

7-8/2022

Poradnik bibliotekarza

Pismo dla bibliotek publicznych, szkolnych i pedagogicznych



BARBARA GRABOWSKA
O GRACH W KSIĄŻNICY ZAMOJSKIEJ

ANNA PTASZKIEWICZ-GODZINA
GRY W MIEJSKIEJ BIBLIOTECE PUBLICZNEJ W JAWORZNIE

MAGDALENA WÓJCIK
OBSZARY WYKORZYSTANIA GIER
W BIBLIOTEKACH – PRÓBA TYPOLOGII

KATARZYNA BIELECKA
**„MUSISZ NAUCZYĆ SIĘ ZASAD GRY. A POTEM
 – GRAĆ LEPIEJ NIŻ WSZYSCY INNI”**

Dr Barbara Budyńska przewodniczącą SBP w kadencji 2021-2025



Decyzją Krajowego Zjazdu Delegatów SBP, który obradował w dniach 3-4 czerwca br. w Centralnej Bibliotece Wojskowej w Warszawie, przewodniczącą Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich w kadencji 2021-2025 została dr Barbara Budyńska, sekretarz generalny ZG SBP w dwóch poprzednich kadencjach, a od lutego 2021 r. p.o. przewodniczącej SBP.

Dr Barbara Budyńska – absolwentka socjologii na Uniwersytecie Warszawskim. Tytuł doktora nauk humanistycznych w zakresie bibliologii uzyskała w Instytucie Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego (rozprawa *Publiczne biblioteki powiatowe w Polsce w latach 1918-2007. Modele organizacyjno-funkcjonalne. Koncepcje i rzeczywistość* przygotowana pod kierunkiem prof. dr hab. Marty Skalskiej-Zlat).

Od 1985 r. zawodowo związana z Biblioteką Narodową, gdzie do 2020 r. była kierownikiem Pracowni Bibliotekoznawstwa oraz zastępcą kierownika Instytutu Książki i Czytelnictwa. Jest autorką analiz statystycznych, współautorką roczników *Stan bibliotek w Polsce. Raport* (wcześniej: *Biblioteki Publiczne w Liczbach*), autorką książek wydanych w serii „Z prac Instytutu Książki i Czytelnictwa BN”. Przez trzy kadencje przewodniczyła Komisji Pojedynczej w BN. Ponadto: członek Zespołu sterującego ds. zakupu nowości wydawniczych do bibliotek publicznych powołanego przez MKiDN; ekspert Krajowej Rady Bibliotecznej, obecnie członek KRB.

W SBP od 2009 r. piastowała następujące funkcje:

- w latach 2007-2013 członek Komitetu Redakcyjnego czasopisma „Poradnik Bibliotekarza”,
- od 2012 r. zastępca redaktora naczelnego czasopisma „Bibliotekarz”,
- członek komitetu redakcyjnego czasopisma ZiN.

Prace w SBP:

- W latach 2009-2011 aktywnie uczestniczyła w pracach nad przygotowywaniem *Strategii SBP 2010-2021*; w trakcie prac nad *Strategią* brała aktywny udział w działaniach zespołu ds. *Ustawy o bibliotekach*, w zespole ds. *badania potrzeb pracowników bibliotek i informacji naukowej w zakresie kształcenia i doskonalenia zawodowego oraz integracji zawodowej*; koordynatorka badań i współautorka 3 raportów: *Wykorzystania przez pracowników bibliotek publicznych/pedagogicznych/naukowych oferty SBP w zakresie kształcenia i doskonalenia zawodowego, wydawnictw tradycyjnych i dostępnych w internecie oraz platformy cyfrowej* przygotowanych w latach 2010-2011; uczestniczyła w pracach zespołu ds. opracowania założeń i projektu ustawy o bibliotekach powołanego przez Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich.
- Uczestniczyła w pracach nad *Strategią SBP 2021-2029* oraz w badaniach wśród członków SBP nt. opinii dotyczących organizacji, oczekiwań wobec działalności Stowarzyszenia w następnej kadencji.
- Współorganizatorka i konsultant merytoryczny w zespołach przygotowujących konferencje dot. automatyzacji bibliotek publicznych, działalności instrukcyjno-metodycznej bibliotek publicznych; bibliotek powiatowych; warsztatów w zakresie działalności instrukcyjno-metodycznej bibliotek publicznych, oferty bibliotek dla użytkowników z dysfunkcjami.

Zainteresowania zawodowe:

- organizacja, funkcjonowanie i zarządzanie bibliotekami w Polsce,
- bibliotekarstwo publiczne – społeczne funkcje bibliotek publicznych, ze szczególnym uwzględnieniem bibliotek powiatowych,
- zawód bibliotekarza, kształcenie bibliotekarzy,
- statystyka biblioteczna.



spis treści

- 2** OD REDAKCJI
- 3** WIADOMOŚCI. WYDARZENIA

PROBLEMY. DOŚWIADCZENIA. OPINIE

- 5** **MAGDALENA WÓJCIK**
OBSZARY WYKORZYSTANIA GIER W BIBLIOTEKACH – PRÓBA TYPOLOGII

KSIĄŻKA

- 10** ➔ WYWIADY PORADNIKA
W SŁUŻBIE KSIĄŻKI...
Z JIWONE LEE ROZMAWIA HANNA DIDUSZKO
- 17** STOP DZIECIĘCEJ NUDZIE. ZGADNIJ KTO TO?
- 19** ZNANE BAJKI W NOWEJ ODSŁONIE – TO DZIECI DECYDUJĄ,
JAK SKOŃCZY SIĘ HISTORIA!

BIBLIOTEKA. ŚRODOWISKO

- 22** **BARBARA GRABOWSKA**
O GRACH W KSIĄŻNICY ZAMOJSKIEJ
- 25** **ANNA PTASZKIEWICZ-GODZINA**
GRY W MIEJSKIEJ BIBLIOTECE PUBLICZNEJ W JAWORZNIE
- 29** GRY EDUKACYJNE, LOGICZNE I MATEMATYCZNE W PEDAGOGICZNEJ
BIBLIOTECE WOJEWÓDZKIEJ IM. MARIANA REJEWSKIEGO W BYDGOSZCZY
- 32** **KATARZYNA BIELECKA**
„MUSISZ NAUCZYĆ SIĘ ZASAD GRY. A POTEM –
GRAĆ LEPIEJ NIŻ WSZYSCY INNI”
- 34** **NATALIA DYJAS-SZATKOWSKA**
SOBOTA Z PLANSZÓWKAMI, CZYLI JAK MEDIATEKA ŁĄCZY POKOLENIA
- 37** ➔ FELIETON
OLGA NOWICKA
1-2-3-GRAMY W GRY!

Z WARSZTATU METODYKA

- 40** **MONIKA SIMONJETZ**
ZRÓB TO SAM! PLANSZÓWKI W BIBLIOTECE
- 44** **EWA OSOBA**
CZYTANIE JEST FAJNE! – SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z UCZNIAMI
KLAS I-IV SZKOŁY PODSTAWOWEJ
- 47** **ELŻBIETA TROJAN**
GRY W PRACY BIBLIOTEKARZA. ZESTAWIENIE BIBLIOGRAFICZNE W WYBORZE



Od redakcji

Wakacyjny „Poradnik Bibliotekarza” jest numerem tematycznym, poświęcony grom w bibliotekach.

Gry są odmianą zabawy, polegającą na respektowaniu ustalonych reguł i na osiągnięciu ściśle określonego wyniku. Przyzwyczajają do przestrzegania reguł, stąd uczą m.in. poszanowania przyjętych norm, umożliwiają współdziałanie, sprzyjają uspołecznianiu, uczą zarówno wygrywania, jak i przegrywania. O zaletach gier i ich różnorodności można by-łoby pisać długo. Magdalena Wójcik w artykule: *Obszary wykorzystania gier w bibliotekach – próba typologii*, porządkuje „świat gier” w kontekście bibliotek. Pokazała, że gry mogą pełnić w bibliotece różne funkcje, występować w wielu formach i kontekstach, mogą być wykorzystywane zarówno dla celów edukacyjnych, promocyjnych, w usługach bibliotecznych, jak i dla usprawniania wewnętrznych procesów bibliotecznych. Gry mogą przy tym stanowić element oferty bibliotecznej realizowanej tak w budynku biblioteki, jak i w przestrzeni miejskiej. Są one popularne wśród różnych grup użytkowników – nie tylko wśród dzieci i młodzieży, ale także dorosłych. O tym, że gry na dobre zagościły w bibliotekach i bibliotekarze coraz chętniej je wykorzystują w swojej pracy świadczą teksty, które wpłynęły na konkurs „Poradnika Bibliotekarza” – „Gry w bibliotece”, ale również chociażby to, że w Konkursie SBP na najciekawsze wydarzenie organizowane w ramach Tygodnia Bibliotek 2022 pierwsze miejsce zdobyła Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Gdańsku – Filia w Malborku za akcję „Gra terenowa dla uczniów malborskich szkół – Malbork miastem <tysiąca> bibliotek – śladem wiedzy w księgach zakłetej”. W numerze można przeczytać o grach w: Książnicy Zamojskiej, Miejskiej Bibliotece Publicznej w Jaworznie, Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej im. Mariana Rejewskiego w Bydgoszczy, Mediatece Koszalińskiej Biblioteki Publicznej im. Joachima Lelewela oraz Wojewódzkiej i Miejskiej Bibliotece Publicznej im. Cypriana Norwida w Zielonej Górze. Monika Simonjetz zachęca do własnoręcznego wykonywania gier, a Ewa Osoba proponuje wykorzystanie gier i zabaw w przekonywaniu dzieci, że czytanie jest fajne. Na rynku wydawniczym pojawia się coraz więcej książek, które zachęcają do łączenia czytania i grania. Książki z serii „Zgadnij kto to?”, czy interaktywne książki z serii „Ty decydujesz” mogą być tego doskonałym przykładem. Również Olga Nowicka w swoim felietonie zastanawia się nad zmianami jakie zaszły w „świecie gier” od czasów pierwszej gry planszowej „Senet”, znalezionej w Egipcie (3100 lat p.n.e.) po współczesność. Ci, którzy będą mieli niedosyt mogą rozszerzyć swoją lekturę o inne publikacje dotyczące gier, których wykaz przygotowała Elżbieta Trojan. Warto również przeczytać wywiad, który przeprowadziła Hanna Diduszek z Jiwone Lee, koreańską specjalistką w dziedzinie picture book, niezwykle propagatorką kultury polskiej, która nie tylko jest autorką przekładów polskich książek dla dzieci i literatury dla dorosłych, współpracującą z polskimi artystami-grafikami (jest koreańską producentką książek Iwony Chmielewskiej), organizatorką wielu wystaw, promujących polską książkę ilustrowaną w Korei, ale też na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza obroniła doktorat na temat polskiej szkoły ilustracji.

Zapraszamy do lektury w długie letnie wieczory.

Redakcja „Poradnika Bibliotekarza”



Wydawnictwo Naukowe
i Edukacyjne Stowarzyszenia
Bibliotekarzy Polskich
00-335 Warszawa,
ul. Konopczyńskiego 5/7,
tel. 22 827-52-96
wydawnictwo.sbp.pl
Marta LACH
Z-ca Dyrektora Biura ZG SBP
ds. wydawnictw
tel. 784 698 446,
e-mail: m.lach@sbp.pl
Konto SBP: Credit Agricole
Bank Polska S.A.
46 1940 1076 3122 4176
0000 0000

Poradnik BIBLIOTEKARZA. Miesięcznik Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich

Ukazuje się od roku 1949

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury



Rada Redakcyjna: Mariola Antczak (przewodnicząca), Krzysztof Dąbkowski, Grażyna Lewandowicz-Nosal, Mirosława Majewska, Monika Simonjetz, Michał Zajac, Beata Zych.

Redakcja „Poradnika Bibliotekarza” – e-mail: poradnikbibliotekarza@wp.pl; www.czasopisma.sbp.pl/poradnik-bibliotekarza

Redaktor naczelna: Dorota GRABOWSKA, tel. 600-505-662, e-mail: dgrabow@wp.pl

Sekretarz redakcji: Jadwiga CHRUSCINSKA, tel. 505-078-945, e-mail: jchruscinska@gmail.com

Redaktor techniczny: Elżbieta MATUSIAK, tel. (22) 827-52-96, e-mail: e.matusiak@sbp.pl

Świat Książki Dziecięcej: red. Ewa GRUDA, tel. 606-538-009, e-mail: egrud@wp.pl

Projekt winiety SKD: Marianna Oklejak

Skład: Tekanet Tomasz Kasperczyk ; e-mail: tomasz.kasperczyk@gmail.com. Grafiki: depositphotos.com, pixabay.com, freepik.com, commons.wikimedia.org
Druk i oprawa: Mazowieckie Centrum Poligrafii

Redakcja zastrzega sobie prawo do opracowania redakcyjnego i skracania tekstów.

Autorzy zobowiązani są do przekazywania wraz z artykułem danych kontaktowych (adres, telefon, e-mail) oraz podpisywania swoich tekstów. Przesłane zdjęcia powinny mieć rozdzielczość 300 DPI i być załączone jako osobne pliki.

Warunki prenumeraty na portalu sbp.pl

Numery archiwalne czasopisma są dostępne online w Archiwum Cyfrowym SBP pod adresem www.ac.sbp.pl

➔ 10. edycja Imienin Jana Kochanowskiego z udziałem Marii Konopnickiej

W upalną sobotę 25 czerwca br. w Ogrodzie Krasińskich w Warszawie odbyła się dziesiąta edycja Imienin Jana Kochanowskiego. Swoją ofertę zaprezentowało ponad 80 wystawców, obecna była cała plejada pisarzy. Bohaterka wydarzenia Maria Konopnicka – obchodzi właśnie w tym roku 180-lecie urodzin. Z tej okazji została zaproszona na Imieniny Jana Kochanowskiego, na imprezę razem z wielką poetką przybyli znawcy jej biografii i twórczości. Najciekawsze fragmenty listów, które Maria Konopnicka pisała m.in. do swoich dzieci i przyjaciół, odczytała Anna Seniuk. Postać poetki stała się także pretekstem do rozmów o ukochanych książkach z dzieciństwa, krytyce literackiej, o tym, co współcześnie oznacza bycie pisarką. W zielonych zakamarkach Ogrodu Krasińskich można było spotkać krasnoludki, które przybyły prosto ze znanego utworu poetki. Fakty i mity na ich temat w rozmowie z Karoliną Głowacką przybliżył Maciej Szymanowicz, a o atrakcje dla najmłodszych czytelników zadbał m.in. Teatr Baj i zespół Czereśnie. Teatr Baj pojawił się na Imieninach z lalkami ze spektaklu „Na jagody”, zespół Czereśnie – z repertuarem zainspirowanym śpiewnikiem dla dzieci autorstwa Marii Konopnickiej i Zygmunta Noskowskiego. W otoczeniu parkowej przyrody imieniny renesansowego poety, przy udziale Marii Konopnickiej w tle, wypadły wspaniale.

➔ Konopnicka – wystawa rękopisów Marii Konopnickiej w nowych czytelnikach Biblioteki Narodowej

Przez dwa miesiące w Bibliotece Narodowej można oglądać wystawę rękopisów Marii Konopnickiej. Otwiera ją rękopiśmienny zapis nutowy *Roty* (kompozycja Feliksa Nowowiejskiego do słów Marii Konopnickiej). Konopnicka głęboki patriotyzm wyniosła z domu rodzinnego, wyrażała go słowami swoich wierszy i artykułów, jak i działaniami. Walczyła z antysemityzmem, rusyfikacją i germanizacją. Na wystawie zobaczyć można list Konopnickiej protestującej przeciwko publikacji jej utworów w tłumaczeniu na język rosyjski. Patriotyzm w jej rozumieniu to również troska o biednych, pokrzywdzonych – na wystawie prezento-

wany jest rękopis wiersza *Wolny najmity*, ukazujący los ówczesnych chłopów. Zaraz obok rękopisu *Roty* zobaczyć można rękopisy kilku jej wierszy. Konopnicka zaproponowała nowy model literatury dziecięcej, z dzieckiem jako adresatem i bohaterem, bez wyższościowego dydaktyzmu i moralizatorstwa, bliski baśniom pełnym wyzwań i prób w drodze do samodoskonalenia się. Na wystawie znaleźć można list Marii Konopnickiej o sensie tworzenia literatury dziecięcej, który zadziwia aktualnością.

Konopnicka, samodzielnie utrzymująca liczną rodzinę, współpracowała z kilkudziesięcioma redakcjami czasopism i wieloma wydawnictwami. Drukowano ją w najważniejszych periodykach literacko-kulturalnych. Jej rozbudowana korespondencja w sprawach wydawniczych dziwi i nieco bawi, a ówczesnych redaktorów na pewno również irytowała – napisała wiele listów, krótkich i rzeczowych, egzekwując swoje prawa do korekty autorskiej, krytykując błędy redaktorskie, pilnując rodzaju czcionek. Kilka z tych listów, do drukarni Anczyca w Krakowie, prezentowanych jest na wystawie, zaraz obok pokwitowań odbioru honorariów autorskich.

Konopnicka przez kilka lat była redaktorką „Świtu”, tygodnika dla kobiet, na łamach którego postulowała równouprawnienie kobiet, rozumiane przez nią jako równość praw i obowiązków kobiet i mężczyzn. To ona napisała: „Kobieta jest tak samo człowiekiem jak mężczyzna” i ona również, jakże współcześnie, wskazywała, że walka o prawa kobiet, nie jest walką z mężczyznami, lecz walką z systemem społecznym – zastałym, odklejonym coraz bardziej od realiów współczesnych. Sprawy wydawnicze, działania społeczne, emancypacyjne, twórczość – wszystko to zbliżało Konopnicką do Elizy Orzeszkowej, z którą regularnie korespondowała. Koleżanki z warszawskiej pensji sióstr sakramentek – po latach uznane pisarki, redaktorki, o podobnym światopoglądzie, podobnych dążeniach. Na wystawie w Bibliotece Narodowej można obejrzeć cztery listy Konopnickiej do Orzeszkowej.

Zapraszamy do odwiedzenia wystawy.

➔ Rabka Festival

Międzynarodowy Festiwal Literatury tradycyjnie odbył się w dniach 13-16 lipca 2022 r. w Rabce-



-Zdroju. W programie zaplanowano 62 wydarzenia dla małych i dużych: warsztaty, spotkania autorskie, wieczory wspólnego czytania, wystawy, grę miejską, liczne animacje w „czytelni na polu” oraz inspirującą konferencję ekspercką dla dorosłych. Wśród gości zagranicznych byli obecni: Elina Ellis (Ukraina / Wielka Brytania), Iva Prochazkova (Czechy), Julius Keleras i Vanda Padimanskaite (Litwa) oraz Andreas Sparring i Per Gustavsson (Szwecja), wraz z tłumaczami. Utwory „na dobranoc” czytali Patryk Cebulski, Juliusz Chrzastowski, Maria Kowalska i Jerzy Stuhr. Festiwal dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, pochodzących z Funduszu Promocji Kultury, ze środków Miasta Rabka-Zdrój oraz dzięki pomocy Partnerów i Patronów Medialnych.

➔ **Lato z książką w Mikołajkach, Zielonej Górze i Łebie, ale też w Poznaniu i Janowie pod Rewalem**

W tym roku wydawnictwo Zysk i S-ka z Poznania organizuje 11. edycję Festiwalu czytelniczego „Lato z książką”. Tym razem spotkania zostały zaplanowane w Mikołajkach (od 15 do 17 lipca), Zielonej Górze (od 22 do 24 lipca) oraz Łebie (od 29 do 31 lipca). Dodatkowo z Międzynarodowymi Targami Poznańskimi wydawnictwo Zysk i S-ka zorganizowało Poznański Festiwal Czytelniczy przy Arenie w Parku Kasprowicza. W zeszłym roku impreza „Lato z książką” obchodziła 10-lecie. Z tej okazji zmieniono logo wydarzenia oraz przekształcono nazwę na „Festiwal czytelniczy. Lato z książką”. Od pierwszej edycji, celem akcji jest pokazanie, że książka jest idealnie wkomponowana w nastrój wakacji. Można wypoczywać na łonie przyrody czytając ciekawe publikacje. Jest to także forma wypoczynku, a nie obowiązku. Z biegiem lat Festiwal zyskuje szerszą publiczność, organizatorzy liczą na rodziny z dziećmi. Każdy podczas urlopu powinien znaleźć czas na spotkanie z lekturą. Wszystkie informacje oraz dokładny program można śledzić na koncie Facebook wydarzenia Lato z książką oraz na stronie www.latozksiazka.pl

➔ **Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Wolsztyn zaprasza w czasie lata do Plenowego Kącika Czytelniczego**

20 maja br. za budynkiem Biblioteki Publicznej Miasta i Gminy Wolsztyn otwarto ogród, a w nim plenerowy kącik czytelniczy. Był to kolejny etap

zagospodarowania terenu za biblioteką. Na początku ubiegłego roku zostały oddane do użytku chodniki, parking oraz został ustawiony niebieski „Magiczny domek”. Teraz pojawiły się dodatkowe ławki, leżaki, stoliki, drobne elementy architektury oraz posadzono rośliny. Zawieszono budki lekkie dla ptaków, aby wspierać faunę tego miejsca. A to jeszcze nie koniec zaplanowanych działań i inwestycji. Kwiaty i krzewy nie tylko czynią to miejsce przyjemniejszym wizualnie, ale są świadomym elementem dbania o przyrodę. Powstało miejsce z przestrzenią na odpoczynek, wyciszenie i relaks. To tutaj będą organizowane biblioteczne spotkania plenerowe.

➔ **Zakopiański Festiwal Literacki – 8-10 lipca 2022 r.**

Zakopiański Festiwal Literacki, który zadebiutował w 2016 r. na kulturalnej mapie Polski, nawiązuje do bogatej tradycji literackiej Zakopanego, które w latach 20. ubiegłego wieku było centrum życia kulturalnego, miejscem wypoczynku i twórczej działalności wybitnych polskich pisarzy. Siódma edycja odbyła się pod hasłem „**Na tatrzańskim szlaku literatury**”. Zakopane znów stało się literacką stolicą Polski. Od 8 do 10 lipca 2022 r. na Placu Niepodległości obok Krupówek odbywały się spotkania autorskie z czołowymi polskimi pisarzami, promocje książek, dyskusje literackie, warsztaty literacko-plastyczne dla dzieci i młodzieży, wernisaże wystaw, pokazy filmów i koncerty. Wyjątkowy charakter Zakopanego podkreśliło spotkanie, podczas którego prezentowano książki nominowane do Nagrody Literackiej Zakopanego. Podczas festiwalu obejrzeć można było dwie wystawy: ilustracji książkowych Štěpána Zavřela przygotowaną przez Wydawnictwo Tatarak oraz na Krupówkach „Foto z misiem” towarzysząca książce pod tym samym tytułem wydanej przez Oficynę Wydawniczą Oryginały z okazji 100-lecia zakopiańskiego białego misia. Dla czytelników najważniejsza była możliwość przebierania w bogatej ofercie wydawniczej. Okazją do tego były Targi Książki „Pod Tatry tylko z książką”.

Organizatorzy: Burmistrz Miasta Zakopane Leszek Dorula, Miejska Biblioteka Publiczna im. Stefana Żeromskiego w Zakopanem oraz Centrum Kultury. Partner wspierający: SBP.

Miło spędzić wakacyjny czas pod Tatrami – z literaturą!

Wybór i oprac. J. Ch. i D. G



OBSZARY

WYKORZYSTANIA GIER W BIBLIOTEKACH

– PRÓBA TYPOLOGII^{*}



PROBLEMY · DOŚWIADCZENIA · OPINIE

Problematyka wykorzystania gry jako narzędzia promowania działalności bibliotek była stosunkowo często poruszana w literaturze przedmiotu, szczególnie w piśmiennictwie anglojęzycznym, podobnie jak kwestia grywalizacji procesów edukacyjnych w bibliotece. Brakuje jednak opracowań pokazujących w wymiarze holistycznym możliwości wykorzystania gier w bibliotece, nie tylko w odniesieniu do promocji i edukacji, ale także w kontekście świadczenia usług dla użytkowników i organizacji wewnętrznych procesów bibliotecznych.

Uporządkowanie wiedzy o sposobach i formach wykorzystania gier w różnych obszarach działalności bibliotecznej może pomóc w wykorzystaniu potencjału gier i grywalizacji w większym niż dotychczas stopniu oraz przyczynić się do budowania wizerunku biblioteki jako nowoczesnej i przyjaznej instytucji.

GRY ORGANIZOWANE W BIBLIOTECE

Gry mogą być realizowane w bibliotece w różnych kontekstach. Biblioteka może na przykład

udostępniać miejsce do przeprowadzenia gier komputerowych, karcianych, planszowych czy terenowych niemających jednak związku z czytelnictwem ani realizacją bezpośrednich celów biblioteki, poza walorem promocji biblioteki jako tzw. „trzeciego miejsca”, a więc przestrzeni, w której użytkownicy mogą spędzać czas w sposób przez siebie wybrany. Na tej zasadzie w wielu bibliotekach, szczególnie publicznych, funkcjonują kluby graczy oraz odbywają się regularne rozgrywki i turnieje. Rola biblioteki ogranicza się zwykle w takich

przypadkach do usługi udostępnienia przestrzeni, ewentualnie zapewnienia opieki graczom w sposób nieingerujący jednak zbyt, bez ich zgody, w przebieg rozgrywki. Tego rodzaju działania są prowadzone w bibliotekach stosunkowo często, mimo że ich celem nie jest bezpośrednio promocja czytelnictwa czy biblioteki, to jednak poprzez stworzenie użytkownikom warunków dla realizacji ich zainteresowań biblioteka buduje wizerunek

Organizacja gier, szczególnie tych o tematyce związanej z książką, czytelnictwem czy samą biblioteką, jest dobrą strategią na przyciągnięcie użytkowników do budynku biblioteki, tak by zapewnić im możliwość zapoznania się nie tylko z jej ofertą online, ale także z usługami biblioteki dostępnymi na miejscu

instytucji otwartej i przyjaznej, zapewniającej rozrywkę wykraczającą poza standardowe udostępnianie zbiorów.

