

Könyvtári Piknik



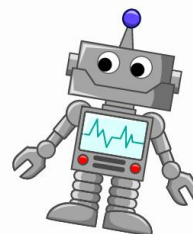
Ceglédbercel, Szabó Pál Szabadidőpark

2022.05.25. (szerda) 10.00-16.00



Az eseményre izgalmas programokkal készültünk, melyek közül a helyszínen lehet választani.

A Könyvtári Piknikre való jelentkezés:
pemeksz.hu



SOMOGYI KÁROLY
VÁROSI ÉS MEGYEI KÖNYVTÁR
SZEGED

Kedves Kollégák!

A Magyar Könyvtárosok Egyesülete Pest Megyei Szervezte és a Ceglédberceli Művelődési Ház és Könyvtár 2022. május 25.-én hagyományteremtő szándékkal Könyvtári Pikniket szervez. A rendezvény célja közösségépítés, tapasztalatcsere, tudásátadás. A rendezvényen workshopokkal és izgalmas programokkal várjuk az érdeklődő könyvtáros kollégákat.

Helyszín: Ceglédbercel, Szabó Pál Szabadidőpark.

Időpont: 2022.05.25 (szerda) 10.00 – 16.00

A programok közül a helyszínen választhatsz.

A Könyvtári Pikniken való részvételi szándékodat az alábbi linken jelezheted :

<https://forms.gle/vxeUWFz9pXYMS3bA>

Jelentkezési határidő: 2022.05.22. (vasárnap) 24.00 óráig

Programkínálatunk:

1. sátor: Bábmódszertani tréning az Aranyznamár Bábszínház vezetésével a program résztvevői megismerkedhetnek a különböző bábtechnikákkal, elsajátíthatják az alap mozgatási technikákat valamint kézműves foglalkozás keretén belül az egyes bábtechnikák megvalósítását, majd a klasszikus mesék bábszínpadra dramatizálását. A foglalkozást közös meseírással és annak közös "színpadra állítása" zárja.

2. sátor: Olvasásfejlesztés írott szöveg nélkül? avagy a szöveg nélküli képkönyvek felhasználása könyvtári foglalkozásokon. Mit kezdhet egy könyvtár egy olyan könyvvel, amelyben nincs szöveg? Mire használható egyáltalán egy ilyen könyv? Az Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum munkatársai - Goda Beatrix és Péterfi Rita - a résztvevők bevonásával mutatják meg, hogy ezekkel a könyvekkel milyen könyvtári foglalkozások tarthatók, és miként alkalmazhatók szövegalkotás-fejlesztésre. A programon résztvevők három különböző korosztály számára alkalmas három különböző téma (barátság, környezetvédelem és család) feldolgozását ismerhetik meg. A program időtartama: 30 perc és a résztvevők száma 12 fő/ foglalkozás.

3. sátor: A Somogyi Könyvtár sátrában megismerhetjük a digitális könyvtári kompetenciafejlesztő programokat és a szegedi megyei könyvtár e téren végzett munkáját. Programjuk címe: **Keltd életre az ötleteid! – Magyar népmesék feldolgozása digitális eszközökkel.** A magyar népmesekincs kulturális örökségünk fontos része. Népünk meséin számtalan generáció nőtt fel, majd az évszázadok során sokan, sokféleképpen fel is dolgozták őket. A workshop keretében digitális eszközökkel keltjük életre a mesék emblemikus szereplőit: vándorútra indulunk a legkisebb fiúval, megkerüljük az égig érő fát, átrepülünk az Óperenciás tenger felett, és feljutunk az Üveghegy tetejére is! Két munkacsoportot szervezünk.

A foglalkozások időtartama: 1-1 óra, 10-től 16 óráig, ezekbe menet közben is be lehet kapcsolódni.

Mindkét munkacsoportnak a témája a magyar népmesék feldolgozása különböző korosztályoknak digitális eszközökkel.

1. munkacsoport: korosztály: 3-10 éves korosztály

Egy papírszínház meséjének meghallgatása után felépítjük a történet szereplőit, helyszíneit Lego eszközökkel. A foglalkozás során digitális eszközökkel életre keltjük a magyar népmesék világát. A foglalkozás során bemutatásra kerülnek az Ipad Osmo és Ozobot készségfejlesztő digitális eszközök, melyek a kézzelfogható játékok tárházát nyitja meg a természettudományok, a matematika és a művészet világából. Segítségével megismerkedhetnek a

Scratch programozás alapjaival is, valamint fejleszthető a térlátás, a koncentrációs képesség, és a vizuális képesség.

2. munkacsoport: korosztály: 8-18 éves korosztály

Robotikafoglalkozás: Építsünk és programozunk együtt robotot! A résztvevők bepillantást nyerhetnek a robotprogramozás titkaiba. A kreatív, játékos építést követően grafikus programozást alkalmazva életre keltjük a magyar népmesék szereplőit, helyszíneit.

A foglalkozás során bemutatásra kerülnek az Abacusan-Artec eszközök és a Scratch alapú Studuino program. A programozható alaplapon összekötjük különböző motorokkal, szenzorokkal (DC és Servo motor, LED lámpák, touch sensor, photoreflexor, buzzer, sound sensor) majd ezt követően a Studuino programban felprogramozzuk a robotot.

4. sátor: Anime: rajzfilm, nem mese! út az Anime Klubból a Japán Nap szervezéséig. Az előadást tartja Kajári Katalin, a Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ ifjúsági könyvtárosa.

Mi a különbség a manga és az anime között? Hogyan kerülhetünk közelebb ehhez a szubkultúrához? Hogyan indítsunk anime klubot a könyvtárban és szervezzünk Japán Kulturális Családi Napot? Ezekre a kérdésekre kapunk választ az előadáson.

*A játékos kedvű könyvtárosokat várja az **Ady szabaduló szoba**. A kódfejtőket várja Tóthné Daru Anita a Ceglédberceli Művelődési Ház és Könyvtár könyvtárosa.*

*A szakmai programok mellett **meglepetéseket is tartogatunk a vállalkozó kedvű könyvtárosoknak.***

Finom falatokról is gondoskodunk lángos, egyéb finomságok és hűs italok várják a piknikezőket.

*Ha van egy könyved, amit szívesen elhagynál csomagold be és hozd el magaddal, így csatlakozhat **könyv a padon** akciónkhoz is.*

*Ha pedig **van módszered, programod**, amit szívesen megismertetnél a résztvevőkkel, ezt is megteheted az erre kijelölt **könyvtárosok asztalánál**.*

*Ha tetszik a programunk, várunk Ceglédbercelen az **I. Könyvtári Piknikre**. Regisztrálj és gyere!*

A Pemeksz Piknik szervező csapata