

ISSN 2353-9569

Edu-wsparcie

czasopismo elektroniczne

Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie

ekslibris



Biblioteka Pedagogiczna
w Ciechanowie

Nr 15

Ciechanów 2021

Redakcja:

Grażyna Brzezińska
Bożena Lewandowska
Monika Biedrzycka-Gładka

e-mail: biuletyn.bpciechanow@gmail.com

tel. 23 672 33 77 w. 25

BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W CIECHANOWIE

ul. 17 Stycznia 49

06-400 Ciechanów

tel. 23 672 33 77

<http://www.bpciechanow.edu.pl/>

bpciechanow@gmail.com

SPIS TREŚCI

ZASADY PUBLIKACJI	1
OD REDAKCJI	2
FELIETONY	
Grażyna Brzezińska <i>Rozmowy o czytaniu (15). Poezja autorska</i>	3
Z WARSZTATU NAUCZYCIELA	
Bożena Lewandowska <i>Tworzenie gier dydaktycznych w programie Baamboozle</i>	5
Monika Biedrzycka-Gładka <i>Educandy</i>	10
Justyna Graszewicz <i>Escape room w bibliotece</i>	21
Wioletta Gałązka <i>Wordwall- platforma do tworzenia interaktywnych zadań i quizów</i>	24
Agnieszka Kajdaniak, Beata Rozmiarek <i>Bo warto działać!.....</i>	28
WARTO WIEDZIEĆ	
Katarzyna Gąsior <i>Asertywny bibliotekarz kontra trudny czytelnik w bibliotece</i>	31
Anna Wesółowska <i>Rola gier planszowych w procesie edukacji</i>	36
Bogumiła Pawłowska <i>Trudne emocje dzieci - jak sobie z nimi radzić?</i>	49
RELACJE	
Mirosława Ostrowska <i>Zajęcia z wykorzystaniem Magicznego Dywanu w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie</i>	60
Agata Mierzwa, Anna Wesółowska <i>8-15 maja 2021 - XVIII edycja Tygodnia Bibliotek ph. "Znajdziesz mnie w bibliotece" w Bibliotece Pedagogicznej w Mławie</i>	62
ZESTAWIENIA BIBLIOGRAFICZNE	
Agnieszka Kołodziejka <i>Prawa człowieka</i>	67
WARTO PRZECZYTAĆ	71
WSPIERAJ SWOJĄ BIBLIOTEKĘ.....	74
NOTY O AUTORACH.....	75

ZASADY PUBLIKACJI

- Czasopismo elektroniczne BP w Ciechanowie jest półrocznikiem, który ukazuje się w czerwcu oraz grudniu.
- Materiały do kolejnych numerów należy przysyłać do końca maja oraz listopada na adres e-mail: biuletyn.bpciechanow@gmail.com
- Wymagany format dokumentu:
czcionka: Times New Roman, 12 pkt,
odstęp między wierszami: 1,5 pkt,
marginesy normalne: 2,5 cm,
objętość: do 10 stron formatu A- 4.
- Zamieszczanie publikacji wiąże się z **nieodpłatnym** udostępnieniem tekstów w Internecie.
- Za treść publikacji, dołączane do artykułów zdjęcia (posiadanie zgody na upublicznianie wizerunku), naruszanie praw autorskich odpowiedzialność ponoszą autorzy prac.
- Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania korekty w przysłanych tekstach, jednak bez naruszania treści publikacji.
- Do publikacji należy dołączyć informacje o autorze (imię, nazwisko, miejsce pracy, ewentualnie krótka notka biograficzna), adres e-mail.
- Osoby zainteresowane mogą otrzymać zaświadczenie o współpracy z biblioteką w zakresie publikacji w czasopiśmie elektronicznym.
- Przysłanie pracy ze swoimi danymi uznaje się za jednoznaczne z podpisaniem zgody na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133 poz. 883 z późn. zm. oraz z 2000 r. Nr 12, poz. 136 i Nr 50 poz. 580).

OD REDAKCJI

W bieżącym numerze znajdą Państwo kolejny felieton z cyklu „Rozmowy o czytaniu”, tym razem o poezji autorskiej.

Polecamy bogatą rubrykę „Z warsztatu nauczyciela” w której przybliżamy kolejne tematy związane z technologią informacyjno-komunikacyjną : program Baamboozle, służący do tworzenia gier dydaktycznych, platformę Wordwall do tworzenia interaktywnych zadań i quizów oraz platformę Educandy, prostą w obsłudze stronę oraz aplikację na urządzenia mobilne do tworzenia ćwiczeń dla uczniów, głównie młodszych.

Zachęcamy do zapoznania się z przebiegiem wirtualnych zajęć Biblioteki Szkoły Podstawowej im. II Armii Wojska Polskiego w Bolkowie w zakresie tworzenia „Biblioteki zagadek”, na platformie Genial.ly. Swoje bardzo ciekawe i bogate doświadczenia z zakresu pozyskiwania funduszy unijnych prezentują pracownicy Biblioteki Publicznej Miasta i Gminy w Murowanej Goślinie.

W rubryce „Warto wiedzieć” polecamy artykuł o asertywności w bibliotece oraz trudnych (czasami) relacjach z czytelnikami nadesłany z Biblioteki Psychologicznej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Zachęcamy do lektury artykułów o grach planszowych, ich rodzajach i roli w edukacji oraz o emocjach w życiu dziecka poparty przykładami radzenia sobie z nimi, opracowanymi przez nasze koleżanki z Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie, Filia w Mławie.

Doświadczenia w zakresie organizacji zajęć z wykorzystaniem Magicznego Dywanu przybliży Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie. Ciekawe i bogate inicjatywy z przebiegu tegorocznej edycji Tygodnia Bibliotek ogłoszonej pod hasłem „Znajdziesz mnie w bibliotece” przedstawia mławska filia Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie.

Zachęcamy również do zapoznania się z zestawieniem bibliograficznym „Prawa człowieka” oraz wybranymi nowościami z oferty Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie.

Zapraszamy do lektury bieżącego numeru a wszystkie szkoły i biblioteki zachęcamy do promocji własnej oferty i dzielenia się własnym doświadczeniem na łamach naszego pisma.

Redakcja

Rozmowy o czytaniu (15)

Poezja autorska

Pewnie najbardziej popularną formą poezji jest poezja autorska. Terminem tym określa się utwór słowno-muzyczny oparty na wierszu lub tekście poetyckim, z muzyką podkreślającą jego wagę i wzmacniającą przekaz.

Korzenie śpiewania autorskiego tkwią w Ameryce Północnej, są nawiązaniem do praktyki afrykańskich niewolników kontestujących w ten sposób swój los na plantacjach.

Ogromną popularność prąd pieśni autorskiej zdobył w latach 50-60 XX wieku w ZSRR. Gatunek wyrósł samoistnie, z amatorskiej działalności artystycznej, niezależnie od polityki kulturalnej władz. Najpierw była to poezja turystyczna, odbiegająca od oficjalnej propagandy, potem charakteryzowały ją silne konotacje społeczno-polityczne : bieda, niesprawiedliwość społeczna, sprzeciw wobec marksizmu. Wybitnymi przedstawicielami tego nurtu byli : Władimir Wysocki i Bułat Okudźawa. Poeci ci posługując się nowatorskimi sposobami przekazu treści, potrafili dotrzeć do serc i dusz milionów odbiorców. Potrafili mówić na zakazane powszechnie tematy. Powszechność i dostępność słów bardów sprawiała, że każdy mógł znaleźć w utworach tych poetów coś dla siebie. W wielu przypadkach pieśniarze występowali w roli źródeł informacji, a nawet spełniali funkcje wychowawczo-moralizatorskie. Wprawdzie cenzura stanowczo zakazywała wydawania wierszy obu wykonawców, to udało się ich twórczość rozpowszechnić na ogromnej ilości koncertów. Koncertowanie i spotkania z publicznością były dozwolone. To właśnie podczas bezpośrednich kontaktów z odbiorcami nagrywano po amatorsku pieśni, zaś bard zdobywał sławę. Do tej pory żaden z rosyjskich wykonawców nawet korzystając z usług komercji nie zdobył podobnej popularności co Władimir Wysocki.

W Polsce ich wielbicielem, a później naśladowcą był Jacek Kaczmarski (1957-2004). Był przede wszystkim poetą, napisał ponad 600 wierszy, ale popularność przyniosły mu utwory śpiewane. W jego twórczości słychać było ewidentną fascynację muzyką Wysockiego wyrażającą się w charakterystycznych „rwanych” akordach np. *Manewry* czy *zmianach*

szybkiego tempa – cykl *Oblawa*. Znany był głównie dzięki piosenkom o tematyce historycznej i społeczno-politycznej. Od 1979 koncertował z Przemysławem Gintrowskim i Zbigniewem Łapińskim. Zadebiutowali programem poetyckim *Mury*. Wkrótce utwór *Mury* stał się hymnem rodzącej się „Solidarności” i antykomunistycznej opozycji. Kaczmarek mówił w wywiadach, że jako egoistę irytuje go, że autor pięknego utworu, z przepiękną muzyką, nagle zostaje pozbawiony tego swojego dzieła, bo tłum go przechwytuje i powiela we własnych wykonaniach. Nie ulega jednak wątpliwości, że ten wielotysięczny oddźwięk przyczynił się do organizacji jego koncertów na całym świecie.

Najbardziej znanym współczesnym amerykańskim wykonawcą poezji autorskiej jest Bob Dylan, bard z gitarą nagrodzony literackim Noblem (2016 r.). Stworzył dla kultury zachodniej piosenkę autorską i umiejętnie rozbudził na nią modę. Siła jego tekstów tkwi z pewnością w przebogatych inspiracjach. Czerpie z twórczości poetów europejskich, starożytnych i wiejskich bluesów, nieobce są mu inspiracje Biblijne czy zaśpiewy czarnoskórych kaznodziejów. W podkradanych wątkach mieszczą się współczesne krajobrazy, nasze lęki i oczekiwania. W obrębie jednego tekstu łatwo znajdzie się i dramat i mnóstwo dowcipu (polskiemu odbiorcy twórczość Dylana przybliżył Filip Łobodziński, który od lat 70. XX w. tłumaczy kolejne jego utwory).

Nową wersję poezji autorskiej zaprezentowała Amanda Gorman w pięciominutowym występie podczas zaprzysiężenia Joe Bidena na 46. Prezydenta USA.

22-letnia studentka wzruszyła miliony ludzi na całym świecie wypowiadając marzenie o prezydenturze na schodach Kapitolu. Gorman dowiodła, że poezja nadal jest ważna, że miewa potężną siłę oddziaływania, że może wzruszać i wkurzać. Pokazała, że są wiersze, które w pełni wybrzmiewają tylko w głosie, czytane na wiecu, które muszą zostać wykrzywane.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Bożena Lewandowska
Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie

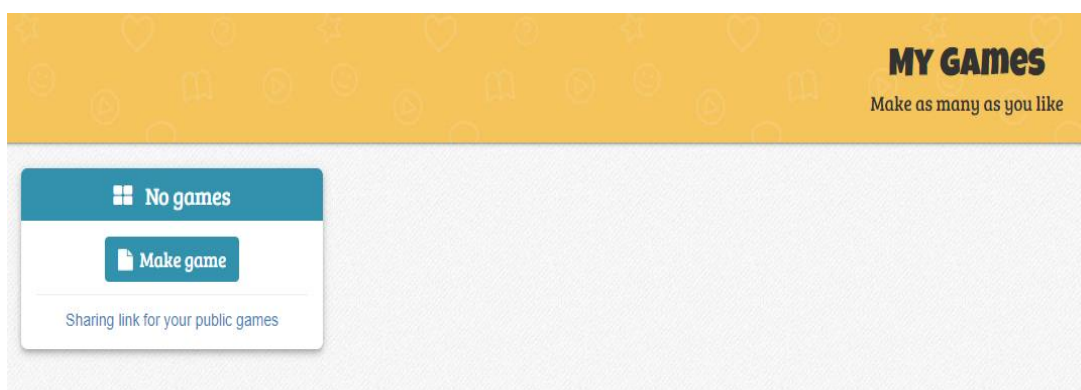
Tworzenie gier dydaktycznych w programie Baamboozle

Baamboozle to darmowy program do tworzenia quizów i gier dydaktycznych. Zawiera dużą ilość gier edukacyjnych, które mogą być wykorzystywane przez nauczycieli podczas zajęć lekcyjnych i różnych działań bibliotecznych. W programie można przeprowadzić klasowy teleturniej wiedzy, przeprowadzić ćwiczenia wśród uczniów na początku lub na końcu lekcji, wykorzystać go do powtórzenia materiału.

Tworzenie własnych gier wymaga założenia bezpłatnego konta. Program umożliwia również korzystanie z gotowych gier. Aby zagrać w dowolną grę, która jest udostępniona publicznie, nie jest konieczne logowanie się na konto - wystarczy wejść na stronę, wybrać grę i ją rozpocząć.

Jak stworzyć własną grę?

Z zakładki **MY GAMES** wybieramy **MAKE GAME**



Wpisujemy nazwę (tytuł) naszej gry, dodajemy jej opis, możemy również dołączyć obrazek, zdjęcie z naszych zasobów lub wpisać adres obrazka znalezionej w sieci (z zachowaniem praw autorskich), które będzie stanowiło okładkę naszej gry.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA



Jak dobrze znasz lektury szkolne?

Krótki sprawdzian z lektur szkolnych.

Bożena

17



Aby rozpocząć tworzenie testu, wpisujemy pytanie, odpowiedź, wybieramy liczbę punktów dla naszego pytania (5/10/15/20/25), opcjonalnie dołączamy zdjęcie, obraz do danego pytania. Sami decydujemy ile chcemy dodać pytań i ile punktów będzie można zdobyć za poszczególne pytania.