Inne podejście prezentowane jest w inicjatywach polegających na organizowaniu gier w bibliotece przy aktywnym udziale bibliotekarzy. Gry takie mogą przybierać formę gier terenowych, popularnych *escape rooms* czy LARP (ang. *live action role-playing games*). Istotą jest zachęcenie użytkowników do odwiedzenia biblioteki poprzez oferowanie wyjątkowych, niedostępnych w innych okolicznościach gier, które nawiązują do znanych formatów gier, ale jednocześnie prezentują wyjątkową fabułę, najczęściej zaprojektowaną pod kątem konkretnego wydarzenia. Celem organizacji takich wydarzeń jest promocja biblioteki, czasem także promocja czytelnictwa oraz budowanie korzystnego wizerunku tak samej biblioteki, jak i bibliotekarzy (często biorących aktywny udział w rozgrywkach). Przykładem takich działań może być choćby LARP organizowany w Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej w Częstochowie dla fanów książek o Harrym Potterze czy *escape room* zorganizowany w czasie Tygodnia Bibliotek przez Bibliotekę Akademii Morskiej w Gdańsku, który cieszył

się wyjątkowym powodzeniem i został ogłoszony najlepszym wydarzeniem Tygodnia Bibliotek 2015. Organizacja gier, szczególnie tych o tematyce związanej z książką, czytelnictwem czy samą biblioteką, jest dobrą strategią na przyciągnięcie użytkowników do budynku biblioteki, tak by zapewnić im możliwość zapoznania się nie tylko z jej ofertą online, ale także z usługami biblioteki dostępnymi na miejscu.

GRY O TEMATYCE BIBLIOTECZNEJ

Gry mogą stanowić narzędzie promocji czytelnictwa i bibliotek jako instytucji nie tylko przez fakt ich rozgrywania w środowisku bibliotecznym czy udział bibliotekarzy w rozgrywkach, ale także przez samą tematykę. Gry o tematyce bibliotecznej nie są bardzo popularne, częściej biblioteka występuje jako element środowiska gry niż główny temat rozgrywki, ale można znaleźć takie przykłady. Jedną z gier planszowych nawiązujących do bibliotek w wymiarze historycznym jest „Skryptorium”, gra dystrybuowana przez Opactwo Benedyktynów w Tyńcu. Zadaniem gracza jest zebranie średniowiecznych manuskryptów i dostarczenie ich do tytułowego skryptorium. Gra prezentuje wprawdzie bardzo tradycyjny obraz specyficznego typu



biblioteki (średniowiecznej biblioteki klasztornej), co nie reprezentuje dobrze współczesnej roli tych instytucji, niemniej jednak może wzbudzić zainteresowanie starą książką i przyczynić się do promocji wiedzy na ten temat, szczególnie wśród młodszych użytkowników, do których głównie kierowana jest gra. Dobrze zaprojektowane gry o te-

matyce bibliotecznej mogą przyczynić się do promocji tych instytucji i pomóc w budowaniu ich korzystnego wizerunku, jak również pomóc w popularyzacji wiedzy na temat zawodu bibliotekarza.

Jedną z form promocji czytelnictwa – realizowaną niezależnie od bibliotek lub niekiedy z ich udziałem – są bez wątpienia gry bazujące na znanych utworach literackich, które przyczyniają się często – podobnie jak bazujące na książkach filmy czy seriale – do ich ponownego odkrycia przez czytelników

W tym kontekście ważne wydaje się zintensyfikowanie działań w zakresie projektowania gier o tematyce bibliotecznej, które pokazywałyby obraz współczesnej biblioteki i rolę zawodu bibliotekarza w atrakcyjny sposób wzbudzający zainteresowanie tym obszarem działalności profesjonalnej.

GRY OPARTE NA KSIĄŻKACH

Jedną z form promocji czytelnictwa – realizowaną niezależnie od bibliotek lub niekiedy z ich udziałem – są bez wątpienia gry bazujące na znanych utworach literackich, które przyczyniają się często – podobnie jak bazujące na książkach filmy czy seriale – do ich ponownego odkrycia przez czytelników. Przykładem może być np. gra planszowa „Gra o tron” bazująca na serii książek G.R.R. Martina, gra komputerowa „Harry Potter” bazująca na serii książek J.K. Rowling, gra planszowa „W pustyni i w puszczy” oparta na klasycznej powieści H. Sienkiewicza czy gra komputerowa „Władca pierścieni” bazująca na trylogii J.R.R. Tolkiena. Na szczególną uwagę zasługuje jednak gra komputerowa „Wiedź-

min” (i jej kolejne części), oparta na książkach A. Sapkowskiego, która zyskała olbrzymią popularność na całym świecie (trzecia część cyklu zdobyła prestiżowy tytuł gry roku) i przyczyniła się z jednej strony do promocji książek wydanych oryginalnie w latach 90. XX w. kolejnym pokoleniom czytelników w kraju, z drugiej – przyczyniła się do promocji polskiej fantastyki za granicą. Przytoczone przykłady pozwalają sądzić, że udostępnienie w bibliotekach gier opartych na dziełach literackich może być zarówno dobrą formą promocji starszych pozycji książkowych wśród młodych czytelników, jak również formą promocji samych bibliotek jako instytucji udostępniających zarówno gry, jak i ich książkowe pierwowzory.

GRY REALIZOWANE POZA BIBLIOTEKĄ

Popularnym sposobem promocji zarówno książki, jak i samych bibliotek są gry organizowane przez biblioteki, ale poza ich siedzibami. Przykładem takiego podejścia są popularne w ostatnich latach gry terenowe, realizowane albo w modelu bardziej tradycyjnym, poprzez rozwiązywanie przez uczestników zadań i zagadek rozmieszczonych fizycznie w przestrzeni miejskiej albo z wykorzystaniem nowych technologii np. rozszerzonej rzeczywistości, która pozwala nakładać na obraz realnie istniejących miejsc, dodatkową, cyfrową warstwę informacyjną. Gry realizowane poza budynkiem, pozwalają pokonać ograniczenia lokalowe, z którymi zmagają się wiele bibliotek i zaprezentować szerokiej publiczności obraz bibliotek jako nowoczesnych instytucji, które potrafią zapewnić użytkownikom ciekawe sposoby spędzania wolnego czasu. Tematyka gier najczęściej nawiązuje do konkretnych dzieł lub gatunków literackich albo dotyczy samych bibliotek i ma na celu ich promocję. Przykładem takich inicjatyw może być choćby literacka gra miejska „Kryminalne zagadki Oświęcimia” zorganizowana przez Miejską Bibliotekę Pu-



PROBLEMY - DOŚWIADCZENIA - OPINIE



bliczną w Oświęcimiu) czy gra „Biblioteka inspiruje” zorganizowana przez Miejską Bibliotekę Publiczną w Chrzanowie. Podobne inicjatywy organizowane są nie tylko w bibliotekach publicznych, ale także w bibliotekach akademickich, pedagogicznych czy szkolnych.

GRYWALIZACJA ZASOBÓW I USŁUG BIBLIOTECZNYCH

Grywalizacji może ulegać sama oferta biblioteczna. Biblioteki nie tylko gromadzą i wypożyczają gry, ale także oferują książki mające charakter gier. Przykładem takiego podejścia jest udostępnianie książek konwergencyjnych, posiadających swoje multimedialne rozszerzenia oraz – przede wszystkim – książek bazujących na technologiach, które łączą przekaz tekstowy z warstwą multimedialną i elementami grywalizacji.

Grywalizacja, rozumiana jako wykorzystanie mechanizmów charakterystycznych dla gier do usprawniania i/lub uatrakcyjniania innych procesów, jest tematem podejmowanym w literaturze przedmiotu, jednak tylko w wybranych kontekstach. Można znaleźć prace poruszające problematykę wykorzystania elementów grywalizacji

Grywalizacja, rozumiana jako wykorzystanie mechanizmów charakterystycznych dla gier do usprawniania i/lub uatrakcyjniania innych procesów, jest tematem podejmowanym w literaturze przedmiotu

w promowaniu usług bibliotecznych, ale trudno już znaleźć opisy realizowanych w praktyce przykładów grywalizacji samych usług. Procesy udostępniania zbiorów, realizacji kwerend czy usług informacyjnych rzadko realizowane są w sposób odbiegający od standardowego – zmieniają się wprawdzie narzędzia realizacji usług np. część oferty udostępniana jest online lub za pomocą aplikacji mobilnych, ale grywalizacja procesów usługowych nie jest zjawiskiem, które byłoby widoczne i opisywane, przynajmniej w odniesieniu do polskich bibliotek. Mimo że tego rodzaju praktyki nie są jeszcze popularne, to jednak można założyć, że skoro grywalizacji ulega oferta biblioteki oraz jej działania promocyjne czy edukacyjne, to

również działalność usługowa może z czasem poddać się temu procesowi.

GRYWALIZACJA DZIAŁAŃ EDUKACYJNYCH BIBLIOTEKI

Obszar działań edukacyjnych i popularyzatorskich bibliotek stosunkowo często jest poddawany procesom grywalizacji. Lekcje biblioteczne, przypodobienie biblioteczne czy kształcenie kompetencji informacyjnych, czytelniczych i medialnych odbywa się przy pomocy gier realizowanych tak za pomocą tradycyjnych metod – zagadek, zgadywanek itp., jak i w formie gier komputerowych, gier dostępnych w formie aplikacji mobilnych czy na platformach e-learningowych. Gry wykorzystywane są przede wszystkim w pracy z młodszym użytkownikiem, rzadziej w odniesieniu do kształcenia dorosłych, co może świadczyć o stereotypowym postrzeganiu gier jako formy rozrywki dla dzieci i młodzieży. Wyjątek może stanowić wykorzystanie w bibliotekach tzw. *serious games*, a więc specyficznego typu gry, w której głównym celem rozgrywki nie jest zabawa, ale zdobycie konkretnych, często zaawansowanych umiejętności. Prowadzenie działań edukacyjnych w bibliotekach przy użyciu *serious games* nie jest jeszcze bardzo popularne, ale można już znaleźć opisy takich działań, szczególnie w publikacjach anglojęzycznych. Przykładem mogą być działania jednej z bibliotek akademickich, która przygotowała program edukacyjny oparty o *serious games* dla studentów studiów licencjackich, w którym studenci projektowali własne gry jako odpowiedź na zdiagnozowane przez siebie problemy np. lęk przed biblioteką (ang. *library anxiety*). Grywalizacja procesów edukacyjnych może przyczynić się do efektywniejszego i atrakcyjniejszego w formie przekazywania wiedzy, pomagając budować pozytywne skojarzenia z biblioteką jako miejscem pozyskiwania informacji.

GRYWALIZACJA PROCESÓW WEWNĘTRZNYCH BIBLIOTEK

Tematem najrzadziej poruszonym w odniesieniu do możliwości wykorzystania gier w bibliotekach jest kwestia grywalizacji wewnętrznych procesów biblioteki. W firmach komercyjnych mechanizmy grywalizacji są często wykorzystywane w celu zwiększania motywacji pracowników oraz uatrakcyjniania procesu wykonywania żmudnych zadań wymagających koncentracji i powtarzalno-

ści. W literaturze przedmiotu można znaleźć opisy eksperymentów pokazujących wysoką skuteczność dobrze przeprowadzonych procesów grywalizacji na stopień motywacji pracowników i ich zadowolenia z pracy, podkreślając jednak, że podstawą skutecznej grywalizacji jest dobrowolność uczestnictwa w grze i jej prawidłowe zaprojektowanie.

Grywalizacja procesów instytucji publicznych nie jest tematem często poruszonym w literaturze przedmiotu, za wyjątkiem tematów związanych

gry mogą pełnić w bibliotece różne funkcje, występować w wielu formach i kontekstach i mogą być wykorzystywane zarówno dla celów edukacyjnych, promocyjnych i w usługach bibliotecznych, jak i – przynajmniej teoretycznie – dla usprawniania wewnętrznych procesów bibliotecznych

z wdrażaniem grywalizacji w instytucjach edukacyjnych. Trudno znaleźć prace naukowe, które odnosiłyby się do możliwości wykorzystania grywa-

do potrzeb bibliotek. Powstają już aplikacje bazujące np. na rozwiązaniach z zakresu rozszerzonej rzeczywistości przeznaczone do usprawniania procesów wewnętrznych biblioteki np. ShelvAR (projekt w tym momencie zawieszony z powodu sporów patentowych), które nietrudno byłoby wyposażyć w opcje grywalizacji. Należy najpierw zbadać stosunek bibliotekarzy do tego typu rozwiązań i ich chęć do korzystania z tego rodzaju aplikacji.

WNIOSKI

Przeprowadzona analiza pokazała, że gry mogą pełnić w bibliotece różne funkcje, występować w wielu formach i kontekstach i mogą być wykorzystywane zarówno dla celów edukacyjnych, promocyjnych i w usługach bibliotecznych, jak i – przynajmniej teoretycznie – dla usprawniania wewnętrznych procesów bibliotecznych. Gry mogą przy tym stanowić element oferty bibliotecznej realizowanej tak w budynku biblioteki, jak i w przestrzeni miejskiej. Niektóre z wymienionych zastosowań gier, przede wszystkim te związane z edukacją i promocją, są już na szeroką skalę wdrażane w bibliotekach i opisywane w publikacjach naukowych, część niesie ze sobą potencjał, który nie jest jeszcze w pełni wykorzystywany w bibliotekach, ale mógłby przynieść korzyści.

Podsumowując można stwierdzić, że popularność gier wśród różnych grup użytkowników – nie tylko wśród dzieci i młodzieży, ale także dorosłych – sprawia, że jest to narzędzie, którego nie można ignorować. Ciekawa forma wizualna wielu gier i ich angażujący charakter mogą pomóc bibliotekom w realizowaniu ich zadań w atrakcyjny – zarówno dla użytkowników, jak i bibliotekarzy – sposób. Umiejętne wykorzystanie gier w działalności bibliotecznej może także korzystnie wpłynąć na budowanie wizerunku bibliotek jako nowoczesnych i przyjaznych instytucji, które potrafią dostrzegać nowe trendy i czerpać z nich inspirację dla swoich działań.

prof. Magdalena Wójcik
Instytut Studiów Informacyjnych
Uniwersytet Jagielloński

* Tekst jest skróconą wersją artykułu opublikowanego w „Przeglądzie Bibliotecznym” 2019, z. 2, s. 153-165.



lizacji w bibliotekach w działaniach, takich jak np. opracowanie zbiorów czy przeprowadzanie skontrum. Specyfika pracy bibliotecznej – czy szerzej działalności non profit – różni się znacznie od działalności firm komercyjnych, to jednak można założyć, że do pewnego stopnia praktyki wdrażane w sektorze komercyjnym mogą być adaptowane



W SŁUŻBIE KSIĄŻKI

Z Jiwone Lee rozmawia Hanna Diduszko

KSIĄŻKA

Fot. Soyoung Sung



- Jak to się stało, że zainteresowałaś się kulturą polską?

- Zainteresowałam się kulturą polską, ponieważ było to dla mnie zjawisko nowe, bardzo egzotyczne, ale nie da się tego wyjaśnić bez wskazania pewnych zmian politycznych, które miały miejsce w Korei. Od 1953 r. (czyli od końca wojny koreańskiej i podziału kraju na Koreę Północną i Południową) Korea Południowa nie utrzymywała stosunków dy-

plomatycznych z krajami socjalistycznymi. W ogóle wszystko, co się z nimi wiązało, było zakazane. Nie można było na przykład słuchać muzyki Szostakowicza... Dopiero po Olimpiadzie w Seulu w roku 1988 nastąpiła wyraźna zmiana polityki państwowej wobec krajów tak zwanego bloku wschodniego. Po olimpiadzie (i po upadku muru berlińskiego) powstały warunki do poznawania kultury państw bloku wschodniego.

- Zdecydowałaś się na studia na Uniwersytecie Hankuk, gdzie wybrałaś polonistykę. Zajmowałaś się też studiami nad literaturą rosyjską. O ile wiem, na Twojej pierwszej uczelni utworzono wydział, gdzie można było studiować filologię polską, czeską, słowacką i serbską (czyli języki słowiańskie), ale też hungarystkę, czy język rumuński. Był to więc podział nie według kryteriów językowych, ale geopolitycznych.

- Tak. To właśnie było odzwierciedleniem zmian politycznych, o których mówiłam na początku. To oznaczało otwarcie na nowe kraje.

- Mamy więc dobry przykład, jak wielka polityka wpływa na losy pojedynczych ludzi, jak mocno odbija się na kulturze. Wydział, który wybrałaś to było coś nowego. Polonistyka powstała w Seulu dopiero w roku 1987. Nic dziwnego, że przyciągnęła Cię ta nowość. Byłaś wtedy młodzieńką osobą i zetknięcie z zakazanym, dotychczas, owocem mogło być ekscytujące.

- Tak! To było coś zupełnie nowego i kompletnie nieznanego! Pociągała mnie, jak już wspomniałam, egzotyka i nowość. Wyobrażałam sobie słowiańszczyznę jako krainę wiecznie padającego śniegu, białych niedźwiedzi i ludzi pijących wódkę!

(śmiej). No i jeszcze, oczywiście, muzyka Chopina... To była taka romantyczna wizja...

- Pamiętasz swoje pierwsze zetknięcie z Polską? Czy coś Cię wtedy bardzo zdziwiło?

- To było w roku 1993, byłam wtedy na drugim roku studiów, słabo znałam język i przyjechałam do Polski, by się tutaj uczyć polskiego w językowej Szkole Letniej UJ w Krakowie. Ale przedtem przez parę dni byłam w Warszawie. Mieszkałam wtedy w trochę dziwnym miejscu, gdzieś koło pomnika Kopernika...

- Chodzi Ci o tak zwany Dom Turysty...

- Tak... Co mnie jeszcze zdziwiło? Wiele rzeczy. Chyba przede wszystkim to, że Warszawa była kolorowa. Było naprawdę kolorowo! Znacznie bardziej niż sobie wyobrażałam. Ulice pełne życia, ruch. To miało dla mnie wiele uroku. Zachwylił mnie Nowy Świat, Krakowskie Przedmieście. Wszystko wydawało mi się takie ciekawe, odmienne. Dziwiło mnie wiele rzeczy, na przykład kuchnia...

- Po uzyskaniu dyplomu na swojej uczelni (1996) postanowiłaś studiować historię sztuki w Krakowie...

- Tak. Ale przed studiami odbyłam jeszcze semestralny kurs językowy w Instytucie Polonijnym UJ. Język polski jest bardzo trudny. Było to konieczne (właściwie, mimo że teraz mam z nim do czynienia już dość długo, cały czas się uczę...). Zamieszkałam na stacji, u teściów mojej nauczycielki języka polskiego. To było wyjątkowo ciekawe doświadczenie, ponieważ trafiłam do niezwykłego domu. Stacja mieściła się w przedwojennej kamienicy, przy ulicy Mochnackiego (na Starej Ochocie), a moja gospodyni, osoba leciwa, była prawdziwą damą starej daty. Traktowała mnie serdecznie, zapoznawała z obyczajami, uczyła dobrych manier i różnych zwyczajów obowiązujących w Polsce, o których wtedy nie miałam pojęcia. Byłam młoda, więc pomagałam trochę w domu, a ona, przy tej okazji, pokazywała mi, na przykład, jak i w którym miejscu układać sztucze, jak używać zastawy stołowej (a dysponowała wspaniałą, starą zastawą, pamiętającą jeszcze czasy panieńskie pani domu). Wprowadzała mnie też w tajniki polskiej sztuki kulinarnej. Moja gospodyni miała doskonały gust, niezwykle poczuć smaku. Pamiętam, że kierując się wskazówkami mojego taty, by nie przychodzić do domu z pustymi rękami, przynosiłam jej podar-

ki w postaci kwiatów i kiedyś przyniosłam gałązkę bzu... Moja gospodyni wybrała, spośród kilkunastu innych, smukły wazonik, który idealnie harmonizował z tą gałązką. Do tej pory mam to przed oczami... Moi gospodarze uznali, że powinnam się kontaktować z młodzieżą i wysłali mnie do swoich znajomych w Bydgoszczy. Tam również spotkałam się z ciepłym przyjęciem. Muszę przyznać, że miałam szczęście do ludzi w Polsce. Zawdzięczam im wiele dobrego i jestem za to bardzo zobowiązana. To dzięki nim mogłam głębiej wejść w codzienność polskiego życia, dotknąć jego specyfiki. No i cały czas poznawałam język.

- A trudności? Jakie trudności zdarzały Ci się w Polsce?

- Czasem bywam pytana o to, dlaczego nie mieszkam poza Koreą. Ludzie wyobrażają sobie, że gdy się zna obcy język, można mieszkać poza swoim krajem... To jest dziś często uznawane za atrakcyjne, staje się wręcz modne. Ale to nie jest mój przypadek. To byłaby dla mnie trudność, ponieważ bardzo nie lubię się wyróżniać... Najchętniej byłabym przezroczysta.

- Czy zdarzyło Ci się w Polsce, że doznałaś przykrości dlatego, że się wyróżniałaś?

- Owszem. W czasie moich studiów w Krakowie przytrafiały się niemiłe komentarze na ulicach, czasem wulgarne słowa. Może nie było to bardzo częste, ale wiedziałam, że muszę być na tego rodzaju reakcje na moją inność przygotowana...

- Mam nadzieję, że takie zachowania są dziś rzadsze niż za czasów Twoich krakowskich studiów. W Polsce jest dziś znacznie więcej obcokrajowców z różnych kontynentów. Ich obecność stała się czymś zwykłym... Ale zagadnienie „inności” wciąż, niestety, pozostaje problemem, nad którym trzeba pracować. Robią to również autorzy polskich książek dla dzieci. A czy pamiętasz pierwsze polskie książki dla dzieci, z którymi się zetknęłaś?

- Spacerowałam po Krakowie i zaglądałam do antykwariatów, gdzie można było kupić książki dla dzieci wydawane w latach sześćdziesiątych. Bardzo mi się podobały. Zaczęłam je zbierać i robiłam to z dużym zapałem. To były książki z ilustracjami Truchanowskiej-Majchrzak, Butenki, Grabiańskiego... Wciąż są w moim księgozbiore. Pokazuję je moim studentom, na których robią ogromne



PRZEJŚCIE

wrażenie. Gdybym chciała wyrazić się kolokwialnie, powiedziałabym, że im szczeka opada!...

- (śmiej) Studiowałaś historię sztuki. Skąd pomysły, by zająć się książką dla dzieci?

- Na studiach wybrałam w końcu jako specjalizację średniowiecze i wiek XIX. Jednak nie chciałam mieszkać w Polsce, bo, jak powiedziałam, nie lubię się wyróżniać. Nie wyobrażałam sobie też, że w Korei będę się zajmować średniowiecznymi wrocławskimi manuskryptami iluminowanymi, o których się uczyłam na UJ... (uśmiech). Musiałam coś wymyślić. A ponieważ książka dla dzieci była moją pasją od zawsze, postanowiłam skupić się właśnie na tej dziedzinie. Zająłam się sztuką dla dziecka. No i się udało. W 2000 r. obroniłam pracę magisterską: „Sztuka dla dziecka. Polska ilustracja książek dziecięcych w latach 50 i 60”.

- Potem zaczęłaś pogłębiać swoje zainteresowania, podejmując studia z historii sztuki w Poznaniu, na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza, co zaowocowało doktoratem na temat polskiej szkoły ilustracji. Poznałyśmy się w Muzeum Książki Dziecięcej, które mieściło się wtedy w PKiN.

- Tak. Pamiętam. To było chyba tuż przed moim doktoratem...

- Właśnie... Twoja praca doktorska była już prawie gotowa! Byłam wtedy pod wielkim wrażeniem! Trudno mi było sobie wyobrazić, że bardzo młoda osoba jedzie na drugi koniec świata, uczy się potwornie trudnego języka a potem, jako pierwsza, wchodzi tak głęboko w ważną sferę kultury (dotąd w sposób naukowy nie opracowaną przez moich rodaków), że przygotowuje na ten temat pracę doktorską! Dla mnie to było (i jest nadal) niesamowite...

- (śmiej). Dziękuję... Też zapamiętałam nasze spotkanie.

- Potem zostałam pracownikiem naukowym UAM. Czego tam uczyłaś?

- W latach 2000-2002 pracowałam tam jako lektorka języka koreańskiego na Etnolingwistyce. To był warunek, by odbyć bezpłatne studia doktoranckie...

Po powrocie do Korei także związałaś się z uczelniami? Jaki przedmiot (przedmioty?) tam wykladasz?

- Uczę polskiej kultury i języka polskiego na moim macierzystym uniwersytecie HUFs (Hankuk University of Foreign Studies). Prowadzę też zajęcia z historii i teorii ilustracji w Podyplomowej Szkole Designu (University of Seoul). Jestem bardzo zaangażowana w działania tej uczelni. Przed pandemią organizowałam, na przykład, coroczną wystawę prac uczniów tej uczelni podczas Targów Bolońskich.

