobierz link do zadania przy wykorzystaniu zakładki „share”

Lekcja biblioteczna online – sposób tworzenia:

- wejdź na stronę: www.wix.com
- zaloguj się
- wybierz zakładkę „stwórz nową stronę” i rodzaj witryny jaką chcesz stworzyć
- spośród podanych propozycji wybierz odpowiedni dla siebie szablon i „edytuj tę stronę”
- wgraj potrzebne zdjęcia, grafiki, gify oraz wideo przy wykorzystaniu zakładki „media”
- wybierz odpowiedni rozmiar i rodzaj czcionki
- rozplanuj swoje materiały na płaszczyźnie witryny
- zapisz swoją stronę przy użyciu zakładki „zapisywanie” dostępnej w prawym górnym rogu
- zmień ostatnią część nazwy witryny według własnych potrzeb i kliknij „publikuj”, pobierz link i zaznacz „gotowe”

Uwaga: Pamiętaj o możliwości wykorzystania wcześniej opisanych pomocy interaktywnych do innych swoich działań.

EWA SZALEK**INTERAKTYWNA ZABAWA EDUKACYJNA: SMAKI UKRYTE W SŁOWACH KSIĄŻECZEK: DO SŁUCHANIA, CZYTANIA I GŁÓWKOWANIA ZAPRASZA NAJMŁODSZYCH I TROCHĘ STARSZYCH KSIĄŻNICA PEDAGOGICZNA IM. A. PARCZEWSKIEGO W KALISZU. FILIA W KĘPNIE.**

Scenariusz powstał na potrzeby Tygodnia Bibliotek 2020 pod hasłem: „Zasmakuj w bibliotece”. Realizacja polega na umieszczeniu w aplikacji *Padlet* czterech interaktywnych wyzwań, w tym gier dydaktycznych, związanych ze smakami i jedzeniem, które są bliskie uczniowi/przedszkolakowi.

Adresaci:

- nauczyciele wychowania przedszkolnego i nauczania początkowego (w realizacji zamieszczona została klasyka polskiej poezji dziecięcej: Julian Tuwim *Warzywa* oraz Hanna Łochocka *Co można zrobić z ziemniaka* w postaci nagrania oraz plakatu z tekstem),
- nauczyciele bibliotekarze w szkołach podstawowych do wykorzystania jako materiał do pracy zdanej w ramach promocji czytelnictwa,
- rodzice do pracy z dzieckiem w domu.

Cel ogólny:

Promowanie wśród wychowanków przedszkoli i uczniów nauczania początkowego klasyki polskiej poezji dziecięcej związanej tematycznie ze smakami i jedzeniem. Utrwalenie treści wierszy poprzez interaktywne zabawy edukacyjne.

Cele edukacyjne:

Uczeń:

- poznaje wiersze Juliana Tuwima *Warzywa* oraz Hanny Łochockiej *Co można zrobić z ziemniaka* słuchając nagrania lub głośnego czytania,
- zapamiętuje wybrane treści (kolejność warzyw w wierszu lub potrawy wymienione przez poetkę),
- utrwała poznane treści poprzez ich szeregowanie i grupowanie,
- rozwija słownictwo związane z jedzeniem,
- doskonali pamięć fonematyczną,
- używa samodzielnie lub uczestniczy w korzystaniu z nowych technologii (quizey w aplikacjach *Wordwall* i *Learning Apps*).

Metody pracy:

- eksponująca: nagranie wiersza Juliana Tuwima *Warzywa* w adaptacji Piotra Fronczewskiego z serwisu YouTube (link) oraz plakat z wierszem Hanny Łochockiej w aplikacji *Canva*,
- problemowa: zaprojektowane na potrzeby scenariusza interaktywne gry dydaktyczne dostosowane do treści obu wierszy: *Sprawdź swoją pamięć z wierszem „Warzywa” Juliana Tuwima (Wordwall)* oraz *TAK dla przysmaków z ziemniaków! (LearningApps)*,
- programowana – z użyciem komputera/laptopa.

Środki dydaktyczne:

Aplikacja Padlet: www.pl.padlet.com
 Aplikacja WordWall: www.wordwall.net/pl
 Aplikacja LearningApps: www.learningapps.org
 Aplikacja Canva: www.canva.com

Strony internetowe wraz z linkami:

- <https://www.youtube.com/watch?v=NajbQRdDOGg> (nagranie wiersza Juliana Tuwima *Warzywa* w adaptacji Piotra Fronczewskiego z serwisu YouTube),
- <http://zsurzejowice.superszkolna.pl/cms/37389> (tekst wiersza Hanny Łochockiej *Co można zrobić z ziemniaka*),

- <https://padlet.com/evik84/ydlb83l5rwoei0fj> (realizacja scenariusza),
- <https://wordwall.net/pl/embed/e6623ddd79d44c3797e1be049042fa83?themelId=2&templateId=50> (realizacja gry dydaktycznej *Sprawdź swoją pamięć z wierszem „Warzywa” Juliana Tuwima* - w aplikacji *Wordwall*),
- <https://learningapps.org/watch?v=pirtzn2na20> (realizacja gry dydaktycznej *TAK dla przysmaków z ziemniaków!* – w aplikacji *LearningApps* na podstawie wiersza Hanny Łochockiej *Co można zrobić z ziemniaka*).

Sposób tworzenia interaktywnej zabawy edukacyjnej:

Scenariusz powstał na potrzeby Tygodnia Bibliotek 2020 pod hasłem: „Zasmakuj w bibliotece”. Hasło tej akcji stało się motywem przewodnim omawianego materiału. Ma ona na celu promowanie utworów poezji dziecięcej związanych tematycznie ze smakami i jedzeniem, stąd najpierw nastąpił dobór odpowiedniej literatury oraz opracowanie sposobu ich zamieszczenia w sieci (nagranie audio do odsłuchania, plakat z tekstem wiersza do odczytania). Następnie opracowano sposób utrwalenia treści wierszy z wykorzystaniem metody problemowej, z użyciem narzędzi do tworzenia dwóch prostych gier edukacyjnych (*Wordwall* i *LearningApps*). W oparciu o słowa wierszy powstały dwie gry dydaktyczne sprawdzające pamięć fonematyczną uczestników zabawy edukacyjnej a zarazem utrwalające poznane treści. Wszystkie wymienione wyżej formy: nagranie, plakat, jak i obie gry zostały osadzone w aplikacji *Padlet* w szablonie „Timeline” (linia czasu). Pierwszy post objaśnia zasady zabawy edukacyjnej. Następne cztery to działania (słuchanie – zabawa – czytanie lub słuchanie – zabawa), które trzeba wykonać krok po kroku wg narzuconej chronologii. W ostatnim poście zamieszczono podziękowanie za udział w zabawie i małą niespodziankę – dyplom uczestnictwa zaprojektowany w aplikacji Canva do pobrania lub wydruku.

JERZY WASILKOWSKI**BIBLIOTEKI CYFROWE JAKO ŹRÓDŁO MATERIAŁÓW, INFORMACJI I INSPIRACJI DLA UCZNIÓW I NAUCZYCIELI (KONKURSY, OLIMPIADY, CIEKAWOSTKI)**

Biblioteki cyfrowe są bibliotekami dostępnymi w dowolnym miejscu i czasie. Zdigitalizowane materiały udostępnione w bibliotekach cyfrowych ułatwiają naukę ale również przyczyniają się do uatrakcyjnienia lekcji dla uczniów i nauczycieli. Stanowią znakomite źródło materiałów niedostępnych w lokalnych bibliotekach.

Adresaci:

- nauczyciele szkół podstawowych i średnich
- nauczyciele bibliotekarze w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych do przeprowadzenia lekcji bibliotecznej
- uczniowie poszukający materiałów do poszerzania swojej wiedzy lub odrabiania lekcji

Cel ogólny: zapoznanie uczniów z bibliotekami cyfrowymi i ich zasobami, zapoznanie z metodami efektywnego korzystania z zasobów cyfrowych:

Cele edukacyjne :**Uczeń:**

- potrafi wymienić największe polskie biblioteki cyfrowe
- poznaje sposoby przygotowania książek i innych materiałów do udostępnienia w wersji cyfrowej
- potrafi korzystać z multiwyszukiwarki Federacji Bibliotek Cyfrowych
- potrafi wyszukać potrzebne informacje w zasobach bibliotek cyfrowych
- zna formaty udostępnianych zbiorów cyfrowych
- wie, co jest niezbędne (wtyczki lub narzędzia), aby korzystać z zasobów cyfrowych
- potrafi samodzielnie pobierać materiały na własny komputer
- doskonali umiejętności w wyszukiwaniu zasobów cyfrowych
- wie, jak korzystać z nowych technologii

Metody pracy:

- zajęcia za pomocą Zoom Meeting z udostępnianiem ekranu prowadzącego
- programowana – z użyciem komputera/laptopa

Środki dydaktyczne:

Aplikacja Zoom Meeting zainstalowana na komputerach

Prezentacja o bibliotekach cyfrowych

Strony internetowe bibliotek cyfrowych wraz z linkami:

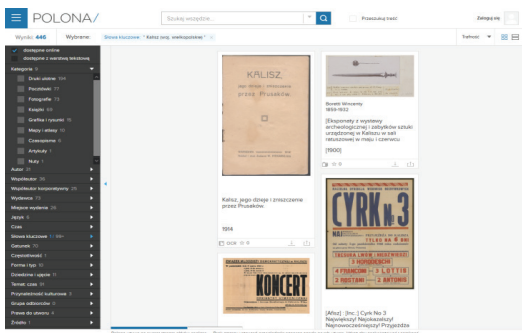
- multiwyszukiwarka Federacji Bibliotek Cyfrowych <https://fbc.pionier.net.pl/>
- Cyfrowa Biblioteka Narodowa POLONA <https://polona.pl/>
- Biblioteka Uniwersytetu Warszawskiego <https://www.buw.uw.edu.pl/>
- Wielkopolska Biblioteka Cyfrowa <https://www.wbc.poznan.pl/dlibra>
- Jagiellońska Biblioteka Cyfrowa <https://jbc.bj.uj.edu.pl/dlibra>
- Pedagogiczna Biblioteka Cyfrowa <http://pbc.up.krakow.pl/dlibra>

Sposób przeprowadzenia zajęć:

1. Wysłanie linku do instalacji Zoom Meeting <https://zoom.us/>
2. Instruktaż instalacji oprogramowania w pdf na komputerach uczestników
3. Udostępnienie linku do pokoju i kodów dostępu do zajęć na Zoom Meeting
4. Prezentacja bibliotek cyfrowych dla wszystkich uczestników poprzez udostępnienie ekranu prowadzącego
5. Odpowiadanie na pytania uczestników zadane przez moduł Chat
6. Szukanie materiałów przez wybranych uczestników i udostępnienie innym

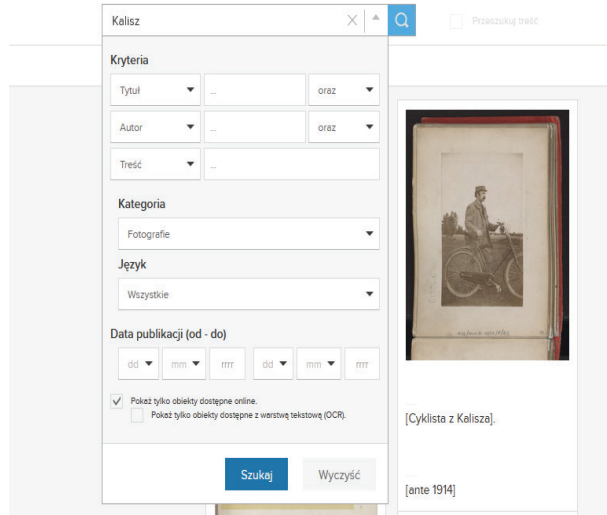
Jak wyglądał dawniej Kalisz – wybieramy się na wycieczkę po dawnych ulicach Kalisza

1. Zaczynamy od poszukiwań w Cyfrowej Bibliotece Narodowej – POLONAM www.polona.pl



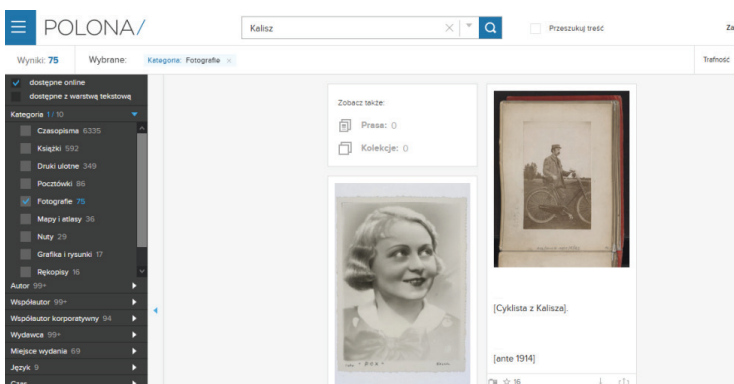
W pasku wyszukiwania – szukaj wszędzie wpisujemy Kalisz.