Question

Answer

Points

15

Upload image or paste URL (1MB max)

Wybierz plik

Nie wybrano pliku

<http://example.com/image.jpeg>

Save 17

Cancel

Główny bohater "Procesu"

Józef K.

Franza Kafki to:

✓ 10

Rodion Romanowicz

"Zbrodnia i kara"

Raskolnikow to główny bohater powieści

✓ 15

W jakiej powieści występuje Stanisław Wokulski?

"Lalka"

✓ 10

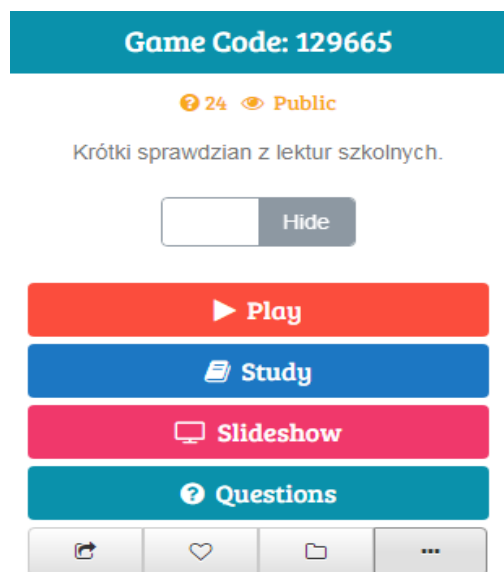
Kim jest tytułowy bohater powieści "Lord Jim"?

oficerem na statku

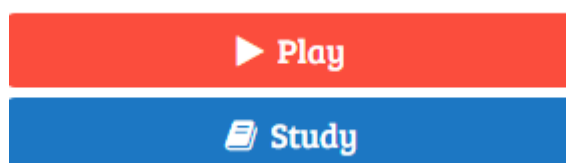
✓ 10

Gotowa gra uzyskuje swój kod, który możemy udostępnić innym osobom, uczniom.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

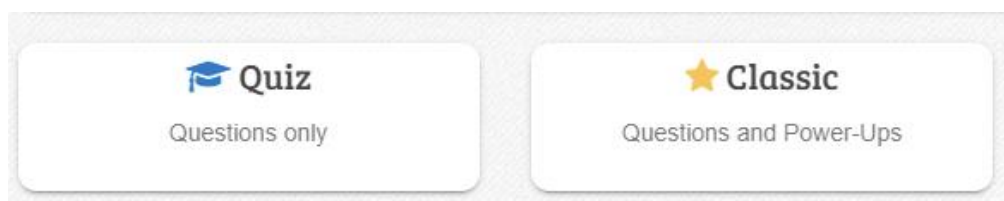


Program umożliwia skorzystanie z opcji:



Opcja **STUDY** umożliwia testowanie, ćwiczenia z uczniami poszczególnych zagadnień bez rywalizacji. Może być stosowana jako lekcja powtórzeniowa. Nauczyciel czyta pytanie a uczniowie udzielają odpowiedzi. Po naciśnięciu przycisku pojawia się właściwa odpowiedź. Uczniowie klikają **Okay**, jeśli udzielili prawidłowej odpowiedzi lub **Oops**, jeśli ich odpowiedź była błędna.

Opcja **Play**



Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Quiz świetnie sprawdza się podczas lekcji powtórzeniowych, jako szybkie przypomnienie informacji z ostatniej lekcji, na początku zajęć, przy organizowaniu turniejów, przeprowadzaniu rozgrywek między uczniami i drużynami, nauki pracy w grupie. Do gry możemy dodać nieograniczoną liczbę pytań, ale aplikacja sama wylosuje te, z których ułoży naszą grę, wygeneruje grę składającą się z 16 lub 24 pytań, w zależności od tego, ile pytań zawiera nasza gra. Możemy wybrać liczbę drużyn, które na zmianę wybierają pytania gry, dokonać dodatkowych ustawień gry, np. bez kar.

Team 1	Team 2
45	25
10	



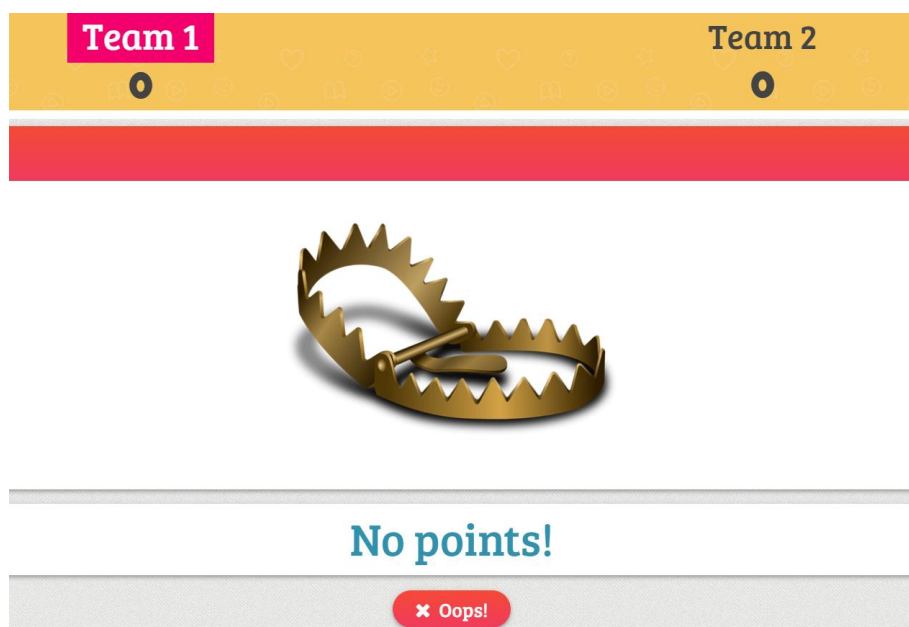
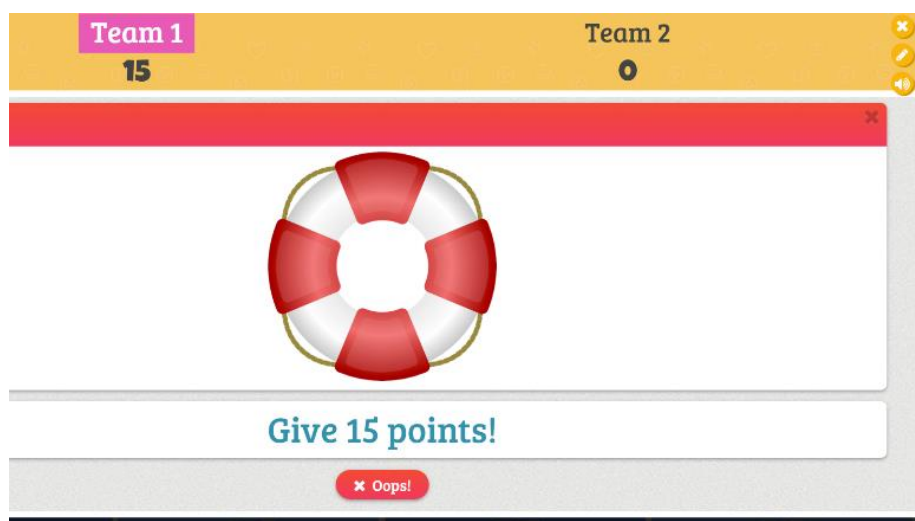
Jak miała na imię ukochana córka Jana Kochanowskiego, której zadedykował "Treny"?

Urszula

✖ Oops! ✔ Okay!

Opcja **CLASSIC** to pytania wymieszane z polami **power ups**, czyli z pułapkami i nagrodami, niespodziankami, którymi mogą być dodatkowe lub karne punkty, punkty ujemne dla drużyny swojej lub przeciwnika, odejmowane lub zamieniane między drużynami a nawet całkowite wyzerowanie punktacji.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA



Opcja Classic dostarcza wielu emocji, uczy pracy w grupie czy umiejętności przegrywania. Obok powtarzania i sprawdzania wiedzy istnieją jeszcze elementy zabawy, gra jest bardziej ekscytująca a zwycięzca nieznany do końca gry.

Zapraszamy nauczycieli na kurs e-learningowy na platformie Moodle Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie (<http://moodle.bpciechanow.edu.pl/>) „Tworzenie quizów i gier dydaktycznych w Baamboozle”.

Przykładowa gra opracowana w trakcie kursu znajduje się pod linkiem :

<https://www.baamboozle.com/game/129665>

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Monika Biedrzycka-Gładka
Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie

EDUCANDY

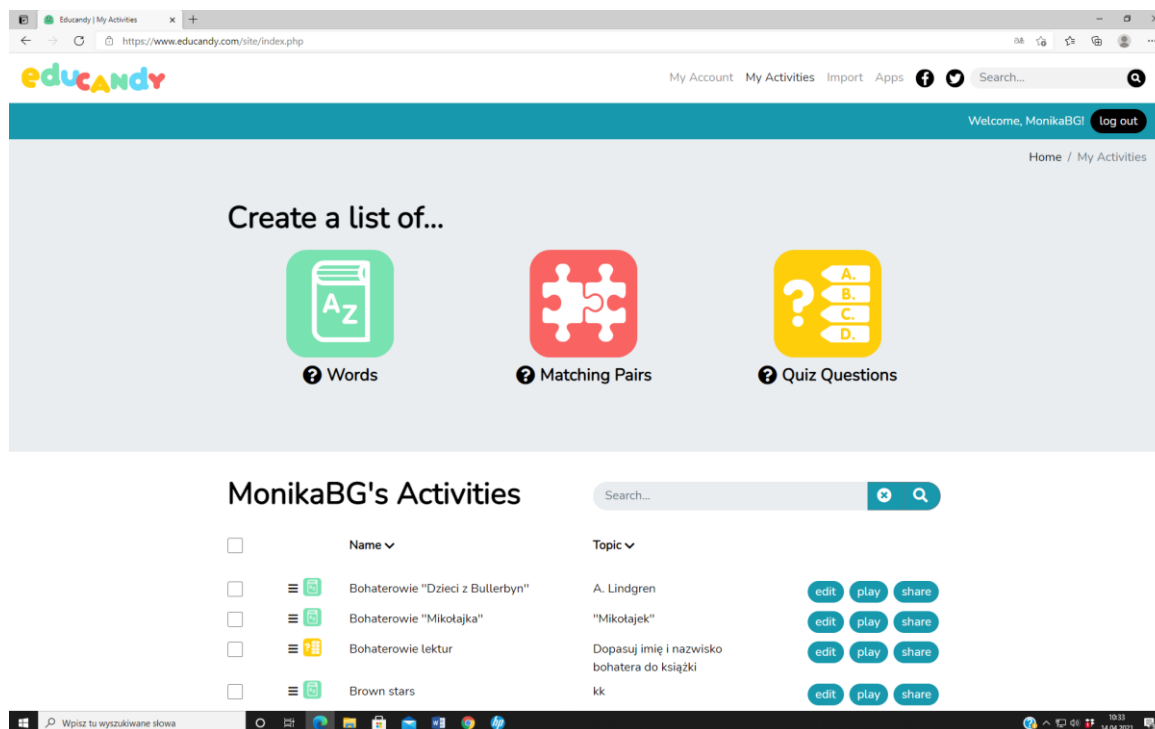
Educandy to prosta w obsłudze strona (a także aplikacja na tablicę interaktywną oraz telefon, tablet) do tworzenia ćwiczeń dla uczniów, zwłaszcza młodszych. Jest uniwersalna, nadaje się do wykorzystania na różnych lekcjach m.in. języku polskim, językach obcych, historii, przyrodzie itd. Jej zaletą jest to, że tworzenie ćwiczeń jest intuicyjne i szybkie. Prosta grafika trafi w gust uczniów edukacji wczesnoszkolnej, ale może być atrakcyjna również dla starszych uczniów. Strona jest w języku angielskim, jednak może być przetłumaczona przez *Google*. Co ważne, przy wpisywaniu słów, można korzystać z polskiego alfabetu.



Aby tworzyć ćwiczenia w *Educandy*, należy założyć darmowe konto na stronie <https://www.educandy.com/>. Po założeniu konta, na podany przy rejestracji adres e-mail, zostanie do nas wysłany link aktywujący, w który trzeba kliknąć, by potwierdzić chęć założenia swojego konta.

Za każdym razem, gdy będziemy chcieli pracować w *Educandy* będziemy musieli zalogować się na swoje konto. Tłumacz *Google* powinien zapytać nas czy chcemy przetłumaczyć stronę, wtedy warto wybrać język polski. Po zalogowaniu widzimy następujący widok.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

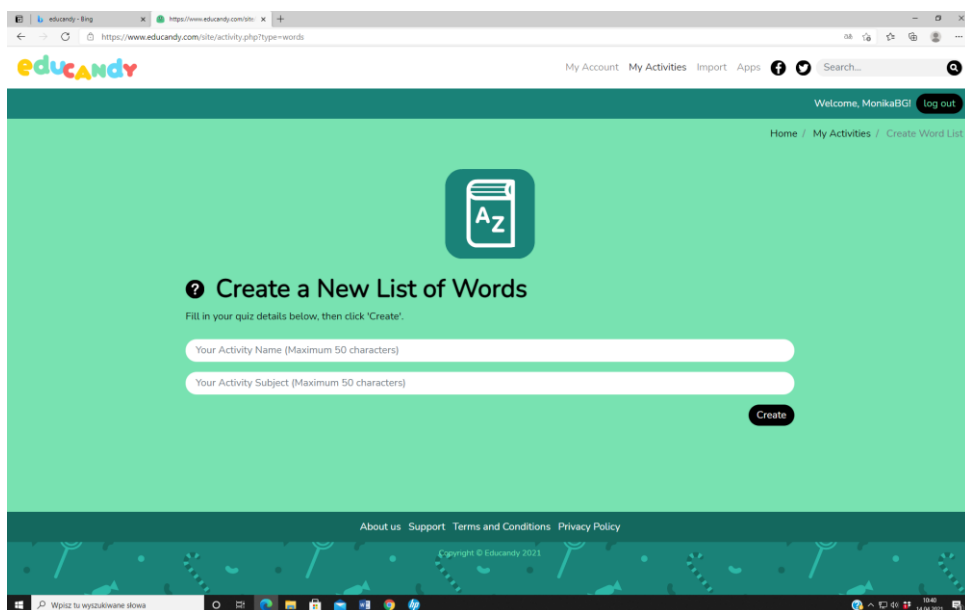


Jak widać powyżej możemy utworzyć trzy kategorie ćwiczeń: *Words*, *Matching Pairs*, *Quiz Questions*.