- Ale nie jesteś wyłącznie wykładowczynią. Czym się jeszcze zajmujesz?

- Zajmuję się bardzo wieloma sprawami związanymi z książką dla dzieci. Zastanawiam się czasem, co powinnam napisać na swojej wizytówce. Jak się krótko przedstawić? Jest to spory problem! Żartuję, że chyba muszę napisać jakoś tak: służąca książki? Służebnica książki? W każdym razie służę książce na bardzo wiele sposobów. Od dziecka książka interesowała mnie również jako przedmiot materialny. Jako dziewczynka brałam książkę do rąk, przyglądałam się jej ze wszystkich stron i zastanawiałam się: jak jest zrobiona?! No i ilu ludzi musiało pracować nad tym, by powstała... Teraz bywam agentką, tłumaczką, organizatorką i kuratorką rozmaitych wystaw związanych z książką, pracowałam przy organizacji festiwalu książki, wykonuję listy książek obrazkowych, które potem są wykorzystywane w rozmaity sposób przez instytucje, pośrednicząc w nawiązywaniu kontaktów. To są tego rodzaju zadania, kiedy uczestniczę w życiu książki na wielu jego etapach i nie muszę być tak bardzo widoczna.

- Od lat bierzesz udział w Międzynarodowych Targach Książki Dziecięcej w Bolonii. To wielka impreza adresowana do wydawców (o czym nie wszyscy pamiętają; odmiennie niż, na przykład, targi w Turynie, w Warszawie, czy w innych miejscach, kierowane do czytającej publiczności), gdzie mogą się oni zapoznać z najnowszymi produkcjami wydawniczymi z całego świata.

- Tak. To są zawsze ciekawe spotkania.

- Czy któreś z tych bolońskich spotkań uznałybyś za przełomowe?

- Niewątpliwie przełomowe były Targi Bolońskie w roku 2003. To były czterdzieste targi, a Polska miała wówczas status gościa honorowego. Nie znalazłabym się w Bolonii, gdyby nie Krystyna Lipka-Sztauba. Spotkałyśmy się wcześniej w Poznaniu, podczas Poznańskich Targów Książki. Byłam

wtedy bardzo nieśmiała... Miałam do niej mnóstwo pytań... Na szczęście pomogła mi moja koleżanka ze studiów krakowskich, Eliza Piotrowska (porzuciła historię sztuki, by zostać pisarką). Zaczęła stawiać pytania w swoim i trochę w moim imieniu... Tak poznałyśmy się z Kysią, która po przeczytaniu mojej pracy magisterskiej, zarekomendowała mnie jako autorkę artykułu do oficjalnego katalogu polskiej wystawy w Bolonii w 2003 r., dzięki temu podczas Targów Bolońskich w 2003 r. uczestniczyłam w panelu, gdzie prezentowano nowe pokolenie ilustratorów z Polski.

- Myślę, że Krystyna Lipka-Sztauba (przypomnijmy – założycielka Ogólnopolskiej Sekcji Ilustratorów i organizatorka konkursu Pro Bologna, który pomógł potem w starcie na Targach młodym ilustratorom) doceniła Twoją wiedzę i zalety osobiste...

- (śmiech). Dziękuję...

- Współpracowałaś wtedy z Marią Ryll, Grażką Lange...

- Tak i z Kasią Busshoff.

- Czy to właśnie wtedy wydawcy z Korei zainteresowali się książkami Iwony Chmielewskiej?

- Tak. Targi Bolońskie z 2003 r. były przełomowe dla Iwony i dla mnie. Zostałam praktycznie jej agentką. Od tego czasu w całości monitoruję proces produkcji jej książek w Korei. Od momentu wyboru wydawcy ustalam z autorką, na przykład, format, rodzaj papieru... Wszystko, co ma wpływ na ostateczny kształt książki. No i czuwać nad realizacją.

- Przydały się studia na historii sztuki! Iwona Chmielewska może mieć całkowite zaufanie do Twojego smaku artystycznego i wiedzy. Przy okazji warto zauważyć, że fenomen Iwony Chmielewskiej jest bardzo interesujący.

- To prawda. Większość, jakieś 2/3, książek Iwony Chmielewskiej jest produkowana w Korei, ale istnieje też kilka jej książek, które mają polskie prawa autorskie i są wydawane przez polskie wydawnictwa.

- Zrobiłaś w tym czasie wiele innych ważnych rzeczy dla polskiej książki adresowanej do dzieci... Na przykład zaczęłaś tłumaczyć polskie książki bezpośrednio z języka polskiego. Przedtem istniały przekłady książek polskich

twórców powstałe głównie za pośrednictwem innych języków. Tłumaczono, na przykład, książki Janusza Korczaka, czy też książki autorów Józefa Wilkonia i Antoniego Boratyńskiego. Pierwszym Twoim przekładem była książka Anny Onichimowskiej, z ilustracjami Marii Ekier *Dobry potwór nie jest zły* (wydanie polskie – 1997, wydanie koreańskie – 2004), potem był *Sen, który odszedł* Anny Onichimowskiej, z ilustracjami Twojej Mistrzyni, Krystyny Lipki-Sztauba... Przetłumaczyłaś też *Dynastię Miziołków* Joanny Olech.

- Muszę te informacje uściślić. Nie byłam pierwszą tłumaczką literatury polskiej. Przede mną zajmowały się tym również inne osoby. Na przykład mój profesor polonistyki z Seulu Byung Kwon Cheong, czy też profesor polonistyki – Estera Choi. Tłumaczyli oni Prusa, Sienkiewicza, Gombrowicza... Natomiast jeśli chodzi o mnie, to w tej chwili mam na swoim koncie osiemdziesiąt dwa przekłady z literatury polskiej. Zdecydowaną przewagę mają tu książki adresowane do dzieci i młodzieży. Rzeczywiście na początku mojej drogi tłumaczki przetłumaczyłam również *Dynastię Miziołków* Joanny Olech, która przyjechała potem do Seulu na zaproszenie Stowarzyszenia Pisarzy Koreańskich. Przetłumaczyłam też w tym wczesnym okresie *Łazienkowe pytania*, autorską książkę Krystyny Lipki-Sztauba, która również gościła w Seulu, między innymi jako autorka ilustracji do koreańskiej książki Heekyoung Kim *Dokąd iść? Mapy mówią do nas...*

- Wydanej również w Polsce, w Twoim przekładzie z koreańskiego na polski... (Wydawnictwo Entliczek, rok 2012). Cały czas zajmujesz się pracami Iwony Chmielewskiej, która, jak już mówiłyśmy, zyskała w Twoim kraju wielką popularność. Ale nie tylko nimi... Z jakimi innymi polskimi ilustratorami współpracowałaś w ostatnich latach?

- Zajmuję się obecnie książkami obrazkowymi (picture books). Pomagałam na przykład Annie Sędziwy, Anicie Andrzejewskiej i Andrzejowi Pilichowskiemu-Ragno, Ani Ładeckiej. Współpracowałam też z Joanną Concejo.

- Joanna Concejo zyskała w Polsce wielu zwolenników po Noblu dla Olgi Tokarczuk. Ilustrowała jej baśń *Zgubiona dusza*...

- W Korei była znana dzięki swoim książkom włoskim i francuskim. Wielkie wrażenie robiła tu



PRZEJŚCIE

ogromna siła jej ilustracji. Potem pojawił się jej *Czerwony kapturek*, jedyna książka Joasi, której copyright ma koreańskie wydawnictwo. Pracowałam przy tym...

- **Twoja służba książce to także praca jurorki. Zostałaś w tym roku zaproszona do udziału w pracach jury „Małego Nobla”. Przypomnijmy, że jest to nagroda przyznawana w konkursie organizowanym przez IBBY (International Board on Books for Young People), uważanym za najbardziej prestiżowe wydarzenie w świecie książki dziecięcej. Nagrody w dziedzinie literatury przyznawane są od roku 1956, a w dziedzinie ilustracji od roku 1966. Będziesz w tym roku uczestniczyć w obradach jury graficznego. To chyba wyróżnienie.**

- Tak. Zapewne. Choć myślę, że nie chodziło w tym przypadku o wyróżnienie mojej osoby, a raczej o podkreślenie rangi koreańskiego rynku książki. Jest on w tej chwili ósmym rynkiem książki na świecie, a 30% całej produkcji zajmuje książka obrazkowa. Jest to ogromny rynek. Mam koleżankę, która raz w tygodniu, podczas otwartego dla wszystkich zainteresowanych spotkania odbywającego się na zoomie, przedstawia czterdzieści, a czasem pięćdziesiąt nowych książek obrazkowych. W ciągu zaledwie jednego tygodnia przybywa czterdzieści do pięćdziesięciu książek! To może dać wyobrażenie o ogromie koreańskiego rynku książki obrazkowej (która jest moją specjalnością). Koreańska Sekcja IBBY zauważyła, że w jury „Małego Nobla” od dziesięciu lat nie było koreańskiego jurora... Myślę, że dlatego zwróciła się do mnie z pytaniem, czy zgodzę się na zgłoszenie mojej kandydatury do udziału w obradach jury. Gdy się zgodziłam, przygotowano, zgodnie z procedurami, informacje o mojej działalności i kwalifikacjach oraz stosowny list intencyjny. Tegoroczne obrady będą po raz pierwszy w historii odbywały się online, co będzie wyzwaniem, ale i ciekawym doświadczeniem.

- **Trochę szkoda, że nie będzie można porozmawiać bezpośrednio. To zupełnie inny rodzaj komunikacji. W kontakcie twarzą w twarz rodzą się często zupełnie nowe myśli, nowe spostrzeżenia; czasem można zmienić zdanie.**

- Zgadzam się, ale w tej chwili (z powodu pandemii) nie ma innego wyjścia. Jury składa się z dzie-

sięciu osób, które (po wstępnym spotkaniu online) rozpoczęły wymianę uwag na zamkniętym blogu... Posługując się kryteriami widocznymi na stronie www, uzgodniłam w końcu ostateczny werdykt. Ma zostać ogłoszony drugiego dnia Targów Bolońskich, a więc (chyba) 22 marca bieżącego roku...(1)

- **Miejmy nadzieję, że wszystko przebiegnie sprawnie. Życzę Ci dużo satysfakcji w pracy!**

- Dziękuję!

- **Pozwolisz, że wrócimy jeszcze na chwilę do wątku tłumaczeń... Masz na swoim koncie również przekłady literatury polskiej adresowanej do dorosłego czytelnika...**

- Tak. Przetłumaczyłam *Dzienniki Gwiazdowe* Lema



(2) i zbiór utworów Lema, zatytułowany *Fantastyczny Lem* (we wspólnym przekładzie z Jeong Bora), a także (wspólnie z Esterą Choi) zbiór wierszy Adama Zagajewskiego. Jestem również tłumaczką całej sagi Andrzeja Sapkowskiego o Wiedźminie.

- **To świetne osiągnięcia! Nie mogę się powstrzymać, by (jako polonistka), nie zadać Ci pytania o Twoją przygodę z *Panem Tadeuszem*... Znalazłaś się w zespole tłumaczy. *Pan Tadeusz* został bowiem przełożony na język koreański.**

- Tak. Byłam zaszczycona możliwością udziału w tym projekcie, do którego zaprosił mnie mój profesor. Tłumaczyliśmy *Pana Tadeusza* wierszem wolnym. Nie zdecydowaliśmy się na użycie rymów... Koreański przekład otrzymał specjalną nagrodę za tłumaczenie. Był kupowany przez biblioteki.

- Przebywasz obecnie w Polsce na zaproszenie Instytutu Adama Mickiewicza...

- Tak. Wiąże się to z wystawą, którą organizuję obecnie w Seulu. Jestem jej kuratorką. Jestem bardzo szczęśliwa, że Instytut Adama Mickiewicza zatrudnił mnie do organizacji wystawy polskiej ilustracji! Wystawa będzie zatytułowana: „Mistrzowie polskiej ilustracji”. Otrzymaliśmy bardzo dużo oryginałów prac mistrzów starszej generacji, ale wystawimy też wydruki. Będzie to największa wystawa, prezentująca historię polskiej ilustracji za granicą. Przewidujemy trzy sekcje. Pierwsza: „Polska szkoła ilustracji”, druga to: „Nonfiction” i trzecia: „Młode pokolenie”. Wystawa zostanie pokazana w Sunchon Picturebook Library (gdzie będzie prezentowana od października bieżącego roku do stycznia 2023), a potem (w kwietniu i maju roku 2023) w Albus Gallery w Seulu.

- To imponujące przedsięwzięcie! Życzę Ci satysfakcji i żeby wszystko się udało! Jesteś niezastąpioną ambasadorką polskiej książki dla dzieci w Korei. A jak wygląda miejsce polskiej książki dla dzieci na tle całego rynku książki dziecięcej?

- Korea kupuje i wydaje chyba najwięcej polskich książek obrazkowych na licencji. Joanna Concejo i Iwona Chmielewska mają bardzo wielu fanów, ale ostatnio wielkie zainteresowanie i zachwyt wydawców koreańskich budzą również polskie książki non fiction (czeka mnie po powrocie do domu tłumaczenie książki o wyprawach Marka Kamińskiego, z ilustracjami Bartka Ignaciuka: *Jak zdobyć bieguny Ziemi... w rok*). Nazwiska polskich ilustratorów są u nas bardziej znane niż nazwiska wielkich pisarzy XIX i XX wieku...

- Podejrzewam, że to w ogromnym stopniu twoja zasługa... Zrobiłaś wiele dla promocji polskiej kultury w swoim kraju... Twoja działalność została uhonorowana w roku 2013 przez polskie Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego brązowym Medalem „Zasłużony Kulturze” Gloria Artis...

- To zaszczytne odznaczenie otrzymałam dzięki poparciu ambasady Rzeczypospolitej Polskiej w Korei i w Japonii oraz rekomendacji Polskiej Sekcji IBBY.

- Powiedz, proszę, które wystawy wspominasz, jako szczególnie ważne na swojej drodze popularyzacji polskiej książki obrazkowej?

- Wystawy, które odegrały ważną rolę to na pewno pierwsza wystawa Iwony Chmielewskiej w 2004 r., zorganizowana po wspomnianych tu już Targach Bolońskich. Potem była wystawa współczesnej polskiej ilustracji w Narodowej Bibliotece dla Dzieci i Młodzieży, którą zorganizowałam w Seulu w 2013 r. Kolejne dwa duże wydarzenia to wystawa Wilkonja na otwarciu Galerii Albus w 2017 r. oraz wystawa Joanny Concejo również w Galerii Albus na przełomie 2017 i 2018 r. Ale nie tylko wystawy mnie cieszyły... Chętnie wspominam również różne autorskie spotkania, które towarzyszyły wizytom ilustratorów obecnych podczas trwania wystaw. Polscy artyści byli zawsze chętni do pracy: godzinami składali autografy, ciekawie opowiadali o swojej twórczości. To były naprawdę niezapomniane spotkania.

- Z kim współpracowałaś od strony organizacyjnej? Bo przecież organizacja tego rodzaju wydarzeń to zawsze zadanie bardzo trudne, wymagające zapewne wsparcia różnych osób i instytucji. Jedna osoba, nawet tak wszechstronna jak ty, nie udźwignie wszystkiego... Czy się mylę?

- Miałam dużo szczęścia, ponieważ mam bardzo dobrą designerkę, z którą współpracujemy cały czas. To jest Bohye Ahn. Mam też koleżankę, tłumaczkę Yonghwa Kim, do której mogę mieć pełne zaufanie. Sukcesy polskich artystów w Korei są też możliwe dzięki Galerii Albus, specjalizującej się w ilustracji i jej właścicielce Jinyi Jang.

- Bardzo dużo pracujesz... Powiedz mi, czy zdarza Ci się marzyć? Jakie jest Twoje marzenie?

- Marzenie?... (uśmiech). Żeby się udało wystawa w Seulu (śmiech). Żebym była zdrowa i żebym mogła dalej pracować!

- A jednak Jiwonee Lee nie żyje wyłącznie pracą...Widzę na FB twoje zdjęcia ptaków zrobione w pięknych miejscach, na tle natury...

- Nie... Ja nie robię zdjęć. Podobno wszystkich oglądaczy ptaków można podzielić na „oglądaczy” i „fotografów”. Ja jestem „oglądaczem”, mój mąż ptaki fotografuje. Muszę wyznać, że z czasem coraz więcej satysfakcji daje mi obcowanie z przyrodą. Natura stała się dla mnie bardzo istotna. Do tego stopnia, że zaczęłam się mocno angażować w ochronę środowiska. Wzięłam udział w projekcie liczenia dzikich gęsi na terenie Korei. Zaczęłam współpracę



PRZEJŚCIE

z brytyjskim naukowcem, dr. Nialem Mooresem (założycielem organizacji zajmującej się ochroną środowiska i ptaków „Birds Korea”), wybitnym znawcą ptaków. Współpracowałam z nim (jako tłumaczka) podczas warsztatów, mających na celu podniesienie ekologicznej świadomości mieszkańców. Wiele się od niego uczę. Zaczęłam odróżniać różne głosy ptaków... To jest bardzo ciekawe, nieznane mi wcześniej doznanie. Czuję, że kontakt z naturą zmienia mnie wewnątrz. Z osoby od dzieciństwa zatopionej w książkach zmieniam się w kogoś otwartego na inne aspekty życia. Zaczynam coraz silniej odczuwać, że jestem częścią natury...

- Dziękuję serdecznie! To była bardzo ciekawa rozmowa! Cieszę się, że w swoim wyjątkowo szczelnie zapełnionym kalendarzu udało Ci się znaleźć miejsce na spotkanie i zapraszam do mojego domku na Podlasiu. Tam też można obserwować ptaki...

- Bardzo dziękuję!

(1) Już w trakcie pracy nad wywiadem okazało się, że tegoroczną laureatką Nagrody im. H.Ch. Anderse-
na, czyli tzw. „Małego Nobla”, została, po raz pierwszy w historii, koreańska artystka Suzy Lee. Stało się to wielkim świętem dla koreańskiej książki obrazkowej. Bohaterka wywiadu, Jiwone Lee zorganizowa-

ła spotkanie z laureatką. Odbędzie się ono za pośrednictwem zoom i cieszyło dużym zainteresowaniem (830 uczestników); środki finansowe (ponad 10000 Euro) uzyskane z tytułu uczestnictwa w spotkaniu zasiliły konto Koreańskiej Sekcji IBBY.

(2) W trakcie pracy nad wywiadem *Dzienniki Gwiazdowe* w tłumaczeniu Jiwone Lee zostały wydane drukiem.

Jiwone Lee – koreańska specjalistka w dziedzinie picture books (kuratorka angielskojęzycznej platformy dPictus, poświęconej tematyce picture books), polonistka i historyk sztuki. Wykłada historię i teorię ilustracji (Graduate Studium of Design/University of Seoul), uczy języka polskiego i zagadnień kultury polskiej (Hankuk University of Foreign Studies w Seulu). Autorka przekładów polskich książek dla dzieci i literatury dla dorosłych, współpracowniczka polskich artystów-grafików (jest koreańską producentką książek Iwony Chmielewskiej), organizatorka wielu wystaw, promujących polską książkę ilustrowaną w Korei. Na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza obroniła doktorat (2008) na temat polskiej szkoły ilustracji (promotor: prof. Piotr Piotrowski). Odznaczona brązowym Medalem „Zasłużony dla Kultury” Gloria Artis (2013). W bieżącym roku zasiada w dziesięcioosobowym jury graficznym „Małego Nobla” (Nagrody IBBY).

Spotkanie autorskie z Marcinem Mellerem w MBP w Lublinie

22 czerwca 2022 r. Filia nr 10 Miejskiej Biblioteki Publicznej w Lublinie gościła w swoich progach Marcina Mellera. Marcin Meller – jeden z najbardziej uznanych polskich dziennikarzy, wieloletni redaktor naczelny „Playboya” i reporter „Polityki”, gospodarz Drugiego Śniadania Mistrzów w TVN24. Razem z żoną Anną Dziewit-Meller napisał bestsellerowe *Gaumardżos! Opowieści z Gruzji* (2011, nowe rozszerzone wydanie ukazało się nakładem W.A.B. w 2018). Autor zbioru reportaży *Między wariatami. Opowieści terenowo-przygodowe* (2013) oraz zbiorów felietonów *Sprzedawca arbuzów* (2016) i *Nietoperz i suszone cytryny* (2019).

Thrillerowy debiut Marcina Mellera *Czerwona ziemia*, zaskoczy wszystkich. Ekscytujący, wzruszający i niesamowicie autentyczny.

Rok 1996. Wiktor Tilszer, młody dziennikarz, przemierza Afrykę wzdłuż i wszerz, przeżywając prawdopodobnie najpiękniejszą i jednocześnie najbardziej ryzykowną przygodę swojego życia.

Rok 2020. Marcin Tilszer, syn uznanego reportera, rusza śladami ojca do Ugandy, jednak nigdy nie dociera do Gulu, z którego 25 lat wcześniej jego ojciec ledwo uszedł z życiem. Wiktor musi porzucić dziennikarskie śledztwo, nad którym pracuje jego redakcja, i ruszyć na poszukiwania syna. A w Afryce to, co niemożliwe okazuje się prawdopodobne, a czasem nawet pewne, tropy prowadzą donikąd, zaś podjęte przed laty decyzje niosą za sobą nieoczekiwane konsekwencje.

Trzymająca w napięciu aż do ostatniej strony, nieodkładalna powieść sensacyjna o ojcowskiej miłości, błędach przeszłości i ich konsekwencjach. Ależ to się czyta! Przygotujcie się na największą przygodę tego roku.

To powieść sensacyjno-przygodowa o ojcu, który próbuje odkupić swoje winy wobec syna. Ale też opowieść o wielkiej miłości, tęsknocie i Afryce. Mam nadzieję, że zarwiecie noc albo dwie – Marcin Meller

Czerwona ziemia jest już w księgarniach od 1 czerwca 2022 r.



STOP dziecięcej nudzie. *Zgadnij kto to?*

Pomysł na świetną zabawę!
Zostań detektywem,
czytaj i graj!



Opowieść, która od pierwszej do ostatniej strony jest śledztwem przeprowadzanym przez czytelnika, pełnym zagadek, łamigłówek oraz tajemnic, a wszystko okraszone solidnym treningiem logicznego myślenia, analizy i wyciągania wniosków. „Zgadnij kto to?” to nowa kolekcja książek z ciekawą fabułą, trening sportstrzegawczości, a jednocześnie przepis na pozegnanie nudy wśród dzieci.

Nakładem HarperKids ukazały się cztery książki w serii „Zgadnij kto to”: *Dziecko słońca*, *Tajemnicze*

zniknięcie, *Śledztwo w Nowym Jorku*, *Panika w wesołym miasteczku*. Pozycje nie tylko dla wielbicieli kultowej gry planszowej o tym samym tytule.

W TO MI GRAJ

Książki detektywistyczne są dla dzieci znakomitą frajdą. A wakacje to doskonały czas, który sprzyja tego typu rozrywkom. Książki z serii „Zgadnij kto to?” angażują dzieci w czytaną treść, pomagają poczuć się jak prawdziwy detektyw. Czytelnik wraz z bohaterami książki prowadzi wspólne śledztwo, żeby odnaleźć sprawcę czy to kradzieży czy spisku. Lista winowajców jest długa..., ale dzięki odpowiednim pytaniom, analizie wskazówek, eliminacji podejrzanych podczas lektury, finalnie można zdemaskować winnego, rozwiązać zagadkę i odkryć prawdę! Podczas dochodzenia można wykorzystywać system eliminacji podejrzanych znany z gry planszowej i korzystać z umieszczonej na początku każdej książki tablicy z postaciami. Takie książki nie pozwolą się nudzić młodym czytelnikom i trzymają do samego końca w napięciu, jak bestsellerowe kryminały dorosłych.

WOW

GRZEBISZ



ZGADNIJ KTO TO?**TAJEMNICZE ZNIKNIĘCIE**

W szkockim muzeum znika jedyny dowód na istnienie potwora z Loch Ness! Szczęśliwie na miejscu wakacje spędza rodzeństwo, które od razu przystępuje do śledztwa używając gry planszowej. Kto wykorzystał nieuwagę strażnika, żeby ukraść najcenniejszy eksponat? Wciągająca zabawa, która uczy koncentracji i umiejętności analizy wskazówek za wskazówką.

ZGADNIJ KTO TO? DZIECKO SŁOŃCA

Podczas prac archeologicznych w Meksyku zostaje odkryta tajemnicza tabliczka przepowiadająca powrót mitycznego Dziecka Słońca. Lena i jej brat Kacper przyjechali w odwiedziny do taty, który prowadzi wykopaliska, a skoro są już na miejscu to nie mogą opuścić okazji do rozwiązania takiej

ZGADNIJ KTO TO?**PANIKA W WESOŁYM MIASTECZKU**

Spadająca gwiazda, prawdziwa królowa atrakcji w Cosmo Park, niespodziewanie ulega awarii. Na szczęście Asia i Aleks są w pełnej gotowości, by poprowadzić śledztwo w tej sprawie. Czytelnik może sprawdzić, co naprawdę wydarzyło się w wesołym miasteczku i kto jest odpowiedzialny za awarię kolejki górskiej. Czy winowajca ma niebieskie oczy? Czy to kobieta czy mężczyzna? Jak to możliwe, że podejrzana osoba mogła zmienić swój wygląd? W wesołym miasteczku wszystko może się zdarzyć...