W kolejnym kroku po lewej stronie w kategoriach wybieramy fotografie



druga metoda to wybór kategorii – fotografie od razu w polu szukaj

Po wyborze fotografii – pojawia się okno z wynikami wyszukiwania (75 fotografii z dawnego Kalisza)



Możemy przeglądać każdą fotografię i pobierać je na swoje urządzenie

Wybrane fotografie z Kalisza



Uwagi

Z zajęć na Zoom Meeting można korzystać nie tylko na komputerach ale także na telefonach i tabletach.

PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W KONINIE

KAROLA AGNIESZKA GLASNER

LEKCJA: PORTRETY BOHATERÓW POWSTANIA WIELKOPOLSKIEGO – RUCH ŚWIATŁA I CIENIA

Uczniowie wyszukują uczestników Powstania Wielkopolskiego w serwisach internetowych. Rysują portrety bohaterów stosując metodę ruchu światła i cienia. Opowiadają o wybranym przez siebie uczestniku powstania.

Adresaci: szkoła średnia – godzina wychowawcza, historia, lekcje biblioteczne.

Cele edukacyjne. Uczeń po zakończonej lekcji:

Pamięta:

- Pojęcia: Powstanie Wielkopolskie, Dzieci Wrzesińskie
- Daty: 27. XII. 1918 rok
- Postaci: wybraną przez siebie postać uczestnika Powstania

Rozumie:

- dlaczego wybuchło Powstanie Wielkopolskie
- że działalność polityczna jest dążeniem do dobra wspólnego
- że człowiek jest powołany do życia we wspólnocie
- wartość walki o niepodległość

Potrafi:

- narysować portret stosując metodę ruchu światła i cienie
- wymienić kilku uczestników powstania
- wyszukać w Internecie przydatne informacje
- umieścić własną pracę w programie *Prezi* w prezentacji klasowej
- opowiedzieć o wybranym przez siebie uczestniku powstania

Metody:

- dyskusja
- analiza tekstu o bohaterach Powstania Wielkopolskiego w Internecie
- praca indywidualna
- metoda ruchu światła i cienia wg Roz Jacobs <https://vimeo.com/112489769>
- praca z komputerem czy telefonem – wyszukiwanie informacji

Materiały pomocnicze:

- czarno-białe fotografie uczestników, przywódców – bohaterów Powstania Wielkopolskiego, przydatne strony: <https://27grudnia.pl/aktualnosci-powstancze/ipntv-poznan-powstanie-wielkopolskie-pamieta-my/3215> <https://www.ogrodywspomnien.pl/index/historia,44,Powstanie-wielkopolskie>
- film – metoda ruchu światła i cienia wg Roz Jacobs <https://vimeo.com/112489769>
- białe kartki
- węgiel/ołówki miękkie
- biała kreda/biała kredka pastelowa
- komputer lub telefon

Czas: 1 godzina lekcyjna.

Przebieg zajęć:**Wprowadzenie**

Pokolenie Dzieci Wrzesińskich to przyszli Powstańcy Wielkopolscy. Wspólne wyjaśnienie pojęć Dzieci Wrzesińskie, Powstanie Wielkopolskie. Powiązanie w/w wydarzeń. Na dzisiejszej lekcji narysujecie uczestników – bohaterów powstania, natomiast w domu własne prace umieścicie jako e-wystawę w programie *Prezi* w prezentacji klasowej. Wasze prace pokażemy rodzicom na najbliższym zebraniu. Podczas Waszej pracy praktycznej porozmawiamy o uczestnikach i okolicznościach wybuchu Powstania.

Rozwinięcie

Wyszukaj bohaterów Powstania Wielkopolskiego w Internecie. Zapisujemy na tablicy tyle nazwisk ilu jest uczniów w klasie: Ignacy Jan Paderewski, Józef Dowbor-Muśnicki, Kazimierz Grudzielski, Zygmunt Kittel, Stanisław Taczak, Marcin Rożek, Leon Prauziński, Kazimierz Zenkter, Franciszek Ratajczak, ks. Stanisław Adamski, Jan Rzepa – najdłużej żyjący uczestnik powstania wielkopolskiego, mogą paść inne nazwiska.

Uczniowie oglądają sześciominutowy film na temat techniki rysunku węglem. Otrzymują białe kartki, węgiel, ołówek, białą kredę lub kredkę pastelową i rysują wybraną postać bohatera powstania, na odwrocie kartki zapisują imię nazwisko, datę urodzenia i śmierci, najważniejsze fakty związane z udziałem w Powstaniu. Pracę plastyczną podpisują numerem z dziennika, robią zdjęcie i prezentują na gazetce ściennej.

Komentarz: w pracy plastycznej proszę skupić się na czterech walorach – tonach barwnych, czyli: jasnym, ciemnym, jaśniejszym, ciemniejszym. Pracę rozpoczynamy od wykonania gruntu – pokryj papier węglem. Przenosimy ruch cienia z fotografii, **ułożonej do góry nogami**, na kartkę. Nie zajmujemy się twarzą samą w sobie. Białą kredką szukamy ruchu światła. Idziemy za światłem lub cieniem i każdemu z Was wyjdzie przepiękna praca, warto spróbować być kreatywnym. Nie rysujemy dokładnej fotografii – skupiamy się na ruchu światła i cienia – forma sama wyjdzie, powstanie portret.

Zakończenie. Podsumowanie pracy:

- Czego dowiedzieliście się z lekcji?
- Łatwe było dla mnie...
- Trudność sprawiało mi...
- Dzisiaj nauczyłem się...

Zadanie domowe. Wykonane zdjęcie własnej pracy – umieść jako e-wystawę w programie *Prezi* w prezentacji klasowej. Porozmawiaj w gronie najbliższych – dowiedz się, czy ktoś z twoich krewnych walczył w powstaniu.

AGNIESZKA GRACZYK**ZAJĘCIA ZDALNE: POZNAJEMY RÓŻNE GATUNKI PTAKÓW**

Aktywności realizowane przez uczniów w trakcie zajęć: przeczytanie lub wysłuchanie wiersza pt. *Ptasie radio* Juliana Tuwima, obejrzenie prezentacji pt. *Najbardziej znane polskie ptaki*, rozwiązywanie zadań na platformach LearningApps.org oraz Wordwall.net.

Adresaci:

- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej
- nauczyciele bibliotekarze w szkołach podstawowych do przeprowadzenia zajęć bibliotecznych wśród uczniów klas 1-3

Cel ogólny: zapoznanie uczniów z gatunkami ptaków najczęściej występujących w Polsce

Cele edukacyjne:

Uczeń:

- doskonali umiejętność czytania
- potrafi wymienić różne gatunki ptaków żyjących w Polsce
- rozpoznaje różne gatunki ptaków
- poprawnie zapisuje nazwy ptaków, utrwała zasady pisowni wyrazów z „ó” oraz „u”
- ćwiczy pamięć
- doskonali spostrzegawczość
- potrafi korzystać z nowoczesnych technologii: platformy LearningApps oraz Wordwall

Metody pracy:

- eksponujące: film-prezentacja, wiersz animowany
- programowane – z użyciem komputera/laptopa/Internetu

Środki dydaktyczne:

Aplikacja Wordwall.net

Aplikacja LearningApps.org

Strony internetowe wraz z linkami:

- www.wierszyki.dla.dzieci.pl – Julian Tuwim: *Ptasie radio*
<http://wierszykidladzieci.pl/tuwim/ptasie-radio.php>
- YouTube: *Ptasie Radio* – Julian Tuwim – Animowane Wierszyki Dla Dzieci
<https://m.youtube.com/watch?feature=youtu.be&v=sEN2qcFi1Zc>
- YouTube: *Najbardziej znane polskie ptaki* (prezentacja w formie filmu – 5.08 min.)
https://www.youtube.com/watch?v=rKG9Mqs_ouE
- Ćwiczenie interaktywne: *Jaki to ptak?* (znajdź parę)
<https://wordwall.net/pl/resource/2390219>
- Ćwiczenie interaktywne: *Znajdź nazwy ptaków* (wykreślanka)
<https://wordwall.net/pl/resource/2389172>
- Ćwiczenie interaktywne: *Ó czy u – jak to napisać?* (odśłoń obrazek)
<https://learningapps.org/view12682562>
- Ćwiczenie interaktywne: *Ptasie memory* (znajdź pary) <https://learningapps.org/view12683690>

Przebieg zajęć:

1. Uczeń zapoznaje się z treścią wiersza *Ptasie radio* Juliana Tuwima
<http://wierszykidladzieci.pl/tuwim/ptasie-radio.php>
lub <https://m.youtube.com/watch?feature=youtu.be&v=sEN2qcFi1Zc>

2. Uczeń ogląda film-prezentację *Najbardziej znane polskie ptaki*

https://www.youtube.com/watch?v=rKG9Mqs_ouE

3. Uczeń wykonuje kolejne zadania, które stanowią praktyczną część zajęć i są formą utrwalenia materiału

- Ćwiczenie interaktywne **Jaki to ptak?**, polegające na dopasowaniu nazwy ptaka do jego zdjęcia

<https://wordwall.net/pl/resource/2390219>

- Ćwiczenie interaktywne **Znajdź nazwy ptaków** – wykreślanka utrwalająca nazwy ptaków i rozwijająca spostrzegawczość

<https://wordwall.net/pl/resource/2389172>

- Ćwiczenie interaktywne **Ó czy u – jak to napisać?**, polegające na dzieleniu nazw ptaków odpowiednio według pisowni z literą „ó” lub z literą „u”

<https://learningapps.org/view12682562>

- Ćwiczenie interaktywne **Ptasie memory** rozwijające pamięć wzrokową oraz utrwalające znajomość różnych gatunków ptaków

<https://learningapps.org/view12683690>

4. Uczeń przesyła rozwiązane zadania nauczycielowi (taką możliwość dają obie aplikacje: LearningApps oraz Wordwall)

Uwagi

Podczas zajęć realizowane są aktywności z zakresu edukacji polonistycznej oraz edukacji przyrodniczej.

Poziom zajęć należy dopasować do swojej grupy (ćwiczenia, które młodszym uczniom mogą sprawić trudność, można pominąć).

ANNA SOSNOWSKA**PREZENTACJA ANIMOWANA – KULTURA POLSKIEGO OŚWIECENIA**

Prezentacja animowana stworzona w programie Canva, przedstawia podstawowe informacje dotyczące kultury polskiego oświecenia. Prezentacja zawiera również linki do witryny zewnętrznej, które dają podstawę do zdalnej pracy i nauki. Wykorzystanie cyfrowej biblioteki Wolne Lektury, internetowej encyklopedii PWN, Cyfrowej Biblioteki Narodowej Polona.

Zajęcia realizowane w ciągu dwóch jednostek lekcyjnych.

Adresaci:

- nauczyciele bibliotekarze w szkole podstawowej oraz ponadpodstawowej.
- nauczyciele języka polskiego w szkole podstawowej oraz ponadpodstawowej.
- nauczyciele historii w klasie VI szkoły podstawowej (temat zawarty jest w podstawie programowej).

Cele ogólne:

- zapoznanie uczniów z charakterystycznymi cechami kultury oświecenia w Polsce.
- ukazanie możliwości twórczego wykorzystywania informacji znajdujących się w sieci.

Cele szczegółowe:

- wskazanie uczniom najwybitniejszych przedstawicieli polskiego oświecenia.
- omówienie wpływu króla Stanisława Augusta Poniatowskiego na rozwój kultury polskiej.
- przedstawienie wiadomości na temat zmian dokonanych w szkolnictwie polskim w czasach stanisławowskich.
- pogłębianie wiedzy uczniów na temat stylu w sztuce i architekturze upowszechnionego w Polsce w czasach oświecenia.
- rozwijanie wśród uczniów umiejętności dostrzegania walorów kulturowych.
- zapoznanie uczniów z internetową biblioteką Wolne Lektury, internetową encyklopedią PWN oraz Cyfrową Biblioteką Narodową Polona.
- doskonalenie umiejętności uczniów w posługiwaniu się nowymi narzędziami, tj. program Canva, aplikacja LearningApps.org.
- zachęcanie uczniów do podejmowania działań twórczych.
- pobudzanie kreatywności.
- rozwijanie wrażliwości artystycznej.

Formy i metody pracy:

- prezentacja animowana wykonana w programie Canva.
- praca w cyfrowej bibliotece Wolne Lektury.
- praca z internetową encyklopedią PWN.
- wyszukiwanie materiałów w zasobach Cyfrowej Biblioteki Narodowej Polona.
- interaktywne zadanie wykonane w aplikacji LearningApps.org.
- wykład nauczyciela.
- praca indywidualna ucznia.

Środki dydaktyczne:

- Program Canva – https://www.canva.com/pl_pl/
- Internetowa biblioteka Wolne Lektury – <https://wolnelektury.pl/>
- Internetowa encyklopedia PWN – <https://encyklopedia.pwn.pl/>
- Cyfrowa Biblioteka Narodowa Polona – <https://polona.pl/>
- Aplikacja LearningApps.org – <https://learningapps.org/>

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z tematem zajęć.

2. Omówienie programu Canva. Nauczyciel instruuje uczniów, w jaki sposób należy się zalogować, krótko przedstawia możliwości programu i jego funkcje. Uczniowie tworzą na zajęciach prezentację animowaną nt. kultury polskiego oświecenia.

Program Canva to narzędzie służące do tworzenia projektów graficznych, np.: prezentacji, plakatów, zaproszeń, wizytówek. Narzędzie to oferuje, m.in.: gotowe szablony, czcionki, zdjęcia.