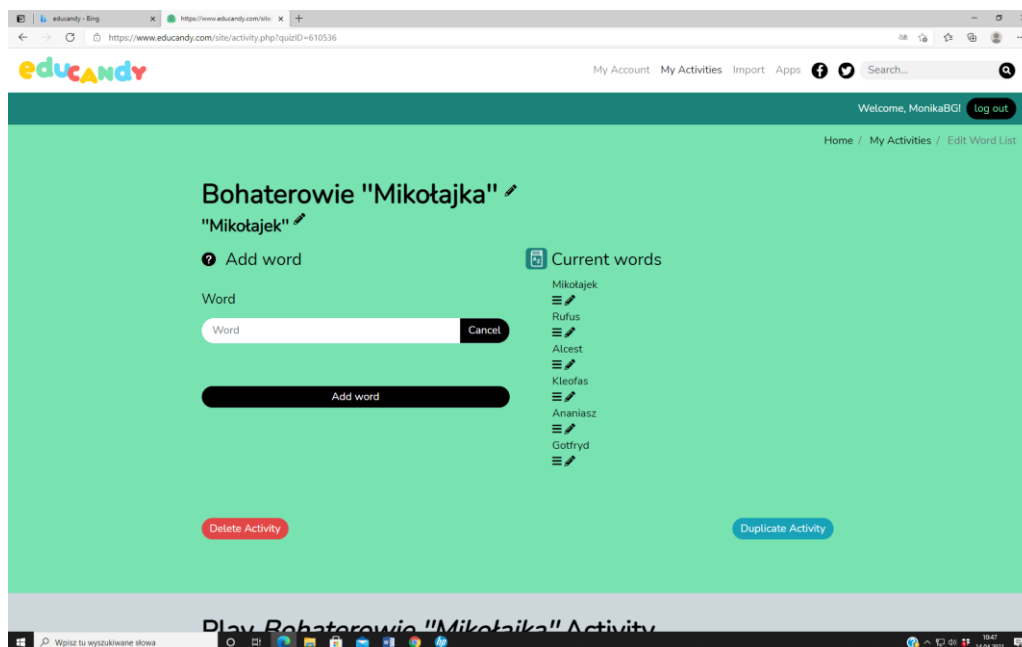
Zarówno w *Words*, jak i *Matching Pairs* utworzona lista słów automatycznie przekształca się w kilka rodzajów ćwiczeń. Po jednorazowym wprowadzeniu bazy wyrazów możemy w każdym momencie zagrać w każdy rodzaj ćwiczenia.

Words – w tej kategorii ćwiczeń należy wpisać listę słów. Mogą to być słowa z jakiegoś zakresu tematycznego, czy imiona i nazwiska osób. To ćwiczenie można wykorzystać do utrwalenia pojęć związanych z tematem lekcji. Ćwiczymy tu też percepcję wzrokową i słuchową. Po kliknięciu na ikonę *Words* pojawia się taki widok:

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA



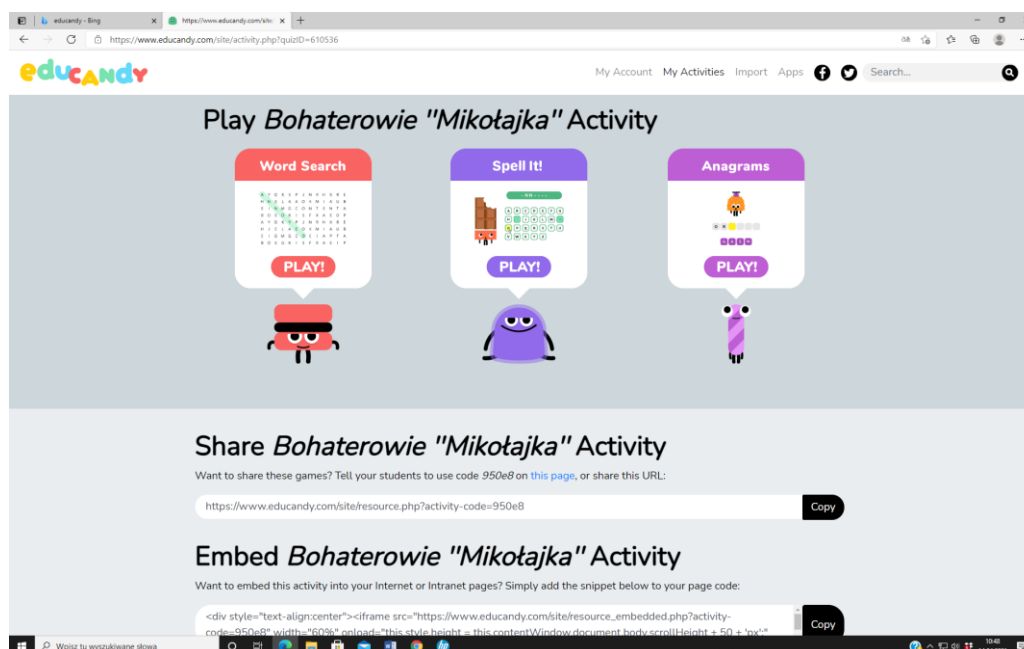
W rubryce *Your Activity Name* wpisujemy tytuł ćwiczenia (w tym przykładzie „Bohaterowie *Mikołajka*”). W rubryce *Your Activity Subject* wpisujemy nauczany przedmiot albo (jeżeli jest nam tak wygodniej) opis tego ćwiczenia (w tym przykładzie „Mikołajek”). Klikamy *Create*. Otrzymamy poniższy widok:



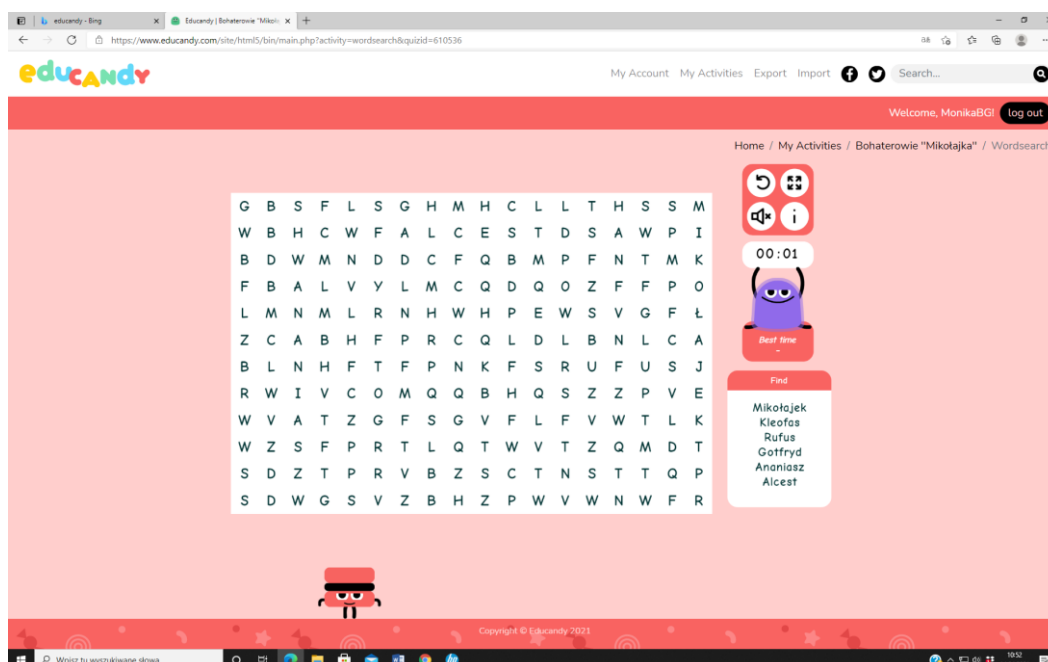
W rubryce *Words* wpisujemy wybrane przez nas słowa (w tym przykładzie są to imiona bohaterów „Mikołajka”). Rysunek kredki przy tytule i opisie oznacza, że możemy edytować ten wpis.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Po wpisaniu listy słów możemy na dole wybrać jeden z trzech rodzajów ćwiczeń: *Word Search*, *Spell It!*, *Anagrams*. Po kliknięciu w obrazek wybranego rodzaju ćwiczenia pojawi się napis *Play* – naciskamy na niego i zaczynamy grę.

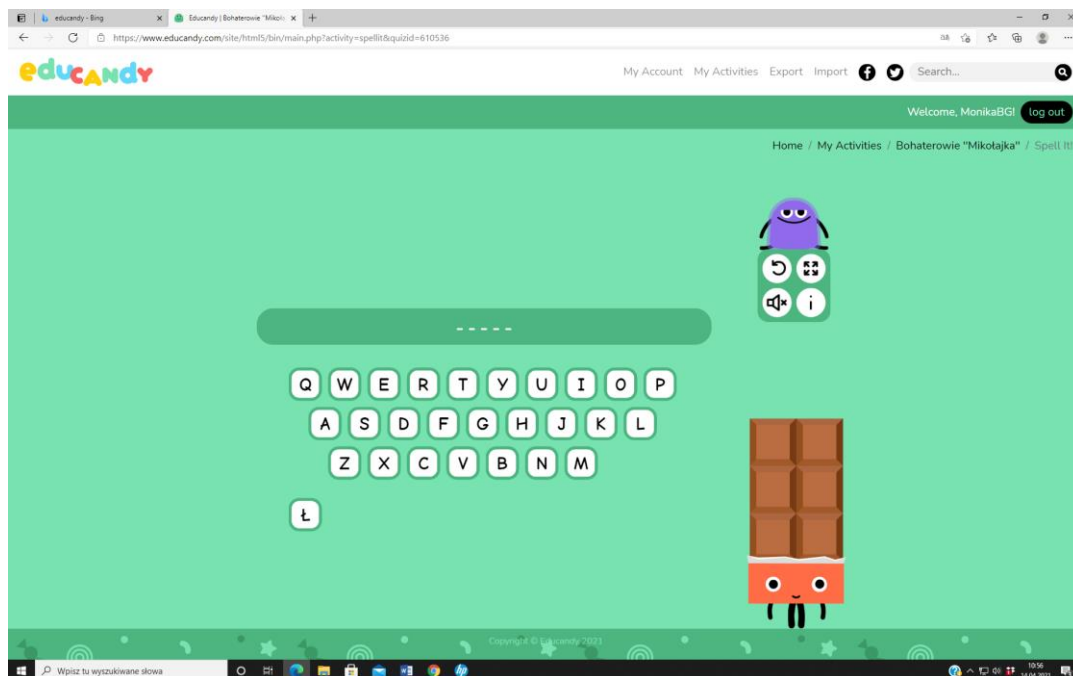


Word Search to wykreślanka. Wpisane przez nas wyrazy należy odnaleźć w wykreślance – zarówno w pionie, poziomie, jak i po skosie (od lewej do prawej, od prawej do lewej oraz z góry na dół i z dołu do góry). Lista słów do odnalezienia wyświetla się po prawej stronie.

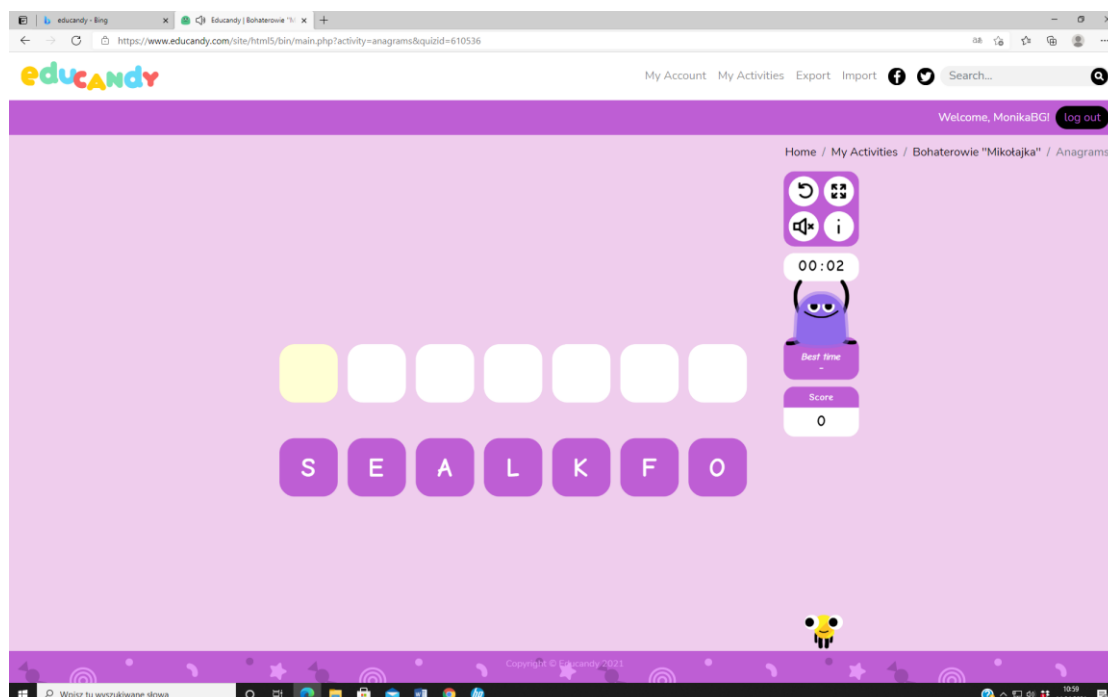


Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Spell It to ćwiczenie polegające na podawaniu przez gracza kolejnych liter wyrazu, aż słowo zostanie odgadnięte (nie wyświetla się lista słów do odgadnięcia).