Więcej informacji o serii „Zgadnij kto to?”:

- 📧 https://www.instagram.com/harperkids_polska/
- 📧 <https://www.facebook.com/KsiazkosferaHarperKids/>
- 📧 <http://www.harpercollins.pl/>



tajemnicy! Przy pomocy gry planszowej „Zgadnij kto to?” poprowadzą śledztwo odkrywając kolejne sekrety. Komu uda się rozwiązać zagadkę i znaleźć ukryty skarb Majów? Czytelnik może pomóc bohaterom książki i przeprowadzić własne dochodzenie, szukając odpowiedzi w tekście i eliminując podejrzanych krok po kroku przy pomocy planów z postaciami.

ZGADNIJ KTO TO? ŚLEDZTWO W NOWYM JORKU

Kiedy Tomek ze swoją klasą przylatuje do Nowego Jorku nie spodziewa się, że przeżyje najlepszą przygodę w życiu! Na miejscu dochodzi do tajemniczych włamań... W obliczu bezradności dorosłych Tomek wspólnie ze swoją amerykańską przyjaciółką Anią biorą sprawy w swoje ręce. Wędrują z nimi między najsłynniejszymi zabawkami i odkrywają prawdę o napadzie na sklep jubilerski.

O GRZE

„Zgadnij kto to?” to oryginalna gra w zgadywanie, której debiut przypadł na 1979 r. Od ponad 40 lat bawi i uczy najmłodszych graczy, gwarantując przy tym mnóstwo śmiechu. Jak wiele jest rodzajów pytań, tak wiele sposobów gry w „Zgadnij kto to?” Gracze zadają sobie pytania by odkryć jaką postać ukrył w myślach przeciwnik. Wygrywa ten kto pierwszy zgadnie, kto kryje się po drugiej stronie!

To wyjątkowa, detektywistyczna uczta dla najmłodszych, która gwarantuje mnóstwo śmiechu i dobry humor. W grę wciągają się zarówno dzieci, jak i dorośli – to rozrywka, w której zawsze będziesz chciał rewanżu! Wszystko to sprawia, że kolejne pokolenia zaczynają swoją przygodę w zgadywaniu. Zadawaj sprytnie pytania a szybko dowiesz się prawdy. Znasz odpowiedź? Zgadnij kto to?

Na podstawie inf. prasowej

ZNANE BAJKI W NOWEJ ODSŁONIE – TO DZIECI DECYDUJĄ, JAK SKOŃCZY SIĘ HISTORIA!

Trudno wyobrazić sobie dzieciństwo bez klasycznych bajek. Opowieści takie, jak *Czerwony Kapturek* czy historia trzech małych świnek i złego wilka są elementem naszej kultury. Przez setki lat nawiązywali do nich pisarze, artyści czy twórcy filmów.



Wielu rodziców sięga jednak po bajki w ich oryginalnym kształcie niechętnie, uważając je za zbyt trudne, a czasem nawet zbyt drastyczne dla dzieci.

Zauważają też, że archaiczną formą trudno zainteresować maluchy wychowane w świecie nowych technologii. Czy we współczesnym świecie jest miejsce na dawne bajki? Jak najbardziej! Trze-



ba jednak zadbać o to, by były one dostosowane do potrzeb i wrażliwości dzisiejszych dzieci.

Nakładem wydawnictwa HarperCollins Polska ukazały się dwie książki w serii „Ty decydujesz!” – *Czerwony Kapturek* i *Trzy Małe Świniki*. To bajki wielokrotnego wyboru, zwane też paragrafowymi. W trakcie lektury mali czytelnicy i czytelniczki mogą decydować o tym, jak potoczyć się akcja. Wcielają się w rolę Czerwonego Kapturka lub jednej ze świnek i wybierają, co wydarzy się na kolejnych stronach książki. Atutami serii są dynamiczna, pełna zwrotów akcja, współczesny język i nowoczesne ilustracje, a przede wszystkim: interaktywna konstrukcja książki przypominająca grę.

INTERAKTYWNA KSIĄŻKA ZACHĘCA DZIECI DO CZYTANIA

„Ty decydujesz!” to tytuły, które zachęcają dzieci do czytania. Koniec z nudą! W jednej książce kryją się aż 22 możliwe historie. Każda ze znanych bajek ma 5 alternatywnych zakończeń. Kolorowe, zabawne ilustracje Jessici Das są pełne szczegółów. Teksty są krótkie, napisane prostym językiem. Narrator zwraca się bezpośrednio do małego czytelnika lub czytelniczki, co wraz z możliwością decydowania o przebiegu fabuły daje dziecku poczucie współtworzenia historii. Konieczność podejmowania decyzji angażuje kilkulatek bardziej niż klasyczna opowieść. Na kolejne strony dzieci trafiają podążając za rysunkami-ikonami, które umieszczone są na dobrze widocznych, bocznych registrach. Młodzi czytelnicy nie muszą wertować książki czy nawet rozpoznawać cyfr. Dzięki temu czytanie przebiega gładko – bez rozpraszania uwagi, które

zdarza się przy szukaniu stron w większości „bajek wybierajek” dostępnych na rynku.

ĆWICZENIE WYOBRAŹNI I NAUKA PODEJMOWANIA DECYZJI

Możliwość wpływania na wydarzenia opisane w książce to świetne ćwiczenie dziecięcej wyobraźni. Nie bez znaczenia jest fakt, że dzieci w wieku przedszkolnym, do których skierowana jest ta seria, mają potrzebę wyrażania własnego zdania i decydowania – to naturalny element ich rozwoju. Książki „Ty decydujesz!” idealnie wpisują się w oczekiwania kilkulatek. Z drugiej strony – w trakcie lektury dzieci przekonują się, że każdy wybór niesie ze sobą, niejednokrotnie trudne do przewidzenia, konsekwencje. Czy lepiej pomóc mamie szykując kolację czy wieszając pranie? Czy przed palącym słońcem lepiej skryć się w domku czy wykopać chłodną piwnicę? – to opowieści pokazujące, że warto szukać nieszłampowych, kreatywnych rozwiązań.

SPRAWDZONE PRZEZ RODZICÓW I NAUCZYCIELI

Bajki „Ty decydujesz!” podobają się nie tylko dzieciom, ale i dorosłym. Dzięki wielu możliwościom rozwoju akcji, również oni nie doświadczać nudy przy kolejnej lekturze tej samej książki.

Tak pisze o nich Emka Kowalska, dziennikarka, mama dwóch przedszkolaków, autorka bloga obibooki.pl:

Moje dzieci uwielbiają bajki paragrafowe, które dają im poczucie sprawczości i które mają moc zaskakiwania nawet przy dziesiątej czy dwudziestej lekturze. „Czerwony Kapturek” i „Trzy Małe Świniki” zdecydowanie zdeklasowały inne bajki wybierajki z naszej biblioteczki. Nie bez znaczenia jest tu oprawa



cowany przez twórczynię książek mechanizm poruszania się między stronami. Lektura przebiega płynnie. Wystarczy przytrzymać paluszkami odpowiednią zakładkę-rejster z wybraną ikonką i już można dalej śledzić losy Czerwonego Kapturka czy świnki, która opuszcza rodzinny dom. Myślę, że ważne jest też to, że współczesne dzieci słuchając bajek w ich oryginalnej formie niespecjalnie utożsamiają się z bohaterami. Ich działania i wybory, a przede wszystkim świat, w którym żyją bywają dla nich zupełnie niezrozumiałe. Tymczasem tutaj Czerwony Kapturek na hulajno-

na urządzić demokratyczne głosowanie. Wtedy większość decyduje o tym, co się dalej wydarzy, a dzieci muszą się nauczyć to akceptować.

Jak wyglądałyby bajki o **Czerwonym Kapturku** lub **Trzech małych świnkach**, gdyby zostały napisane dziś? Właśnie tak! Dynamiczna, pełna zwrotów akcja; współczesny język, grafika i realia, a przede wszystkim: interaktywna konstrukcja książki przypominająca grę.

Dziecko wciela się w główną postać z bajki, czyli **Czerwonego Kapturka**. Na każdej stronie ma do podjęcia decyzję, na przykład: zawiozę babci ciasto czy sam je zjem? Gdy zobaczę wilka, podzielę się z nim smakołykiem, czy ucieknę itd. Tym wyborom są przypisane odpowiednie ikony, które przenoszą czytelnika do różnych miejsc w książce, oznaczonych za pomocą specjalnych zakładek (indeksów).

W bajce o **Trzech małych świnkach** dziecko wciela się w jedną z głównych postaci bajki, najstarszą świnkę z rodzeństwa. Na każdej stronie ma do podjęcia decyzję, na przykład: mama wysłała nas w świat, więc grzecznie opuszczam dom, czy chowam się w kominie? Słyszę pukanie i otwieram drzwi czy najpierw sprawdzam przez okno, kto to? Tym wyborom są przypisane odpowiednie ikony, które przenoszą czytelnika do różnych miejsc w książce, oznaczonych za pomocą specjalnych zakładek (indeksów).

W ten sposób dziecko staje się współautorem, a zmieniając decyzje przy kolejnej lekturze, kreuje inną opowieść! Dzięki temu jedna bajka może mieć aż pięć alternatywnych zakończeń i 22 możliwe wersje fabuły.

Na podstawie inf. prasowej



dze wygląda jak koleżanka w drodze do przedszkola, a na biurku mamy świnki stoi laptop przypominający ten, który mamy w domu. Widzę, jak uświadamienie sobie, że każda, nawet dobrze znana, historia może mieć nowe zakończenie, skłania moje dzieci do kombinowania i tworzenia własnych scenariuszy. Nauczycielki z przedszkola moich dzieci zauważyły też, że to książki stworzone do czytania w grupie dzieci. Gdy czytelników i czytelniczek jest więcej moż-

Już w sprzedaży nowa publikacja z serii „Propozycje i Materiały”

Technologiczne aspekty działalności bibliotek w pandemii COVID-19: nowe zadania – nowe usługi – nowy wizerunek

Redakcja: Małgorzata Kowalska-Chrzanowska

Książka *Technologiczne aspekty działalności bibliotek w pandemii COVID-19* zawiera 13 artykułów, których autorami są dyrektorzy bibliotek, bibliotekarze oraz pracownicy naukowcy, których zainteresowania koncentrują się wokół zastosowań nowoczesnych technologii w bibliotekach. Jej zasadniczym celem jest przedstawienie rozwiązań technologicznych, które zostały wprowadzone przez wybrane biblioteki akademickie, publiczne i pedagogiczne w okresie pandemii COVID-19. Poszczególne teksty dotyczą zastosowań zaimplementowanych w sferze usług bibliotecznych, pracy zdalnej, komunikacji, edukacji bibliotecznej oraz organizacji wydarzeń online.

Zamówienia: Wydawnictwo Naukowe i Edukacyjne SBP (wydawnictwo.sbp.pl ; sprzedaz@sbp.pl)



O grach w Książnicy Zamojskiej

I MIEJSCE
W KONKURSIE



Dobre gry rozwijają kreatywność i umiejętności logicznego myślenia. Umiłają czas i pełnią funkcję edukacyjną. Rozwijają wyobraźnię, dają radość, pozwalają oderwać się od codzienności i odkryć nową rzeczywistość.

W ostatnich latach stały się nieodzownym elementem działalności bibliotek. Stanowią ważny składnik ich zbiorów oraz działalności kulturalno-oświatowej. Nie inaczej jest w Książnicy Zamojskiej. Od kilku lat staramy się systematycznie uzupełniać zasób gier planszowych oraz uatrakcyjnić naszą działalność kulturalną mobilnymi grami na smartfona. Miłośnik planszówek znajdzie u nas gry: logiczne, strategiczne, karciane, przygodowe i edukacyjne. Wielbiciele nowych technologii mogą spróbować swoich sił w grach mobilnych, przygotowanych w aplikacji AktionTrack. Wybór jest duży. Dzieci, młodzież, seniorzy, całe rodziny, każdy znajdzie u nas coś dla siebie.

Gry wykorzystywane są podczas różnego rodzaju zajęć, warsztatów i spotkań z dziećmi i młodzieżą organizowanych w naszej bibliotece. Pojawiają się także w czasie większych wydarzeń, imprez otwartych, integrujących osoby w różnych wieku i z różnych środowisk. W ostatnich latach towarzyszą m.in. Zamojskiemu Festiwalowi Książki, Nocy Bibliotek, Dniu Dziecka. Organizowane są wówczas kąciki gier i zabaw lub duże turnieje dla prawdziwych pasjonatów. Podczas Nocy Bibliotek 2021 r. taki turniej pomogła nam zorganizować lokalna grupa pasjonatów gier wszelakich „IGRASzki Zamojskie”. Wspólna gra wciągnęła nas bez reszty i naprawdę zastała nas noc. Żał było się rozstawać, ale obiecaliśmy sobie, że na pewno to jeszcze powtórzymy.



Gry planszowe spełniają bardzo ważną funkcję w organizacji zajęć z osobami niepełnosprawnymi. Podczas spotkań z tą grupą użytkowników stanowią element osławający z biblioteką, integrujący grupę oraz rozładowujący lęk i trudne emocje. W 2021 r. nasza biblioteka wzięła udział w projekcie realizowanym przez Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy w Zamościu pn. „Co nam daje radość?”. W ramach projektu Książnica Zamojska organizowała m.in. turniej gier planszowych. Wielkoformatowe gry planszowe zostały wyłożone na terenie zielonym przy ośrodku. Słońce, wrześniowe powietrze, kolorowe gry, a najbardziej duże kostki, którymi można było rzucać po planszy i liczyć wylosowane kropki, sprawiły uczestnikom wiele radości.

Książnica Zamojska posiada stale rosnącą kolekcję gier wielkoformatowych. Niektóre kupowane są od zewnętrznych producentów (np. „Wyprawa Kosmiczna”, „Skarb Piratów”, „Farmer”, „Droga strachu”, „Szachy”), ale część z nich to nasze autor-

Uczestniczyła w nich młodzież z zamojskich szkół średnich. Były dla nas niezwykle budującym doświadczeniem. Zobaczyliśmy zaangażowanych, młodych ludzi, pomysłowych i otwartych na współpracę. Zajęci wyszukiwaniem ciekawostek o Zamościu, starych fotografii czy dokumentów, napawali nas dumą. Efektem ich pracy była, stworzona z pomocą specjalistek z firmy GoodBooks, gra miejska „Kwest(ja) Zygi”, inspirowana retro-kryminałem Marcina Wrońskiego *Kwestja krwi*. Akcja książki, tocząca się na Starym Mieście międzywojenowego Zamościa, doskonale wpisuje się w klimat tamtych czasów. Pokonując trasę gry możemy poznać historię wielokulturowego miasta, spotykać znane postaci historyczne, poznać zamojskie legendy, odwiedzić dawne kino, ZOO czy synagogę. Jednocześnie wraz z Zygą Maciejewskim, bohaterem kryminałów Wrońskiego, bierzemy udział w śledztwie w sprawie zaginięcia uczennicy zamojskiego Gimnazjum Żeńskiego im. Marii Konopnickiej – Anny Wołkońskiej.

skie projekty, wydawane samodzielnie lub przy współpracy z lokalnymi instytucjami. W 2019 r. wraz z Zespołem Lubelskich Parków Krajobrazowych – Ośrodek Zamiejskowy w Zamościu, przygotowaliśmy wielkoformatową grę edukacyjną „Szlakiem Lubelskich Parków Krajobrazowych”. Gra poza rozgrywką dostarcza wielu cennych informacji i ciekawostek na temat ważnych miejsc, zabytków i przyrody regionalnych parków. W 2021 r. w wyniku współpracy z Zamojską Grupą Morską, powstała „wielka” gra o morzu, która tematyką nawiązuje do podróży m/s „Ziemia Zamojska”, inspirowana jest spotkaniami jego Matki Chrzestnej, Janiny Gąsiorowskiej, z zamojskimi przedszkolakami. Dzieci usłyszały wówczas wiele ciekawostek o morzu i historii statku, które potem w formie zadań i zagadek znalazły się na planszy.

Nasza biblioteka posiada doświadczenie w realizacji, wspomnianych już wcześniej, gier mobilnych. Pierwszą grę przygotowaliśmy w 2019 r. w ramach projektu „Młodzież Aktywna Kulturowo – program aktywizacji młodzieży w bibliotece MAK”, dofinansowanego z MKiDN. Zakładał on realizację cyklu warsztatów dla uczniów szkół średnich z gamifikowania literatury w aplikacji ActionTrack, podczas których miała powstać nasza gra. Warsztaty odbyły się we wrześniu i październiku 2019 r.

Głównym punktem projektu była premiera gry miejskiej „Kwest(ja) Zygi”, powstałej podczas warsztatów z młodzieżą. Dużo uwagi poświęciliśmy na skuteczną promocję tego przedsięwzięcia. Zależało nam, żeby o naszej grze usłyszał każdy mieszkaniec Zamościa i nie tylko. Strona internetowa biblioteki, profil Facebook i informacje w lokalnych mediach miały zaciekawić, zaintrygować i zachę-



BIBLIOTEKA - SPÓŁDZIELCZOŚĆ

➤ Fot. w artykule z archiwum biblioteki

cić do wspólnego grania. Na potrzeby promocji powstały także: plakaty, ulotki, zakładki i naklejki, którymi oznaczaliśmy uczestników gry. Nasze działania okazały się skuteczne. W dniu premiery w autobusie komunikacji miejskiej można było usłyszeć rozmowy: – *Dziś na Starym Mieście młodzi grają w grę*. Wydarzenie okazało się dużym sukcesem. 18 października 2019 r., w samo południe, przy Pomniku Jana Zamoyskiego w Zamościu zebrało się ponad 100 osób, żeby rozpocząć wspólne śledztwo. Uczestnicy gry – młodzież szkół średnich – utworzyli 27 drużyn. Po zalogowaniu się do aplikacji ActionTrack i zeskanowaniu kodów QR, przejęci i pełni zapału wyruszyli wytyczonym w aplikacji szlakiem. Odwiedzali zaułki Starego Miasta, przemierzali zamojskie Planty, po drodze rozwiązując różnego rodzaju zagadki. Niektóre dotyczyły architektury naszej starówki, inne sprawdzały wiedzę z historii Zamościa, a jeszcze inne uważność czytania, bo nawiązywały bezpośrednio do zamieszczonych w grze fragmentów książki *Kwestja krwi*. Gracze musieli wykazać się także sprytem i pomysłowością, gdyż pojawiły się pytania kreatywne tj. wykonanie rebusu z materiałów dostępnych na trasie, czy ciekawego zdjęcia. Każda z drużyn miała swój patent na grę. Jedni chcieli jak najszybciej dotrzeć do mety, drudzy postawili na dokładność i z uwagą wczytywali się w fabułę, inni skupili się na zadaniach kreatywnych. Gra została zatrzymana po dwóch godzinach, meta znajdowała się w bibliotece. Wszyscy uczestnicy zostali zaproszeni na ogłoszenie oficjalnych wyników. Zwycięzców wyłoniła aplikacja ActionTrack, analizując na bieżąco liczbę otrzymanych

przez zawodników punktów. Gościem specjalnym podczas podsumowania gry był Marcin Wroński. To on przekazał gratulacje i wręczył nagrody laureatom. Spotkanie z autorem stało się okazją do rozmowy o książce, wykonania wspólnego zdjęcia, czy zdobycia autografu. Współorganizatorami uroczystego finału byli: Wydawnictwo W.A.B., które ufundowało nagrody książkowe oraz firma GoodBooks, czuwająca nad właściwym przebiegiem gry. W dniu jej premiery w Książnicy Zamojskiej odbył się także kiermasz książki wydawnictwa W.A.B. Projekt realizowany był z myślą o młodzieży, ale nie zapomnieliśmy o dorosłych wielbicielach retro kryminałów Wrońskiego. Późnym popołudniem zaprosiliśmy także ich na spotkanie z autorem.

Pomysł na realizację gry mobilnej w oparciu o literaturę okazał się strzałem w dziesiątkę. Pozytywna reakcja młodych ludzi, ważne treści, które udało nam się przekazać w zadaniach oraz sukces promocyjny, który odnieśliśmy, skłoniły nas do tworzenia kolejnych questów i quizów na smartfona. Do tej pory powstały jeszcze: historyczna gra „Zamojskie Poga(duchy)”, zrealizowana z okazji obchodów 440. rocznicy założenia Zamościa oraz podejmująca temat bezpiecznego zachowania w sieci gra „Cyberbohater”, opracowana w ramach zajęć z dziećmi organizowanych w bibliotece podczas ferii zimowych w 2020 r. Każda z nich to wartościowe źródło wiedzy i świetne narzędzie do zabawy i rozrywki dla młodych ludzi i nie tylko.

Różnego rodzaju gry stanowią nieodzowny element „Letniej Czytelni Książek i Prasy”, która w czasie wakacji od kilku lat funkcjonuje na zamojskim Rynku Wodnym. Mieszkańcy miasta, ale też turyści mogą miło i pożytecznie spędzić czas. Czytają książki i prasę, grają w planszówki, albo zwiedzają miasto ze smartfonem w ręku, mierząc się z pytaniami dotyczącymi historii i kultury naszego miasta.

Gry dostarczają naszym użytkownikom wiele radości. To nauka i zabawa dla całych rodzin. Integrują, łączą pokolenia, poruszają ważne tematy. Stanowią doskonałe narzędzie do pracy z czytelnikiem. Jako pracownicy biblioteki dostrzegamy ich ogromną wartość. Stale zabiegamy by w miarę na bieżąco uzupełniać zbiory o kolejne tytuły gier i poszerzać w oparciu o nie naszą ofertę kulturalną.

Barbara Grabowska

Dział Udostępniania Książnicy Zamojskiej



GRY W MIEJSKIEJ BIBLIOTECE PUBLICZNEJ W JAWORZNIE

II MIEJSCE
W KONKURSIE



W promowaniu literatury i czytelnictwa, nasza biblioteka poszukuje wciąż nowych form aktywizacji odbiorców z różnych grup wiekowych, sięgając często po nieoczywiste jeszcze do niedawna narzędzia i techniki. By zainteresować ofertą młodych ludzi konieczne stało się m.in. wykorzystanie nowych technologii.



nu oraz promocję postaw obywatelskich. Zależało nam także na rozbudzeniu ciekawości jaworzniaków odkrywaniem i poznawaniem historii Małej Ojczyzny, w tym pomników i miejsc pamięci. Projekt skierowany był do rodzin – dzieci, młodzieży, rodziców i dziadków. Dzięki pozyskanym funduszom i współpracy z jaworznickim Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego oraz Wydziałem Promocji, Kultury i Sportu Urzędu Miejskiego w Jaworznie, powstała pierwsza mobilna gra miejska przeznaczona dla wszystkich zainteresowanych. Jedynym warunkiem włączenia się do rozgrywek było posiadanie przez uczestników urządzeń typu smartfon lub tablet z dostępem do internetu.

Tworzenie aplikacji poprzedziło pięciodniowe szkolenie z zakresu technologii i mechaniki gry oraz zasad konstruowania fabuły. W zajęciach wzięli udział uczniowie z jaworznickiego Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego oraz bibliotekarze. Młodzież zaangażowana była także do kreowania grafik ilustrujących fabułę – fotografie wykonane podczas odgrywania poszczególnych scen rodzajowych pomogły graczom wejść w świat głównych bohaterów. Premiera gry, opartej na aplikacji ActionTrack, miała miejsce 12 października 2020 r. Podczas rozgrywek wyróżniono

Dzięki temu opracowaliśmy projekty, w ramach których przygotowane zostały dwie gry mobilne.

„Jak obronić Wawę?” – rodzinna gra miejska z wykorzystaniem urządzeń mobilnych

Dzięki otrzymanemu dofinansowaniu ze środków Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017-2022 zrealizowaliśmy autorski projekt pt. „Jak obronić Wawę? – rodzinna gra miejska z wykorzystaniem urządzeń mobilnych”. Program miał na celu upamiętnienie i świętowanie przez działanie 100-lecia Bitwy Warszawskiej, upowszechnianie wiedzy o ważnych wydarzeniach i postaciach dla historii Polski, Jaworzna i regio-



BIBLIOTEKA - SPÓDOWISKO

trzech finalistów, którym przyznane zostały: smartfon (I miejsce), tablet (II miejsce) oraz książka albumowa (III miejsce). 19 października 2020 r. odbyło się podsumowanie przedsięwzięcia połączone z uroczystym wręczeniem nagród oraz koncertem zespołu „Forteca – walka trwa”. Historyczno-patriotyczna formacja muzyczna, powstała w 2006 r., doskonale wpisująca się w charakter naszej inicjatywy. Muzycy w swojej twórczości łączą bliskie młodemu słuchaczom rockowe brzmienie z tekstami m.in. poetów tworzących w czasie II wojny światowej – K.K. Baczyńskiego, W. Broniewskiego czy F. Konarskiego.

Przebieg warsztatów informatyczno-technicznych:

Spotkanie I

W trakcie wydarzenia przybliżone zostały podstawy działania programu, omówiono sposoby projektowania gry i udostępniania jej w bezpłatnej aplikacji mobilnej, z założeniem trzech trybów rozgrywek: w oparciu o lokalizację gracza i mapy Google (GPS); z wykorzystaniem kodów QR oraz bez wychodzenia na zewnątrz. Gry przygotowane za pomocą ActionTrack oparte są na podstawowych funkcjach smartfonów, takich jak przesyłanie odpowiedzi na pytania, prezentacja zdjęć czy filmów. Uzupełnieniem części teoretycznej były zajęcia praktyczne pozwalające uczestnikom poznać i wypróbować możliwości systemu.