3. Przedstawienie przez nauczyciela sylwetki Ignacego Krasickiego, jako jednego z najwybitniejszych przedstawicieli polskiego oświecenia.

Zadaniem uczniów jest wykorzystanie konkretnych wiadomości z zasobów internetowej encyklopedii PWN, tj. odnalezienie i zapoznanie się z hasłem *Krasicki Ignacy*. Wybrane informacje uczniowie umieszczają na slajdzie prezentacji.

4. Wykorzystanie zasobów internetowej biblioteki Wolne Lektury. Zadaniem uczniów jest wyszukanie dzieł Ignacego Krasickiego oraz osadzenie linka w przygotowywanej prezentacji. Uczniowie poznają możliwość korzystania z Wolnych Lektur.

5. Przekazanie przez nauczyciela informacji dotyczącej pisarstwa politycznego oraz omówienie sylwetki Hugona Kołłątaja oraz Stanisława Staszica.

Uczniowie odszukują wiadomości na temat omawianych postaci w zasobach internetowej encyklopedii PWN oraz tworzą następną notatkę multimedialną w programie Canva.

6. Tworzenie przez uczniów kolejnego slajdu prezentacji animowanej zawierającej link odsyłający do witryny Wolne Lektury z hasłem Stanisław Staszic.

7. Korzystając z internetowej encyklopedii PWN uczniowie poznają twórców dramatów epoki oświecenia w Polsce – Juliana Ursyna Niemcewicza oraz Wojciecha Bogusławskiego. Link odsyłający do dzieła Juliana Ursyna Niemcewicza umieszczają w prezentacji animowanej.

8. Nauczyciel omawia z uczniami następujące zagadnienia: Teatr Narodowy, zasługi króla Stanisława Augusta Poniatowskiego dla rozwoju polskiej kultury, reforma szkolnictwa (Komisja Edukacji Narodowej, Towarzystwo do Książ Elementarnych), klasycyzm w oświeceniu.

Osoba prowadząca zajęcia przedstawia uczniom możliwości przeszukiwania i pracy z zasobami Cyfrowej Biblioteki Narodowej Polona.

Podczas przygotowywania prezentacji uczniowie korzystają z zasobów internetowej encyklopedii PWN.

9. Zwrócenie uwagi uczniów na konieczność tworzenia bibliografii i podawania źródeł, z których czerpie się informacje. Zasygnalizowanie wybranych kwestii dotyczących prawa autorskiego w Internecie.

10. W celu utrwalenia poznanych zagadnień dotyczących polskiej kultury oświecenia uczniowie rozwiązują interaktywne zadanie sprawdzające. Zadanie jest przygotowane wcześniej przez nauczyciela w aplikacji LearningApps.org.

Aplikacja LearningApps.org to intuicyjne i proste w obsłudze narzędzie służące do tworzenia gier i testów edukacyjnych w kilku kategoriach, dla uczniów oraz z uczniami. Aplikacja umożliwia tworzenie, przechowywanie i publikowanie zadań online.

11. Stworzenie e-wystawy zawierającej linki do materiałów przygotowanych przez uczniów oraz umieszczenie jej na stronie internetowej placówki. Taka forma ekspozycji jest motywacją do dalszej pracy oraz daje możliwość dotarcia do nieograniczonej liczby odbiorców, w tym rodziców.

Uwagi:

Przykładowa prezentacja przedstawiająca omawiany temat znajduje się pod linkiem:

https://www.canva.com/design/DAD84Rw_Srk/VRqmYrhEb1arGLVVgdfoHw/view?utm_content=-DAD84Rw_Srk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W LESZNIE

GRAŻYNA SOBOTA

PREZENTACJA INTERAKTYWNA „NAJCIEKAWSZE BIBLIOTEKI ŚWIATA”

Prezentacja utworzona w aplikacji Genially przedstawia 13 wyjątkowych bibliotek, które weszły do dziedzictwa światowej kultury i sztuki. Zawiera zdjęcia, informacje oraz umożliwia wirtualną podróż po książnicach, budzących zachwyty architekturą, wyposażeniem, zbiorami.

Adresaci:

- nauczyciele bibliotekarze szkół podstawowych i ponadpodstawowych
- nauczyciele wiedzy o kulturze
- nauczyciele przedmiotu sztuka
- nauczyciele języka polskiego

Cele:

- podkreślenie roli bibliotek w kulturze i sztuce
- pokazanie piękna dawnych bibliotek i zmian jakie w nich zaszły na przestrzeni wieków
- przypomnienie stylów architektonicznych i rozpoznanie ich w omawianych bibliotekach
- przekazanie wiedzy na temat zasobów bibliotecznych dawnych i współczesnych
- wyjaśnienie pojęć : rękopis, inkunabuł, starodruk
- wyjaśnienie terminu „digitalizacja zbiorów”
- zapoznanie z możliwościami interaktywnej prezentacji w aplikacji Genially

Metody:

- metoda eksponująca: prezentacja multimedialna
- metoda programowana: komputer

Wykorzystane środki, materiały, aplikacje, linki itp.

<https://www.genial.ly>

- filmy:

<https://www.youtube.com/watch?v=A51RoVH34gl>

<https://www.youtube.com/watch?v=C-Va-3T1iuQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=1fF8fJOqtzE>

https://www.youtube.com/watch?v=5ep_Oj6dSOs

<https://www.youtube.com/watch?v=hetfkwgLy4g>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZIS5dx1dLOg>

<https://www.youtube.com/watch?v=M61cJBdG8SU>

<https://www.youtube.com/watch?v=yiFkO4NWDio>

https://www.youtube.com/watch?v=dba3Jwq76Uk&list=TLPQMDgwNTlwMjBO_zWNPp83ZQ&index=5

<https://www.youtube.com/watch?v=EA8KDWc9Ch4>

strony www

Sposób tworzenia

Prezentacja, stworzona na platformie Genial.ly, składa się z ze strony tytułowej i 13 plansz. Każda karta poświęcona jest jednej bibliotece, zawiera jej zdjęcie, opis oraz element przenoszący do filmu, dzięki któremu można wirtualnie zwiedzić omawianą książnicę.

Uwagi

Adres prezentacji:

<https://view.genial.ly/5eb3b1d8d4d59a0d61ff7970/guide-biblioteka>

GRAŻYNA TURZ**SUDOKU – ŁAMIGŁÓWKA MATEMATYCZNA**

Sudoku to jeszcze mało znana w Polsce gra logiczna. Z doświadczeń i obserwacji nauczycieli pracujących w klasach I-VI wynika, że uczniowie mają coraz większe problemy z koncentracją uwagi, logicznym myśleniem, umiejętnością rozwiązywania problemów i z doprowadzaniem pracy do końca w związku z brakiem cierpliwości. Wykorzystując sudoku na lekcjach można zachęcić uczniów do nauki matematyki, a także pokazać im inne możliwości spędzania wolnego czasu.

Adresaci:

- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej,
- nauczyciele matematyki klas V-VI,
- nauczyciele bibliotekarze w szkołach podstawowych na lekcjach bibliotecznych.

Cele:

- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia,
- rozwijanie uzdolnień i zainteresowań matematycznych uczniów,
- zachęcanie do nauki matematyki poprzez zabawę,
- zachęcanie do „dociekania”, szukania rozwiązania, podejmowania wysiłku intelektualnego,
- usprawnienie procesów logicznego, kreatywnego myślenia,
- rozwijanie inteligencji.

Metody pracy:

- pogadanka,
- ćwiczeniowa.

Środki dydaktyczne:

Co to jest Sudoku i jego historia

<https://wynalazki.andrej.edu.pl/index.php/wynalazki/32-s/563-sudoku>

Zasady gry <http://mojesudoku.pl/strona/zasady-sudoku.html>,

Gry Sudoku dla dzieci <https://www.matzoo.pl/lamiglowki/65>

Gry Sudoku zaawansowane <https://pl.sudoku-online.net/> , <https://sudoku.com/pl>

Przebieg lekcji:

1. Faza przygotowawcza:

a) Uczniowie otrzymują plan lekcji z określeniem celu i przebiegu lekcji poprzez e-Dziennik, e-mail,

b) Otrzymują również informacje:

co to jest Sudoku i jego historia na stronie Internetowej,

<https://wynalazki.andrej.edu.pl/index.php/wynalazki/32-s/563-sudoku>

zasady Sudoku, film na YouTube
łatwe Sudoku dla dzieci 4X4,
<https://www.youtube.com/watch?v=SkaL1lgk0Tg>
Trudniejsze Sudoku, film na YouTube 9x9
<https://www.youtube.com/watch?v=Am67-ySAEpQ>

2. Faza realizacyjna:

a) rozwiązywanie zadań:

Proste obrazkowe minisudoku poziom 1

https://www.matzoo.pl/lamiglowki/obrazkowe-minisudoku-poziom-1_65_398

obrazkowe minisudoku poziom 2

https://www.matzoo.pl/lamiglowki/obrazkowe-minisudoku-poziom-2_65_399

obrazkowe Sudoku poziom 1

https://www.matzoo.pl/lamiglowki/obrazkowe-sudoku-poziom-1_65_394

obrazkowe Sudoku poziom 2

https://www.matzoo.pl/lamiglowki/obrazkowe-sudoku-poziom-2_65_395

b) Trudniejsze Sudoku z cyframi

https://www.matzoo.pl/lamiglowki/sudoku-poziom-1-rozgrzewka_39_296

<https://onlinesudoku.pl/sudoku-dla-dzieci-4x4/>

<https://czasdzieci.pl/sudoku/>

3. Faza podsumowująca:

a) Nauczyciel otrzymuje informację od uczniów na temat wrażeń po grze, odpowiada na zadawane pytania i mówi im, gdzie mogą znaleźć podobne łamigłówki (gazety z krzyżówkami Sudoku, Internet).

b) Zadanie pracy domowej → załączniki.

Wydrukuj Sudoku ze strony i rozwiąż, kartę z rozwiązanymi włóż do matematycznej teczki.

<https://www.maluchy.pl/sudoku/latwe.html>. Dobrej zabawy!

KATARZYNA ZIMNY**BAJKI ON-LINE – BIBLIOTERAPEUTYCZNE WSPARCIE DZIECKA W OKRESIE PANDEMII**

Epidemia koronawirusa wywołuje w nas uczucia takie jak lęk, stres i niepewność. Zwłaszcza dzieci silnie je odczuwają. Choć każde dziecko inaczej radzi sobie z takimi emocjami, to w obliczu zamkniętej szkoły, przedszkola, odwołanych wydarzeń, izolacji od przyjaciół, potrzebuje czuć wsparcie i miłość najbliższych. Teraz bardziej niż kiedykolwiek. Jak wspierać dzieci w tym trudnym czasie? Jedną z form może być bajkoterapia.

Opracowanie interaktywnej bajki on-line pod tytułem: „*Jak stare drzewo czas zatrzymało, by coś powiedzieć ludziom*” w aplikacji Genial.ly. Zaprojektowanie interaktywnych odnośników, które otworzą audiobook bajki, piosenkę i zadania do wykonania.

Adresaci:

- nauczyciele w w klasach I-III szkoły podstawowej;
- nauczyciele wychowania przedszkolnego;
- nauczyciele bibliotekarze w szkołach podstawowych do przeprowadzenia lekcji bibliotecznej z zastosowaniem biblioterapii.

Cele ogólne:

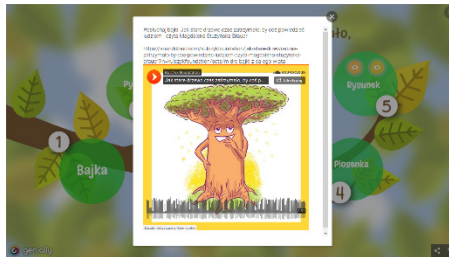
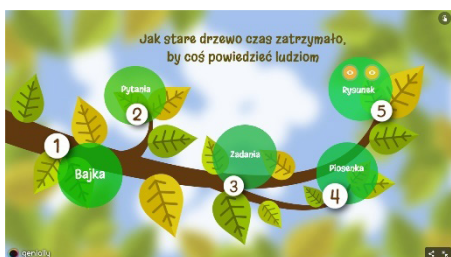
- rozwijanie umiejętności szukania porozumienia i wspólnego języka;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania własnych uczuć.

Cele edukacyjne i terapeutyczne:**Uczeń:**

- uświadamia sobie swoje uczucia;
- akceptuje uczucia przeżywane przez inne osoby;
- rozumie konieczność właściwego odnoszenia się do ludzi;
- wie, jak korzystać z nowych technologii; w jaki sposób poruszać się po aplikacji Genial.ly.