Anagrams – ćwiczenie polegające na ułożeniu słowa z podanej rozsypanki liter (tu również nie wyświetla się lista słów do odgadnięcia).



Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Kolejna kategoria ćwiczeń to *Matching Pairs*.

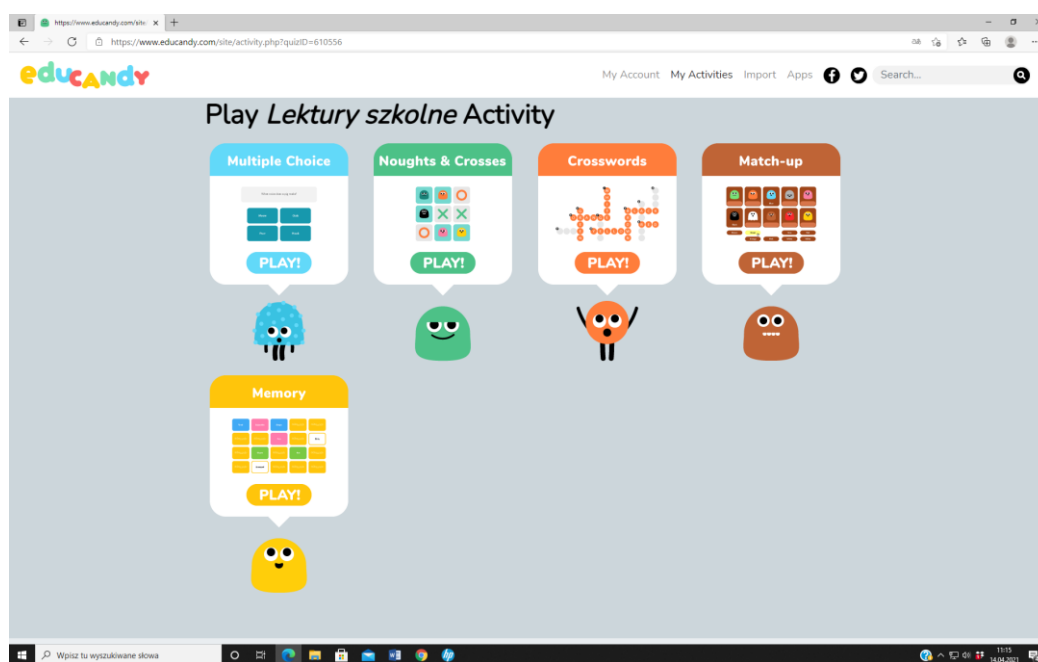
The screenshot shows the 'Create a New List of Matching Pairs' page on the Educandy website. The page has a red header with the Educandy logo and navigation links. A red puzzle piece icon is centered above the title. Below the title are two input fields: 'Your Activity Name (Maximum 50 characters)' and 'Your Activity Subject (Maximum 50 characters)'. A 'Create' button is at the bottom right. The footer contains links for 'About us', 'Support', 'Terms and Conditions', and 'Privacy Policy'.

Tak jak w poprzedniej kategorii w rubryce *Your Activity Name* wpisujemy tytuł ćwiczenia (w tym przykładzie „Lektury szkolne”), a w rubryce *Your Activity Subject* wpisujemy nauczany przedmiot albo opis tego ćwiczenia (w tym przypadku „...”). Klikamy *Create* i otrzymujemy poniższy widok.

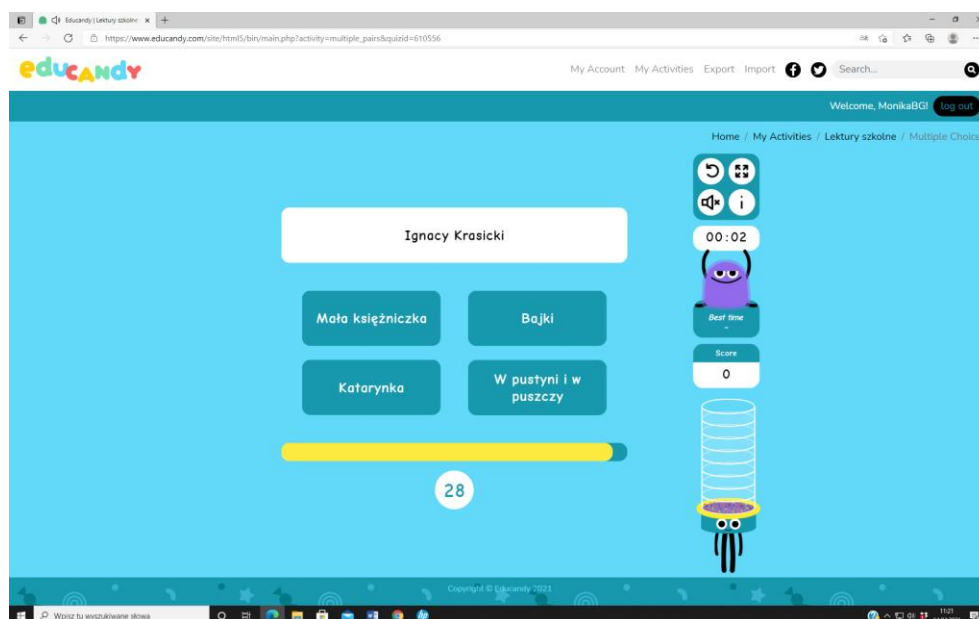
The screenshot shows the 'Edit Matching Pairs List' page on the Educandy website. The page title is 'Lektury szkolne'. On the left, there is a form to 'Add pair' with fields for 'Word (or Question)' and 'Match (or Answer)'. Below these fields are buttons for '+ Text', '+ Image', and '+ Sound'. An 'Add pair' button is at the bottom of the form. On the right, there is a list of 'Current pairs' with the following items: Astrid Lindgren, Dzieci z Bullerbyn, Bolesław Prus, Katarzyna, Adam Mickiewicz, Pani Twardowska, Henryk Sienkiewicz, W pustyni i w puszczu, Bracia Grimm, Śnieżka, F.H. Burnett, Tajemniczy ogród, Ignacy Krasiński, Bali, F.H. Burnett, Mała księżniczka, Janusz Korczak, and Król Maciuś Pierwszy. At the bottom, there are buttons for 'Delete Activity' and 'Duplicate Activity'.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

W tej kategorii ćwiczeń wpisujemy pary słów np. tak jak w powyższym przykładzie – tytuł książki oraz autora. Oczywiście pary mogą być różnego typu. W wersji darmowej możemy wpisywać tylko wyrazy do pary, nie możemy wklejać zdjęć ani dźwięków. Aby wpisać wyrazy należy najpierw najechać na *Aa + Text* i wpisać pierwsze słowo (słowa) z pary, a następnie w miejsce *Match (Answer)* wpisać drugie słowo (słowa) z pary. Na koniec klikamy *Add Pair*. Po wygenerowaniu tego zadania mamy pięć rodzajów ćwiczeń do wyboru: *Multiple Choice*, *Nought & Crosses*, *Crosswords*, *Match up*, *Memory*.

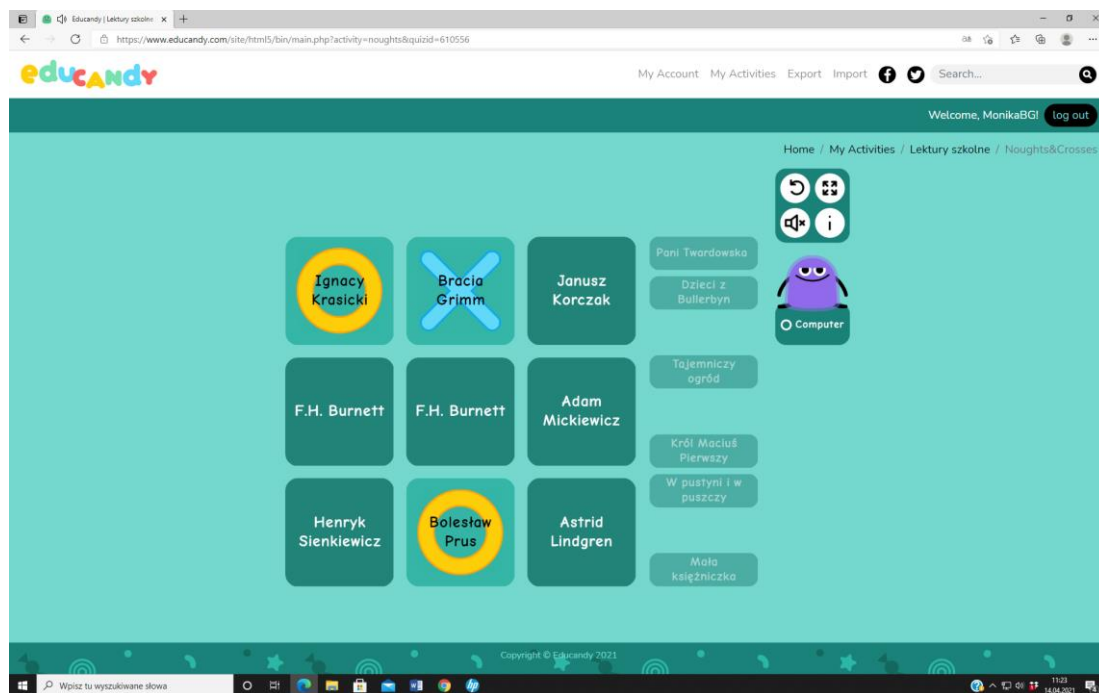


Multiple Choice – to wybór prawidłowej odpowiedzi spośród czterech podanych.

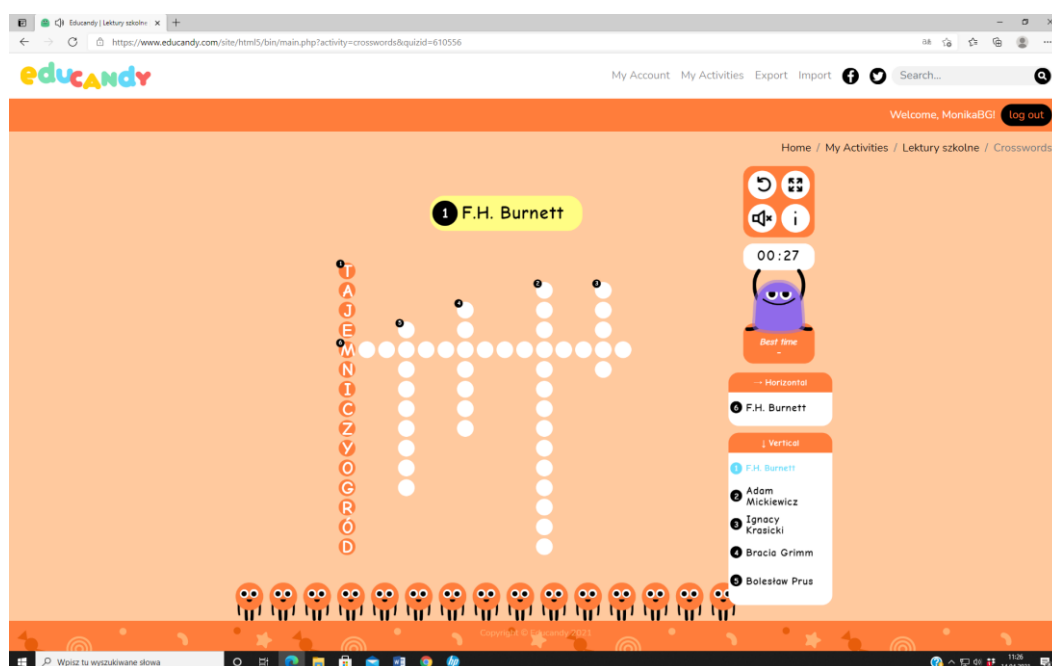


Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Nought & Crosses – to gra w „kółko i krzyżyk”. Można grać z komputerem albo z drugą osobą. Udzielenie prawidłowej odpowiedzi skutkuje odsłonięciem pola i umieszczeniem na nim krzyżyka.