Spotkanie II

W trakcie zajęć podejmowano pierwsze próby pisania gry, przy wykorzystaniu wiedzy i zdobytych dzień wcześniej umiejętności obsługi programu ActionTrack. Zainteresowanie projektem ze strony młodych przeszło nasze najśmielsze oczekiwania. Aktywny udział w zajęciach, nowe pomysły i zapał, pozwoliły nabrać przekonania, że udało nam się trafić w gusta oraz zainteresowania grupy.

Spotkanie III

Jak połączyć przeszłość ze współczesnością aby zainteresować młodych ludzi? Skąd czerpać inspiracje do tworzenia wciągającej historii? W jaki sposób przenieść zwykłe opowiadanie do rzeczywistości wirtualnej? Od jakich czynników zależy stopień motywacji i zaangażowania przy realizacji wyznaczonego zadania? Na te i inne pytania sta-

rali się odpowiedzieć uczestnicy trzecich warsztatów realizowanych w ramach projektu „Jak obronić Wawę?”. Szczególną uwagę zwrócono na proces tworzenia fabuły i klimatu gry. Wspólnie z prowadzącym zajęcia, uczniowie jaworznickiego Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego dopracowywali scenariusz rozgrywek, projektowali zadania poboczne oraz podejmowali pierwsze próby tworzenia postaci.



Spotkanie IV

W kolejnym dniu szkoleniowym skupiono się na zagadnieniach związanych z opracowaniem mechaniki gry. Przeanalizowano najważniejsze zasady określające sposób przeprowadzania rozgrywki takie jak: punktacja, wybory, etapy w grze, możliwe ścieżki decyzyjne, typy zadań. Właściwie skonstruowane i odpowiednio dobrane elementy mają ogromny wpływ na kształtowanie emocji w grze oraz zaangażowanie odbiorców. Uczestnicy zajęć, wykorzystując przestrzeń miejską, próbowali osadzać w niej fabułę rywalizacji. Przy okazji

utrwalili swoją wiedzę dotyczącą dziejów Jaworzna oraz miejsc i pomników szczególnie ważnych w historii naszej małej ojczyzny.

Spotkanie V

Zajęcia upływały pod znakiem testowania gry, wprowadzania ostatnich poprawek i zmian, które wyniknęły w toku sprawdzania poprawności programowania. Dopracowywanie szczegółów odbywało się pod czujnym okiem prowadzącego z grupy Good Books, który cierpliwie wyjaśniał uczestnikom zawłość konstruowania fabuły i łączenia jej z mechaniką gry. Spotkanie miało również charakter podsumowujący cały cykl i oceniający efekty wykonanych prac.

Rozgrywki premierowe

12 października 2020 r. grupa śmiałków, niezrażona deszczową pogodą, dokuczliwym wiatrem i przenikliwym chłodem, stanęła do współzawodnictwa w premierowych rozgrywkach mobilnej gry miejskiej pn. „Jak obronić Wawę?”. Jej fabuła oparta została na opowiadaniu opracowanym przez uczestników warsztatów szkoleniowych, jakie miały miejsce w naszej bibliotece we wrześniu 2020 r. Wcielając się w rolę głównego bohatera – Jawora, uczestnicy rywalizacji starali się uratować tytułową Wawę, przed nękającym ją Czerwonym. Zawodnicy mieli do przemierzenia ponad trzykilometrową trasę, z licznymi wyzwaniem, które pozwoliły im wykazać się wiedzą i znajomością topografii. Część przygotowanych zagadek dotyczyła historii Polski, głównie okresu wojny polsko-bolszewickiej i Bitwy Warszawskiej 1920 r., inne nawiązywały do współczesnych realiów związanych z naszym miastem. Zadania kreatywne, sprawdzające gotowość do tworzenia nowych pomysłów, skupiły uwagę zawodników na wymyślaniu nazwy dla swojej drużyny i hasła zagrzewającego do walki. W myśl idei *mobile learning* rozgrywki rozpoczęto przy posągu Drwala na Rynku, by później krok po kroku przechodzić do następnych, ważnych dla naszej małej ojczyzny pomników m.in.: Niepodległości, księdza Stanisława Stojałowskiego, Bieda Szybu, Dębu Pamięci Zamordowanych w 1940 r. i wielu innych. Przy każdym z nich czekały na naszego bohatera duchy jaworznickich legionistów, którzy w zależności od tego jak radził sobie Jawor, dawali mu cenne wskazówki do dalszej gry lub rozpytywali się we mgle, pozostawiając chłopaka bez podpowie-

dzi. Czy udało się młodemu obronić Wawę? Oczywiście! I to nie raz!

Od 14 października 2020 r., kod do gry w wersji edukacyjnej udostępniany jest na bibliotecznej stronie internetowej. Wszystkich, którzy ze wzglę-



du na niesprzyjającą aurę nie mogli uczestniczyć w rozgrywkach konkursowych, zaprosiliśmy do przejścia gry w systemie FLOW. Gra dostępna była również w wersji GPS, do swobodnego wykorzystania podczas spaceru tematycznego.

Patronami medialnymi przedsięwzięcia były lokalne gazety: „EXTRA Jaworzno”, „PULS JAWORZNA”.

„Mały Księżę – nowa odsłona”

W 2021 r., realizując 3 edycję projektu „Performatywna książka. Performatywna Biblioteka”, dofinansowanego ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury, zorganizowaliśmy cykl pn. „Play-book”, składający się z warsztatu mającego na celu stworzenie kolejnej gry mobilnej oraz wieczornego wydarzenia, podczas którego przeprowadziliśmy premierowe rozgrywki. Tym razem naszą inspiracją była książka Antoine’a de Saint-Exupéry’ego *Mały Księżę*.

Przebieg warsztatu

6 września 2021 r., zebrani w Bibliotece Głównej uczestnicy zajęć przeszli szkolenie z zakresu tworzenia gry mobilnej. Droga wiodła od zarysu teorii, obejmującego m.in. rodzaje gier i charakterystykę użytkowników, opartą na prowadzonych statystykach, po historię tej formy rozrywki, aż do części praktycznej. Podstawą kilkugodzinnych, kreatywnych zmagani





były następujące punkty: wyznaczenie celu, ustalenie tematyki oraz określenie potencjalnych odbiorców. Nieoczywistą kwestią okazało się wskazanie głównego bohatera, mimo iż pierwowzór fabuły stanowiła historia *Małego Księcia*. Scenariusz powstawał w oparciu o schemat Josepha Campbella.

Premierowe rozgrywki

Śmiałkowie, którzy zdecydowali się przyjąć nasze zaproszenie, wieczorową porą, 29 października 2021 r., spotkali się w bibliotece, by wziąć udział w zabawie z użyciem nowej gry mobilnej. Interaktywna propozycja łączyła literaturę z nowymi technologiami – smartfonami lub tabletami. Fabuła gry oraz poszczególne zadania nawiązywały do książki Antoine'a de Saint-Exupéry'ego pt. *Mały Książę*. Gracze, po zapoznaniu się z ogólnymi zasadami, losowali numery wyznaczające kolejność startów. Po

nia zbiorów w Bibliotece Głównej, aż do Wypożyczalni dla Dorosłych, gdzie finiszowali zawodnicy. Na wszystkich uczestników czekały dyplomy, gadżety i materiały promocyjne dotyczące projektu. Triumfatorzy, którzy znaleźli się na podium, gromadząc w najkrótszym czasie największą liczbę punktów, otrzymali nagrody – gry planszowe i książki.

W kolejnych dniach zaprosiliśmy wszystkich chętnych do sprawdzenia swojej wiedzy i zręczności w godzinach otwarcia Biblioteki Głównej. Razem z nami na nowo odczytywać historię bohatera opowieści i zastanawiać się nad jej przesłaniem, konieczne było posiadanie smartfona/tabletu z systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) lub Android (w wersji 7.0 i wyższej), zainstalowaną aplikację ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore) oraz mobilnym dostępem do internetu.

Biorąc pod uwagę ograniczenia niepozwalające wszystkim chętnym na wyjście z domu i udział w organizowanych przedsięwzięciach w bibliotece, od 1 grudnia 2021 r. opracowana przez nas gra mobilna dostępna jest również w wersji „domowej”, co oznacza, że gracze mają możliwość odpowiedzi na pytania w dowolnym czasie i przestrzeni. Inicjatywa daje okazję do przeżycia wspólnie raz jeszcze niezwykłych przygód głównego bohatera, tym razem zestawionych z historią współczesnego chłopca i jego rodziny.

Patronami medialnymi projektu „Performatywna książka. Performatywna Biblioteka”, edycja 3 byli: TVP Kultura, Ogólnopolski portal biblioteczarski Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, „EXTRA Jaworzno”, „PULS JAWORZNA”.



czym nastąpiło emocjonujące przejście do kolejnych etapów – odnajdywania i szytywania kodów ukrytych w różnych zakątkach biblioteki. Trasa wiodła od holu przez wszystkie działy udostępnia-

Anna Ptaszkiewicz-Godzina
Instruktor metodyczny
Miejska Biblioteka Publiczna w Jaworznie

Gry edukacyjne, logiczne i matematyczne w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej im. Mariana Rejewskiego w Bydgoszczy

III MIEJSCE
W KONKURSIE



Biblioteka od kilku lat proponuje ciekawe i cieszące się popularnością zajęcia w formie gier. Nadrzędnym celem zajęć jest wsparcie nauczycieli w procesie edukacji. Nauczyciele bibliotekarze starają się, aby były one prowadzone w atrakcyjny i niestandardowy sposób. Jedną z takich form proponowanych przez bibliotekę są gry.



BIBLIOTEKA - SPÓDOWISKO



Celem podejmowanych działań jest m.in.: rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, koncentracji, zdolności matematycznych, pracy w grupach, kreatywności czy atrakcyjne powtórzenie materiału z lektur lub języków obcych. Zajęcia są dostosowane do wszystkich poziomów nauczania: przedszkoli, szkół podstawowych i średnich. Oferta gier cieszy się również zainteresowaniem wśród osób dorosłych i seniorów.

Zainicjowanie zajęć tego typu ma związek z patronem biblioteki, Marianem Rejewskim, matematykiem i kryptologiem, który we współpracy z Jerzym Różyckim i Henrykiem Zygalskim, złamał szyfr Enigmy. Ten wspólny sukces przekłada się na wizję zajęć: pojedyncze zwycięstwa każdego gracza przynoszą sukces całej klasie czy grupie osób.

Klub Enigma

Klub Enigma to darmowy pokój zagadek. W pomieszczeniu gracze muszą wykonać szereg zadań logiczno-matematycznych, otworzyć wszystkie kłódki szyfrowe w określonym czasie. By to zrobić uczestnicy powinni wykazać się zręcznością, umiejętnością logicznego myślenia, kreatywnością i twórczym myśleniem. Muszą ze sobą współpracować i wykorzystać swoje zdolności analityczne. Liczy się spostrzegawczość, kreatywność, spryt i wiedza. Zabawa odbywa się

pod presją czasu i czujnym okiem kamery. Każde zadanie to kolejna wskazówka do otwarcia kłódki, a na koniec sejf. Wystarczy znaleźć kod...

Podczas zabawy na ekranie wyświetlane są podpowiedzi i wskazówki by uczniowie mogli osiągnąć sukces.

Escape room „Klub Enigma” otrzymał dofinansowanie z Fundacji PKO BP i został przygotowany przez Kujawsko-Pomorskie Centrum Dziedzictwa



➤ Fot. w artykule z archiwum biblioteki



Oświaty we współpracy z Pedagogiczną Biblioteką Wojewódzką im. Mariana Rejowskiego w Bydgoszczy. Projekt jest skierowany do uczniów od 13 roku życia, młodsi uczestnicy mogą wejść do pokoju zagadek pod opieką osoby dorosłej.

Od otwarcia pokoju zagadek w zajęciach uczestniczyło ponad 3 tys. chętnych z 50 szkół województwa kujawsko-pomorskiego.

Akademia Gier Logicznych

W styczniu 2018 r. rozpoczęła działalność Akademia Gier Logicznych. Głównym jej celem jest rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, wyobraźni przestrzennej, pamięci, spostrzegawczości – a to wszystko przy okazji świetnej zabawy z grami planszowymi i zagadkami logicznymi.



Czas trwania zajęć dostosowany jest do możliwości rozwojowych i wiekowych poszczególnych grup uczestników, ale nie przekracza 90 min.

Przed rozpoczęciem projektu została przeprowadzona bardzo wnikliwa analiza gier dostępnych na polskim rynku wydawniczym. Przy ich doborze brano pod uwagę takie czynniki jak: dostępność wiekowa danej gry, liczba uczestników, czas rozgrywki. Najbardziej interesowały nas gry, które rozwijają logiczne myślenie, przy czym wymagają pewnych umiejętności strategicznych czy wykonywania określonych sekwencji. Wybraliśmy te, które ćwiczą lub rozwijają pewne zdolności umysłowe, takie jak: pamięć, koncentracja uwagi, myślenie analityczne, myślenie operacyjne, logiczne rozumowanie, orientacja i wyobrażenia przestrzenne oraz koordynacja wzrokowo-słuchowa. Dodatkowo czas rozgrywki takiej gry nie może przekroczyć 20 minut, tak aby uczestnicy zajęć nie czuli się znużeni wykonywaniem zadań jednego typu oraz mieli możliwość poznania i zagrania w 4-5 gier podczas jednego spotkania.

Zajęcia w Akademii Gier Logicznych są nie tylko rozrywką, ale uczą przestrzegania określonych zasad, odraczania gratyfikacji i pozytywnego wyrażania emocji, kształcą umiejętność komunikacji i negocjacji, a także integrują grupę.

Gra o Polskę

Po doświadczeniach zdobytych podczas pracy z grami logicznymi, zdecydowaliśmy się na wprowadzenie nowej oferty zajęć edukacyjnych, poświęconych historii naszego kraju pn. „Gra o Polskę”. Celem zajęć jest rozbudzenie miłości do ojczyzny poprzez poznanie tradycji i historii narodu polskiego oraz

jego osiągnięć, a także rozwijanie zainteresowań humanistycznych uczniów. Ze względu na trudność znalezienia gier dostosowanych do wiedzy i rozwoju psychofizycznego uczniów z poszczególnych etapów edukacyjnych, część gier została zaprojektowana i wykonana przez osoby prowadzące zajęcia.

„Lekturowa kryptogra”

„Lekturowa kryptogra” to najmłodsze zajęcia w bibliotece. Wprowadzone zostały do oferty w 2019 r., przeznaczone są dla uczniów klas IV-VIII. Głównym celem tej gry edukacyjnej jest sprawdzenie i utrwalenie wiedzy z zakresu lektur obowiązkowych przygotowujących do egzaminu ósmoklasisty.

Uczniowie podzieleni na grupy rozwiązują różnego typu zadania: starsze klasy w formie m.in. zagadek, testów, szyfrów itp., młodsze poprzez puzzle, układanki, rebusy. Uczestnicy współpracując ze sobą wykonują zadania i przy każdym z nich muszą odszyfrować ukrytą literę. Każdy zespół ma do 3 min czasu na zaprezentowanie przed wszystkimi rozwiązane zadania, a odgadnięcie zaszyfrowanej litery przybliża klasę do rozwiązania hasła w grze.

Za zaprezentowanie prawidłowego rozwiązania i zdobycie litery każda drużyna może zdobyć 3 punkty. Aby otrzymać tytuł Mistrza Lekturowej Kryptogry klasa musi zdobyć określoną liczbę punktów. Uczestnicy gry rozwiązują hasło ze zdobytych liter po wykonaniu wszystkich zadań. Czas trwania zajęć nie przekracza 60 min.

„Graj i ucz się języka obcego”

Gdy w bibliotece powstała Mediateka Języka Niemieckiego Instytutu Goethego, powstał



pomysł zorganizowania zajęć dla uczniów z wykorzystaniem gier edukacyjnych w języku niemieckim. Zajęcia te cieszyły się dużym zainteresowaniem wśród nauczycieli germanistów i ich uczniów. W związku z tym poszerzyliśmy ofertę lekcji dla uczących się języków angielskiego, hiszpańskiego i francuskiego. Gry obejmują kilka poziomów nauczania: A1– B2/C1, a wyboru dokonuje nauczyciel języka obcego spośród gier: planszowych, karcianych, typu bingo, domino, puzzle itp. Uczniowie grają w grupkach 2, 3, 4-osobowych razem ze swoim nauczycielem, który nadzoruje przebieg oraz pilnuje poprawności językowej graczy. Głównym celem jest poznanie i utrwalenie treści leksykalnych, gramatycznych oraz rozwijanie zdolności komunikowania się w języku obcym. Gry obcojęzyczne pomagają uczestnikom poprzez zabawę opanować materiał językowy.

Nauczyciele bibliotekarzy
z PBW im. Mariana Rejewskiego w Bydgoszczy

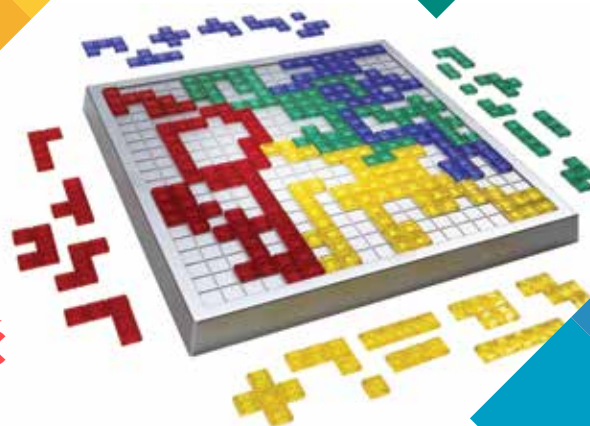


WYRÓŻNIENIE
W KONKURSIE

„MUSISZ NAUCZYĆ SIĘ ZASAD GRY. A POTEM – GRAĆ LEPIEJ NIŻ WSZYSTY INNI”

Albert Einstein

Taki był mój cel..., ale zacznijmy od początku. Zanim pojawiła się pandemia plan był następujący: stworzyć przyjazne miejsce w bibliotece, w którym czytelnicy czuliby się jak w domu, a w zasadzie w pokoju, w którym mogliby spotykać się ze znajomymi i grać w gry planszowe. Szkolenia, zagłębienie się w temat i...zamykamy biblioteki z powodu wzrostu zakażeń. Podobnie jak w grach – w życiu też są zasady, których trzeba się trzymać: zatem nie poddajemy się i gramy do końca. W lipcu



2021 r. zakupiliśmy pierwsze gry planszowe. Biblioteka, w której pracuję, jest dużym budynkiem dzięki czemu mamy przestrzeń wartą wykorzystania. Opuszczona antresola była idealnym miejscem. Odświeżona od razu odzyskała dawny urok. Gry planszowe miały być udostępniane na miejscu. Nowe gry i antresola miały kusić czytelników. W ten sposób próbowałam pozyskać nowych czytelników, chciałam aby oferta biblioteki była jeszcze większa. Na samym początku zainteresowanie było niewielkie. Zatem kolejnym krokiem było zorganizowanie turnieju.

Jedną z gier, która przypadła mi do gustu i którą zaraziłam pozostałych bibliotekarzy jest strategiczna gra „Blokus” – łatwe zasady, wciągająca, ukazująca w momencie ostatniego starcia ciemne oblicze gracza. Zatem to było to! W mediach społecznościowych naszej biblioteki rzuciliśmy wyzwanie czytelnikom:

Ograj bibliotekarkę i zostań
Mistrzem Blokusa!

Zapraszamy do wzięcia udziału w mini
turnieju w grze planszowej „Blokus”.

Czas i miejsce: 26 listopada (piątek), go-
dzina 17.00 – 19.00, Antresola BG
pl. Polonii 1

Kogo poszukujemy: 6 wspaniałych i odważ-
nych, którzy stawiają czoło bibliotekarkom.
Młodzież i dorośli. Nie musisz znać zasad. Są
na tyle proste, że wyjaśnimy je na miejscu ;-)
Zabierz z sobą... chęci do gry!



Zasady turnieju:

- 17.00 startujemy – losujemy 2 grupy, w każdej z nich znajdują się 4 osoby w tym jedna bibliotekarka.
- Każda z grup rozegra partię „Blokusa”.
- 2 osoby z każdej grupy, które uzyskają najlepszy wynik przechodzą do kolejnej rozgrywki.

W oczekiwaniu na swoją kolej uczestnicy mogą obmyślać strategię przy dobrej muzyce lub przy innych grach ;-)

Dla zwycięzcy czeka nagroda!

Chętne osoby mogą zapoznać się z grą i jej zasadami w Mediatece w godzinach otwarcia.

Niewtajemniczonym w skrócie przybliżę zasady gry „Blokus”, która składa się z planszy o 400 polach i z 84 elementów (kolorowych klocków o różnych kształtach – wyglądających jak te z gry „Tetris”). 4 osoby, każdy wybiera swój kolor. Dążymy do tego by tak ułożyć klocki, by zablokować przeciwnika. Wygrywa ta osoba, której na koniec gry zostanie najmniej elementów.

Czytelnicy, którzy zapisali się na turniej stawili się w komplecie. Turniej przebiegał zgodnie z aktualnymi zasadami i obostrzeniami epidemiologicznymi tak by czytelnicy i pracownicy biblioteki czuli się w obecnej sytuacji bezpiecznie. Mimo to nasze spotkanie odbyło się w radosnej atmosferze. Choć gra jest przeznaczona dla uczestników powyżej 7 roku życia, przekrój wiekowy na-

szych uczestników wahał się od 10 do... 50 lat. Gra podobnie jak dobra książka – połączyła pokolenia. Niestety bibliotekarki przegrały, aczkolwiek nie smuciłyśmy się, gdyż zyskałyśmy grupę, która chce się spotykać i rozgrywać z nami inne turnieje. Pomysłów nam nie brakuje. Przed nami kolejny etap: przybywa nowych gier, będziemy je udostępniać czytelnikom do domów. Nie poddajemy się i gramy dalej!



Katarzyna Bielecka
Mediateka Koszalińskiej Biblioteki
Publicznej im. Joachima Lelewela



BIBLIOTEKA - GŁOSOWISKO



SOBOTA Z PLANSZÓWKAMI, czyli jak mediateka łączy pokolenia

Pamiętacie długie jesienne wieczory nad planszą „Chińczyka”? Albo zażarte walki w trakcie „Tysiąca”? Dlaczego by nie przenieść tej atmosfery

zdrowej rywalizacji do biblioteki? Żeby odczarować wciąż pokutujący wśród niektórych mieszkańców stereotyp księżnicy jako miejsca, gdzie chodzi się na palcach, a mówi tylko szeptem. Spróbowaliśmy z tą opinią walczyć. Co z tego wynikło?

Johan Huizinga, historyk i eseista, autor słynnej *Jesieni średniowiecza* pisał w jednym ze swych kanonicznych tekstów: *Homo ludens*: „Życie społeczne wyposażone jest w ponadbiologiczne formy, użyczające mu wyższej wartości w postaci zabaw lub gier. W nich właśnie społeczeństwo wyraża swoje poglądy na świat i życie”. Człowiek potrzebuje zabawy, która odgrywa w jego życiu rozmaite role – czy to rywalizacji, czy to sposobu na relaks, czy wreszcie budowania pozytywnych relacji z drugim człowiekiem, poprzez społeczną integrację. Kierując się tą myślą pracownicy Mediateki Góra Mediów, mieszczącej się w Wojewódzkiej i Miejskiej Bibliotece Publicznej im. Cypriana Norwida w Zielonej Górze, postanowili wyjść naprzeciw potrzebom zielonogórczan. Tak narodziła się idea „Soboty z planszówkami”. Widzimy coraz większą popularność gier planszowych wśród różnych grup pokoleniowych. I pragniemy, by te grupy mogły się poczuć swobodnie również w bibliotece. Bo



WOJEWÓDZKA I MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA
IM. CYPRIANA NORWIDA W ZIELONEJ GÓRZE

MEDIATEKA GÓRA MEDIÓW

Sobota z planszówkami

**26 LUTEGO
GODZINA 11:00 - 15:00**

SPOTKANIE DLA WSZYSTKICH
MŁODSZYCH I STARSZYCH

SPECJALIŚCI POMOGĄ WEJŚĆ
W ŚWIAT GIER!

ZAPISY:
GORAMEDIOW@WIMBP.ZGORA.PL
TEL. 68 453 26 15

Partnerem cyklu jest Zielonogórski
Klub Fantastyki „Ad Astra”

Mediateka Góra Mediów
1 piętro

NORWID

kto powiedział, że dobra zabawa ma być zarezerwowana tylko dla dzieci, a wraz z osiągnięciem dorosłości gry planszowe i karciane powinny pozostać tylko w sferze wspomnień?

– W zbiorach Mediateki Góra Mediów, oprócz gier komputerowych (czy tych na konsolę Playstation) mamy również „gry bez prądu” – wyjaśnia Magdalena Faron, koordynatorka Mediateki Góra Mediów w WiMBP im. Cypriana Norwida w Zielonej Górze. W jej siedzibie „królują” nowoczesne technologie. Są i roboty, okulary VR, mieszkańcy uczą się obsługi smartfonów, komputerów czy Pocketbooków. Ale „tradycyjnych” atrakcji też nie brakuje. Jak chociażby płyt winylowych czy właśnie gier planszowych.

W siedzibie tej zielonogórskiej mediateki (w strukturze biblioteki działają jeszcze dwie podobne placówki: Mediateka Szklana Pułapka i Lubuskie Laboratorium Książki „Green Book”) w planszówki mogą pograć zarówno dzieci, młodzież, jak i dorośli.