Metody pracy:

- eksponująca: prezentacja interaktywna wykonana w aplikacji Genial.ly



- programowana: z użyciem komputera

Wykorzystane środki dydaktyczne:

Aplikacja Genial.ly: www.genial.ly.com

Strony internetowe wraz z linkami:

audiobook: „Jak stare drzewo czas zatrzymało, by coś powiedzieć ludziom” – czyta Magdalena Stuzińska-Brauer: Mądre bajki na trudne czasy : Kulczyk Foundation:

-https://kulczykfoundation.org.pl/aktualnosc/Wydarzenia/Madre_Bajki_Na_Trudne_Czasy

Czegoś szukamy – śpiewa Ewa Konstancja Bułhak – piosenka nawiązująca do bajki:

-<https://soundcloud.com/kulczykfoundation/czego-szukamy-spiewa-ewa-konstancja-bulhak?in=kulczykfoundation/sets/piosenki-piewa-ewa-konstancja>

Informacje o drzewie baobabie:

- <https://pl.wikipedia.org/wiki/Baobab>

Sposób tworzenia:

Aplikacja Genial.ly: www.genial.ly.com

Link do formy: <https://view.genial.ly/5e9dbdb1873c640dabdfb5cc/horizontal-infographic-lists-bajkoterapia-cz2>

PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W PILE

ANETA ANDRZEJEWSKA

MINI – WARSZTAT: KALIGRAFIA – ZAPOMNIANE WSPARCIE POLSKIEJ SZKOŁY

W 2015 r., z inicjatywy Biblioteki Pedagogicznej w Wągrowcu została utworzona „STARA KLASA”. Pozyskane sprzęty szkolne pochodzą z powiatu wągrowieckiego i datowane są najczęściej na okres międzywojenny. Eksponowane są m.in.: ławki szkolne, dzienniki, zdjęcia, kroniki, podręczniki, liczydła, kałamarze, dzwonki a także prowadzone są zajęcia edukacyjne, z których największe zainteresowanie wzbudzają lekcje z kaligrafii.

14 kwietnia 2020 r. w STAREJ KLASIE został nakręcony i opublikowany 4 minutowy film prezentujący mini-warsztat z kaligrafii.

Adresaci: nauczyciele, uczniowie, osoby starsze, wszyscy zainteresowani

Cele:

- uświadomienie zalet pisania ręcznego
- promocja Biblioteki i STAREJ KLASY w środowisku lokalnym

Metody:

- podające: wykład informacyjny, objaśnienia, opis
- praktyczne: pokaz

Środki dydaktyczne

- *Podręcznik do nauki kaligrafii* autorstwa Józefa Czerneckiego wydany we Lwowie w 1904 r.
- karty pracy prezentujące wzory liter ćwiczących rękę i wspomagających naukę pisania
- obsadka, stalówka, kałamarz, atrament, bibuła
- kamera

Promocja filmu:

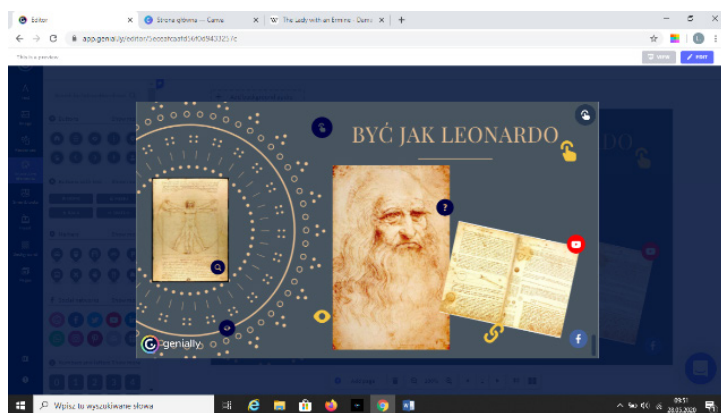
- umieszczenie na serwisie internetowym YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=VhMRbnljyVU&t=5s>
- umieszczenie na profilu facebookowym biblioteki
- umieszczenie na stronie internetowej biblioteki

LIDIA BOCHAN

PLAKAT INTERAKTYWNY – BYĆ JAK LEONARDO

Stworzenie plakatu w aplikacji *Canva* przedstawiającego Leonardo da Vinci, a następnie pobranie go w aplikacji *Genial.ly*. Kluczowe zadanie to zaprojektowanie mapy interaktywnych punktów, otwierających nam linki i strony do tematu.

Uwaga: Wybrany temat jest tylko propozycją, a plakat może dotyczyć innego zagadnienia, np. historii książki.



Adresaci:

- nauczyciele bibliotekarze w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych chętni do przeprowadzenia tematycznej lekcji bibliotecznej
- nauczyciele języka polskiego w klasach V i VI szkoły podstawowej (lektura zawarta w kanonie: *Nazywam się Leonardo da Vinci*, Antonio Tello, Johanna A. Boccardo)
- nauczyciele uczący przedmiotu plastyka w szkołach podstawowych
- nauczyciele realizujący podstawę programową z zajęć artystycznych w szkołach ponadpodstawowych.

Cel ogólny: zapoznanie uczniów z kulturą/sztuką renesansu i życiem oraz twórczością Leonarda da Vinci.

Cele edukacyjne:

Uczeń:

- podaje etymologię pojęcia *renesans*
- rozumie wyrażenie *człowiek renesansu* (podaje przykład)
- wyjaśnia pojęcie *człowiek wiotruwiański*
- zna ramy czasowe epoki renesansu; wymienia charakterystyczne dla epoki wydarzenia, wartości
- wymienia najśłynniejsze dzieła Leonarda, wie, gdzie znajduje się oryginał
- wypowiada się na temat najśłynniejszych dzieł Leonarda da Vinci
- omawia główne wątki z zakresu życia i twórczości Leonarda
- doskonali umiejętności posługiwania się terminami z zakresu sztuki
- wie, jak korzystać z nowych technologii; w jaki sposób poruszać się po aplikacji Canva i Genial.ly

Metody pracy:

- eksponująca: plakat wykonany w aplikacji Canva oraz plakat interaktywny wykonany w aplikacji Genial.ly

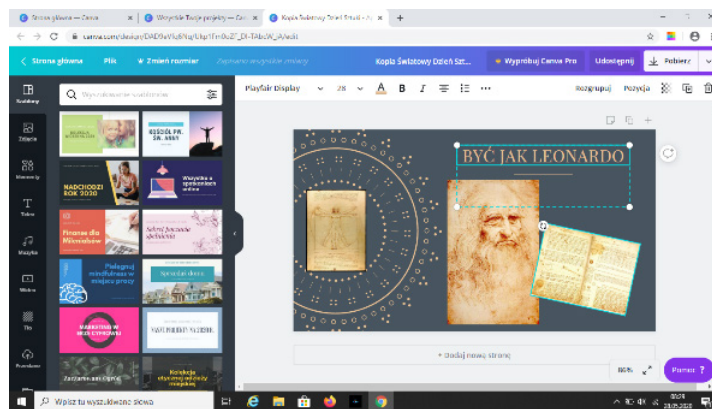
- programowana – z użyciem komputera/laptopa
- problemowa – poster interaktywny (plakat); problemowa – aktywizująca
- Środki dydaktyczne (aplikacje, strony, linki):
- Aplikacja Canva: www.canva.com
- Aplikacja Genial.ly: www.genial.ly.com
- Strony internetowe wraz z linkami:
- www.epodreczniki.pl – lekcja dotycząca twórczości człowieka renesansu: <https://epodreczniki.pl/a/leonardo-da-vinci---czlowiek-renesansu/DyVKeNpmn>
- Film YouTube: *Mona Lisa – kulisy sławy*: <https://www.youtube.com/watch?v=NPFCdMxO8qQ>
- słynne dzieła Leonarda, które możemy obejrzeć z bliska: <https://artsandculture.google.com/asset/vitruvian-man-luc-viatour-https-lucnix-be/ggHUIP4yqRicxQ>
- lunapic.com – dzieło Leonarda z nałożonymi filtrami – inwencja własna
- strona Muzeum Książąt Czartoryskich, w którym znajduje się *Dama z gronostajem*: www.mnk.pl/oddzial/muzeum-ksiazat-czartoryskich
- strona Muzeum Leonardiano w Vinci: <https://artsandculture.google.com/exhibit/between-dream-and-invention/VAJyrK5EBhBRJQ>
- Facebook – Leonardo da Vinci <https://pl-pl.facebook.com/leonardo.page/>
- strona Europeana: *Pisma wybrane*. Twórca – Leonardo da Vinci; współtwórca – Leopold Staff: https://www.europeana.eu/pl/item/0940443/_nns507T
- strona Radka Koterskiego – www.polimaty.pl; *Tajemnica dwóch obrazów*: <http://polimaty.pl/2013/05/tajemnica-dwoch-obrazow/>

Sposób tworzenia plakatu: W sieci oraz na stronie aplikacji Genial.ly istnieją tutoriale, które można obejrzeć i wnikliwiej zapoznać się z omawianymi aplikacjami.

Canva – www.canva.com – podstawowa wersja jest wersją bezpłatną. Należy zalogować się poprzez adres e-mail i hasło.

- Kliknij 'utwórz projekt' – wybierz opcję np. 'plakat' bądź 'reklama aplikacji na Facebook'.

- Z lewej strony ukaże się panel z ikonami: zdjęcia, szablony, tekst, tło. Można pracować na gotowym szablonie bądź projektować plakat od początku. Po wybraniu tła, wstawieniu 'elementów' poprzez kliknięcie, tekstu – ustawieniu czcionki itp. istnieje możliwość ściągnięcia przygotowanego zdjęcia z naszego komputera. Wszystkie elementy wstawiane przez nas na plakacie (klikając na nie) można przesunąć, usunąć, obrócić, zmienić im kolor (patrz: górny pasek menu – kolor).



- Po zaprojektowaniu plakatu wybieramy opcję 'pobierz' (prawy górny róg). Zaprojektowany, tematyczny plakat jest gotowy, przejdźmy do kolejnej aplikacji:

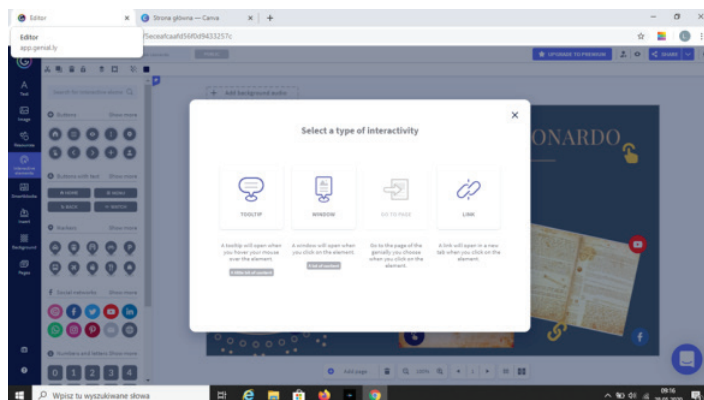
Genial.ly – www.genial.ly – jest aplikacją do tworzenia wielu ciekawych prezentacji, gier i quizów. Szczególnie zaś polecam ją do tworzenia plakatów interaktywnych. Należy zalogować się na darmowym koncie w aplikacji.

- Następnie kliknąć ikonę z plusem 'Create genially', wybrać opcję 'Interactive Image' (interaktywny obraz). W tym miejscu (z prawej strony) można poświęcić czas na obejrzenie filmiku 'Jak poruszać się po aplikacji'. Skupmy się na opcji znajdującej się ze strony lewej – 'Create Interactive Image' (stwórz interaktywny obraz). Po kliknięciu w nią system poprosi nas o ściągnięcie naszego zdjęcia, które będzie stanowić tło (może to być wcześniej zaprojektowany plakat w aplikacji Canva zapisany na pulpicie naszego komputera). Kliknijmy w duży prostokąt na ekranie, wybierając zdjęcie z naszego komputera. Kiedy pobrane zdjęcie pojawi się w oknie, zaznaczymy je kliknięciem myszki, a następnie w dolnym prawym rogu kliknijmy podświetlony na niebiesko 'Accept'.

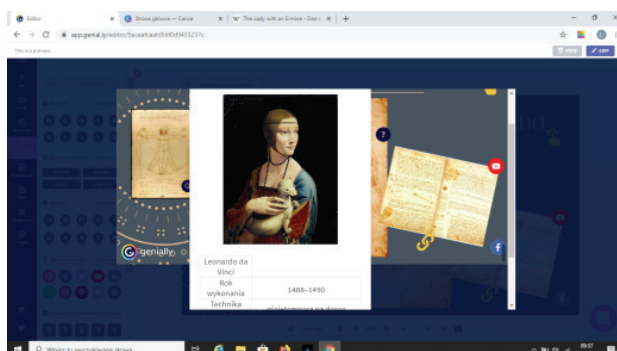
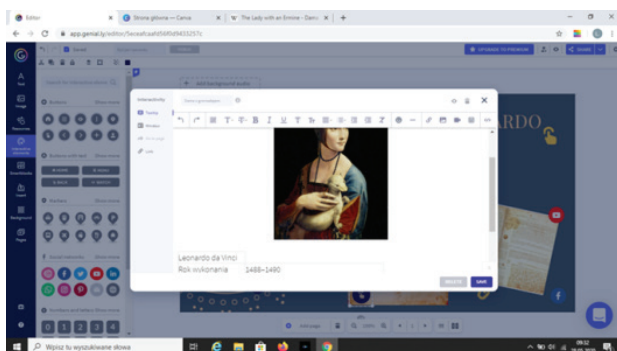
- W tym momencie na obrazie pojawi się interaktywna siatka, którą musimy rozciągnąć na całe zdjęcie w taki sposób, by utworzyć tło dla naszych interaktywnych punktów. Zaakceptujmy ponownie nasze zdjęcie. Otworzy się ono w kolejnej, większej odstępnie z kilkoma przykładowymi, kolorowymi znacznikami, które można usunąć.