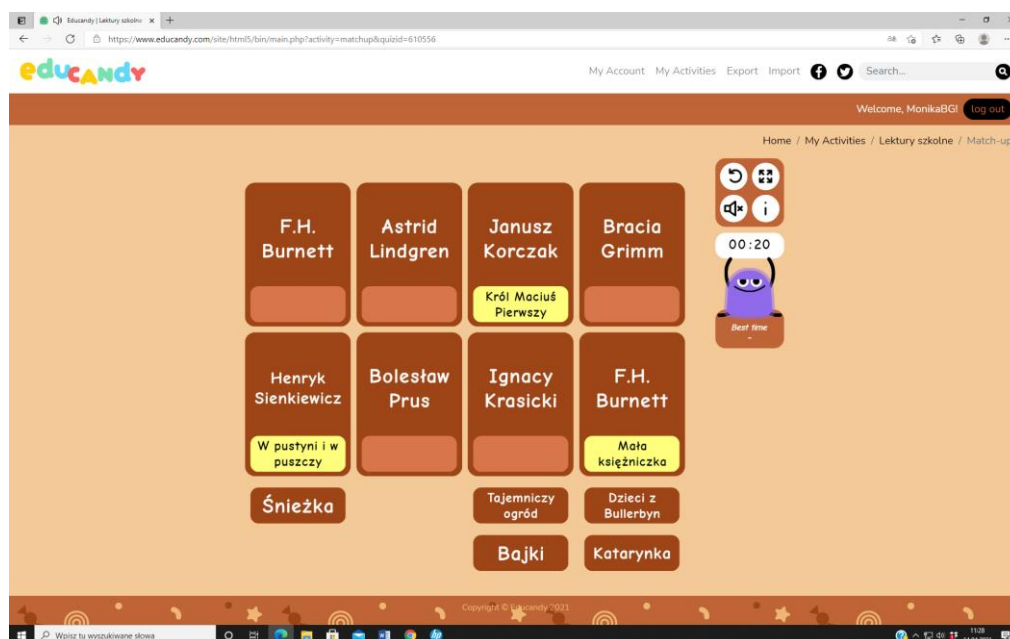


Crosswords – to krzyżówka. Pytaniem jest pierwsze słowo (słowa) w parze a odpowiedzią drugie słowo (słowa), które należy utworzyć z podanych liter, klikając w nie we właściwej kolejności.

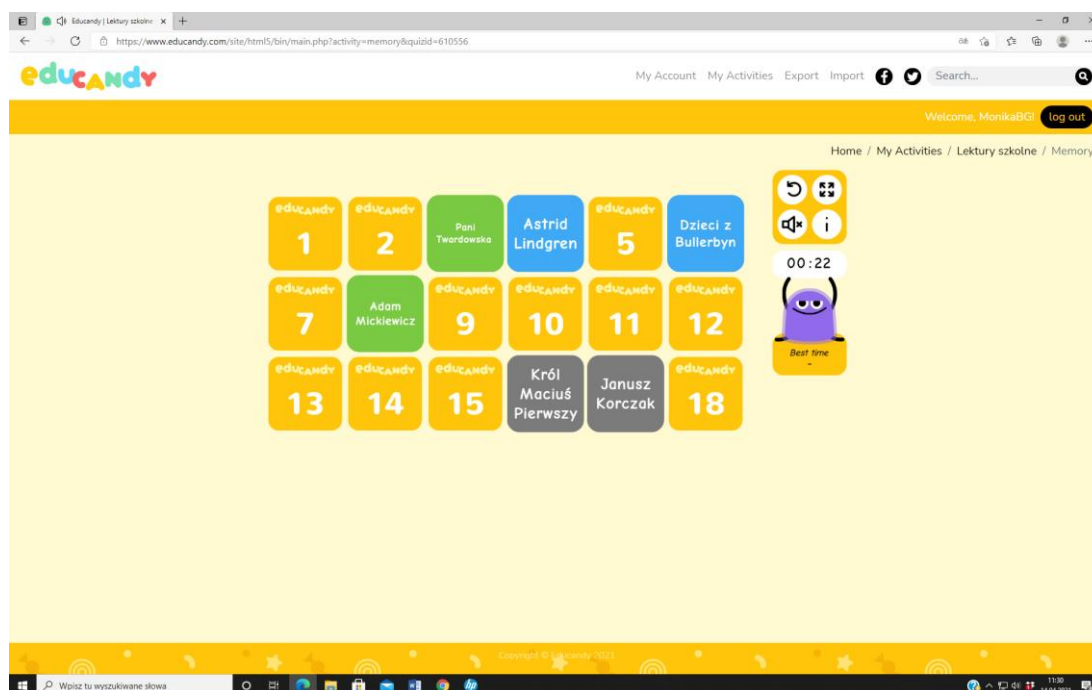


Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Match Up – polega na dopasowaniu odpowiedzi do haseł poprzez przeciągnięcie ich na właściwe pola.



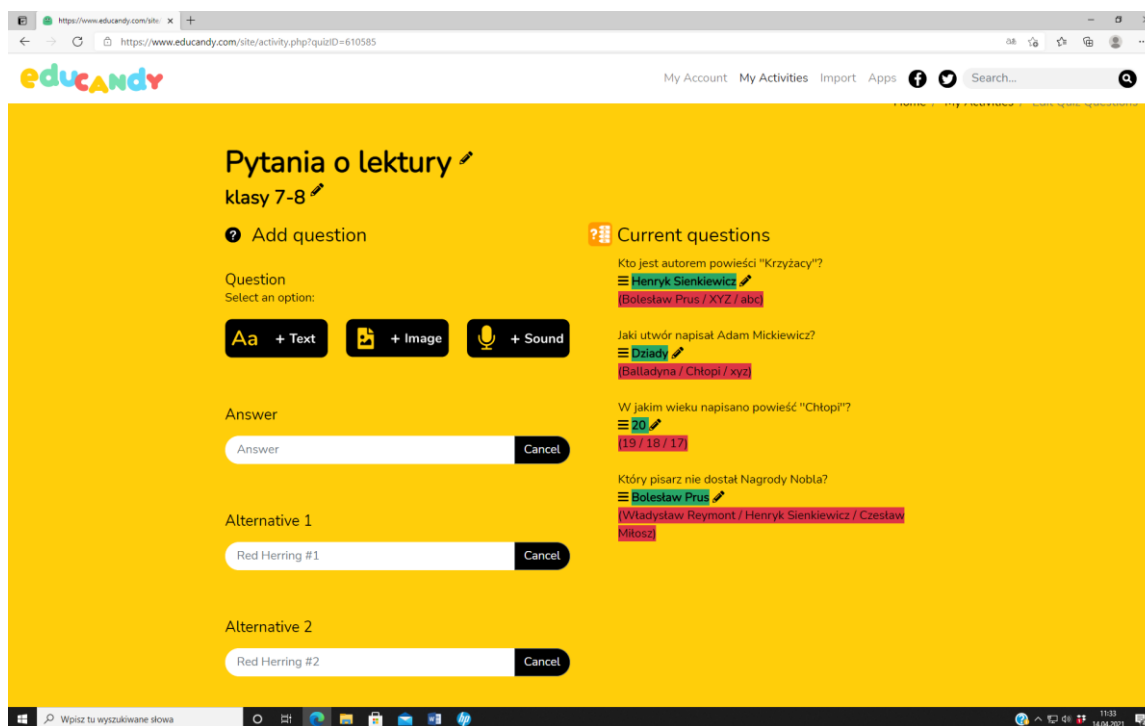
Memory – to klasyczna gra pamięciowa. Pasujące pary należy odnaleźć w zasłoniętych kartach.



Quiz Questions to typowy test wyboru z czterema podanymi alternatywnymi odpowiedziami. Tylko jedna odpowiedź może być prawidłowa. W poniższym przykładzie tytuł testu to

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

„Pytania o lektury”, w opisie dodałam „klasy 7-8”. Aby wprowadzić treść należy w polu *Aa + Text* wpisać pytanie, a w polu *Answer* prawidłową odpowiedź. W miejscu *Alternative 1*, *Alternative 2*, *Alternative 3* należy wpisać niepoprawne odpowiedzi. Następnie zatwierdzamy naciskając na *Add Question*.



Pytania o lektury
klasy 7-8

Add question

Question
Select an option:

Aa + Text + Image + Sound

Answer
Answer Cancel

Alternative 1
Red Herring #1 Cancel

Alternative 2
Red Herring #2 Cancel

Current questions

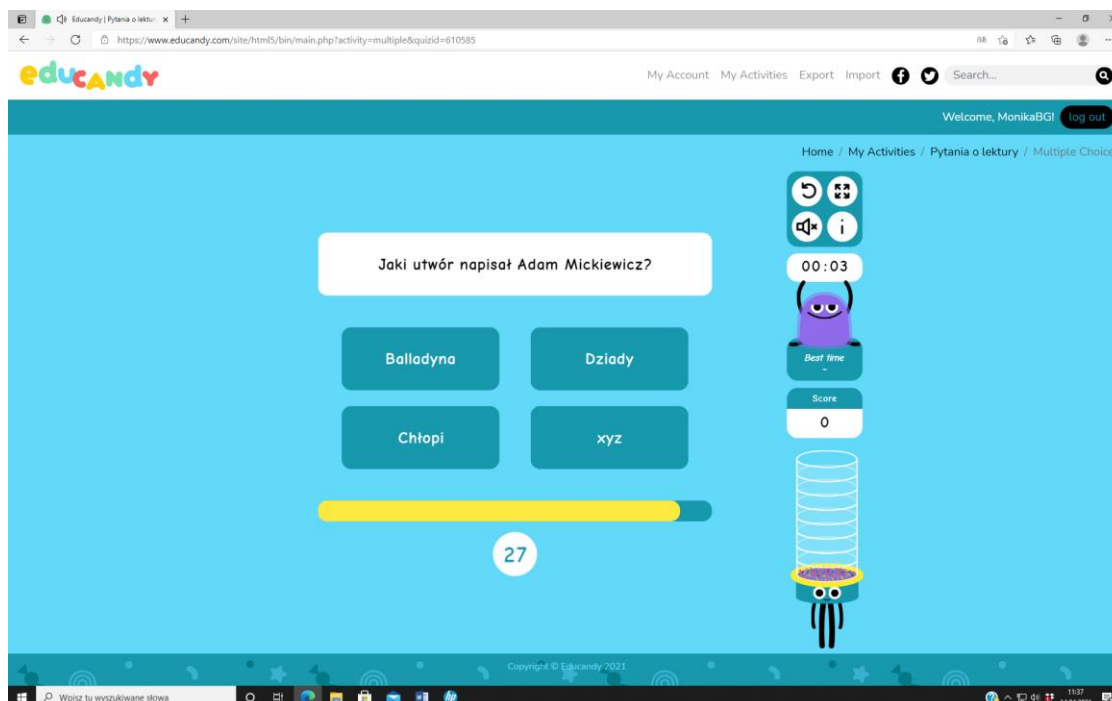
Kto jest autorem powieści "Krzyżacy"?
Henryk Sienkiewicz
Bolesław Prus / XYZ / abc

Jaki utwór napisał Adam Mickiewicz?
Dziady
Balladyna / Chłopi / xyz

W jakim wieku napisano powieść "Chłopi"?
20
19 / 18 / 17

Który pisarz nie dostał Nagrody Nobla?
Bolesław Prus
Władysław Reymont / Henryk Sienkiewicz / Czesław Miłosz

Gdy gramy widok jest następujący:



Home / My Activities / Pytania o lektury / Multiple Choice

Jaki utwór napisał Adam Mickiewicz?

Balladyna Dziady

Chłopi xyz

27

00:03

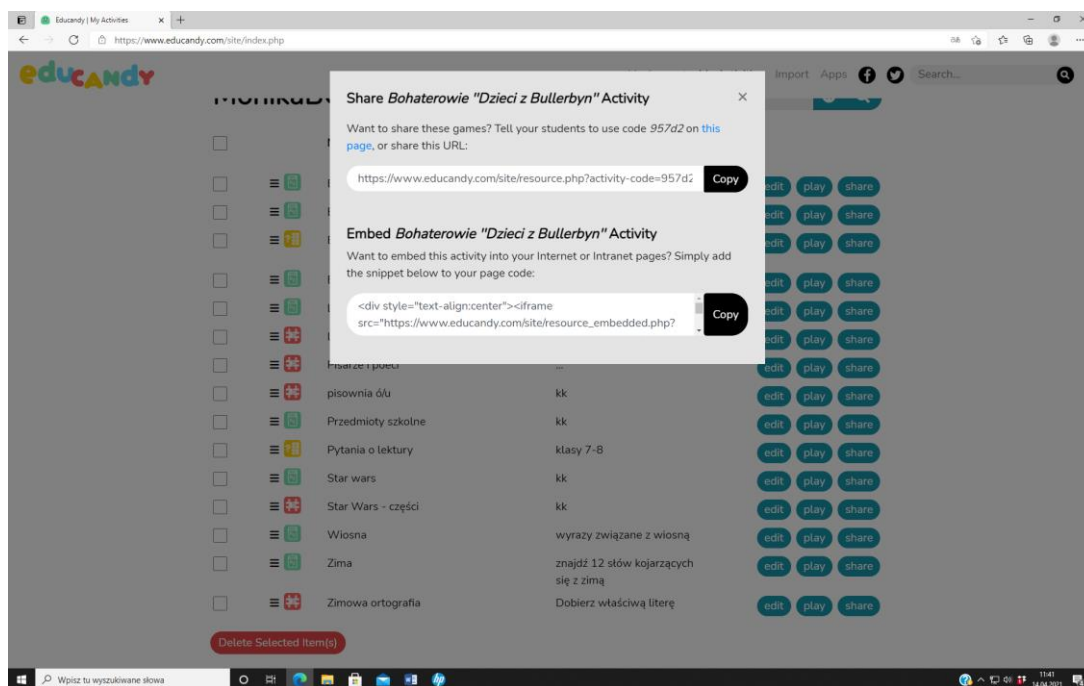
Best time

Score

0

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Utworzone w *Educandy* ćwiczenia można oczywiście udostępniać uczniom. Gdy wejdziemy na stronie głównej w zakładkę *My Activities*, widzimy wszystkie utworzone przez nas ćwiczenia. Przy tytule zadania mamy po prawej stronie trzy opcje do wyboru *Edit* (gdy chcemy edytować grę), *Play* (gdy chcemy zagrać w grę) oraz *Share* (gdy chcemy dane ćwiczenie udostępnić). Gdy naciśniemy na *Share* możemy albo udostępnić link do strony z naszym ćwiczeniem (przez opcję *Copy*) albo wpisać numer ćwiczenia (w poniższym przykładzie jest to 957d2) na stronie głównej educandy.com (bez logowania).