– Zdecydowaliśmy się jednak pójść o krok dalej – opowiada Magdalena Faron z Góry Mediów. – Poprzez zaproponowanie współpracy sekcji planszówek, działającej w Zielonogórskim Klubie Fantastyki „Ad Astra”, chcieliśmy poszerzyć naszą ofertę, ale również skorzystać z pomocy fachowców. Specjalistów, którzy objaśnią i pokażą, jaką atrakcyjną sprawą jest gra przy wspólnym stole. Przecież gry planszowe to nie tylko rywalizacja, obmyślanie strategii, ale też międzypokoleniowa integracja. Zaś nasza mediateka ma świetne warunki do tego, by zaprosić tu gości niemal w każdym wieku. Znajdujemy się w centrum miasta, mamy przyjazną przestrzeń bez barier.

– Gry planszowe to nie jest jedynie rozrywka – mówi Krzysztof Kościeszka, członek sekcji „Trzymaj Pion” w ZKF „Ad Astra”. – Dla nas, członków ZKF „Ad Astra”, to sposób na życie. Wydarzenia takie jak „Sobota z planszówkami” w Mediatece Góra Mediów są dla nas chlebem powszednim i bardzo chętnie ją oraz reszta naszej sekcji angażujemy się w takie inicjatywy. Jest to wydarzenie, które pozwala mi rozwinąć skrzydła, a do tego najwyczejniej w świecie daje wiele frajdy. Uwielbiam grać w gry planszowe, usiąść przy stole z przyjaciółmi i w atmosferze kulturalnej ry-

walizacji wspólnie się pośmiać, bawić, a przy okazji poznać wiele wspaniałych osób.

Krzysztof Kościeszka dodaje, że akcje w bibliotece są dla niego doskonałą okazją do promowania gier planszowych. – Chcemy pokazać ludziom, jaką przyjemną zabawą są gry na stole i dziś z pewnością mogą powiedzieć, że inicjatywa jest sukcesem – mówi K. Kościeszka. – Wydarzenie przyciąga coraz więcej ludzi i widać rosnące zainteresowanie, a dla nas, jako członków ZKF „Ad Astra” jest to idealny sposób na promocję klubu. Siedziba Mediateki Góra Me-



diów ma wspaniałe warunki. Dwie duże, kolorowe i przytulne sale, wyposażone nie tylko w stoły i krzesła, ale także w liczne dodatkowe ciekawostki, jak choćby dostępna do korzystania konsola Playstation czy kolekcje płyt muzycznych i filmów DVD. To sprawia, że czujemy specyficzny, ciepły klimat, który zachęca nas do spędzenia tam całego dnia.

„Sobota z planszówkami” – jak sama nazwa akcji wskazuje, odbywa się w dni wolne od pracy. Dzięki temu prostemu zabiegowi, na wspólne granie przychodzą całe pokolenia – rodzice z dziećmi, młodzi, którzy w tym dniu nie muszą spieszyć się do pracy czy szkoły, ale i starsze pokolenie, odwiedzające placówkę wraz z wnukami. Z biegiem kolejnych tygodni, inicjatywa cieszy się coraz większym zainteresowaniem. Promocja w mediach, zwłaszcza społecznościowych, robi swoje. Ale informacja, że „w mediatece można sobie pograć w planszówki” rozchodzi się także „pocztą pantoflową”. Tu warto jeszcze dodać, że inicjatywa odbywa się pod hasłem „Oswajanie fantastyki”.



– W dobie pandemii zamknęliśmy się w domach, ograniczyliśmy kontakt do minimum – opowiada Marcin, jeden z regularnych uczestników akcji w Mediatece Góra Mediów. – *Lubię planszówki, z graniem przeniosłem się więc do internetu. Ale w którymś momencie zaczęło mi brakować tego bezpośredniego kontaktu z drugim człowiekiem. Emocji, dyskusji, czasem nawet i tych kłótni nad planszą. Cieszę się, że mediateka wyszła więc z pomysłem „Soboty z planszówkami”. Spodobało mi się to, że spotkania prowadzą specjaliści, którzy szybko wytłumaczą zasady danej gry i nie musisz spędzać godzin nad instrukcjami.*

Inicjatywa mediateki, której partnerem został Zielonogórski Klub Fantastyki „Ad Astra”, odbywa się z zachowaniem reżimu sanitarnego. Zauważyliśmy, że po miesiącach izolacji, mieszkańcy łakną kontaktu z drugim człowiekiem. My im to zapewniamy, ale jednocześnie dbamy o bezpieczeństwo uczestników akcji. Bo ich zdrowie jest dla nas najważniejsze.

Natalia Dyjas-Szatkowska
Mediateka Góra Mediów
Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna
im. Cypriana Norwida
w Zielonej Górze

Lato w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Lublinie

Miejska Biblioteka Publiczna w Lublinie zaprasza do swoich filii na zajęcia i spotkania organizowane w ramach akcji „Lato w Mieście”. Zachęca do udziału mieszkańców Lublina i osoby z Ukrainy. Oferuje spotkania podróżniczo-poznawcze np. w filii przy ul. Peowiaków można dowiedzieć się czym zajmuje się organizacja UNESCO i jakie wyjątkowe obiekty znajdują się na jej liście. Zaś w bibliotece na Węglinie uczestnicy wyruszą w morską podróż w towarzystwie wesołych piratów. Zbudują statek, poznają instrumenty nawigacyjne i zwyczaje pirackie. Mają też w programie warsztaty inspirowane popularnymi seriami książek detektywistycznych dla dzieci w Filii nr 8 przy ul. Zuchów, w Filii nr 29 przy ul. Kiepury odbędą się detektywistyczne warsztaty twórcze, podczas których dzieci dowiedzą się, jak działa laboratorium detektywistyczne, podejmą się rozwiązania książkowego questu detektywistycznego oraz stworzą portret pamięciowy.

Szczegółowy harmonogram znajduje się na stronie biblioteki www.mbp.lublin.pl lub na stronach facebookowych poszczególnych filii.

Felieton



1-2-3-gramy w GRY!

Pamiętacie czasy bez komórek, smartfonów i internetu? Ja pamiętam doskonale i jak opowiadam o moim idealnym wtedy bycie obfitym w gry wszelkiej maści, bez wszystkich tych „ustrojstw”, zarówno moje dzieci prawie już dorosłe oraz brzdące znajomych nadziwić się nie mogą... że jak – nie miałam telefonu – nawet stacjonarnego?, że jak – tak bez komputera?, że jak – całkiem bez sieci? Boże! a Facebook, Instagram, Twitter, Tik-Tok... jak Ty żyłaś kobieto? Cudownie – odpowiadałam wtedy – zakosztowałam dzieckiej wolności zabaw na łąkach, w lasach, boiskach, palenia ognisk i pieczenia w nich ziemniaków, wysmagana wiatrem i zamrożona na soplem ściągałam z całą chmarą dzieciaków grubo po 22.00 do domu. Cudownie – powtarzam ponownie... pamiętam jeszcze kluby i świetlice ludowe, gdzie grywało się w karty i warcaby, popijając oranżadę lub club-cola, bo coca-cola jeszcze wtedy do nas nie przyszła z zachodu. Moje dzieciństwo wyznaczały gry i zabawy wszelkiej maści, co doceniać i wspominać będę po wsze czasy.

Gra w piłkę, zabawa w chowanego, „Stary niedźwiedź mocno śpi”, pomidor, klasy, guma, „Chińczyk”... Wymieniać mogłabym bez końca... najważniejsze – wszystko działało się w grupie i ra-

zem. To nas na pewno kształtowało, uczyło współżycia, koleżeństwa i dawało radość ze wspólnego spędzania czasu. Mam nieodparte wrażenie, że kiedyś i było, i żyło się jakoś prościej. Im bardziej współczesne generacje tym inaczej... nie chcę narzekać, ale mają zdecydowanie trudniej, a proces ich komunikacji coraz bardziej się różnicuje, niestety nie na lepsze chyba. Przelećmy szybko: tzw. „Ciche Pokolenie”, urodzone przed 1946 r. – to osoby wychowywane podczas II wojny, ciche, bo nie urządziło żadnych protestów, „Baby Boomers” ur. w latach 1946-64 – którzy opierali się na poczuciu bezpieczeństwa płynącego z pracy i rodziny. W jednym i drugim przypadku komunikacja odbywała się w sposób tradycyjny – twarzą w twarz. Z kolei generacja „X” – to osoby 40+, pokolenie PRL-u naznaczone niepewnością jutra, ale jeszcze przywiązane do tradycyjnych kontaktów, „Y” (Millenials) to poprzednicy generacji „Z”, urodzeni między rokiem 1980 a 1996, naznaczeni przez Google, gry wideo i zamach na WTC. I pokolenie „Z”, które urodziło się już z kontem na Facebooku i Wi-Fi w pępowinie – przeczytałam gdzieś taką charakterystykę, która jakże jest dosadna i prawdziwa...



BIBLIOTEKA - SPÓDOWISKO

pomyślałam, że właśnie to pokolenie ur. po 1995 r. jest niesamowicie samotne, sfrustrowane i wycofane. Nie generalizuję oczywiście, ale badania mówią same za siebie, a my – rodzice, dziadkowie często rwiemy włosy z głowy, patrząc na nasze pociechy przed komputerami... bywa, że siłą wypychamy dziatwę z domu: wstań od kompa, wyjdź do ludzi, wróć do rzeczywistości... sama to przerabiałam wielokrotnie... „Z” mają po 16-23 lata, nie znają życia bez internetu i social mediów, ich światem jest wirtualna rzeczywistość. Jeżeli grają w gry to raczej tylko komputerowe, znajdzie się wśród nich kilka „odmieńców” co wyjdą na pole/dwór i czasami, nie żeby sami od siebie, ale za namową rodziców wyciągną „Monopoly” żeby zagrać ze starymi w weekend... i mieć święty spokój choćby na trochę.

Dzisiaj można by rzec – gra grze nie równa. „Z” w nosie mają np. gry planszowe (choć biblioteki dwoją się i troją, aby wracać do nich...), dla nich nr 1 jest gra internetowa. „Y” też żyją w internecie, chociaż swoje dzieci od komputera odganiają. „X” – podobnie jak „Y”. „Baby Boomers” bliżej do planszówek, ale flirtują czasami z grami sieciowymi, a dla „Cichego Pokolenia” pozostaje gra w karty, może w brydża, żeby podnieść czasami poziom adrenaliny. Oczywiście bywają i tacy stateczni seniorzy, którzy starają się choćby trochę podążać za nowinkami komputerowymi, ale w gry wirtualne to raczej nie grają. Nie ironizuję tutaj wcale, ale taki scenariusz może się jawić jako prawdziwy.

Jak z tymi grami bywało...

Granie w grę to pewnego rodzaju aktywność, w którą każdy gracz angażuje się dla rozrywki. Gramy dla zabawy, wspomagając się w sferze intelektu (aby mózg pracował) i celach poznawczych. Wraz ze zmieniającym się rynkiem gier i z każdym postępem technologicznym obfitującym w coraz więcej bodźców, np. wizualnych – dyskretny urok grania przeradza się w obfitujący dreszcz emocji, bo przecież tzw. „drugie, trzecie, piąte... życie” ekscytuje i daje kopa.

Tak więc od pierwszej gry planszowej, „Senet”, znalezionej w Egipcie 3100 lat p.n.e. do wirtualnych gier, rozpoznawania twarzy i sterowania gestami, technologia zmieniła sposób w jaki ludzie grają. Analizując historię gier i ich platform uzmysławiamy sobie niewyobrażalne zmiany w tej sferze i wpływie na ludzi... A działa się tak:

- 3500 r. p.n.e. – pierwsza gra została odkryta w predynastycznych i pierwszych dynastycznych pochówkach Egiptu.

- XVII wiek – grano w warcaby i gry karciane.
- 1843 r. – gra planszowa opublikowana w USA, „The Mansion of Happiness”, opierała się na moralności chrześcijańskiej.
- XIX wiek – pierwsze gry komercyjne, popularne gry karciane i planszowe.
- 1902 r. – powstała gra „Monopoly”, znana jako „The Landlord’s Game”.
- 1937 r. – zbudowano pierwszy elektroniczny komputer cyfrowy, torując drogę do większego postępu technologicznego w grach. W 1950 r. informatycy zaczęli projektować proste gry w ramach swoich badań.
- 1970 r. – pierwsza gra wideo „Computer Space” firmy Nutting Associated.
- 1975 r. – gry komputerowe, takie jak „The Dungeon to Avatar”.
- 1976-1982 – gry wideo w salonach gier; konsole drugiej generacji.
- 1980 r. – komputery domowe z wbudowanymi grami i dyskietkami, które umożliwiły przenoszenie gier. Producenci gier planszowych rozwinęli swoje gry planszowe w edycje wideo i komputerowe.
- 1990 r. – gry zręcznościowe upadają, rozkwit gier komputerowych, lepsza grafika, multimedia, karty dźwiękowe i CD-ROM, nowe wersje konsoli. Sprzedaż gier planszowych nadal rośnie do 1996 r., pomimo przewidywań spadku rynku z powodu rosnącej w siłę branży gier wideo.
- 1997-2000 – telefony komórkowe, Nokia instaluje pierwszą grę „Snake” na swoich telefonach.
- 2000-2011 – spada sprzedaż gier planszowych, technologia gier mobilnych kwitnie, konsole nowej generacji.
- 2012-2016 – AR i VR staje się niezmiernie popularnym tematem i rozwija się szybko dzięki ciągłym postępom w technologii komputerowej, graficznej, wideo i doskonaleniu kamer.
- Od 2016 r. do chwili obecnej – globalny rynek gier mobilnych wzrósł bardziej niż jakiegokolwiek inny rodzaj gier, a jego wartość w 2021 r. wynosiła 72,3 miliardów dolarów amerykańskich, jakość grafiki wzrasta, era smartfonów i aplikacji, technologia oparta na chmurze, hiperrzeczywistość.

Podsumowując powoli... z jednej strony – gry komputerowe – gra się w nie dosłownie wszędzie: od domu, salonów gier, specjalnych kiosków z tabletami, po restauracje i stacje benzynowe. Gra się również w bibliotece. Ta forma zajęć uatrakcyjniła

jej ofertę skierowaną do odbiorców, dla których tradycyjna książka niekoniecznie jest pierwszym wyborem. Animacja czytelnicza wykorzystuje ukryty potencjał oraz uczy użytkowników np. samodzielnego tworzenia gier mobilnych chociażby typu PokemonGo. Z drugiej strony – grupowe gry proponowane jako alternatywa gier komputerowych: realizowane w plenerach mobilne gry miejskie i terenowe, mobilne questy literackie lub ekogry, no i planszówki, które w ostatnich latach mają swój „coming out”, z różnym potencjałem i o różnym nasileniu.

Na przykładzie mojej macierzystej biblioteki, chociaż nie pracuje bezpośrednio z czytelnikiem użytkującym gry, z obserwacji i rozmów oraz frekwencji i zapytań o gry niekomputerowe, oczekiwania użytkowników w tej materii obracają się wokół:

1. bibliotecznych escape-roomów – tutaj frekwencja zawsze dopisuje, bo tajemnica i pokój zagadek przyciąga;
2. gier terenowych i mobilnych questów regionalno-literackich – trochę literatury, zabytków, kultury, gospodarki i historii lokalnej – fachowo opracowane z prostym słowem i ciekawą grafiką;
3. gier miejskich – które na nowo odkrywają uroki miasta poprzez ciekawostki;
4. gier planszowych – w tym temacie popularnością cieszą się nie tyle kąciki gier, ale zajęcia z tworzenia własnych gier planszowych, czyli od pomysłu, przez realizację do zabawy i satysfakcji z dzieła;
5. no i gier wideo – które mogą motywować graczy do czytania książek. „Wiedźmin”, „Cyberpunk 2077”, „Fortnite”, „Minecraft”, „FIFA” – to tylko niektóre tytuły, którymi żyją nastolatki;
6. zaciekawiają również działania gamifikowania literatury pięknej i wydarzeń kulturalnych, ale tutaj wykorzystuje się już np. smartfony oraz

edukacyjne quizy online proponowane m.in. podczas lekcji bibliotecznych.

Wracając do planszówek – biblioteki mają różne pomysły na zarządzanie swoimi kolekcjami planszówek. Pytanie odwieczne – wypożyczać do domu czy udostępniać na miejscu. Mnie samą irytuje takie stawianie tematu, zawsze jestem za wypożyczaniem, nawet kosztem pewnych uszczerbków i zniszczeń (trudno – ryzyko jak z książką) – ale – po to jest – aby korzystać... a nie zawsze czas pozwala, aby grać akurat w bibliotece.

Pewne jest jedno, że obecny świat gier to ocean nie mający końca a przy wzroście technologicznym ta branża zmierza w kierunku niezbadanego terytorium, eksplorując i przesuwając granice. W literaturze ten obszar nazywany jest „cyfrowym trzecim miejscem”, gdzie ważna jest na pewno świadoma selekcja i ocena czasu. Nie ma co marudzić – technologia prze do przodu, a gry komputerowe będą rozwijać się coraz prężniej tak samo jak cały świat wirtualny. Dynamika postępu staje się już niemalże nieuchwytna i to, co jeszcze kilka lat temu wydawało się nam zupełnie niemożliwe, stało się już teraz zupełnie realne. Apelować tylko możemy do przyszłych pokoleń, aby odskoczną od wirtualnej rzeczywistości była gra: w zwykłą piłkę, w zwykłe klasy namalowane kredą na betonie i w zwykłego „Chińczyka”, który umili wolny czas i zacieśni więzy przy rodzinnym stole.

Źródło pomocne: <https://skleppler.pl/technologia/jak-nowoczesne-technologie-zmieniaja-swiat-gier-komputerowych/>

Olga Nowicka
Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie



OSKIMODORS - CHRZANOWSKA
BIBLIOTEKA

Już w sprzedaży publikacja z serii „Biblioteki – Dzieci – Młodzież”

Magdalena Paul, Michał Zając

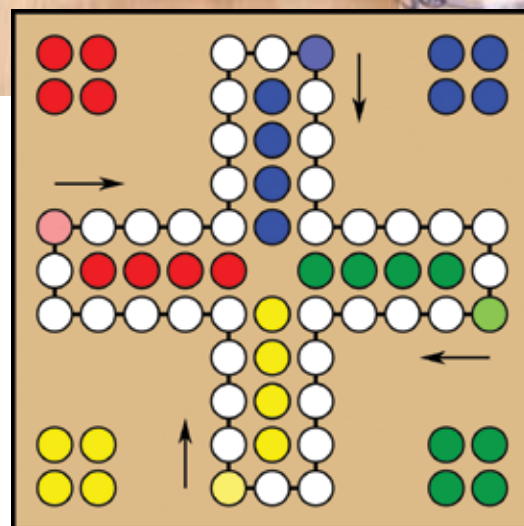
Otwarci / ostrożni / niezdecydowani opinie i postawy bibliotekarzy publicznych względem kontrowersyjnych książek dla dzieci

Autorzy skupiają się na funkcjonowaniu kontrowersyjnych książek dla dzieci w bibliotekach. Na ich pojawianiu się w bibliotekach lub znikaniu z bibliotecznych półek. W publikacji czytelnik odnajdzie odpowiedzi na pytania: Dlaczego dana książka została uznana za kontrowersyjną? Dlaczego podjęto wobec niej właśnie taką, a nie inną decyzję i czy była to decyzja uzasadniona? I szerzej – jaka jest i jaka powinna być rola bibliotekarza w mediowaniu dostępu czytelników do książki?

Zamówienia: Wydawnictwo Naukowe i Edukacyjne SBP (wydawnictwo.sbp.pl ; sprzedaz@sbp.pl)



ZRÓB TO SAM! Planszówki w bibliotece



Gry planszowe zdecydowanie wróciły do łask i doskonale sprawdzają się w bibliotekach publicznych. Turnieje, noce z planszówkami, a nawet okolicznościowe święta, jak Dzień Babci i Dziadka to okazje, by skorzystać z bogatych zbiorów biblioteki i spędzić czas na rozgrywce.

Planszówki sprawdzają się w każdą pogodę i w wielu okolicznościach urozmaicają: zimowe pojedynki z nudą, ferie, wakacje, sobotnie przedpołudnia. Wśród gier, które porywają bibliotecz-

nych graczy wymieniane są m.in.: „Catan”, „Kolejka”, „Wsiąść do pociągu”, „Kocham cię Polsko”, „Quiz o Polsce”, „Party Time”. Oprócz grup rówieśniczych można też rozegrać partyjkę z bibliotekarzami.

Gry własnoręcznie wykonane

Planszówki wspierają logiczne myślenie i rozbudzają kreatywność. Pozostawiają dziecięcej fantazji tak dużo przestrzeni, że warto zachęcić młodych użytkowników do tworzenia gier. Dzieci mają ciekawe pomysły. Nawet jeśli są inspirowane i ukierunkowywane, mogą zaskoczyć efektem swojej pracy.

Ręce i wyobraźnia dziecka są w stanie stworzyć coś o wiele ciekawszego niż wymyśliłby dorosły. Najlepiej zatem, by dzieci pracowały same lub w grupach rówieśniczych. Oczywiście, można zorganizować zajęcia z opiekunami, ale warto zastanowić się czy dobre rady dorosłych nie będą ograniczały dziecięcej wyobraźni. Pionki do gry można kupić w większości sklepów z zabawkami i artykułami papierniczymi, ale również zrobić samodzielnie – wówczas gracze silniej identyfikują się z pokonywaną trasą, drużyną i wyzwaniami. Własnoręcznie wykonane gry rozwijają, motywują, a przede wszystkim gwarantują kilka godzin dobrej zabawy.

Najlepsze przyjaciółki w bibliotece

BFF – kto nie zna rozwinięcia tego tajemniczego akronimu, powinien nadrobić zaległości. Best Friends Forever (najlepsze przyjaciółki na zawsze) kilka lat temu opanowały dziewczęcą wyobraźnię i sklepowe półki – w postaci tematycznych gadżetów. Najlepsze przyjaciółki w różnych formach nadal królują na koszulkach, kubkach, piórnikach, w zestawach klocków LEGO, w kreatywnych pamiątkach. Dziesięcioletnia Marta, czytelniczka Biblioteki Pana Kleksa w Zielonej Górze, stworzyła grę planszową dla najlepszych przyjaciółek. Wystarczyło nieduże kwadratowe pudełko po słodyczach, farby, papier, klej, nożyczki, kolorowe pisaki i wyobraźnia. Na czym polega gra? Trzy pary najlepszych przyjaciółek przemierzają planszę, która powstała z rozłożonego pudełka. Przyjaciółki sprawdzają, ile wiedzą o sobie, odpowiadając na pytania. Kolorowe kartoniki łączą się z barwnymi akcentami na poszczególnych polach. Różnicują je nie tylko kolory, ale i stopień



trudności, np. czerwona papryczka (hot) na czerwonym bločku oznacza pytanie trudniejsze (m.in. data urodzenia przyjaciółki, dokładny wiek rodzeń-

stwa). Do najłatwiejszych należą pytania dotyczące wyglądu: kolor oczu, długość i kolor włosów, noszenie kolczyków lub okularów. Jest też strefa podwójnego wyzwania, która odsyła do pytań losowanych za pomocą kolorowego koła fortuny. Będziemy grały z koleżankami w tę grę na moich urodzinach – zapewnia Marta.

Znana baza, nowe reguły

Doskonałą bazę pod tworzenie własnych gier stanowi znana wszystkim plansza do „Chińczyka”. Łatwo ją rozrysować na kartonie, ponieważ jest bardzo prosta. Warto rysować w większym formacie niż wersja oryginalna. Taki zabieg wywołuje sil-



Fot. w artykule z archiwum biblioteki

niejszy bodziec do skupienia się nad tworzeniem nowych treści. Dzieci kolorują wybrane pola i układają pytania dla graczy, związane z określonym tematem, np. moja biblioteka, ulubiona książka, potyczki ortograficzne lub matematyczne. W ten sposób powstanie bieg z przeszkodami z pokolorowanymi polami, po zatrzymaniu na których trzeba odpowiedzieć na pytanie związane z tematem przewodnim lub wykonać jakieś zadanie. Rozgrywka przypomina popularne wśród młodszej młodzieży zabawy w pytanie, czy wyzwanie. Na zakończenie wystarczy jeszcze spisać reguły gry i... gotowe!

Żywy „Chińczyk”

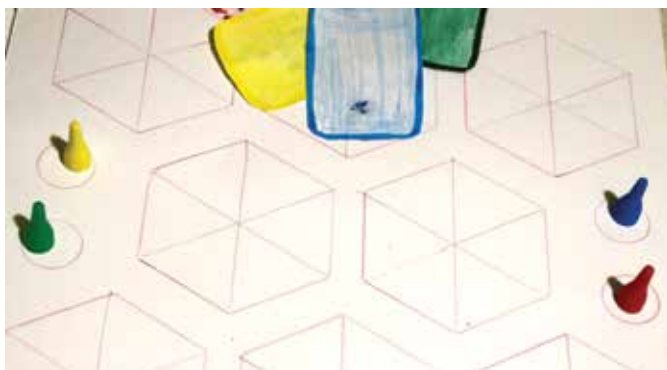
Zamiast tradycyjnej planszy wycinamy kolorowe pola dla czterech drużyn (koła o średnicy ok. 30 cm lub kwadraty o boku min. 30 cm). Pionkami są użytkownicy biblioteki – uczestnicy zabawy. Trasę wy-



WARSZATA METODYKA

znaczącą rzutą ogromną kostką. Jako kostka posłużyć może piankowy sześcian, na którym dokleimy odpowiednią liczbę oczek (papier samoprzylepny). Kostkę wykonać możemy również ze sztywnego papieru formatu A3 – samodzielnie lub z pomocą młodzieży. Mega planszę także aranżujemy sami lub z zaangażowaniem potencjalnych uczestników: 72 koła o równej średnicy lub kwadraty (36 w kolorze białym oraz po 9 w czterech innych barwach, np. zielone, czerwone, żółte, niebieskie). Wspólne przygotowania integrują i zachęcają do udziału w rozgrywce! Wykonanie planszy można też zlecić w zakładzie poligraficznym: kolorowy wydruk wielkoformatowy według wzoru, na przykład na folii, którą składamy i używamy wielokrotnie.