- Z lewej strony na pasku zadań należy kliknąć 'Interactive elements'. Pojawią się ikony określające np. media społecznościowe, 'buttons' – punkty oraz 'markers' – znaczniki. Wybierając przy każdym 'show more' (pokaż więcej) ukażą się różne opcje i kolory. Po kliknięciu danego znacznika pojawi się on na plakacie. Znacznik można przesunąć, zamienić na inny, usunąć, zmniejszyć.

- Po kliknięciu znacznika, pojawi się opcja trzech białych ikon. Prawa – oznacza zmianę ikonki na inną, lewa natomiast – otwiera nam trzy z czterech (jedna opcja dostępna jest w wersji aplikacji płatnej) białych kwadratów zadań:



- Kwadrat Tooltip – po kliknięciu otwiera okno, w którego w lewym górnym rogu uzupełniamy tytuł treści. W okno dokumentu możemy wstawić zdjęcie z opisem – na pasku zadań wybieramy wtedy ikonę z fotografią ('Insert Image') oraz opcję 'Drop image' i pobieramy daną fotografię z komputera. Gdy zdjęcie się załaduje, klikając na nie – pojawi się pod nim pasek narzędzi. Możemy wybrać ikonę 'Image Caption' i wprowadzić tekst, który będzie wyświetlał się pod zdjęciem. Kliknijmy 'Save', by zachować swą pracę:



W każdym momencie możemy podejrzeć powstający plakat, klikając w górnym prawym rogu ikonę z grafiką 'oka'. Do pracy wracamy przez kliknięcie 'Edit'.

- Klikając na wybrany znacznik oraz lewą ikonkę, która się pojawi – tym razem wybierzmy 'Window', następny po kwadracie Tooltip. Nadając tytuł treści (lewy górny róg), uzupełniamy notatkę w dokumencie. Na pasku narzędzi widnieją także ikony: 'link' ('ogniwo łańcucha') czy też kamery. Po wybraniu ikony linku – należy wkleić adres URL, czyli adres danej strony internetowej. Możemy też zamieścić filmy z kanału YouTube (ikona kamery).

- Po zakończonej pracy klikamy 'Share' (prawy górny róg), uzupełniamy tytuł ('Title') i opis ('Description'). Kolejnym krokiem jest kliknięcie 'All set!' oraz 'Share' - by podzielić się naszym linkiem do plakatu i 'Copy'. W ten sposób link do plakatu zostanie skopiowany. Możemy rozstać go nauczycielom bądź uczniom.

Oto nasz gotowy plakat:

<https://view.genial.ly/5ecefcaafd56f0d9433257c/interactive-image-byc-jak-leonardo>

WIOLETTA JANUSZAK**WIDEOKONFERENCJA DLA NAUCZYCIELI BIBLIOTEKARZY NA PLATFORMIE ZOOM „PRACA ZDALNA NAUCZYCIELI BIBLIOTEKARZY W CZASIE PANDEMII”**

Zorganizowanie wideokonferencji dla nauczycieli bibliotekarzy z sieci współpracy i samokształcenia z rejonu czarnkowskiego na platformie Zoom „Praca zdalna nauczycieli bibliotekarzy w czasie pandemii” – wsparcie i wymiana doświadczeń oraz dobrych praktyk zastosowanych w bibliotekach szkolnych.

Adresaci : nauczyciele bibliotekarze w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych

Cele: ogólny: zapoznanie nauczycieli bibliotekarzy z darmową platformą Zoom:

Nauczyciel bibliotekarz:

- zapoznaje się z krótkim instruktażem instalacji platformy Zoom i założeniem konta poprzez wysłane linki do filmików na YouTube;
- potrafi zainstalować platformę Zoom;
- potrafi założyć konto i logować się na platformie Zoom;
- wie, jak korzystać z nowych technologii; w jaki sposób poruszać się na platformie Zoom;

Metody pracy:

- podająca – filmiki instruktażowe na YouTube;
- programowana – z użyciem komputera/laptopa (włączone: kamera oraz mikrofon)

Środki dydaktyczne:

Strony internetowe z linkami:

- platforma <https://zoom.us/>
- YouTube „Instalacja programu” : https://www.youtube.com/watch?v=B_5BR1bEzY4
- YouTube „Jak dołączyć do spotkania” : <https://www.youtube.com/watch?v=dSGU8skXeBY>
- aplikacja Messenger (wysyłanie linku z zaproszeniami z ID spotkania)
- adresy mailowe uczestników (wysłanie pocztą elektroniczną linku z zaproszeniami ID spotkania)

Sposób tworzenia :

- instalacja programu Zoom: <https://zoom.us/> na pulpicie komputera;
- założenie konta i zalogowanie się do platformy (każdy uczestnik posiada własny ID (My Personal Meeting ID – PMI));
- zaplanowanie spotkania (data, godzina i czas trwania) <https://us04web.zoom.us/meeting/schedule>
- przejście do ikonki na pulpicie do zainstalowanego programu Zoom, zalogowanie się i skopiowanie linku spotkania (Copy Invitation)
- wysłanie linku z zaproszeniem ID spotkania (Meeting ID: --- ---- ---- oraz Password: -----) za pośrednictwem poczty elektronicznej lub aplikacji Messenger;
- uczestnicy klikają na ikonkę zainstalowanego programu Zoom i logują się (Zoom Cloud Meeting) oraz dołączają do spotkania (Join a Meeting);
- jeśli uczestnik klika na link otrzymany za pomocą Messengera nie jest potrzebne logowanie, ponieważ spotkanie „otwiera” się automatycznie; jeśli natomiast za pomocą linku przesłanego pocztą elektroniczną, wówczas potrzebne są zarówno ID oraz hasło (Password);
- organizator spotkania po przesłaniu linków uczestnikom rozpoczyna spotkanie (zakładka Meeting oraz Start);
- uczestnicy dołączają do spotkania (włączają kamerki oraz mikrofony);
- organizator zatwierdza (Join Meeting) dołączenie uczestników do spotkania;
- podczas wideokonferencji wszyscy uczestnicy widzą się i słyszą się nawzajem;

- organizator jest moderatorem spotkania (zadaje pytania i prosi konkretne osoby o odpowiedź lub prosi o opisanie zastosowanej „dobrej praktyki”);
- uczestnicy zabierają głos (wymieniają się doświadczeniami i dobrymi praktykami, które wykorzystali podczas pracy zdalnej np. pracy z uczniem lub jako administratorzy stron, doskonalenie umiejętności poprzez uczestnictwo w webinarach i szkoleniach online);
- organizator spotkania kończy wideokonferencję (End Meeting);
- wszyscy dokonują wylogowania się poprzez kliknięcie (Sing Out)

Uwagi:

- warto zrobić zdjęcia lub zrzuty ekranu podczas wideokonferencji;
- istnieje możliwość nagrania wideokonferencji;
- osoby, które nie znają języka angielskiego mają możliwość przełączenia ustawień na język polski, jeśli korzystają z przeglądarki Chrome;
- istnieje możliwość instalacji aplikacji mobilnej Zoom na smartfonach.

Link do formy : <https://tiny.pl/79gz1>

<http://czarnkow.cdnpila.kylos.pl/tydzien-bibliotek-2020-spotkanie-online-11-maja-2020/>

BARBARA MOSKAL, MAŁGORZATA OLEJNIK**ESCAPE ROOM – TAJEMNICA BIBLIOTEKI**

Pokój zagadek stworzony został w związku z corocznym ogólnopolskim Tygodniem Bibliotek – Zasmakuj w bibliotece, który w bieżącym roku przeniósł się do przestrzeni wirtualnej. Na całość składają się liczne interaktywne zadania, szyfry, kody, zadania rozwijające logiczne myślenie, „tajemne przejścia”, zagadki. Fabuła escape roomu może być związana z: określoną postacią historyczną, wycinkiem wiedzy, określoną dziedziną matematyki, lekturą, lekcją powtórzeniową. W tym przypadku tematyka związana jest z biblioteką.

Adresaci: wszyscy zainteresowani taką formą zabawy: uczniowie, młodzież, nauczyciele.

Cele:

- rozwijanie myślenia przyczynowo skutkowego.
- nauka przez zabawę
- kształtowanie kompetencji takich jak analizowanie i uatrakcyjnienie zdalnego nauczania.
- wprowadzenie elementów gamifikacji.
- wykorzystanie nowych technologii.
- wprowadzenie uczestników w świat przygody.
- nietypowy sposób pokazania przestrzeni bibliotecznej.
- kształtowanie kompetencji kluczowych.
- dzielenie się wiedzą i umiejętnościami.
- rozwój kreatywności wśród uczestników szukających odpowiedzi.

Zastosowane metody:

- ułożenie zadań w formie przyczynowo-skutkowej
- metoda stacji (baz) zadaniowych/dydaktycznych
- programowana – z użyciem komputera/laptopa/tabletu
- problemowa – aktywizująca

Środki dydaktyczne:

- platforma Genially
- generatory kodów/szyfrów
- platforma LearningApps
- aplikacja Bitmoji
- Google – forms

Sposób tworzenia:

Zadanie utworzone zostało w aplikacji Genially. Aplikacja genially.ly pozwala tworzyć niesamowite pokazy slajdów, prezentacje wideo, infografiki i escape roomy. Umożliwia stworzenie interaktywnego pokoju zagadek, w którym możemy ukryć różnorodne zadania, filmiki, quizy, QR kody oraz wiele innych ciekawych rzeczy. Platforma wymaga założenia bezpłatnego konta (istnieje także wersja edukacyjna – płatna).

Po zalogowaniu mamy możliwość korzystania z wielu różnorodnych szablonów, które zostały podzielone na kategorie, m. in. prezentacje czy gamifikacja, które po modyfikacji można dostosować do własnych edukacyjnych potrzeb. Pokój zagadek stworzymy również na pustym szablonie (blank). Do stworzenia escape roomu „Tajemnica biblioteki” wykorzystano szablon z kategorii gamifikacja „Breakout spies”, który został zmodyfikowany.

W pokoju zagadek bardzo ważną rzeczą jest stworzenie odpowiedniej fabuły, która wprowadza graczy w świat przygody. Przewodnikiem gry jest starszy kustosz Gerwazy, który ma też swoich pomocników – bibliotekarzy. Uczestnicy poruszają się po wirtualnej przestrzeni tajemniczej biblioteki, do której mogą wejść po odnalezieniu ukrytego klucza. Głównym zadaniem w pokoju zagadek „Tajemnica biblioteki” jest odnalezienie zaginionej cennej książki.

Nie wszystkie zadania są od razu widoczne, dlatego na początku została umieszczona instrukcja informująca o tym, że niektóre zagadki należy odszukać przesuując kursorem, aż zmieni się w łapkę.

W grze zastosowano różnorodne zadania m. in.: uszeregowanie alfabetyczne autorów książek (aplikacja LearningApps), zadanie matematyczne – jakiej kolejnej cyfry brakuje, zadanie logiczne – kolory (aplikacja Genially). Jednym z zadań jest odszyfrowanie autora zaginionej książki (szyfr tabelkowy) oraz jej tytułu (szyfr harcerski KA-CE-MI-NU-TO-WY).

W celu sprawdzenia poprawności wykonania niektórych zadań zostały wprowadzone zadania sprawdzające (m. in. quiz Detektyw, klawiatura – na której uczestnicy wpisują odszyfrowane litery *składające się na tytuł, latarka* – sprawdzająca nazwisko autora).

Wyjściem z pokoju zagadek jest poprawne wpisanie zebranych podczas gry cyfr, które składają się na szyfr.

Uwaga :

W celu ewaluacji na zakończenie escape roomu został wprowadzony formularz „Opinia uczestnika” przygotowany w Google, w którym pytamy o imię, klasę, szkołę, wiek oraz wskazanie w skali od 1 do 5 stopnia zadowolenia z zabawy.

Link do formy : <https://tiny.pl/79g8c>

PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W POZNANIU

ILONA LEWANDOWSKA

LEKcja z ELEMENTAMI BAJKOTERAPII – POROZMAWIAJMY O TOLERANCJI

„Kangurek Jurek” tekst z elementami bajkoterapii do wykorzystania na zajęciach edukacyjno-czytelniczych prowadzonych przez nauczyciela on-line.

Zaprezentowana bajka (tekst – Ilona Lewandowska, ilustracje – Halina Lepka) ma na celu rozwijanie kluczowych kompetencji społecznych u dzieci i staje się pretekstem do poruszania tematów trudnych lecz ważnych typu tolerancja i poszanowanie różnic między ludźmi.