Możemy też wygenerować kod embed aby wykorzystać utworzone ćwiczenie na stronie www. Listę wszystkich utworzonych przez nas ćwiczeń widzimy logując się na stronie. W każdej chwili możemy je edytować, udostępniać albo w nie zagrać. W szybki sposób możemy przygotować atrakcyjne ćwiczenia podsumowujące temat i sprawdzające wiadomości uczniów.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Justyna Graszekiewicz

Szkoła Podstawowa im. II Armii Wojska Polskiego w Bolkowie

Escape room w bibliotece

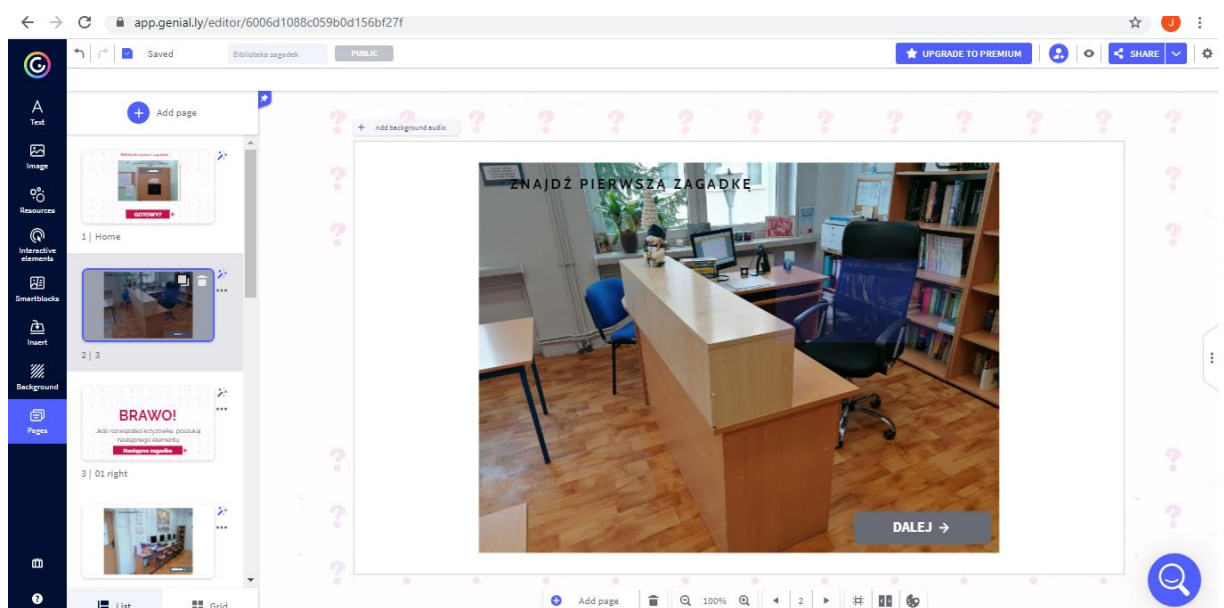
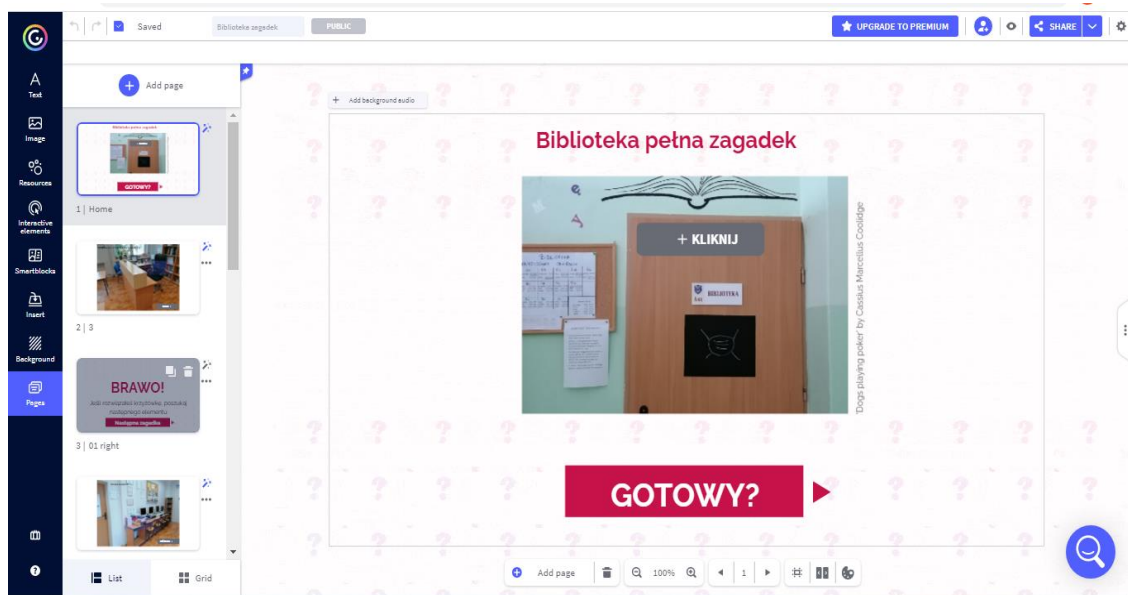
Kiedy uczniowie nie mogą przyjść do biblioteki, biblioteka przyjdzie do nich!

Pandemia zmusiła nas, bibliotekarzy, do poszukiwania różnego rodzaju działań pozwalających podtrzymać nasze kontakty z czytelnikami. Jednym z nich są wirtualne zajęcia w bibliotece.

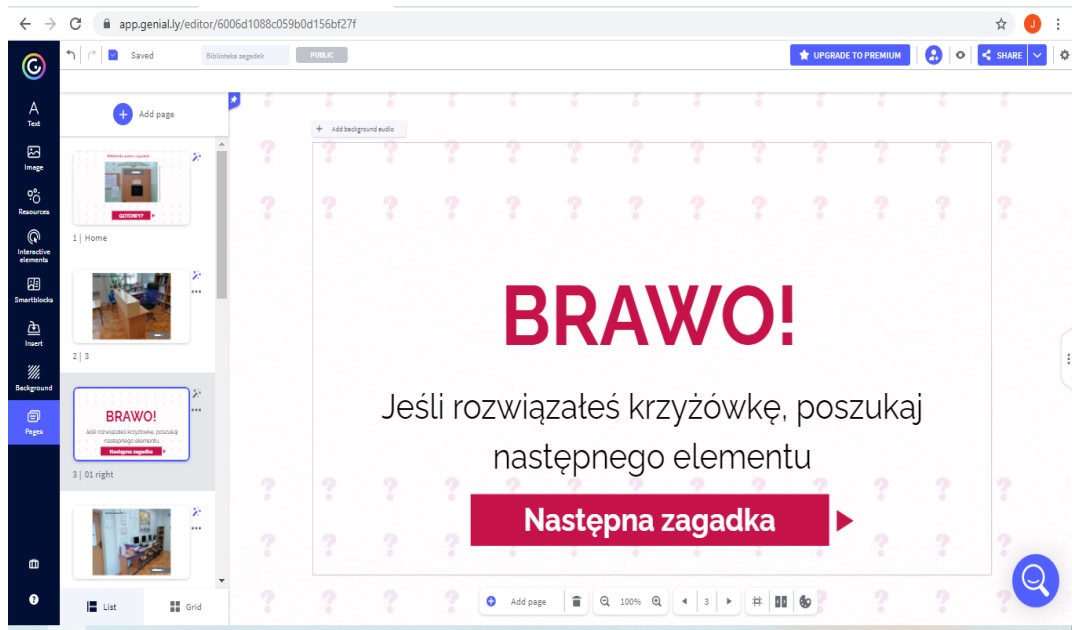
Tworząc „Bibliotekę zagadek”, korzystałam z popularnej ostatnio platformy Genial.ly. Oferuje ona szereg narzędzi do tworzenia prezentacji, infografik, quizów itp. Wystarczy założyć konto, które jest darmowe. Istnieje też opcja Premium, dająca dodatkowe możliwości.

Przygotowując wirtualne zajęcia dla uczniów, rozpoczęłam od sfotografowania różnych miejsc biblioteki, a następnie przesłałam je na serwer Genial.ly. Kolejnym krokiem było wybranie odpowiedniego szablonu, spośród wielu dostępnych i dostosowanie go do własnej koncepcji. Najbardziej pasujący do „Biblioteki zagadek” wydał mi się quiz obrazkowy. Zawierał już gotowe obrazy, więc musiałam zamienić je na zdjęcia mojej biblioteki. Następnie edytowałam liczbę stron (można usunąć niepotrzebne lub dodać z innym układem detali) oraz napisy – wystarczy kliknąć na ikonkę z tekstem i zamienić go na własny. Istnieje oczywiście opcja wyboru czcionki, jej wielkości, koloru, tła itd. Quiz zawierał też interaktywne elementy, które dostosowałam do swoich potrzeb – można wstawić link do strony, odnośnik do nowego okna, zdjęcie, muzykę czy osadzić własny kod HTML. Zależało mi na tym, aby uczniowie musieli odszukać w różnych miejscach biblioteki przedstawionych na fotografiach ukryte zadania – na zasadzie *escape roomu*. Umieściłam więc na każdym zdjęciu zagadkę związaną z książką – były to kolejno: krzyżówka, puzzle, wykreślanka, kod QR i anagramy. W ten sposób uczniowie mogli wirtualnie odbyć spacer po bibliotece, przy okazji dobrze się bawiąc. Kiedy quiz był już gotowy, opublikowałam go na swoim bibliotecznym blogu, stronie na Facebooku oraz wysłałam uczniom link do zajęć.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA



Z WARSZTATU NAUCZYCIELA



Fot. autorki

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Wioletta Gałązka
Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie

Wordwall – platforma do tworzenia interaktywnych zadań i quizów



Wordwall to platforma pozwalająca na przygotowanie interaktywnych zadań i ćwiczeń, które można udostępnić uczniom oraz osobom zainteresowanym. Wordwall cieszy się coraz większą popularnością, ponieważ tworzenie w nim quizów i gier edukacyjnych jest bardzo intuicyjne. Przygotowane materiały interaktywne mogą być odtwarzane na dowolnym urządzeniu z dostępem do Internetu, takim jak komputer, tablet, telefon czy tablica interaktywna. Uczniowie mogą w nie grać sami lub pod opieką nauczyciela, zmieniając się w czasie zajęć.

Funkcje Wordwall

- ✓ Materiały interaktywne i do wydruku
- ✓ Gotowe szablony
- ✓ Możliwość zmiany szablonu
- ✓ Edycja ćwiczeń
- ✓ Motywy i opcje
- ✓ Zadania dla uczniów
- ✓ Udostępnianie innym nauczycielom
- ✓ Osadzanie na stronie internetowej

Żeby rozpocząć pracę na platformie należy najpierw założyć na niej konto. W celu rejestracji trzeba wejść na stronę <https://wordwall.net/pl> i wypełnić pola podając adres email oraz hasło. Z portalu Wordwall **można korzystać bezpłatnie**. W wersji **Basic** program pozwala na przygotowanie 5 własnych zadań oraz nielimitowany dostęp do ćwiczeń opublikowanych przez inne osoby. Nie ma możliwości drukowania zadań, można je tylko udostępnić.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Wykupując wersję **Standard** lub **Pro** mamy nieograniczoną liczę materiałów, które sami możemy utworzyć. Jest również aktywna opcja drukowania ćwiczeń. Dodatkowo w abonamencie Pro są aż 33 materiały interaktywne.

Wykup abonament [Plany szkolne >](#)

Plać miesięcznie ☒ Plać rocznie (zaoszczędź 10%)

	Basic Bezpłatny	Standard zł 13 / miesiąc PLN	Pro zł 19,50 / miesiąc PLN
Materiały interaktywne	18 ▾	18 ▾	33 ▾
Materiały do wydruku	0 ▾	13 ▾	21 ▾
Wielosobowe	0 ▾	1 ▾	4 ▾
Liczba materiałów, które można utworzyć	5	Nieograniczona	Nieograniczona
		Wykup abonament	Wykup abonament

Elementy każdego planu

- ✓ Materiały interaktywne i do wydruku
- ✓ Tworzenie za pomocą szablonów
- ✓ Zmiana szablonu
- ✓ Edycja ćwiczeń
- ✓ Motywy i opcje
- ✓ Udostępnianie innym nauczycielom
- ✓ Osadzanie na stronie internetowej
- ✓ Zadania dla uczniów
- ✓ Gry wielosobowe

Wykupiony abonament można anulować w każdej chwili. Co ważne nadal jest aktywny dostęp do folderu **Moje ćwiczenia**, a przygotowane materiały działają bez zmian.

Po utworzeniu konta wystarczą już tylko 3 kroki do stworzenia interaktywnego zadania.

1



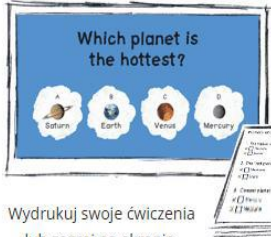
Wybierz szablon.

2



Dodaj elementy.

3



Wydrukuj swoje ćwiczenia
lub zagraj na ekranie.