Poszczególne drużyny zaopatrujemy w czerwone, żółte, zielone i niebieskie przypinki/nalepki lub identyfikatory. Każda drużyna składa się z pięciu osób: kapitana oraz czterech zawodników (żywe pionki). Dzięki temu zabiegowi pionki-gracze nie muszą schodzić z planszy. Kostką każdorazowo rzuca kapitan i podaje liczbę wyrzuconych oczek. Ewentualnie kostkę mogą przejąć członkowie drużyny oczekujący na swoją kolejkę w bazie/domku.



PRZEBIEG GRY

1. Drużyny ustawiają się na wyznaczonych polach (bazach/schowkach), czyli na wyznaczonym kwadracie w kolorze zbieżnym z kolorem identyfikatorów.
2. Kapitanowie rzucają kostką; największa liczba oczek rozpoczyna grę.
3. Pierwsi uczestnicy ustawiają się na polach startowych (pole w kolorze identyfikatora).
4. Po głośnym odczytaniu liczby wyrzuconych oczek, przedstawiciel danej drużyny przechodzi lub przeskakuje określoną liczbę pól.

5. Jeśli, podczas gry, jeden z graczy stanie na polu zajmowanym przez przedstawiciela innej drużyny, „pionek” stojący zostaje zbity i cofa się o kilka pól lub traci kolejkę (reguły są do ustalenia, można też przekornie awansować stojący już pionek kilka pól wyżej).
6. Finalizujemy grę, kiedy każda drużyna (4 osoby) zamelduje się na swoich pozycjach końcowych „w domku” – czyli na czterech polach w kolorze identyfikatora.
7. Wręczamy nagrody i medale.
8. Wszystkich za wspólną zabawę nagradzamy brawami.

„Żywy Chińczyk” daje wiele możliwości. Z planszy można również korzystać w ramach okolicznościowych wydarzeń, warsztatów z książką. Wówczas, wybrane pola należy oznaczyć i przygotować pytania. Poprawna odpowiedź premiowana jest przesunięciem żywego pionka o kilka pól. Im więcej pól przewidzimy w ramach nagrody za właściwą odpowiedź, tym szybciej skończy się gra. W ramach popołudniowych zajęć drużyny mogą tworzyć dzieci z dorosłymi opiekunami.

PRZEBIEG GRY Z PRZESZKODAMI

1. Nad właściwym przebiegiem gry czuwają jurorzy, którzy znają odpowiedzi na wszystkie pytania (przed rozpoczęciem gry przewodniczący jury otrzymuje kartę – klucz do gry z wydrukiem pytań i odpowiedzi).
2. Pojedyncze pytania dla graczy (bez odpowiedzi) zamieszczamy na paskach papieru/kartonikach i wrzucamy do koszyka/pudełka lub szklanej kuli.
3. Wybrane pola na planszy są oznaczone. Pytania ze szklanej kuli lub pudełka losuje kapitan.
4. Uczestnik (pionek), który zatrzymał się na oznaczonym polu słucha pytania; jeśli odpowiedź poprawnie – przesuwa się o wyznaczoną liczbę pól do przodu; odpowiedź może być konsultowana z kapitanem.
5. Trafność odpowiedzi każdorazowo potwierdza jury.

Lejtmotyw

Udział w grze z przeszkodami warto poprzeć spotkaniami w ramach wybranego zagadnienia. W roku 2019 wdzięcznym tematem był Stanisław Moniuszko. Izabella Klebańska napisała opowieść o Moniuszce, która doskonale sprawdzi-

ła się jako merytoryczna inspiracja do gry akcentującej Rok Moniuszki.

KLUCZ DO GRY „Grać jak Moniuszko”

	Pytanie	Odpowiedź
1.	Jak miał na imię ojciec Stanisława Moniuszki?	Czesław
2.	Jak miała na imię matka Stanisława Moniuszki?	Elżbieta
3.	Po kim odziedziczył imię Stanisław Moniuszko?	Po dziadku
4.	W jakim miesiącu urodził się Stanisław Moniuszko?	W maju
5.	Z kim mały Staś Moniuszko grał na fortepianie?	Z mamą
6.	Czy Staś Moniuszko lubił czytać?	Tak
7.	Kto podarował Stasiowi swoją bibliotekę?	Stryj Kazimierz Moniuszko
8.	Jak miała na imię żona Stanisława Moniuszki?	Aleksandra/Alina
9.	W jakim mieście studiował Moniuszko?	W Berlinie
10.	W którym roku odbył się ślub Stanisława i Aleksandry?	W 1840
11.	Ile dzieci miał Stanisław Moniuszko?	Dziesięcioro
12.	Które opery przyniosły Moniuszce największą popularność? Wymień przynajmniej 1 tytuł.	Halka, Straszny dwór
13.	W jakim mieście zmarł Moniuszko?	W Warszawie
14.	W którym roku zmarł Stanisław Moniuszko?	1872
15.	Ile lat żył Stanisław Moniuszko?	53
16.	Jak miał na imię słynny kompozytor Moniuszko?	Stanisław
17.	W jakim mieście odbywają się współcześnie Festiwale Moniuszkowskie?	W Kudowie Zdroju
18.	W jakim miesiącu można wybrać się na Festiwal Moniuszkowski?	W czasie wakacji
19.	O kim opowiada książka Izabelli Klebańskiej <i>Hej, zagrajcie siarczyście</i> ?	O Moniuszce
20.	Kto jest autorką książki <i>Hej zagrajcie siarczyście. Opowieść o Stanisławie Moniuszce</i> ?	Izabella Klebańska
21.	Jak nazywa się dziewczynka, która w książce I. Klebańskiej opowiada o Moniuszce?	Tosia Zarębska

22.	Ile lat ma Tosia?	11
23.	Na jaką operę wybrali się Moniuszkomaniacy	Straszny dwór

Niezbędne materiały oraz wyposażenie:

- książka,
- kostka, plansza (wycięte z kolorowego papieru/filcu koła podklejone przylepcem lub samoprzylepną taśmą dwustronną, ewentualnie wydruk wielkoformatowy lub odrysowana plansza tradycyjna do gry w wersji stolikowej),
- losy z pytaniami dla uczestników oraz wydruk z pytaniami i odpowiedziami dla przewodniczącego jury (klucz do gry),
- 20 identyfikatorów/nalepek (po 5 plaketek w czterech kolorach) dla czterech drużyn,
- stolik ekspercki i krzesła dla jury,
- nagłośnienie, mikrofony bezprzewodowe,
- krzesła lub poduchy dla drużyn i publiczności.

Materiały do własnoręcznych kreacji:

- pudełko różnej wielkości,
- kolorowe pisaki, kredki,
- nożyczki,
- kleje,
- bloki techniczne,
- wycinanki samoprzylepne,
- farby itp.

Nie tylko BFF

Wykonane własnoręcznie oraz firmowe plansze do gier można wypełniać różną treścią. Przy planszy popularnego „Chińczyka” mogą się spotkać najlepsze przyjaciółki, natomiast inne szablony można wykorzystać w ramach warsztatów z książką, rocznic historycznych czy okolicznościowych wydarzeń. Tematem przewodnim spotkania przy „Żywym Chińczyku” lub tradycyjnym, ale wzbogaconym o przeszkody, można uczynić np. Święta Bożego Narodzenia i szereg innych świąt, rocznic, zwyczajów.

Monika Simonjetz
Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna
im. Cypriana Norwida
w Zielonej Górze



WARSZTATY METODY

CZYTANIE JEST FAJNE

scenariusz zajęć z uczniami klas I-IV szkoły podstawowej

z warsztatów metodycznych

Cel główny: uświadomienie uczniom roli książek i czytania w zaspokajaniu swoich potrzeb poznawczych i emocjonalnych.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna zalety książek i czytania,
- rozumie potrzebę czytania książek,
- uświadamia sobie różnorodność świata książek,
- aktywnie słucha i odczytuje tekst opowiadania,
- rozwija umiejętność kreatywnego myślenia.

Warunki techniczne:

- liczba uczestników: klasa szkolna,
- wiek uczestników: 7-10 lat,
- miejsce: biblioteka szkolna lub sala lekcyjna,
- czas trwania: 60/90 minut.

Treści przekazywane:

- znaczenie książek i czytania,
- wzbudzenie motywacji do czytania.

Środki dydaktyczne:

- tekst opowiadania z ukrytymi tytułami książek „Na każde pytanie odpowie czytanie”,
- prezentacja multimedialna ilustrująca temat zajęć – **Czytanie jest fajne!**,
- worek/pudło/kufer z rekwizytami symbolizującymi zalety książek.

Metody pracy:

- słowna: rozmowa, rozmowa kierowana, pogadanka,
- pokaz,
- zabawa w skojarzenia,
- trening kreatywności.

Formy pracy:

- ▣ indywidualna,
- ▣ zbiorowa.

1. WARM UP! – Zabawa rymami

Od zabawy zaczynamy!

Pobawimy się skojarzeniami? (Na podstawie zabawy rymami zaczerpniętej z książki M. Swędrowskiej 777 pomysłów na zabawy z książką. Dla rodziców, bibliotekarzy i edukatorów, którzy chcą rozkočać dzieci w książkach, Warszawa: Wydawnictwo Maman, 2021, s. 164).

Szukamy skojarzeń do słowa: **KSIĄŻKA**. Książka – jaka jest?, z czym się kojarzy?, jakie wywołuje emocje? Każdy uczeń podaje jeden wyraz, który kojarzy mu się z książką i czytaniem. Np. zabawa, nuda, przygodowa, bajka, lektura...

2. Pogadanka oparta na opowiadaniu z ukrytymi tytułami książek „Na każde pytanie odpowie czytanie” i prezentacja multimedialna ilustrująca temat zajęć – Czytanie jest fajne! (Nauczyciel odczytuje opowiadanie z ukrytymi tytułami książek pt. „Na każde pytanie odpowie czytanie”, wyświetlając jednocześnie prezentację multimedialną ze zdjęciami okładek tych książek ułożonych w porządku zgodnym z ich pojawianiem się w tekście).

Na każde pytanie odpowie czytanie to nie tylko tytuł książki, ale też fakt, który chciałabym Wam udowodnić. Moja opowieść zaczyna się i skończy ... tytułem książki. Bo to właśnie ona – KSIĄŻKA – jest bohaterką i występuje w głównej roli podczas naszego spotkania. I to KSIĄŻKA właśnie, mam nadzieję, przekona Was, że **czytanie jest super** i że są **książki, dzięki którym pokochasz książki. Nawet jeśli nie lubisz czytać! Spoko**, nawet gdy jesteś chłopcem, wiesz, że są książki dla Ciebie, a czytając możesz powalczyć z nudą!!! **Małe kobiety** też znajdują coś dla siebie! A może po lekturze stwierdzisz: **OOO! jestem dzieckiem książki!!!** Więc nie zwlekaj i **złap byka za rogi** i czytaj!!!

Zbaranieć można! – powiesz – **i śmiechu warte!** Lecz **odwagi**, przecież znasz nie tylko **cyferki**, ale i cały **alfabet** nie tylko **dla najmłodszych!** Jeśli masz **oczy** (tak jak Michalina) do czytania i dwie ręce do trzymania **książki** oraz **serce** do jej przeżywania, to jesteś gotowy wyruszyć w **podróż bez pieniędzy i podróż za jeden uśmiech ...**

Czas start! Panie bibliotekarki odkrywają **tajemnice biblioteki** nie tylko **Raczyńskich!** Zapraszamy wszystkich **Książkożerców** do **Książkowego emporium**, czyli szkolnej biblioteki!

A może będzie właśnie tak, że staniesz **oko w oko ze zwierakiem** i choć **to się nie mieści w głowie** mi, lecz **cuda niewidy**, a nawet **cuda wianki** się zdarzają! Uwaga wszystkie **Pytajnisie i Pytaliki** – do Was mówię uczniowie kl. ... – *na jakie pytanie odpowie czytanie?*

Czy ten smutek kiedyś minie? Jak poradzić sobie z żalem?, Co jest w środku?, Co robisz z pomysłem?, Jak pokonać smoki?, Co to znaczy?, Która to Malala?, Jak się nie bać gramatyki? ... – to tylko wybrane pytania, na które znajdziesz odpowiedź czytając książki.

I tu **kropkę** postawię, bo dodać muszę, że oprócz odpowiedzi na te i wiele innych pytań, w książkach znajdziesz **opowieści o zwierzętach, które zmieniły świat**, dowiesz się, **o czym szumią wierzyby**, przeczytasz historię **o dziewczynce, która chciała ocalić książki i o niezwykłym chłopcu, który pożerał książki**, przekonasz się, że **wymiatasz!**, a dzięki temu **uwierzysz w siebie i odważysz się zostać mistrzem, w czym tylko chcesz!** A także, że **i Ty możesz zmienić świat!**

Książka, przecinek i kropka ... To nie wszystko **bajka!** Bo **książka to najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski!**

Książki wykorzystane w opowiadaniu:

1. *Na każde pytanie odpowie czytanie*. Dr. Seuss, przeł. S. Barańczak
2. *Czytanie jest super*, A. Andrus, A. Jezierska
3. *Książka, dzięki której pokochasz książki. Nawet jeśli nie lubisz czytać*, F. Boucher
4. *Spoko. Książka dla chłopaków. Podręcznik do walki z nudą, Jedność dla dzieci*
5. *Małe kobiety*, L.M. Alcott
6. *Jestem dzieckiem książek*, O. Jeffers, S. Winston
7. *Złap byka za rogi, czyli półżartem o pułapkach językowych*, A. Frączek
8. *Zbaranieć można!*, A. Frączek
9. *Śmiechu warte*, A. Frączek
10. *Odwagi! Krótki podręcznik przetrwania*, C. Croos-Muller
11. *Cyferki*, J. Cygan
12. *Alfabet dla najmłodszych*, M. Pruski
13. *Oczy Michaliny*, M. Szczypiński



Współpraca z



14. *Książka wszystkich rzeczy*, G. Kuijer
15. *Serce*, E. de Amicis
16. *Podróż bez pieniędzy*, W. Umiński
17. *Podróż za jeden uśmiech*, A. Bahdaj
18. *Czas start!*, P. Karski
19. *Bibliotekarki*, T.M. Rudzka
20. *Tajemnice Biblioteki Raczyńskich*, E. Piotrowska
21. *Książkożercy. Na ratunek*, A. Paszkiewicz
22. *Panna Jones i Książkowe emporium*, S. Bishop
23. *A może będzie właśnie tak*, R. Piątkowska
24. *Oko w oko ze zwierzątkiem*, R. Piątkowska
25. *To się nie mieści w głowie*, R. Piątkowska
26. *Cuda niewidy. Zagadki dla młodszych i starszych*, M. Oklejak
27. *Cuda wianki. Polski folklor dla najmłodszych*, M. Oklejak
28. *Pytajnisie. Historia z serii Humorki*, A. Zimnowodzka
29. *Pytalik*, J. Pollakówna
30. *Czy ten smutek kiedyś minie? Jak poradzić sobie z żalem?*, D. Geisler
31. *Co jest w środku? Odkrycia z latarką*, K. Zięba
32. *Co robisz z pomysłem?*, K. Yamada, M. Besom
33. *Jak pokonać smoki?* C. Leblanc, r. Garrigue
34. *Co to znaczy ... 100 zabawnych historyjek, które pozwolą zrozumieć znaczenie niektórych powieści*, G. Kasdepke
35. *Która to Malala?*, r. Piątkowska
36. *Jak się nie bać gramatyki? Gramatycznych zasad kilka – by je poznać, starczy chwilka*, M. Bryczyński
37. *Kropka*, P.H. Reynolds
38. *Opowieści o zwierzętach, które zmieniły świat. 51 superbohaterów z krwi i kości*, G.L. Marvel
39. *O czym szumią wierzyby*, P. Wohlleben
40. *O dziewczynce, która chciała ocalić książki*, K. Hagerup, L. Aisato
41. *O niezwykłym chłopcu, który pożerał książki*, O. Jeffers
42. *Wymiatasz! Uwierz w siebie i odważ się zostać mistrzem, w czym tylko zechcesz*, M. Syed
43. *I Ty możesz zmienić świat! 42 inspirujące historie o niezwykłych dzieciach*, K. Grabarczyk
44. *Książka, przecinek i kropka*, N. Usenko
45. *Nie wszystko bajka*, J. Hajduk-Nijakowska
46. *Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski*, K. Houston

2. Krótka dyskusja:

- Jakie książki widzieliście na slajdach? Czy zapamiętaliście jakieś tytuły?

- Jak myślicie o czym były / jakie tematy poruszały te książki?
- Którą z nich chcielibyście przeczytać?

3. Zabawa w odkrywanie zalet książek. Nauczyciel bibliotekarz wspólnie z uczniami za pomocą rekwizytów losowanych przez dzieci z worka/pudła/kufra i rozmowy kierowanej określa **ZALETY KSIĄŻEK I CZYTANIA**. Swobodne wypowiedzi uczniów na temat zalet książek i czytania.

Rekwizyty – symbolizujące zalety książek (Rekwizyty można zastąpić ilustracjami, a losowanie konkursem na odgadywanie. Przedstawiona lista zalet, może być skrócona do najważniejszych w zależności od wieku uczniów i ich możliwości percepcyjnych. Można też zastosować oba te rozwiązania w sposób naprzemienny):

- globus – budzenie ciekawości świata
- poduszka w kształcie serca – rozwój empatii i emocji
- balonik/kłosek – kształtowanie osobowości
- żarówka – pobudzanie kreatywności
- dłonie (wypchane rękawiczki)/ klucz – pomaga w trudnych sytuacjach
- pędzel/kredka – rozwój wyobraźni
- słownik – wzbogaca słownictwo, umiejętności językowe i komunikacyjne
- sowa/encyklopedia – poszerzenie wiedzy
- sznur – budowanie więzi z ...
- poduszka/koc – czytanie uspokaja i wycisza, redukuje stres
- lupa – budowanie poczucia własnej wartości
- łuk i strzały – sprzyja koncentracji i skupieniu
- zabawka – dostarcza rozrywki
- skakanka/hantle lub inny przedmiot do gimnastyki- gimnastyka mózgu

4. Podsumowanie i podziękowanie za spotkanie. Rozdanie zakładek do książek.

Dzisiejsze zajęcia miały na celu przekonanie Was, że świat książki jest różnorodny i pasjonujący – każdy znajdzie w nim coś dla siebie! A czytanie ma wiele zalet.

Życzę Wam, by książka stała się Waszym najlepszym przyjacielem i zapraszam do biblioteki.

Ewa Osoba
nauczyciel bibliotekarz

Szkoła Podstawowa nr 30 im. Króla Kazimierza Wielkiego w Lublinie

Gry w pracy bibliotekarza

Zestawienie bibliograficzne w wyborze



W warunkach dynamicznych zmian społeczno-kulturowych i postępującej cyfryzacji przeobraża się rola i postrzeganie bibliotek, które coraz częściej poszukują nowych form kontaktu z czytelnikiem, wprowadzając rozwiązania spoza tradycyjnego bibliotekarstwa. Współczesne biblioteki mają do czynienia z użytkownikami nowej generacji, przyzwyczajonymi do posługiwania się nowymi technologiami.

Spośród wielu nowych narzędzi, które wkroczyły w biblioteczną codzienność, pojawiają się gry, stosujące metody grywalizacji. Biblioteki adaptują gry do swojej pracy, wykorzystując elementy edukacyjne, informacyjne i komunikacyjne, których celem jest promocja biblioteki i czytelnictwa poprzez rywalizację, aktywizację, rozwiązywanie problemów i aktywne spędzanie czasu.

Niniejsze zestawienie bibliograficzne zawiera wybór publikacji – wydawnictw zwartych i artykułów z czasopism na temat gier bibliotecznych, grywalizacji w bibliotece, ujmujących aspekty teoretyczne tworzenia i roli gier bibliotecznych, jak i praktyczne przykłady gier do wykorzystania w pracy z czytelnikami. Bibliografia adresowana jest do bibliotekarzy bibliotek szkolnych i publicznych.

Wydawnictwa zwarte:

- Baśniowość w kulturze popularnej jako wyzwanie edukacyjne / Izabela Symonowicz-Jabłońska. – Toruń: Wydaw. Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2016. – 207 s.; 21 cm.
- Edukacja w pikselach: gry komputerowe w procesie kształcenia / Karol Kowalczyk. – Gdańsk: Wydaw. Naukowe Katedra; Białystok: Universitas Bialostocensis, 2016. – 165 s.: il.; 21 cm.
- Gra biblioteczna w pracy bibliotekarza jako narzędzie kształcenia kompetencji i forma aktywizacji użytkowników biblioteki / Hanna Kościńska-Jawień, Katarzyna Mól; Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie // W: Biblioteka naukowa: czy jeszcze naukowa?: praca zbiorowa / pod redakcją Krystyny Jazdon; Biblioteka Uniwersytecka w Poznaniu. – Poznań: Biblioteka Uniwersytecka w Poznaniu, 2018. – s. 249-259.
- Gry planszowe: kompendium wiedzy nie tylko dla bibliotekarza: poradnik / Andrzej Januszewski. – Warszawa: Wydaw. SBP, 2017. – 83, [1] s.: il.; 21 cm.
- Grywalizacja w organizacji: rozwój zastosowań / Izabela Lewandowska. – Warsza-



zestawienie bibliograficzne w wyborze

- wa: Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, 2020. – 195, [1] s.: il.; 24 cm.
- Historyczne gry dydaktyczne: rozrywka, regionalizm, refleksja / red. Karol Sanojca. – Wrocław; Dziekanów Leśny: Wydaw. LTW, 2018. – 201, [1] s.: il.; 21 cm.
 - Książka dziecięca i młodzieżowa w świecie multimedialnych. Adaptacja a problem formy / Małgorzata Wojciechowska // W: Nowe opisanie świata: literatura i sztuka dla dzieci i młodzieży w kręgach oddziaływań / red. nauk. Bernadeta Niesporek-Szamburska, Małgorzata Wójcik-Dudek. Katowice: Wydaw. Uniwersytetu Śląskiego, 2013. – s. 293-308.
 - Nauka, rozrywka, innowacja: gra biblioteczna/miejska/uliczna / Barbara Bakalarz-Kowalska // W: Biblioteka, bibliotekarz: dla nauczyciela i ucznia. T. 6 / redakcja Robert Kardas. – Kielce: Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka, 2019. – s. 9-28.
 - Od gry komputerowej do lektury – nowoczesne metody motywowania gimnazjalistów do czytania / Agnieszka Kulig // W: Trudne lekcje języka polskiego: ku rozwiązaniom praktycznym / red. Anna Janus-Sitarz, Agnieszka Handzel, Agnieszka Kania, Agnieszka Kulig. – Kraków: „Universitas”, 2015. – s. 103-121.
 - Quizy i zagadki, bajki: praca zbiorowa / pod red. Andrzeja Króla. – Wyd. 2 popr. Kraków: „Rybikon”, 2000. – 157 s.: il.; 21 cm.
 - Rozgrywanie świata: filozoficzne aspekty grywalizacji / Kamil Kleszczyński. – Poznań: Wydaw. Naukowe FNCE, 2020. – 274 s.; 22 cm.
 - „Ugrowienie” (w) edukacji / Mariusz Przybyła // W: Edukacja jutra: aspekty wychowania i kształcenia we współczesnej szkole / red. nauk. Aleksandra Kamińska i Piotr Oleśniewicz. – Sosnowiec: „Humanitas”, 2016. – s. 235-245.
 - Rycerz Lwie Serce: książka-gra, której bohaterem jesteś ty! / Delphine Chedru; przekł. z jęz. wł. Joanna Wajs. – Warszawa: „Nasza Księgarnia”, 2017. – 45, [3] s.: il.; 33 cm.
 - Współczesne trendy edukacji / pod red. Ewy Smak, Katarzyny Wereszczyńskiej, Anny Malec; Uniwersytet Opolski. – Opole: Wydaw. Uniwersytetu Opolskiego, 2015. – 288 s.: il.; 24 cm.
 - Wyzwania współczesnej pedagogiki / red. nauk. Daria Becker-Pestka, Elżbieta Kowalik. – Gdańsk; Warszawa: Wyższa Szkoła Bankowa; CeDeWu, 2015. – 319 s.: il.; 24 cm.
 - „Życie długie i szczęśliwe dobiegło końca: renarracje baśni w grze” American McGee’s Grimm / Kamila Kowalczyk // W: Nowe media w języku, kulturze i literaturze / pod red. Krzysztofa Sakowskiego i Łukasza Marka Plęsa. – Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2016. – s. 161-172.