Adresaci: Scenariusz zajęć dla nauczycieli mających w grupach lub klasie dzieci niepełnosprawne, dzieci nieakceptowane z powodu inności, dzieci odrzucane przez grupę rówieśniczą, dzieci które źle reagują na zmiany w otoczeniu

Przeznaczony dla:

- nauczycieli wychowania przedszkolnego
- nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej
- nauczycieli bibliotekarzy w szkołach podstawowych prowadzących zajęcia edukacyjno-czytelnicze w oddziałach przedszkolnych tak zwanych zerówkach oraz w klasach 1-3
- nauczycieli świetlic środowiskowych, socjoterapeutycznych
- nauczycieli bibliotekarzy z bibliotek pedagogicznych prowadzących zajęcia edukacyjno-czytelnicze dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym
- pedagogów i psychologów szkolnych

Cel główny: kształtowanie u dzieci postawy akceptacji i tolerancji wobec odmienności drugiego człowieka

Cele edukacyjne:

Uczeń powinien:

- rozumieć pojęcie tolerancji
- unikać nietolerancyjnych zachowań
- odnaleźć swoje mocne strony
- zaakceptować siebie, takim jakim jest
- rozumieć, jak ważne jest być tolerancyjnym
- zapoznać się z terminami: dyskryminacja, tolerancja, równość, wykluczenie, akceptacja
- wyrażać swoje spostrzeżenia związane z odmiennością drugiej osoby w sposób kulturalny i taktowny

Zastosowane metody dydaktyczne:

- prezentacja filmu
- pogadanka
- prezentacja multimedialna
- mini wykład

Wykorzystane środki dydaktyczne:

- komputer z dostępem do internetu i kamerą
- aplikacja umożliwiająca prowadzenie lekcji on – line np. Microsoft Teams, Zoom, Google Classroom
- You Toube (filmik – Bajka Kangurek Jurek przedstawiona przy pomocy teatrzyku kamishibai) <https://youtu.be/XuglWd77Yjk>
- strona internetowa Biblioteki Pedagogicznej w Poznaniu Filia we Wrześni (tekst do bajki, link do bajki na You Toube i Facebooku oraz prezentacja wyjaśniająca kluczowe terminy do pobrania) <http://wrzesnia.pbp.poznan.pl/?porozmawiajmy-o-tolerancji,410>
- strona na Facebooku Biblioteki Pedagogicznej we Wrześni (filmik) <https://www.facebook.com/pbp.wrzesnia/>

Czas realizacji zajęć: 60 min**Zalecana wielkość grupy:** Cała klasa (20-30 uczniów) lub grupa przedszkolna (do 20 przedszkolaków)**Przebieg zajęć:**

część wstępna:

- nauczyciel łączy się on-line z grupą dzieci poprzez wybraną aplikację (najczęściej będzie to aplikacja, do której dostęp wykupiła szkoła lecz można też skorzystać z darmowej aplikacji typu ZOOM)
- prowadzący wita się z dziećmi i zadaje pytania ogólne dotyczące ich samopoczucia
- nauczyciel motywuje uczniów do pracy

część główna:

- nauczyciel prezentuje dzieciom film dostępny na You Toube, następnie udostępnia swój pulpit, aby wszystkie dzieci mogły go obejrzeć
- nauczyciel zadaje pytania dotyczące przedstawionej bajki:
Dlaczego Jurkowi było przykro?
Jak udało się wyjaśnić nieporozumienie?
Co należy zrobić jak się kogoś urazi?
Jakie są wasze mocne strony?
Dlaczego warto przeproszać?
Czy mogą się domyślić co czuje inne dziecko?
- nauczyciel pyta o kluczowe pojęcia dotyczące tematu, takie jak dyskryminacja, tolerancja, równość, wykluczenie społeczne, akceptacja

część końcowa:

- nauczyciel udostępnia dzieciom prezentację multimedialną dostępną na stronie internetowej Publicznej Biblioteki Pedagogicznej w Poznaniu Filia we Wrześni zawierającą wyjaśnienie kluczowych pojęć i omawia ją z dziećmi
- wspólne podsumowanie zajęć
- zadanie pracy domowej ściśle powiązanej z tematem lekcji (narysuj na kartce A4 (przedszkolaki) lub w Paincible (dzieci z klas 1-3) takie kwiaty, jakie chciałbyś podarować osobie, którą uraziłeś) oraz zastanów się dlaczego mówi się ze słowo PRZEPRASZAM to magiczne słowo

Uwagi:

Na stronie internetowej Publicznej Biblioteki Pedagogicznej w Poznaniu Filia we Wrześni <http://wrzesnia.pbp.poznan.pl/?porozmawiajmy-o-tolerancji,410> dostępne jest zestawienie bibliograficzne dotyczące TOLERANCJI

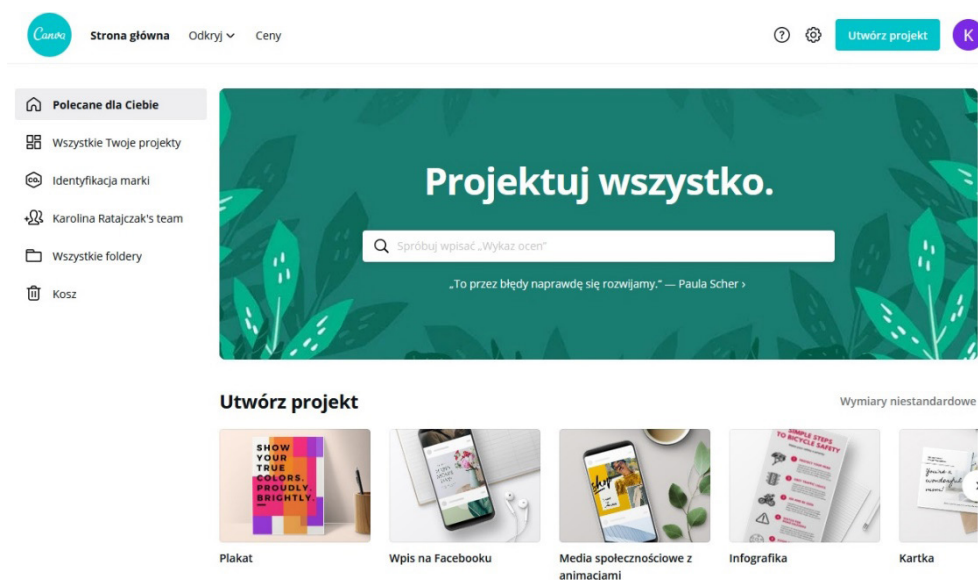
W trosce o zdrowie psychiczne uczniów, którzy znaleźli się nagle w trudnej i nowej rzeczywistości zdalnego nauczania wskazane jest przeprowadzanie takich zajęć w ramach godziny wychowawczej lub pomocy psychologiczno-pedagogicznej. Może wśród dzieci są takie, które czują się teraz odrzucone lub dyskryminowane przez rówieśników, nauczycieli lub rodziców.

Nie ma przeszkód, aby po powrocie do tradycyjnego nauczania w szkole lub przedszkolu przeprowadzić te zajęcia w formie tradycyjnej. Filmik oraz prezentację multimedialną można zaprezentować dzieciom przy pomocy komputera, rzutnika oraz ekranu.

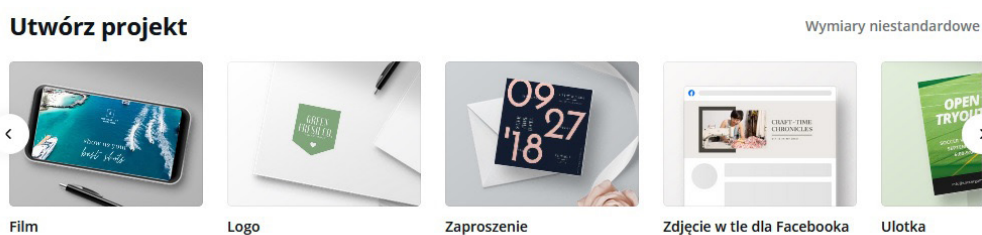
KAROLINA OBSTALECKA

PROGRAM CANVA W PRACY BIBLIOTEKARZA

Jednym z zadań bibliotekarza jest informowanie czytelników o działalności placówki: ważnym wydarzeniu, spotkaniu autorskim, szkoleniu czy zaprezentowanie w nieszablonowy sposób nowości książkowych. Temu wszystkiemu służą plakaty, ulotki, broszury, informacje, animacje na stronach www czy w mediach społecznościowych: zdjęcia w tle dla Facebooka, posty i relacje na Instagramie, banery na bloga, proste animacje, grafiki kanału YouTube jak również wiele innych wzorów biurowych. Z pomocą przychodzi program Canva. To jedno z najpopularniejszych narzędzi do tworzenia grafiki, daje cały wachlarz gotowych wzorów i elementów do wykorzystania. Narzędzie to jest bardzo intuicyjne, dzięki czemu można w łatwy i szybki sposób stworzyć fascynującą formę obrazu. Program jest dostępny na stronie www.canva.com, aby z niego skorzystać, należy zarejestrować się za pomocą konta w Google+, Facebooka czy maila.

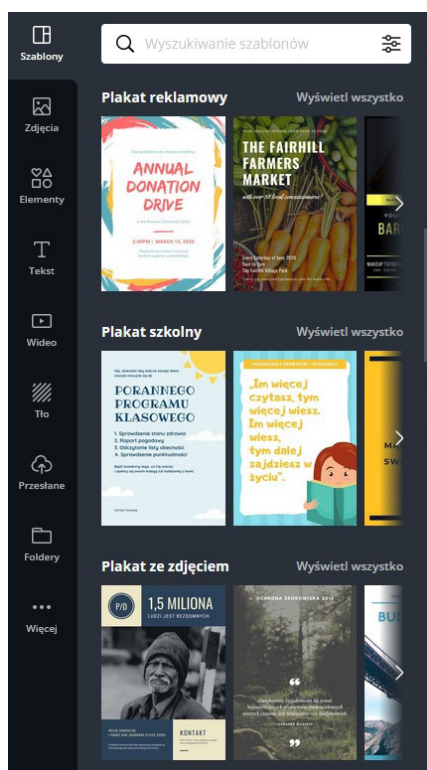


główny panel programu

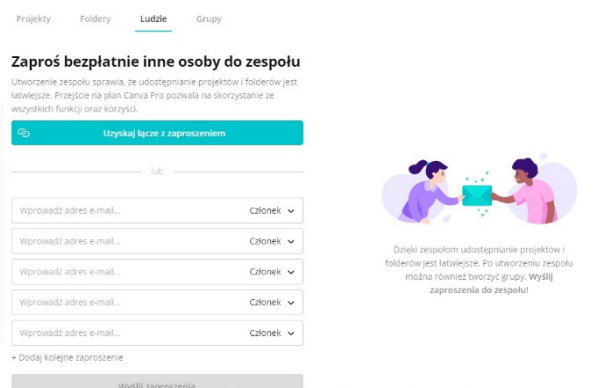


przykłady formatów do wyboru

Po wybraniu dostępnego formatu Canva oferuje gotowy szablon wraz z tekstem, który można wykorzystać bądź zmodyfikować go do własnych potrzeb. Każdy element, który składa się na gotowy wzór również można poddać edycji: obrócić, zmienić kolor, rozmiar, powielić, jak również dołożyć kolejne detale.



propozycje gotowych szablonów



możliwość pracy zespołowej

Należy dodać, że Canva oferuje część grafik darmowych i znacznie większą płatnych, wszystkie są oznaczone, dzięki czemu można wybierać wyłącznie te bezpłatne. Okno wyszukiwania, do którego wpisuje się słowo klucz, ułatwia poszukiwanie potrzebnych elementów oraz pozwala na zaoszczędzenie czasu. Program posiada również pokaźną liczbę czcionek. Istnieje możliwość importu dowolnej ilości zdjęć, obrazów oraz video na platformę.

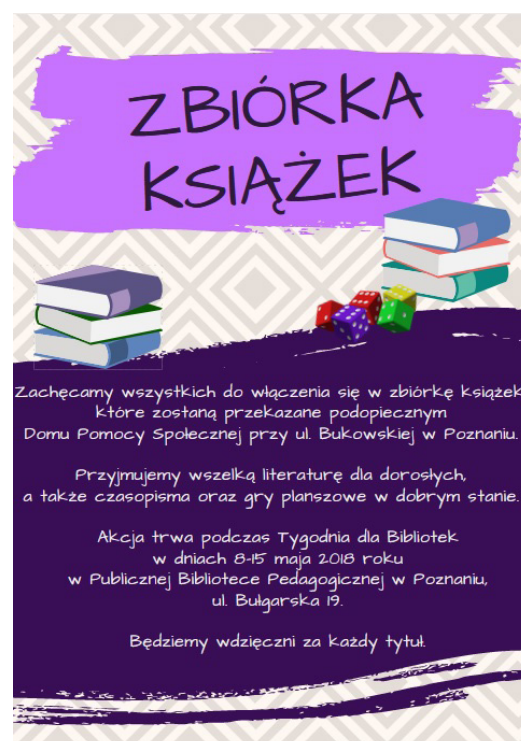
Canva pozwala na pracę zespołową, w tym celu należy zaprosić do pracy innych użytkowników i wspólnie pracować nad jednym projektem.



przykład wpisu na Facebook



zakładka do książki



plakat

Gotową grafikę można wysłać mailem, pobrać na komputer zapisując w jednym z wielu możliwych formatów czy udostępnić na Facebooku, Twitterze lub Pinterście.

Canva jest bardzo przyjaznym w obsłudze narzędziem, w dodatku w języku polskim, można za jego pomocą stworzyć kompletną szatę graficzną promującą bibliotekę. Wielkim atutem programu jest bezpłatna wersja oraz szeroka oferta formatów do wykorzystania, co daje mnóstwo możliwości tworzenia.