Ćwiczenia są tworzone przy użyciu systemu szablonów, które zawierają znane klasyczne ćwiczenia, takie jak test czy krzyżówka. Dostępne są również gry zręcznościowe, np. labirynt i samolot. Nawet wersja Basic (bezpłatna) oferuje duży wybór szablonów.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Wybierz szablon > Wprowadź elementy > Zagraj

🔍 Szukaj w szablonach:

▼ MATERIAŁY INTERAKTYWNE

Sortuj według: **NAJPOPULARNIEJSZE** ALFABETYCZNIE



Połącz w pary
Przeciągnij i upuść każde słowo kluczowe obok jego opisu.



Test
Seria pytań wielokrotnego wyboru. Wybierz poprawną odpowiedź, aby kontynuować.



Ruletka
Zakręć kołem i zobacz, co wypadnie.



Sortowanie grup
Przeciągnij i upuść każdy element do odpowiedniej grupy.



Otwórz pudełko
Klikaj kolejno wszystkie pudełka, aby je otworzyć i wyświetlić ich zawartość.



Znajdź parę
Wybierz pasującą odpowiedź, aby ją wyeliminować. Powtarzaj, aż znikną wszystkie odpowiedzi.



Porządkowanie
Przeciągnij i upuść słowa, aby układać z nich poprawne zdania.



Brakujące słowo
Przeciągnij i upuść słowa w prawidłowym miejscu w zdaniu.



Anagram
Przeciągnij litery w odpowiednie miejsce, aby odszyfrować słowo lub wyrażenie.



Łączenie w pary
Klikaj kolejno pary kart, aby sprawdzić, czy do siebie pasują.



Znajdź słowo
Słowa są ukryte w siatce liter. Znajdź je tak szybko, jak tylko potrafisz.



Losowe karty
Rozdaj losowo karty z potasowanej talii.



Wykres z etykietami
Przeciągnij i upuść szpilki na odpowiednie miejsce na rysunku.



Teleturniej
Test wielokrotnego wyboru z ograniczeniem czasowym, dodatkowymi zyciami i rundą dodatkową.



Prawda czy fałsz
Elementy szybko się przesuwają. Zobacz, ile zdołasz rozstrzygnąć, zanim skończy się czas.



Labirynt
Dotrzyj do strefy poprawnej odpowiedzi, unikając wrogów.



Samolot
Używając dotyku lub klawiatury, wleć na poprawne odpowiedzi i unikaj tych niepoprawnych.



Odwracanie kart
Poznaj zestaw kart dwustronnych, powiększając je za pomocą kliknięcia oraz odwracając za pomocą przesuwania.

Gry edukacyjne można stworzyć wybierając szablon i uzupełniając go lub skorzystać z gotowych materiałów. Zadania opublikowane przez innych nauczycieli znajdują się na stronie głównej w zakładce **Społeczność**.

Każdą utworzoną bądź edytowaną grę można wzbogacić wykorzystując różne motywy, które zmieniają wygląd i sposób działania grafik, czcionek oraz dźwięków.

Społeczność

Szukaj ćwiczeń publicznych...



Dzień Ziemi
wg JanekKacper25
Test



Ułóż prawidłowo litery
wg Wychowawca1aps
Anagram



Wielkanocna wykreślanka
wg JustynaOlech
Znajdź słowo



WIOSNA w świecie roślin...
wg Domi
Prawda czy fałsz



Dzień Kobiet pytania i w...
wg MeyerWiktor
Koło fortuny



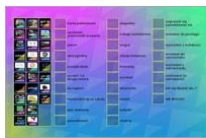
Myśl szybko, mów szybko...
wg Katarzynapachle
Koło fortuny



przygotowanie do R-gi...
wg Olakandzia05
Losowe karty



Sytuacje społeczne
wg Wychowawca88
Test



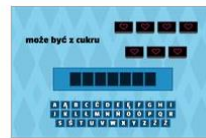
Unit 8, Podróżowanie i t...
wg Seeyoulater
Połącz w pary



"Opowieść wigilijna" trz...
wg Tureklogopol
Sortowanie według grup



Egzamin 8 - Powtórka cz...
wg Paulinadolega1
Połącz w pary



Co kojarzy się ze Świętą...
wg Katwiewior
Wisielec

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Motyw



Tablica korkowa



Drewniane



Kosmos



Upiorny



Biała tablica



Neonowy



Teleturniej TV



Klasyczny



Dziki Zachód



Czarna tablica



Pokój redakcyjny

Interaktywne materiały wolno udostępnić osobom zainteresowanym, które mogą z nich korzystać nie logując się na platformie Wordwall. Można to zrobić za pomocą adresu email, aplikacji Classroom oraz linku, lub opublikować ćwiczenia na portalach społecznościowych. Upublicznienie przygotowanego materiału edukacyjnego umożliwi innym nauczycielom wyszukanie go poprzez zakładkę Społeczność, korzystanie z niego lub tworzenie nowego ćwiczenia na jego podstawie. Można również traktować stworzone quizy jako prywatne.

Materiały dydaktyczne utworzone na platformie Wordwall są doskonałym sposobem na uatrakcyjnienie prowadzonych zajęć, sprawdzenie wiedzy uczniów lub podsumowanie czy utrwalenie wiadomości.

Zapraszamy na kurs „**Wordwall - narzędzie do tworzenia interaktywnych zadań i quizów**” dostępny na platformie Moodle Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie

<http://moodle.bpciechanow.edu.pl>

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Agnieszka Kajdaniak

Beata Rozmiarek

Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy w Murowanej Goślinie

Bo warto działać!

Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy im. Bonawentury Graszyńskiego w Murowanej Goślinie od kilku lat zmienia się pod każdym względem. Wszystko dzięki środkom zewnętrznym oraz zaangażowaniu jej pracowników.

Od pewnego czasu przed bibliotekami stawianych jest wiele nowych zadań, co wiąże się z koniecznością podejmowania wielu wyzwań. Chcąc im podołać musimy rozszerzać ofertę, wprowadzać nowe usługi i szukać innowacyjnych form promocji czytelnictwa. Samo miejsce i wnętrze też nie jest obecnie bez znaczenia.

Transformacja naszej biblioteki rozpoczęła się w 2015 roku, kiedy do naszego zespołu dołączył specjalista do spraw pozyskiwania i zarządzania funduszami unijnymi. Pierwszy projekt, który udało nam się zrealizować to zakup nowych regałów do wypożyczalni dla dorosłych zarówno w bibliotece głównej, jak i Filii nr 1. Dzięki promocji tego wydarzenia po raz pierwszy w naszej bibliotece pojawiły się gadżety promocyjne. Po pierwszym sukcesie „nabraliśmy wiatru w skrzydła” i w naszych głowach zaczęły powstawać nowe pomysły związane z rozwojem naszej biblioteki.

Kolejnym krokiem było pozyskanie środków na aranżację holu naszej biblioteki. Próbowaliśmy dwukrotnie i w końcu się udało. Dzięki uzyskanym środkom w ramach dofinansowania z Fundacji BGK, stworzyliśmy „Gośliński Azyl”, miejsce, w którym można odpocząć, poczytać, porozmawiać, skorzystać z komputera. Adaptacja holu na potrzeby miejsca do wypoczynku okazała się trafionym pomysłem.

Nasze działania staramy się prowadzić na wielu płaszczyznach. Często w równoległe przeprowadzaliśmy kilka projektów dla różnych grup odbiorców. Poza projektami, które mają na celu głównie poprawę naszych przestrzeni bibliotecznych udało nam się m.in. pozyskać fundusze na przeprowadzenie zajęć dedykowanych najmłodszym dzieciom nieuczęszczającym w żadnej formie edukacji przedszkolnej. Trzy lata z rzędu pod nazwą „Wielka Granda w Bibliotece” odbywały się zajęcia, które skutecznie przyciągnęły do naszej

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

placówki rodziny z małymi dziećmi. Projekt rok rocznie dofinansowywany był ze środków Fundacji BGK.

Również naszym najmłodszym czytelnikom zaproponowaliśmy „Walizeczki z Goślińskiej Biblioteczki”, czyli edukacyjne zestawy zawierające książkę, maskotkę, grę edukacyjną i audiobook. Walizeczki spotkały się z bardzo dużym zainteresowaniem Gośliniaków. Na szczęście, tak jak zakładaliśmy stały się one świetnym pomysłem dla rodziców na kreatywne spędzenie czasu z dziećmi. Po sukcesie naszych „walizeczek” postanowiliśmy spróbować pozyskać środki na zestawy dla nieco starszych odbiorców. Udało się i tym razem. Stworzyliśmy „Walizki pełne pasji” czyli tematyczne pakiety pozwalające rozbudzać lub rozwijać pasje dzieci. Wszystkie nasze „walizeczki” mają na celu zainteresowanie dzieci danym tematem, zachęcenie do kontaktu z książką. Działania te finansowane były w ramach środków z Fundacji Orlen.

Bardzo dumni jesteśmy ze zrealizowanego w 2020 roku projektu pt. „Rodzinny zakątek” w ramach którego udało nam się odnowić pomieszczenia oddziału dla dzieci i młodzieży oraz czytelní w Filii nr 1 naszej biblioteki. Zakupiliśmy nowe regały, wygodną sofę, kolorowe dywaniki, stoliczki, krzeselka, fotel, zabawki, gry edukacyjne i inne. W ramach akcji promocyjnej zakupione zostały leżaki z logo, które będą dostępne dla czytelników w okresie letnim przed budynkiem Filii nr 1. Ten projekt był dla nas szczególnie ważny, ponieważ kilkakrotnie te pomieszczenia zostały zalane, a znajdujące się w nich wyposażenie było bardzo cenne.

W czasie pandemii udało nam się pozyskać pieniądze na szkolenia dla bibliotekarzy. W ramach projektu „Bibliotekarze na miarę XXI wieku”, który dofinansowany był przez Narodowe Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci” zorganizowaliśmy 11 szkoleń, w których udział wzięło 897 bibliotekarzy. Tematem spotkań były: Metody organizacji konkursów on-line, Biblioteczny Instagram, Google Analytics, WordPress: tworzenie i obsługa, 13+ w bibliotece, czyli i jakie książki polecać młodzieży?, Bajki-pomagajki. Bajkoterapia, Planowanie i organizacja wydarzeń dla dzieci w bibliotece, Wprowadzenie do gamifikowania wydarzeń kulturalnych, Edukacja komiksowa, Ochrona wizerunku w pracy bibliotekarza, E-booki w bibliotece – wprowadzenie do wdrażania usługi.

Z WARSZTATU NAUCZYCIELA

Udało nam się również pozyskać środki w ramach programu Generacja 5.0 na organizację szkoleń dla osób w wieku 50+, których głównym celem była ich aktywizacja w celu przeciwdziałaniu wykluczeniu społecznemu i technologicznemu. Odbły się szkolenia z podstaw obsługi komputera, smartfona, pakietu Office oraz bankowości elektronicznej. Zorganizowaliśmy również spotkanie z dietetykiem, koncert i wyjazd do kina. W projekcie udział wzięło 70 uczestników. Zainteresowanie z jakim spotkał się też ten projekt potwierdza fakt, że wśród dojrzałych osób istnieje ogromna potrzeba samorealizacji, zdobywania wiedzy.

Kolejną grupą mieszkańców naszej gminy, której chcieliśmy zaproponować coś ciekawego były młode mamy. Z pozytywną oceną i decyzją o dofinansowaniu spotkał się projekt „Czas na Mamy!”. Wiele satysfakcji i radości dała nam możliwość przeprowadzenia szkoleń dla kobiet przebywających m.in. na urloпах macierzyńskich i wychowawczych. Wśród szkoleń, które miały podnosić kwalifikacje kobiet były m.in. kurs Excel, Word kurs graficzny, kurs interaktywnej komunikacji oraz tworzenia ankiet internetowych. Obyło się także spotkanie z psychologiem i zajęcia rękodzielnicze. Obecnie jesteśmy w trakcie realizacji projektu „W bibliotece liczymy i się uczymy!”, który musiał zostać zawieszony w związku z ograniczeniami wynikającymi z pandemii.

Warto zaznaczyć, że wszystkie te projekty zrealizowaliśmy na przestrzeni 5 lat, a pasmo tych sukcesów motywuje nas do dalszego działania. Oczywiście przygotowaliśmy także projekty, które niestety nie otrzymały dofinansowania. Wierzimy jednak, że ich przeprowadzenie byłoby wielką atrakcją dla naszych czytelników, dlatego nieustannie podejmujemy kolejne próby zdobycia na nie funduszy. Zadowolenie naszych czytelników i słowa, które od nich słyszymy są najlepszą zapłatą za naszą pracę.

Morał z tego taki: warto działać!

Katarzyna Gąsior

Biblioteka Psychologiczna Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Asertywny bibliotekarz kontra trudny czytelnik w bibliotece

Na Zachodzie wykorzystywana koncepcja „trzeciego miejsca” Raya Oldenburga odnosi się do promocji bibliotek – miejsca, w którym można odpocząć od natłoku pracy lub obowiązków. Jest to instytucja, która nie zamyka się na użytkowników, a wręcz odwrotnie – zachęca do odwiedzania, odpowiada na ich potrzeby czy chociażby zainteresuje ciekawą aranżacją¹. Według Marcina Pędicha, który zajmuje się architekturą wnętrz bibliotecznych, „biblioteka ma być nie tylko domem dla książki, ale przede wszystkim miejscem kontaktów społecznych. Sprzyja temu wydzielenie działów dla czytelników z różnych grup wiekowych, objęcie specjalną obsługą grup mniejszościowych i wyposażenie budynku w obiekty, takie jak kawiarnia czy sale wystawowe”². Natomiast wg Aldony Chachlikowskiej „jeżeli biblioteka postrzegana będzie jako ośrodek kultury, w którym należy bywać, gdyż oferuje ciekawe formy uczestniczenia w imprezach kulturalnych a nawet spędzania wolnego czasu (bez konieczności ponoszenia kosztów), to z pewnością zaowocuje to wzrostem liczby klientów zainteresowanych różnymi rodzajami świadczonych przez nią usług”³.