Artykuły z czasopism:

- Aplikacje do tworzenia szkolnych quizów / Tomasz Rojek // TIK w Edukacji. – 2019, nr 2, s. 62-63.
- „Baśnie barda Beedle’a”: miniquiz ze znajomości książki J.K. Rowling / Julianna Hauke // Biblioteka w Szkole. – 2018, nr 1, s. 31.
- Baśniowe bingo i inne atrakcje biblioteczne (przykłady gier i zabaw przygotowanych przy pomocy aplikacji Genially) / Katarzyna Chojnacka-Musiał // Biblioteka w Szkole. – 2021, nr 7-8, dod. „Biblioteka – Centrum Informacji”, nr 3, s. 20-23.
- Baśniowe światy, czyli escape room w bibliotece / Marlena Kowalska // Biblioteka w Szkole. – 2019, nr 9, s. 15-17.
- Biblioteczna grywalizacja / Mateusz Krasicki // Biblioteka Publiczna. – 2017, nr 8, s. 26-29.
- Biblioteczne wyzwanie walentynkowe: Fun Friendship Month – projekt eTwinning / Aneta Szadzińska // Biblioteka w Szkole. – 2018, nr 12, s. 23-26.
- Ciemno wszędzie, głucho wszędzie...: gra literacka o *Dziadach* A. Mickiewicza / Aneta Frel // Biblioteka w Szkole. – 2019, nr 10, s. 21.
- Edutainment: rozrywkowa edukacja / Anna Puścińska // Dyrektor Szkoły 2018, nr 5, s. 58-61.
- Edukacja poprzez gry poważne / Paweł Węgrzyn. – Bibliogr. // Dyrektor Szkoły. – 2014, nr 6, s. 78-82.
- Edukacyjny potencjał gier / Tomasz Mikołajczyk // TIK w Edukacji. – 2017, nr 5, s. 12-14.
- Edukacyjny wpływ gier komputerowych dla dzieci / Sylwia Polcyn // Remedium. – 2015, nr 11, s. 14-15.
- Escape room: gra w ucieczkę z biblioteki / Jądrzyna Małek, Emilia Waszczuk // Biblioteka Publiczna. – 2017, nr 1, s. 40-43.
- Escape room – sposób na nudę w bibliotece / Alicja Piecha, Izabela Wypich // Dyrektor Szkoły. – 2017, nr 1, s. 60-63.
- Escape the library: pomysł na grę biblioteczną / Marzena Tyl // Biblioteka w Szkole. – 2017, nr 7/8, s. 20-21, 23.

- Elementy gamifikacji w polskiej szkole / Sylwia Polcyn-Matuszewska // *Remedium*. – 2016, nr 5, s. 18-19.
- G jak grywalizacja / Magdalena Goetz // *Głos Nauczycielski*. – 2017, nr 50, s. 12.
- Game for purpose – idea gier z przeznaczeniem / Jagoda Siekańska // *Meritum*. – 2017, nr 3, s. 37-42.
- Gamifikacja i GBL – wyzwania i możliwości szkoły w XXI wieku / Marcin Siekański // *Meritum*. – 2018, nr 3, s. 41-47.
- Gamifikacja jako metoda nauczania / Iwona Müller; rozm. przepr. Danuta Elsner // *Dyrektor Szkoły*. – 2019, nr 5, s. 54-57.
- Gamifikacja w bibliotece / Jakub Sobieralski // *Poradnik Bibliotekarza*. – 2019, nr 6, s. 24-26.
- Gamifikacja w edukacji. Szanse na przyszłość, możliwości na dziś / Tomasz Skolżyński // *Meritum*. – 2015, nr 3, s. 105-109.
- Gamifikacja w promocji biblioteki: miniporadnik / Barbara Maria Morawiec // *Biblioteka Publiczna*. – 2017, nr 8, s. 6-11.
- Gamifikacja w teorii i praktyce / Aleksandra Rażniak. – *Bibliogr.* // *Języki Obce w Szkole*. – 2020, nr 1, s. 47-55.
- Gamifikacja: zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // *Życie Szkoły*. – 2015, nr 6, s. 22-25.
- Gra biblioteczna „Co biblioteka skrywa” / Anna Kruk-Gruca // *Biblioteka w Szkole*. – 2019, nr 11, dod. „Biblioteka – Centrum Informacji”, s. 24-28.
- Gra dydaktyczna jako metoda poznania legendy: (na przykładzie legend Gór Świętokrzyskich) / Shala Dippman, Joanna Piasta-Siechowicz // *Język Polski w Szkole* 4-6. – 2007/2008, nr 2, s. 39-51.
- Gra przypomina, jak to jest w prawdziwym świecie, a nie tylko wirtualnym... / ze Sławomirem Wiechowskim rozmawia Patrycja Guevara-Woźniak // *Remedium*. – 2020, nr 7-8, s. 32-33.
- Gra w klasy: Pomysł włączenia gry wideo „This War of Mine” do listy lektur szkolnych / Olaf Szewczyk // *Polityka*. – 2020, nr 27, s. 76-77.
- Gra w szkołę, czyli jak wykorzystać na lekcji gamifikację / Aleksandra Kubala-Kulpińska // *Głos Pedagogiczny*. – 2016, nr 82, s. 59-61.
- Gramy z Emilem – scenariusz zajęć edukacyjnych na podstawie książki *Emil i detektywi* Ericha Kastnera / Anna Krusiewicz // *Meritum*. – 2017, nr 3, s. 73-74.
- Gry biblioteczne w edukacji regionalnej / Agata Chlebna, Anna Stanisławska // *Biblioteka w Szkole*. – 2016, nr 6, s. 18-19.
- Gry edukacyjne: nowa fala / Piotr Milewski // *Meritum*. – 2017, nr 3, s. 50-55.
- Gry edukacyjne w praktyce szkolnej / Maria Łukaszewicz // *Meritum*. – 2017, nr 3, s. 70-72.
- Gry komputerowe a edukacja / Barbara Kozik // *Hejnał Oświatowy*. – 2015, nr 10, s. 16-19.
- Gry komputerowe jako nowa jakość w edukacji / Karol Kowalczyk // *Hejnał Oświatowy*. – 2015, nr 10, s. 15-16.
- Gry książkowe / Beniamin Muszyński // *Biblioteka w Szkole*. – 2014, nr 1, s. 19-20.
- Gry terenowe: nowa jakość z życia szkoły i biblioteki / Karol Baranowski // *Biblioteka w Szkole*. – 2015, nr 10, s. 6-8.
- Gry w naszym życiu / Barbara Cyrek // *Media, Kultura, Komunikacja Społeczna: Zeszyty Naukowe Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UWM*. – [T.] 12, nr 4 (2016), s. 137-139.
- Grywalizacja / Olaf Szewczyk // *Polityka*. – 2020, nr 15, s. 91-93.
- Grywalizacja – jak to działa: o pożytkach z gier i wykorzystaniu ich w szkole. Cz. 2 / Magdalena Goetz // *Głos Nauczycielski*. – 2018, nr 1-2, s. 21.
- Grywalizacja lekcji bibliotecznych z aplikacją Action Track / Alina Łysiak // *Biblioteka Publiczna*. – 2019, nr 1, s. 24-26.
- Grywalizacja – sposób na motywowanie do nauki / Beata Solińska // *Język Polski w Szkole dla klas IV-VI*. – 2013/2014, nr 3, s. 71-82.
- Grywalizacja w bibliotekach?: dlaczego nie! / Tomasz Pawlik // *Bibliotekarz*. – 2015, nr 5, s. 14.
- Grywalizacja w edukacji: czym jest? / Ewa Ostarek // *Życie Szkoły*. – 2020, nr 2, s. 49-55.
- Grywalizacja w edukacji polonistycznej – od kontrowersji do fascynacji / Anna Podemska-Kałuża // *Polonistyka*. – 2016, nr 5, s. 28-31.
- Grywalizacja – w poszukiwaniu zaangażowania ucznia / Marcin Wardaszkowski, Filip Górski // *Doradca Dyrektora Szkoły*. – 2013, nr 11 (37), s. 11.
- Harry Potter i szkolna biblioteka – scenariusz literackiej gry terenowej / Beata Janik // *Biblioteka w Szkole*. – 2019, nr 7-8, s. 37-40.
- Inicjatywy promocyjne Książnicy Pomorskiej. Cz. 2. Fantastyczna biblioteka, czyli gry biblioteczne i inne atrakcje / Anna Kossak-Błachowicz // *Bibliotekarz*. – 2021, [nr] 1, s. 28-32.
- Jak stworzyć grę edukacyjną / Kinga Szczęśliwa // *Dyrektor Szkoły*. – 2021, nr 12, s. 40-42.
- Jak uczyć o Grunwaldzie?: gra historyczna „Henryka von Plauena obrona Malborka” na

- zamku w Malborku / Jolanta Justa // Wiadomości Historyczne. – 2010, nr 3, s. 49-57.
- Jeśli nie gra, to może quest? / Maciej Grunt // Polonistyka. – 2015, nr 4, s. 33-34.
 - Kodujemy fragment historii Harry’ego Pottera. Zajęcia z elementami programowania / Barbara Leszczyńska // Biblioteka w Szkole. – 2019, nr 5, s. 14-15.
 - Kości opowieści zostały rzucone, czyli Story Cubes w rozwijaniu zainteresowań czytelniczych / Magdalena Brewczyńska // Biblioteka w Szkole. – 2016, nr 11, dod. „Biblioteka – Centrum Informacji”, nr 4, s. 11-13.
 - Kto uśmiercił książkę i jaką? Zagadka kryminalna / Karolina Szostak-Lubomska // Biblioteka w Szkole. – 2017, nr 12, s. 29-31.
 - Literatura przedmiotu o rodzajach gier i ich wartościach / Elżbieta Szeffler // Język Polski w Szkole dla klas IV-VI. – 2016/2017, nr 2, s. 9-25.
 - Mikołajek super kumpel: scenariusz gry czytelniczej / Agnieszka Bartnicka // Biblioteka w Szkole. – 2019, nr 1, s. 51-53.
 - Miś Uszatek wciąż popularny / Martyna Augustyniak // Guliwer. – 2014, nr 1, s. 55-59.
 - Na tropie skarbu króla Midasa: podchody biblioteczne / Katarzyna Chojnacka-Musiał // Biblioteka w Szkole. – 2015, nr 10, s. 18-20.
 - Nowe technologie sprzymierzeńcem nauczyciela języka polskiego. Szkoła otwarta na innowacje cyfrowe / Anna Podemska-Kałuża // Życie Szkoły. – 2017, nr 7, s. 15-20.
 - Obszary i warianty wykorzystania gier w działalności bibliotecznej / Magdalena Wójcik. – Bibliogr. // Przegląd Biblioteczny. – 2019, z. 2, s. 153-165.
 - Od czytania nie da się uciec... Matematyczny escape room / Jadwiga Jurczyk-Motyl // Biblioteka w Szkole. – 2018, nr 11, s. 21-23.
 - Odwiedziny w Bullerbyn: zajęcia czytelnicze dla kl. III szkoły podstawowej / Ewa Gajcy // Poradnik Bibliotekarza. – 2008, nr 3, s. 34-37.
 - Odwrócony biblioteczny escape room / Anna Załęska // Biblioteka w Szkole. – 2019, nr 6, s. 20-21.
 - Odpowiedź na wyzwania XXI wieku – gamifikacja najmłodszych / Anna Grzegory // Meritum. – 2013, nr 2, s. 31-34.
 - Pan Tadeusz. Szkolny konkurs wiedzy / Marta Poniedziałek // Biblioteka w Szkole. – 2009, nr 5, s. 18-19.
 - PlayStation w bibliotece szkolnej? / Bożena Boryczka // Biblioteka w Szkole. – 2015, nr 7-8, dod. „Biblioteka – Centrum Informacji”, nr 3, s. 11-13.
 - Poważne gry / Jakub Wasilewski // Biblioteka w Szkole. – 2021, nr 2, dod. „Biblioteka – Centrum Informacji”, nr 1, s. 16-18.
 - Puzzle i quizy – pomysły na zajęcia multimedialne o Fryderyku Chopinie / Anna Zakrzewska // Wychowanie Muzyczne w Szkole. – 2010, nr 5, s. 62-65.
 - Regionalna gra literacka / Katarzyna Kowalko [et al.] // Biblioteka w Szkole. – 2017, nr 12, s. 38-40.
 - Relaks on-line / Karolina Ziolo-Pużuk // Dyrektor Szkoły. – 2017, nr 10, s. 59-61.
 - Rozwijanie zainteresowań czytelniczych uczniów: Scenariusz zajęć: Przelaje z książką – gra terenowa dla uczniów z klas I-III / Michalina Pańczak. – Bibliogr. // Wychowanie na co Dzień. – 2018, nr 2-3, s. 28-33.
 - Spotkanie z Panem Kleksem, czyli grywalizacja w bibliotece: (scenariusz zajęć z edukacji czytelniczej i medialnej dla uczniów szkoły podstawowej) / Marta Małek // Biblioteka w Szkole. – 2017, nr 6, s. 12-14.
 - Spotkajmy się w Śródziemiu: scenariusz konkursu czytelniczego na podstawie „Władcy Pierścieni” Tolkiena / Joanna Młynek // Biblioteka w Szkole. – 2003, nr 12, s. 22-24.
 - Szkolna gra terenowa. Uniwersalny przepis krok po kroku / Elżbieta Rafińska // Biblioteka w Szkole. – 2020, nr 7-8, s. 43-49.
 - Szkolne Śródziemie: gra literacka / Aleksandra Sobańska // Biblioteka w Szkole. – 2015, nr 10, s. 28-30.
 - Szyfr Szekspira – biblioteczny escape room / Joanna Klechowska, Emilia Siedlarek-Kotlicka, Marcin Laskowski // Biblioteka w Szkole. – 2017, nr 12, s. 24-25.
 - Śladami literackiego Lwowa w Krakowie / Kinga Anna Gajda // Hejnał Oświatowy. – 2017, nr 1, s. 33-35.
 - Tajne hasła ukryte w kodach QR – scenariusz gry bibliotecznej / Beata Michalak // Biblioteka w Szkole. – 2019, nr 7/8 „Biblioteka Centrum Informacji”, 2019, nr 3, s. 26-24.
 - Trzy szanse – propozycja szybkiego quizu czytelniczego / Katarzyna Chojnacka-Musiał // Biblioteka w Szkole. – 2019, nr 5, s. 37.
 - Tworzenie gier jako innowacyjna metoda nauczania / Agnieszka Bilka // Meritum. – 2013, nr 2, s. 35-36.

- Tydzień bibliotek: pomysł na grę biblioteczną / Edyta Barsch // Biblioteka w Szkole. – 2020, nr 4/6, s. 34-35.
- Uczenie się poprzez gry i gamifikację / Dorota Janczak // Dyrektor Szkoły. – 2015, nr 10, s. 44-47.
- Uczniowska opowieść o Bronku Czechu: gra miejska / Urszula Majewska // Biblioteka w Szkole. – 2015, nr 5, s. 12-14.
- Uratujmy Narnię! Propozycja gry literackiej / Barbara Werpachowska // Biblioteka w Szkole. – 2019, nr 6, s. 24-25.
- W grobowcu faraona: scenariusz gry edukacyjnej / Maria Słobodzian // Geografia w Szkole. – 2019, nr 1, s. 19-21.
- W 80 dni dookoła świata – nowe spojrzenie (bez encyklopedyzmu) / Jadwiga Jawor-Baranowska // Język Polski w Szkole dla klas IV-VI. – 2011/2012, nr 3, s. 43-76.
- Witajcie w naszej bajce: szkolna gra literacka dla klas II-III / Bożena Szczepaniak // Biblioteka w Szkole. – 2017, nr 7-8, s. 39-41.
- Witajcie w Strefie. Gra terenowa: (osnuta wokół książki Jamesa Dashnera *Wieża labiryntu*) / Gabriela Bonk // Biblioteka w Szkole. – 2016, nr 1, s. 30-33.
- Wprowadzenie do larpów edukacyjnych / Michał Mochocki // Meritum. – 2017, nr 3, s. 29-36.
- Wprowadzenie do programowania dla najmłodszych z wykorzystywaniem gier planszowych, klocków Scottie Go i aplikacji / Aleksandra Zasiemowicz // Meritum. – 2017, nr 3, s. 87-90.
- Wszystko gra! / Piotr Basiński // Polonistyka. – 2015, nr 4, s. 30-32.
- Wykorzystanie gier w edukacji / Maciej Frasniewicz // Dyrektor Szkoły. – 2019, nr 1, s. 40-43.
- Zbuduj mazowiecki szlak! / Anna Krusiewicz // Meritum. – 2019, nr 3, s. 70-71.
- Zgaduj – Zgadula / Iwona Rubacha // Wszystko dla Szkoły. – 2009, nr 3, s. 16-17.
- Znajdź białego kruka: scenariusz gry / Karolina Błaszczak-Modzelewska, Patryk Hubar // Biblioteka Publiczna. – 2017, nr 8, s. 24-25.
- Znane pomysły w nowej odsłonie, czyli jak uatrakcyjnić działalność biblioteki szkolnej / Barbara Stasikowska, Agnieszka Kownatka-Ruszkowska // Biblioteka w Szkole. – 2017, nr 7-8, s. 16-17.

Elżbieta Trojan

Regionalny Zespół Placówek Wsparcia Edukacji
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Opolu



Wspieram metodę z

Gra terenowa dla uczniów malborskich szkół – „Malbork, miastem <tysiąca> bibliotek – śladem wiedzy w księgach zaklętej” – I nagroda w konkursie SBP

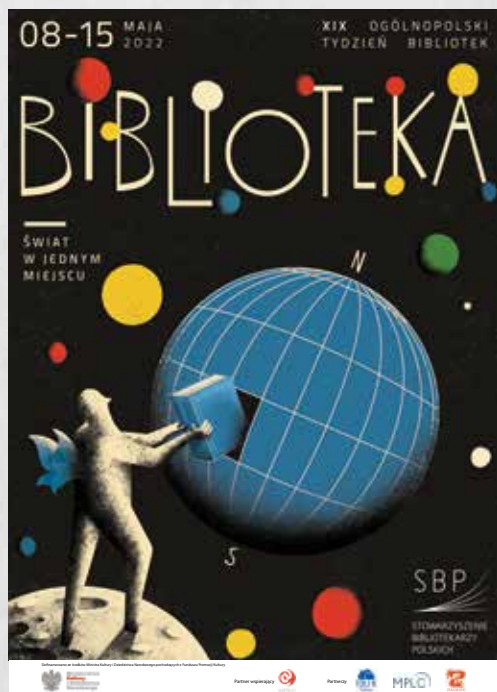
3 osobowe drużyny z malborskich szkół podstawowych, wyposażone w wygodne buty i skaner kodów QR stały się punktualnie w siedzibie PBW w Gdańsku Filia w Malborku, gdzie poznali zasady gry terenowej. Uczestnicy zabawy otrzymali tajemniczą mapę z zaznaczonymi punktami, które należało znaleźć. Wylosowali punkty startowe i ruszyli na poszukiwania. Zadanie było złożone. Dzieci musiały odnaleźć i odwiedzić wszystkie malborskie biblioteki – przed wejściem do każdej biblioteki zostały przyklejone instrukcje ukryte w kodach QR (instrukcje były również w języku ukraińskim). Po dotarciu do konkretnej biblioteki uczniowie wykonywali przygotowane zadania (szukali tajemniczych książek, wykonywali zakładki do książek, rozwiązywali rebusy). Ostatnim punktem na trasie była historyczna Wieża Ciśnień w Malborku. Drużyny liczyły schody i szukały wskazówek z kim będzie spotkanie autorskie (zorganizowane również w ramach Tygodnia Bibliotek), które odbywało się w tym miejscu następnego dnia. Chociaż zadania były punktowane, liczyła się przede wszystkim dobra zabawa. Do udziału w grze zgłosiły się wszystkie szkoły z Malborka (dzieci polskie i ukraińskie, dzieci autystyczne). Metą była siedziba biblioteki pedagogicznej, w której odbył się uroczysty finał i wręczenie nagród.



Patronat medialny – Radio Malbork, TV Malbork, Portal Na Plus, Portal 82200. Współorganizatorzy wydarzenia: Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Gdańsku Filia w Malborku, Biblioteka Muzeum Zamkowego w Malborku, Biblioteka w Klubie 22. Bazy Lotnictwa Taktycznego w Malborku, Miejska Biblioteka Publiczna. Wypożyczalnia dla dzieci i młodzieży w Malborku. Patronat Honorowy – Burmistrz Miasta Malborka Marek Chrzewski.

KONKURS SBP NA NAJCIĘKAWSZE WYDARZENIE ORGANIZOWANE W RAMACH TYGODNIA BIBLIOTEK 2022

Jury Konkursu w składzie: Barbara Budyńska (przewodnicząca), Bożena Chlebicka-Abramowicz, Anna Godowska, Tomasz Grabiński, Joanna Potęga, Joanna Szymczak-Ryczel, Aldona Zawatkiewicz przyznało następujące nagrody:



I nagroda

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Gdańsku – Filia w Malborku za akcję *Gra terenowa dla uczniów malborskich szkół – Malbork miastem „tysiąca” bibliotek – śladem wiedzy w księgach zakłetej*

II nagroda

Sądecka Biblioteka Publiczna im. J. Szujskiego w Nowym Sączu za akcję *Kolej na książkę*

III nagroda ex aequo

Gminna Biblioteka Publiczna w Starym Polu za akcję *Biblioteka – świat bajek w jednym miejscu*

Gminna Biblioteka Publiczna w Jakubowie za akcję *WYgrajcie z biblioteką! Gra terenowa oraz quiz online*

Biblioteka Publiczna Gminy Kętrzyn w Czernikach za akcję *Tydzień Bibliotek w Gminie Kętrzyn*

Nagrodę Specjalną dla biblioteki z miejscowości do 5000 mieszkańców otrzymali ex aequo

Zespół Szkolno-Przedszkolny z Oddziałami Integracyjnymi w Rojowie za akcję *Kolorujemy świat w jednym miejscu*

Biblioteka Publiczna Gminy Piątnica – Filia w Jeziorku za akcję *Mali odkrywcy – podróż po świecie biblioteki*

Wyróżnienia

otrzymały trzy biblioteki:

Miejsko-Gminna Biblioteka Publiczna w Sochocinie za akcję *Integracyjne warsztaty podróżnicze pt. „Świat w jednym miejscu”*

Powiatowa Biblioteka Publiczna w Legionowie za akcję *Światy wyobrażone*

Biblioteka Szkolna w Szkole Podstawowej im. Jana Pawła II w Śmiarach za akcję *Świat naszymi oczami w jednym miejscu*

Doceniając wysoki poziom, oryginalność i różnorodność działań bibliotek upowszechniających czytelnictwo Jury przyznało **wyróżnienia dodatkowe**, które otrzymują:

Polana Kultury Centrum Biblioteczno-Kulturalne w Orzyszu za akcję *Premiera filmu pt. „Biblioteka – świat w jednym miejscu”*

Szkola Podstawowa nr 2 im. Jana Pawła II w Suchym Lesie za akcję *JESTEM ORYGINAŁEM!*

Biblioteka Główna Akademii Morskiej w Szczecinie za akcję *Jak to powiedzieć w Twoim języku?... (How to say it in your language?...)*

Wszystkim tegorocznym laureatom serdecznie gratulujemy. Przekazujemy także wyrazy uznania wszystkim pozostałym bibliotekom, które zgłosiły się do Konkursu, za pełne oryginalnych pomysłów działania na rzecz popularyzacji kultury czytania.

Dla laureatów przygotowaliśmy dyplomy i nagrody książkowe pozyskane od wydawnictw wspierających Tydzień Bibliotek, które zostaną wręczone podczas 14. Forum Młodych Bibliotekarzy odbywającego się w dniach 8-9 września 2022 r. w Zabrzu/Katowicach.



Dofinansowano ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.



Partnerem wspierającym SBP w realizacji Tygodnia Bibliotek 2022 jest OSDW Azymut – dystrybutor przyjazny bibliotekom.

Studiuj na Uniwersytecie Warszawskim



Wydział Dziennikarstwa
Informacji i Bibliologii
Uniwersytet Warszawski



na kierunku informacja naukowa i bibliotekoznawstwo na studiach: I stopnia (licencjackich), II stopnia (magisterskich)

Specjalizacje magisterskie

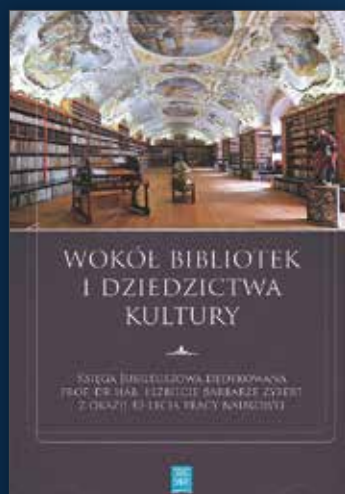
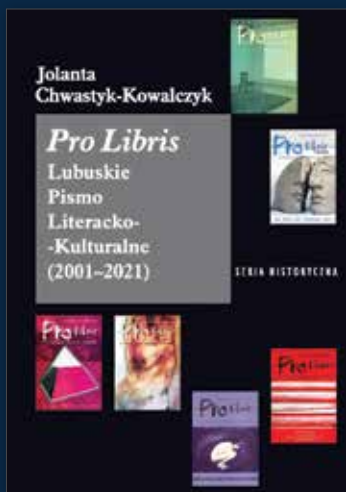
- architektura informacji i wiedzy
- dziedzictwo kulturowe
- edytorstwo
- informacja i komunikacja w instytucjach kultury
- organizacja i zarządzanie bibliotekami
- zarządzanie informacją i wiedzą

Podyplomowe

- bibliotekoznawstwo



Nowości Wydawnictwa Naukowego i Edukacyjnego SBP



Zapraszamy do sklepu:
wydawnictwo.sbp.pl; sprzedaz@sbp.pl