Film instruktażowy pt. *Korzystanie z programu Canva w pracy bibliotekarza na przykładzie plakatu* dostępny na: https://youtu.be/CRgVKu_Abwo

WIOLETTA STĘPCZYŃSKA**WARSZTATY BIBLIOTECZNE „FANTASTYCZNA FANTASTYKA ORAZ NURTY LITERACKIE WE WSPÓŁCZESNEJ LITERATURZE DLA DZIECI I MŁODZIEŻY”**

Zajęcia pozwalają głębiej zanurzyć się w tematykę literatury fantastycznej dla dzieci i młodzieży, zaprezentowano najważniejsze książki, reprezentujące nurty literackie tego gatunku. Wykorzystano dwie aplikacje, które pozwalają uatrakcyjnić warsztaty, a jednocześnie dobrze się bawić.

Adresaci: Nauczyciele bibliotekarze

Cele:

Uczestnik

- poznaje utwory, będące przykładem literatury fantastycznej
- potrafi nazwać nurty literackie związane z literaturą fantastyczną
- analizuje utwory z różnych dziedzin przekazu (powieść, film, audiobook)
- utrwała zdobytą wiedzę w sposób kreatywny

Zastosowane metody i formy :

- film
- gry i zabawy czytelnicze
- zgaduj-zgadule
- głośne czytanie
- opowiadanie

Wykorzystane środki, materiały, aplikacje, linki

Inkarnate program do rysowania map krain fantastycznych. Prosty i intuicyjny interface łatwo można dodać własne grafiki, prostą mapkę tworzy się bardzo szybko <https://inkarnate.com>, drukarka

Aplikacja Kahoot <https://kahoot.com>

„Hobbit, czyli tam i z powrotem” audiobook (fragment)

<https://www.youtube.com/watch?v=SC5H39eBbyQ>

„Harry Potter i Kamień Filozoficzny” Rozdział 1 audiobook (fragment) <https://www.youtube.com/watch?v=lleelgGZasc>

Opowieści z Narnii – „Lew, czarownica i stara szafa” audiobook (fragment)

<https://www.youtube.com/watch?v=Lo04v4OU2bA>

„Magiczne Drzewo Czerwone Krzesło” str. 57-148 audiobook (fragment)

<https://www.youtube.com/watch?v=DjKo5ySq33M>

Sposób tworzenia

Część teoretyczna

- omówienie nurtów w literaturze fantasy, podanie przykładów, prezentacja książek (filmik opublikowany na facebooku) https://www.facebook.com/pbp.poznan/videos/1043650979362872/?notif_id=1591015080001083¬if_t=page_fan

Część warsztatowa

Zadanie 1

Na podstawie bezpłatnego programu Inkarnate do rysowania map utwórz własną krainę fantasy.

Zadanie 2

Wariant A – Wydrukuj mapę i przy pomocy dostępnych materiałów rysunkowych zaprojektuj własną grę planszową ilustrującą wędrówkę bohaterów literackich (do wyboru smoki, elfy, trolle, krasnoludy, gobliny, smoki, wiedźmy, jednorożce, driady oraz inne)

Wariant B – Napisz własną historię ilustrującą wędrówkę bohaterów fantastycznych do wykonanej mapy

Zadanie 3

Rozwiązywanie zagadek

1. Na podstawie eksponatów przedstawionych na załączonych ilustracjach odgadnij tytuł książki

- pierścień („Władca Pierścieni” J.R.R. Tolkien)
- tarcza i miecz („Opowieści z Narni. Lew, Czarownica i stara szafa”)
- czarna wrona („Wroniec”)
- anioł, bambosze i druty („Małe Licho i anioł z kamienia”)

Zadanie 4

Rozwiąż quiz 1

Na podstawie wysłuchanych fragmentów tekstów książek rozwiąż quiz, wchodząc w aplikację Kahoot (wersja papierowa – uzupełnij luki w zdaniach losowanie zadań przez uczestników):

1.1 Akcja powieści Lewisa „Opowieści z Narni. Lew, Czarownica i stara szafa” rozgrywa się na angielskiej prowincji, w domu sędziego.....(profesora).

1.2 Łucja po raz pierwszy dostała się do Narnii podczas zabawy, kiedy w starej szafie odkryła przejście do.....(innego świata).

W krainie tej panowała wieczna zima i okrutne rządy.....(Białej Czarownicy).

1.3 Zgodnie ze starożytnym proroctwem ostateczne zwycięstwo nad siłami zła nastąpi wówczas, gdy na.....(poczwórnym) tronie Narnii zasiądzie dwóch Synów Adama i dwie Córy Ewy.

1.4 Przekonana o swoim zwycięstwie Biała Czarownica wyruszyła na ostateczną rozprawę z wojskiem, reprezentującym siły dobra. Dowodził nim Piotr, który otrzymał od św. Mikołaja.....(tarczę i miecz).

1.5 Zgodnie ze starą przepowiednią Aslan nigdy nie może.....(umrzeć).

1.6 Na tronie Narnii zasiadają(dzieci).

Rozwiąż quiz 2

2.1 Akcja powieści J. R. R. Tolkiena „Władca pierścieni” rozgrywa się w bardzo odległej przeszłości w trzeciej erze Śródziemia krainy, w której wykuto magiczne(pierścienie mocy).

2.2 Pierścienie otrzymały następujące rasy: trzy pierścienie – (elfy), najdoskonalsze z istot, siedem (krasnoludy, zajmujące się górnictwem) i dziewięć –(ludzie), kierujący się przede wszystkim żądzą władzy.

2.3 W świecie fantasy utworu spotkamy postacie fantastyczne:(hobbitów, orki, potwory, czarnych jeźdźców, Wargi).

2.4 Poznajemy Władcę Ciemności (Saurona), rządzącego krainą (Mordoru), dobrego czarodzieja.....(Gandalfa).

2.5 Jak nazywał się Obieżyświat z „Władcy pierścieni”(Aragon).

2.6 Podczas wędrówki drużyna jest świadkiem wielu fantastycznych wydarzeń i zjawisk takich, jak między innymi:..... (kusicielska moc pierścienia).

2.7 Przedmiotami fantastycznymi są:..... (pierścień, czarodziej-skie zwierciadło, magiczne peleryny).

Podsumowanie

Zaprezentowanie przez autorów napisanych opowiadań.

Udostępnienie pionków, kostki do wykonanych gier. Wspólna gra planszowa.

REGULAMIN KONKURSU „Wirtualna lekcja”

§1

Postanowienia wstępne

1. Regulamin niniejszy określa zasady przeprowadzenia Konkursu „Wirtualna lekcja” (zwanego dalej Konkursem).
2. Organizatorem Konkursu jest Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Poznaniu, ul. Bułgarska 19, 60-320 Poznań.
3. Konkurs organizowany jest we współpracy z Publicznymi Bibliotekami Pedagogicznymi w Kaliszu, Koninie, Lesznie i Pile (zwanymi dalej Bibliotekami).
4. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronie internetowej Bibliotek.
5. Udział w Konkursie jest bezpłatny.

§2

Cele Konkursu

1. Wspomaganie szkół, bibliotek szkolnych i pedagogicznych w realizacji zadań dydaktycznych.
2. Pogłębianie wiedzy i umiejętności w zakresie pracy zdalnej, stosowania nowoczesnych technologii i technik komunikacyjnych.
3. Integracja środowiska oświatowego.

§3

Warunki Konkursu

1. Konkurs adresowany jest do nauczycieli bibliotekarzy bibliotek szkolnych i pedagogicznych województwa wielkopolskiego i realizowany w dwóch kategoriach:
 - 1) dla nauczycieli bibliotekarzy bibliotek szkolnych,
 - 2) dla nauczycieli bibliotekarzy publicznych bibliotek pedagogicznych.
2. Zadanie konkursowe polega na przygotowaniu scenariusza wirtualnej lekcji bibliotecznej dla uczniów szkoły podstawowej lub ponadpodstawowej.
3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest:
 - 1) samodzielne wykonanie pracy,
 - 2) złożenie w terminie do **15 października 2020 roku** (decyduje data stempla pocztowego) pracy konkursowej w wersji papierowej z linkiem do prezentacji lekcji w Internecie wraz z Kartą uczestnika – załącznik nr 1 do Regulaminu.

§4

Procedura zgłaszania prac

1. Zgłoszenia pracy dokonuje Uczestnik Konkursu. Zgłoszenie uczestnictwa jest dobrowolne lecz podanie danych określonych w Karcie uczestnika jest niezbędne do realizacji niniejszego Konkursu.
2. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych Uczestnika Konkursu zawarta jest w Karcie uczestnika stanowiącej załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
3. Prace konkursowe nauczycieli bibliotekarzy bibliotek szkolnych należy złożyć lub przesać drogą pocztową do Publicznych Bibliotek Pedagogicznych na jeden ze wskazanych poniżej adresów:
 - 1) Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Poznaniu, ul. Bułgarska 19, 60-320 Poznań
 - 2) Publiczna Biblioteka Pedagogiczna Książnica Pedagogiczna im. Alfonsa Parczewskiego w Kaliszu, ul. Południowa 62, 62-800 Kalisz
 - 3) Centrum Doskonalenia Nauczycieli Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Koninie, ul. Przemysłowa 7, 62-510 Konin
 - 4) Centrum Doskonalenia Nauczycieli Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Lesznie, ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno

- 5) Centrum Doskonalenia Nauczycieli Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Pile,
ul. Bydgoska 21, 64-920 Piła.
4. Prace konkursowe nauczycieli bibliotekarzy bibliotek pedagogicznych należy złożyć lub przesać drogą pocztową na adres: Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Poznaniu, ul. Bułgarska 19, 60-320 POZNAŃ (o zachowaniu terminu decyduje data stempla pocztowego).

§5

Ocena prac nauczycieli bibliotekarzy bibliotek szkolnych

1. Oceny prac w I etapie Konkursu dokonują Komisje powołane przez Dyrektorów Publicznych Bibliotek Pedagogicznych wymienionych w § 4 ust. 3 pkt 1-5.
2. Komisja nie może liczyć mniej niż trzech członków. Przewodniczącym Komisji jest Dyrektor Biblioteki.
3. Przy ocenie prac bierze się pod uwagę następujące kryteria oceny:
 - 1) trafność doboru tematu pracy, wartość merytoryczną,
 - 2) przydatność w poszerzaniu wiedzy, walory edukacyjne pracy,
 - 3) oryginalność przedstawienia tematu pracy,
 - 4) samodzielność i stopień trudności wykonania.
4. Członkowie Komisji przyznają punkty od 0 do 3 w każdym z czterech kryteriów - maksymalna liczba punktów do zdobycia wynosi 12 według zasady:
 - 1) praca nie spełnia kryterium – 0 punktów
 - 2) praca spełnia kryterium w niepełnym zakresie – 1 punkt
 - 3) praca spełnia kryterium w pełnym zakresie – 2 punkty
 - 4) praca spełnia kryterium w sposób ponadprzeciętny – 3 punkty.
5. Komisja sporządza listę ocenionych prac i wraz z pracami oraz kartami uczestnika (załącznik nr 1) i kartami oceny pracy przekazuje do PBP w Poznaniu w terminie do **31 października 2020 roku**, która kieruje prace pod obrady Kapituły.
6. Członkowie Komisji obowiązani są do zachowania w tajemnicy wszystkich danych, do których mieli dostęp w związku z pracami w tej Komisji.

§6

Ocena prac nauczycieli bibliotekarzy bibliotek pedagogicznych

1. Ocena prac nauczycieli bibliotekarzy bibliotek pedagogicznych jest jednoetapowa i dokonuje jej Kapituła Konkursu powołana przez Dyrektora PBP w Poznaniu.

§7

Kapituła Konkursu

1. W skład Kapituły wchodzi maksymalnie siedem osób: dyrektorzy bibliotek pedagogicznych województwa wielkopolskiego oraz przedstawiciele Departamentu Edukacji i Nauki Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego w Poznaniu.
2. Członków Kapituły powołuje Dyrektor PBP w Poznaniu.
3. Pracami Kapituły kieruje Przewodniczący Kapituły.
4. Zadaniem Kapituły jest wskazanie kandydatów do nagród i wyróżnień w dwóch kategoriach: bibliotek szkolnych (II etap) i bibliotek pedagogicznych.
5. Przy ocenie prac bierze się pod uwagę następujące kryteria oceny:
 - 1) trafność doboru tematu pracy, wartość merytoryczną,
 - 2) przydatność w poszerzaniu wiedzy, walory edukacyjne pracy,
 - 3) oryginalność przedstawienia tematu pracy,
 - 4) samodzielność i stopień trudności wykonania.

6. Członkowie Kapituły przyznają punkty od 0 do 3 w każdym z czterech kryteriów - maksymalna liczba punktów do zdobycia wynosi 12 według zasady:
 - 1) praca nie spełnia kryterium – 0 punktów
 - 2) praca spełnia kryterium w niepełnym zakresie – 1 punkt
 - 3) praca spełnia kryterium w pełnym zakresie – 2 punkty
 - 4) praca spełnia kryterium w sposób ponadprzeciętny – 3 punkty.
7. Kapituła Konkursu pozostawia się możliwość zastosowania dodatkowych kryteriów oceny.
8. Kapituła Konkursu podejmuje rozstrzygnięcia zwykłą większością głosów w głosowaniu jawnym.
9. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos Przewodniczącego.
10. Od decyzji Kapituły nie przysługuje odwołanie.
11. Kapituła sporządza protokół z obrad.
12. Członkowie Kapituły obowiązani są do zachowania w tajemnicy wszystkich danych, do których mieli dostęp w związku z pracami w Komisji konkursowej.

