

Warsztaty „Jak otworzyć bibliotekę na ludzi”

(prowadzi: Dagmara Sypniewska-Skwara, wicedyrektor MBP w Sopocie)

Ludzie są tam gdzie się coś dzieje!

Mamy Bibliotekę a więc NAJLEPSZE MIEJSCE, teraz potrzebny jest POMYSŁ KASA I PROMOCJA.

Zapraszam na spotkanie o tym, jak wymyślić, napisać, wygrać, zrealizować i rozliczyć dotację i nie poddawać się pomimo porażek.

1. Gdzie szukać projektów/pieniędzy?
2. Co najpierw regulamin czy pomysł?
3. Trening czyni mistrza czyli PISZ i nie zniechęcaj się porażką.
4. Jak pisać by nas przeczytano?
5. Wygrana i co dalej.
6. Jak prowadzić projekt, by nie zwariować i odnieść sukces.
7. Promocja - chwalmy się!
8. Razem łatwiej, kilka słów o partnerstwach.
9. Odpowiem na Twoje pytanie - a jeżeli nie znam odpowiedzi, poszukamy jej razem.

Konwersatorium „Diagnozowanie potrzeb szkoleniowych kadr bibliotecznych – jako czynnik wzrostu jakości oferty bibliotek”

(prowadzi: Marcin Skrabka, właściciel goodbooks.pl)

Ludzie są największym kapitałem każdej biblioteki. W czasach dynamicznych inwestycji w rozwój infrastruktury bibliotek coraz ważniejsze staje się nowoczesne zarządzanie kompetencjami w organizacji tak aby zapewnić czytelnikom/użytkownikom coraz lepszą jakość oferty. Skuteczne diagnozowanie potrzeb ma się przyczynić do:

- likwidacji luk szkoleniowych czyli uzupełnienia braków w wiedzy i umiejętnościach kadry bibliotecznej
- większej skuteczności, efektywności i ekonomiczności (stosunek nakładów do rezultatów) prowadzonych przez biblioteki szkoleń tak aby przekładały się wzrost jakości oferty bibliotek.

Celem konwersatorium będzie m.in. omówienie problematyki i narzędzi do diagnozowania potrzeb szkoleniowych, ewaluowanie efektywności szkoleń w bibliotekach oraz przydatności tworzenia strategii szkoleniowych.

Warsztaty „Gamifikowanie literatury pięknej na smartfonach, czyli tchnąć ducha mobile w tradycyjne książki”

(prowadzi: Marcin Skrabka, właściciel goodbooks.pl) – ograniczona liczba miejsc na warsztatach.

Gamifikowanie literatury pięknej, wydarzeń oraz edukacji kulturalnej na smartfonach, czyli jak tchnąć ducha mobile w kulturę.

Celem warsztatów jest zapoznanie pracowników instytucji kultury (działy metodyczne, edukacji oraz marketingu) z praktycznymi sposobami gamifikowania działalności kulturalnej na

urządzeniach mobilnych (iOS i Adroid) przy użyciu programu ActionTrack, fińskiej firmy Team Action Zone (www.taz.fi). Jest to rozwiązanie wykorzystywane w fińskiej edukacji, a służące do samodzielnego tworzenia i rozgrywania mobilnych gier miejskich, interaktywnych ścieżek zwiedzania oraz gamifikowania aktywności kulturalnych, edukacyjnych oraz promocyjnych. W Polsce jako pierwsza gamifikacją książek zajęła się Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Gdańsku, która w maju 2016 r. zorganizowała Mobilną Grę Miejską pt. *Znak czterech* na podstawie opowiadania Artura Conan Doyle'a, którego bohaterem jest Sherlock Holmes.

Więcej informacji o gdańskim wydarzeniu :

<https://web.facebook.com/events/1686966334899855/>

www.wbpg.org.pl/aktualnosc/mobilna-gra-miejska

<https://www.youtube.com/watch?v=O6dAyrloRNA>