Rozstrzygnięcie Konkursu

1. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi do końca listopada 2020 roku.

§9

Ogłoszenie wyników Konkursu

1. Wyniki Konkursu, w zakresie imię, nazwisko autora oraz tytuł pracy, zostaną ogłoszone na stronie internetowej PBP w Poznaniu (www.pbp.poznan.pl).
2. Nagrody przyznane w Konkursie zostaną przesłane pocztą.

§10

Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do Konkursu oznacza akceptację przez Uczestników wszystkich warunków określonych w Regulaminie.
2. Organizator nie zwraca Uczestnikom Konkursu pracy dostarczonej w ramach udziału w Konkursie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu bez podania przyczyn, a także przerwania, zawieszenia lub zmiany terminu jego przeprowadzenia.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu przed rozpoczęciem Konkursu. Nowy regulamin obowiązuje od momentu opublikowania.
5. Niniejszy Regulamin jest jedynym i wyłącznym dokumentem określającym zasady i warunki prowadzenia Konkursu.
6. W sprawach nieuregulowanych postanowieniami Regulaminu decyzje podejmuje Organizator.

I. Karta uczestnika

Imię i nazwisko autora:

Szkoła/Biblioteka – dane adresowe:

Kategoria konkursowa:

Tytuł pracy.....

II. Informacja dla Uczestnika Konkursu

W związku z przetwarzaniem Państwa danych osobowych informuję, że:

- 1) Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Poznaniu z siedzibą przy ul. Bułgarskiej 19 60-320 Poznań, adres e-mail: biblioteka@pbp.poznan.pl, tel. 61 861 69 74.
- 2) W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych prosimy kontaktować się z Katarzyną Ślusarek - Inspektorem Ochrony Danych Publicznej Biblioteki Pedagogicznej w Poznaniu, adres e-mail: katarzyna.slusarek@rodo.pl.
- 3) Państwa dane osobowe są przetwarzane w celach:
 - a) przeprowadzenia, rozstrzygnięcia i rozliczenia Konkursu „Wirtualna lekcja”,
 - b) archiwalnych,
 - c) promocji Konkursu i bibliotek pedagogicznych województwa wielkopolskiego z wykorzystaniem wizerunku.
- 4) Państwa dane osobowe przetwarzamy:
 - a) na podstawie wyrażonej przez Państwa zgody,
 - b) w związku z wypełnieniem obowiązku prawnego ciążącego na administratorze danych, w tym archiwizację.
- 5) Udział w konkursie jest dobrowolny i podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak ich niepodanie skutkuje brakiem możliwości udziału w konkursie.
- 6) Przysługuje Państwu prawo do usunięcia danych osobowych.
- 7) Przysługuje Państwu prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych.
- 8) Przysługuje Państwu prawo do dostępu do danych osobowych, ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania.
- 9) Przysługuje Państwu prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
- 10) W przypadku uzyskania tytułu laureata Państwa dane osobowe w zakresie: imię, nazwisko, wizerunek, będą podawane do publicznej wiadomości na stronie internetowej Publicznej Biblioteki Pedagogicznej w Poznaniu pod adresem: www.pbp.poznan.pl.

Powyższe przyjąłem/łam do wiadomości.

.....
Miejscowość, data

.....
Podpis nauczyciela bibliotekarza

III. Oświadczenia Uczestnika Konkursu

1. Oświadczam, że znane mi są warunki uczestnictwa w Konkursie „Wirtualna lekcja”.
2. Potwierdzam prawidłowość informacji przedstawionych w Karcie uczestnika i ich zgodność ze stanem na dzień złożenia Karty.

.....
Miejscowość, data

.....
Podpis nauczyciela bibliotekarza

1. Wyrażam zgodę na przetwarzanie mojego wizerunku przez administratora, którym jest Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Poznaniu, ul. Bułgarska 19, 60-320 Poznań w celu promocji Konkursu i bibliotek pedagogicznych województwa wielkopolskiego.

.....
Miejscowość, data

.....
Podpis nauczyciela bibliotekarza

Przyszłość dla zawodowców

W dzisiejszych czasach kształcenie zawodowe niesie za sobą duży bagaż korzyści. Jest szczególnie pożądane wśród przedsiębiorców, którzy usilnie poszukują wyspecjalizowanych fachowców w dziedzinach, z roku na rok powracających do łask. Rynek pracy uległ żywiołowej zmianie, którą w pełni wykorzystał Samorząd Województwa Wielkopolskiego, realizując w latach 2015 – 2022 projekt **“Czas zawodowców BIS - zawodowa Wielkopolska”** w ramach Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego. Operacja okazała się strzałem w dziesiątkę w środowisku wielkopolskich szkół.

- Dobrym krokiem ku poprawie edukacji zawodowej w Wielkopolsce stała się ściślejsza współpraca pomiędzy szkołami i przedsiębiorstwami. - oznajmia Marzena Wodzińska, Członek Zarządu Województwa Wielkopolskiego. - Dzięki niej pracodawcy mają realny wpływ na kształcenie uczniów, którzy w przyszłości mogliby zasilić szeregi ich firm. **Projekt zakłada m.in. objęcie dodatkowymi zajęciami specjalistycznymi 10 000 uczniów, uczestnictwo 8 000 uczniów w stażach u pracodawcy, podniesienie kompetencji 371 nauczycieli po ukończeniu programu, a także doposażenie w nowoczesny sprzęt 50 szkół.**

- Młodzieży uczestniczącej w projekcie nie tylko przekazujemy wiedzę teoretyczną, pozwalającą jej wejść na rynek pracy, ale również przygotowujemy ją do mobilności, jaka dzisiaj w zmieniającym się rynku pracy obowiązuje. - tłumaczy Dorota Kinal, Dyrektor Departamentu Edukacji i Nauki UMWW w Poznaniu. Na dzień dzisiejszy realizacja założeń projektowych przebiega zgodnie z planem, co świadczy o tym, iż działania przyczynią się do znacznej poprawy atrakcyjności kształcenia zawodowego na rynku pracy.

Beneficjent: Województwo Wielkopolskie w partnerstwie z Politechniką Poznańską,
Projekt: Czas Zawodowców BIS – zawodowa Wielkopolska
Działanie: Wzmocnienie oraz dostosowanie kształcenia i szkolenia zawodowego do potrzeb rynku pracy.
Wartość całkowita: 63 500 000,00 zł

Czas Zawodowców BIS – zawodowa Wielkopolska 2015 - 2022



Laboratoria mają na celu stworzenie rzeczywistych warunków pracy wzbogaconych o możliwość pełnego zapoznania się z nowoczesnym sprzętem i zdobywają w nich konkretne umiejętności.

„Cyfrowa Szkoła Wielkopolsk@ 2020”

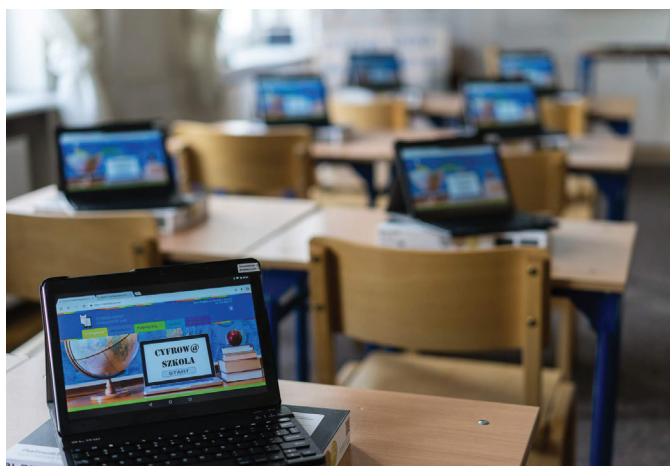
Projekt „Cyfrowa Szkoła Wielkopolsk@ 2020” realizowany przez Samorząd Województwa Wielkopolskiego - Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu, współfinansowany ze środków UE, podzielony jest na cztery edycje. Wsparcie w Projekcie zostało skierowane do 600 wielkopolskich szkół, w tym do około 5.000 nauczycieli oraz ponad 11.000 uczniów.

Projekt ukierunkowany jest na rozwój kompetencji cyfrowych uczniów i nauczycieli poprzez budowę sieci Wi-fi w szkołach umożliwiającą korzystanie z szybkiego Internetu, a także poprzez wyposażenie szkół w nowoczesne narzędzia TIK. Oferowane w projekcie rozwiązania i narzędzia cyfrowe wdrażane są do procesu kształcenia podczas szkoleń dla nauczycieli i zajęć pozalekcyjnych dla uczniów. Do tej pory 300 szkół uczestniczących w Projekcie otrzymało około 400 laptopów i 8.900 tabletów a w najbliższym czasie do kolejnych 300 szkół dotrze ponad 300 laptopów i 8.000 tabletów.

Uczestnicy Projektu posiadają także bezpłatny dostęp do systemu „TrueConf” zlokalizowanego na serwerze Samorządu Województwa Wielkopolskiego. System daje możliwość organizacji spotkań „nauczyciel – uczniowie” w trybie on-line i realizację zajęć dydaktycznych w formie zdalnej.

Ponadto nauczyciele i uczniowie uczestniczący w zajęciach dydaktycznych korzystają z zasobów i funkcji, udostępnionej w Projekcie, platformy edukacyjnej.

Wszystkie opisane powyżej formy wsparcia przyczyniają się do poprawy jakości i efektów kształcenia a w czasie kryzysu związanego z zawieszeniem tradycyjnych zajęć lekcyjnych stają się bezcennym rozwiązaniem, które pozwala na kontynuację procesu nauczania.





**SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO**

Publiczne Biblioteki Pedagogiczne w Wielkopolsce

PBP Książnica Pedagogiczna im. Alfonsa Parczewskiego w Kaliszu

Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Koninie – PBP w Koninie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Lesznie – PBP w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Pile – PBP w Pile

Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Poznaniu





SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

PLACÓWKI OŚWIATOWE PROWADZONE PRZEZ
SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO
PODLEGŁE DEPARTAMENTOWI EDUKACJI I NAUKI

OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI W KALISZU

pełna informacja na stronie:
www.odn.kalisz.pl

PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA KSIĄŻNICA PEDAGOGICZNA W KALISZU

pełna informacja na stronie:
www.kp.kalisz.pl

CENTRUM DOSKONALENIA NAUCZYCIELI W KONINIE

pełna informacja na stronie:
www.cdnkonin.pl

CENTRUM DOSKONALENIA NAUCZYCIELI W LESZNIE

pełna informacja na stronie:
www.cdn.leszno.pl

CENTRUM DOSKONALENIA NAUCZYCIELI W PILE

pełna informacja na stronie:
www.cdn.pila.pl

OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI W POZNANIU

pełna informacja na stronie:
www.odnpoznan.pl

PUBLICZNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W POZNANIU

pełna informacja na stronie:
www.pbp.poznan.pl

CENTRUM WSPARCIA RZEMIOSŁA KSZTAŁCENIA DUALNEGO I ZAWODOWEGO W KALISZU

pełna informacja na stronie:
www.cwrkdiz.kalisz.pl

CENTRUM WSPARCIA RZEMIOSŁA KSZTAŁCENIA DUALNEGO I ZAWODOWEGO W KONINIE

pełna informacja na stronie:
www.cwrkdiz.konin.pl

CENTRUM WSPARCIA RZEMIOSŁA KSZTAŁCENIA DUALNEGO I ZAWODOWEGO W LESZNIE

pełna informacja na stronie:
www.cwrkdiz.leszno.pl

CENTRUM WSPARCIA RZEMIOSŁA KSZTAŁCENIA DUALNEGO I ZAWODOWEGO W PILE

pełna informacja na stronie:
www.cwrkdiz.pila.pl

CENTRUM WSPARCIA RZEMIOSŁA KSZTAŁCENIA DUALNEGO I ZAWODOWEGO W POZNANIU

pełna informacja na stronie:
www.cwrkdiz.poznan.pl



URZĄD MARSZAŁKOWSKI
WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO W POZNANIU
DEPARTAMENT EDUKACJI I NAUKI

SZKOŁY

- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Gnieźnie
www.medyk.gniezno.pl
- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Koninie
www.medyk.konin.pl
- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Ostrowie Wlkp.
www.msz-ostrow.cba.pl
- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 1 w Poznaniu
www.wsckziu1.poznan.pl
- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 2 w Poznaniu
www.wsck.pl
- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Rawiczu
www.medyk-rawicz.com.pl
- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego we Wrześni
www.wscku-wrzesnia.pl
- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Złotowie
www.wsckziu-zlotow.pl
- Wielkopolski Samorządowy Zespół Placówek Terapeutyczno - Wychowawczych w Cerekwicy Nowej
www.cerekwica-mow.pl
- Wielkopolskie Samorządowe Centrum Edukacji i Terapii w Starej Łubiance
www.zspstaralubianka.pl