Tak więc każda biblioteka, niezależnie od tego czy jest szkolną, akademicką czy publiczną, powinna zabiegać o swoich użytkowników. Nie ma biblioteki bez czytelników, ani czytelników bez biblioteki. Każde działanie podejmowane przez bibliotekarzy powinno być budowane i kreowane w celu jej pozytywnego wizerunku⁴. Należy tak działać, by nasi użytkownicy mogli wyjść zadowoleni, chcieli wracać, a nawet polecać nas dalej wśród swoich znajomych. Ważny jest tutaj pracownik biblioteki, którego powinno odbierać się jako wykształconego, z umiejętnościami wyszukiwania informacji, dostępem do wszelkich baz

1Biblioteka „trzecim miejscem” <http://blog.biblioteka20.pl/?p=151> dostęp: 20.04.2021.

2M. Pędich, *Architektura bibliotek. Analiza trendów na podstawie piśmiennictwa zagranicznego rejestrowanego w Bibliografii Analitycznej Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej*, „Przegląd Biblioteczny” 2007, nr 1, s. 47, http://bbc.uw.edu.pl/Content/2700/p2007_1_03.pdf, dostęp: 20.04.2021.

3A. Chachlikowska, *Kulturowa rola biblioteki naukowej na przykładzie Biblioteki Uniwersyteckiej w Poznaniu*, s. 137, https://library.put.poznan.pl/2005/pdf/3_6.pdf, dostęp: 21.04.2021.

4Tamże.

WARTO WIEDZIEĆ

danych oraz nadążającego za postępem nowych technologii. Trzeba zerwać ze stereotypem bibliotekarza, który wciąż istnieje w bibliotekarskim świecie⁵.

Obsługa czytelnika jest jedną z ważniejszych funkcji, o jakie należy zadbać. Niestety, zdarzają się sytuacje, w których dochodzi do konfliktu pomiędzy bibliotekarzem a „trudnym czytelnikiem”. Wtedy należy tak postępować, by „ta osoba” była zadowolona i nie zaniechała odwiedzin w naszej bibliotece. Wg Małgorzaty Kisilowskiej istnieje sześć typów „trudnego czytelnika”:

- 1) gaduła - użytkownik, który wykorzysta każdą sposobność wygadania się, opowiedzenia swoich problemów, nie zwracając uwagi na to, że bibliotekarz pracuje;
- 2) maruda - użytkownik, któremu nic się nie podoba: ani godziny pracy, ani umiejscowienie biblioteki, trzeba go zmusić do uzyskania jakichś konkretnych szczegółów wypowiedzi;
- 3) uwodziciel - próbuje nawiązać prywatny kontakt z bibliotekarzem, zadając wnikliwe pytania, zupełnie niezwiązane z przybyciem do biblioteki;
- 4) agresywny - osoba, która swoje negatywne emocje wyładowuje na bibliotekarzu;
- 5) nieśmiały - nie potrafi sprecyzować dlaczego tu przyszedł, czego poszukuje;
- 6) niezdeterminowany - nie umie należycie sformułować swoich potrzeb.⁶

Co w sytuacji konfliktu ma zrobić bibliotekarz, jeżeli trafi mu się ów „trudny czytelnik”? Na pewno nie powinien mówić do niego podniesionym, zniecierpliwionym głosem. Powinien go wtedy wysłuchać, dostosować się do jego wypowiedzi oraz zmienić sposób postępującej relacji⁷. Należałoby zmienić nasz wyraz twarzy, przybrać odpowiednią postawę ciała oraz dobrać siłę głosu i jego szybkość do wypowiedzi rozmówcy. Zawsze trzeba pamiętać o odpowiednim dobieraniu słów i braku niedomówień, aby żadna ze stron nie miała później do siebie pretensji. Jeżeli zaś chodzi o zmianę sposobu postępującej relacji to warto pamiętać o zmianie podejścia do rozmowy, zrozumieniu punktu widzenia naszego rozmówcy bądź zmiany naszego zachowania⁸.

⁵Tamże.

⁶M. Kisilowska, *Już nie wiem, jak mam do ciebie mówić, czyli komunikacja w bibliotece*, Centrum Edukacji Bibliotekarskiej, Informacyjnej i Dokumentacyjnej im. Heleny Radlińskiej, Warszawa 2001, <http://bbc.uw.edu.pl/dlibra/doccontent?id=720&dirids=1>, dostęp: 22.04.2021.

⁷A. Kleiber, „Trudny czytelnik” naszym wyzwaniem [w:] *Bibliotekarz 2011*, nr 4, s. 10, http://pliki.sbp.pl/ac/Bibliotekarz_2011_04.pdf, dostęp: 22.04.2021.

⁸Tamże.

WARTO WIEDZIEĆ

Istnieje wiele sposobów ukazujących jak należałoby postępować w pracy z trudnym czytelnikiem. Ale jak należy postępować, będąc asertywnym bibliotekarzem? Na pewno nie być uległym, sprzeciwiać się prośbom czytelników, którzy podstępnie chcą, by to bibliotekarz „zrobił za mnie”. Asertywność to budowanie równości w kontaktach z ludźmi, obrona swojego stanowiska bez lęku. Według Tony’ego Warnera (za Lyn Porritt) podstawą komunikowania asertywnego są takie działania jak:

- udzielanie informacji,
- stwierdzenie faktów,
- udzielanie pochwały
- udzielanie konstruktywnej krytyki,
- przyjęcie pochwały,
- przyjęcie krytyki,
- określenie własnych uczuć,
- stawienie czoła innym⁹.

Najczęstszym przykładem bycia asertywnym jest odmowa wyszukania „jakiejś” książki dla czytelnika, bez podania konkretnego tytułu, najczęściej zapamiętanego koloru okładki, a o sygnaturze nie wspominając. Czytelnicy uznają wtedy brak pomocy za ośpałość pracownika biblioteki, bowiem bibliotekarz „nic nie robi”, więc dlaczego nie może zrobić tego za nich? I właśnie w ten sposób rysuje się wizerunek bibliotekarza próżnego, niesympatycznego, a nawet niewykształconego obiboka, do którego najlepiej nie przychodzić. Niestety, asertywność nie należy do łatwych, lecz można ją wyćwiczyć przy pomocy anielskiej cierpliwości, odrobiny uprzejmości, a także skromności.

PODSUMOWANIE

Niewątpliwie twarzą biblioteki jest bibliotekarz. W jego obecności kształtuje się zarys naszej oceny nie tylko jako pracownika biblioteki, ale również biblioteki jako instytucji. To właśnie on, w oczach użytkowników, jest jej osobowością. Dlatego tak bardzo ważna jest

9 Czy asertywny znaczy nieuprzejmy? [w:] *Unowocześnianie organizacji i metod pracy bibliotek w świetle zmieniających się potrzeb czytelników*, red. W. Matwiejczuk, Opole 2012, s. 290, <http://www.sbc.org.pl/Content/164072/tmp342f.pdf>, dostęp: 25.04.2021.

WARTO WIEDZIEĆ

tutaj obsługa. Dzięki dobrej współpracy czytelnik – bibliotekarz jesteśmy w stanie zbudować, zmienić, a nawet podtrzymać pozytywne wyobrażenie i opinię o bibliotece¹⁰.

Jednakże, aby to zachować niezbędna będzie asertywność bibliotekarza wobec czytelnika.

asertywność ----- ► jakość obsługi ----- ► wizerunek biblioteki¹¹

Na wizerunek pracuje się latami, a wystarczy chwila, by móc go zburzyć. Należy pamiętać, by umiejętność bycia zaradnym, niezależnie od sytuacji w jakiej się znajdziemy, wśród pracowników biblioteki znajdowała się na piedestale, bowiem czas i pieniądze w to zainwestowane zaowocują w niedalekiej przyszłości¹².

BIBLIOGRAFIA

1. Biblioteka „trzecim miejscem” [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: <http://blog.biblioteka20.pl/?p=151>. Stan z dnia 20.04.2021.
2. Chachlikowska A., Kulturotwórcza rola biblioteki naukowej na przykładzie Biblioteki Uniwersyteckiej w Poznaniu [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: https://library.put.poznan.pl/2005/pdf/3_6.pdf. Stan z dnia 21.04.2021.
3. Czy asertywny znaczy nieuprzejmy? Unowocześnianie organizacji i metod pracy bibliotek w świetle zmieniających się potrzeb czytelników [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: <http://www.sbc.org.pl/Content/164072/tmp342f.pdf>. Stan z dnia 25.04.2021.
4. Huczek M., Public relation a wizerunek biblioteki. Elektroniczny Biuletyn Informacyjny Bibliotekarzy [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: <http://www.ebib.pl/2004/56/huczek.php>. Stan z dnia 05.05.2021.
5. Kisilowska M., Już nie wiem, jak mam do ciebie mówić, czyli komunikacja w bibliotece, Centrum Edukacji Bibliotekarskiej, Informacyjnej i Dokumentacyjnej

¹⁰ M. Huczek, *Public relation a wizerunek biblioteki*, <http://www.ebib.pl/2004/56/huczek.php>, dostęp: 05.05.2021.

¹¹ Czy asertywny znaczy nieuprzejmy? [w:] *Unowocześnianie organizacji i metod pracy bibliotek w świetle zmieniających się potrzeb czytelników*, red. W. Matwiejczuk, Opole 2012, s. 298, <http://www.sbc.org.pl/Content/164072/tmp342f.pdf>, dostęp: 05.05.2021.

¹² Czy asertywny znaczy nieuprzejmy? [w:] *Unowocześnianie organizacji i metod pracy bibliotek w świetle zmieniających się potrzeb czytelników*, red. W. Matwiejczuk, Opole 2012, s. 298, <http://www.sbc.org.pl/Content/164072/tmp342f.pdf> dostęp: 05.05.2021.

WARTO WIEDZIEĆ

- im. Heleny Radlińskiej [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: <http://bbc.uw.edu.pl/dlibra/doccontent?id=720&dirids=1>. Stan z dnia 22.04.2021
6. Kleiber A., Trudny czytelnik naszym wyzwaniem. Bibliotekarz [Dokument elektroniczny]. 2011, nr 4. Tryb dostępu: http://pliki.sbp.pl/ac/Bibliotekarz_2011_04.pdf. Stan z dnia 22.04.2021
7. Pędich M., Architektura bibliotek. Analiza trendów na podstawie piśmiennictwa zagranicznego rejestrowanego w Bibliografii Analitycznej Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej. Przegląd Biblioteczny [Dokument elektroniczny]. 2007, nr 1, Tryb dostępu: http://bbc.uw.edu.pl/Content/2700/p2007_1_03.pdf. Stan z dnia 20.04.2021

Rola gier planszowych w procesie edukacji

„Planszówki” zna chyba każdy bez wyjątku. Dawniej były one jednym z najpopularniejszych sposobów spędzania wolnego czasu, a ich niebywałym wręcz atutem była możliwość zaangażowania w rozgrywkę wszystkich członków rodziny czy przyjaciół. To z kolei sprzyjało zacieśnianiu rodzinnych i przyjacielskich więzów, czyli integracji społecznej. Współcześnie można rzec, że gry planszowe wracają do łask i przeżywają swój renesans po okresie zapomnienia spowodowanym w dużej mierze rozwojem i dostępnością nowych technologii. Bo nie oszukujmy się, ale był przecież czas, że nawet najlepsza gra planszowa nie mogła się równać z tabletem, komputerem czy smartfonem. Dzisiaj się to na szczęście zmienia i zaczynamy dostrzegać coraz więcej walorów płynących z korzystania z planszówek tak na gruncie domowym, jak i w procesie edukacji. Rzeczona „planszówki” stanowią formę zabawy, a ta jest najlepszym i najskuteczniejszym sposobem nauki. O zaletach zabaw pisano już bardzo wiele i od bardzo dawna... Rolę zabawy podkreślał m.in. znany lekarz i pedagog Janusz Korczak. W swojej książce *„Jak kochać dziecko. Dziecko w rodzinie”* pisał: *„Niemowlę bada swe ręce. Prostuje, wodzi w prawo i w lewo, oddala, zbliża, rozstawia palce, zaciska w pięść, mówi do nich i czeka na odpowiedź, prawą chwyta lewą rękę i ciągnie, bierze grzechotkę i patrzy na dziwnie zmieniony obraz ręki, przekłada ją z jednej do drugiej, bada ustami, natychmiast wyjmuje i znów patrzy powoli, uważnie. [...] Ono nie bawi się: miecież do licha oczy i dostrzeżcie wysilek woli, by zrozumieć. To uczony w laboratorium, wmyślony w zagadnienie najwyższej wagi, a które wyslizguje się jego rozumieniu”*¹³. Warto zaznaczyć, że zabawa nie jest „współczesnym wynalazkiem”, ale przeciwnie aktywnością znaną od wieków. C. Gispert, J.A. Vidal i J. Millán stoją na stanowisku, że aktywność ludyczna jest bezsprzecznie równie stara jak dzieje ludzkości. Dowodzą tego eksponaty, które możemy oglądać w muzeach archeologicznych. Poświadczają one, że już w starożytnych cywilizacjach wykonywano zabawki, a czas wolny wykorzystywano na granie w rozmaite gry. Tworzono m.in. lalki z ruchomymi nogami

¹³ J. Korczak, *Jak kochać dziecko. Dziecko w rodzinie*, Warszawa 1958, s. 28-29.

i ramionami. Niezwykle popularna była również gra w kości. Greckie wazy były niekiedy ozdabiane scenami gier losowych, a co więcej w stanowiskach archeologicznych zlokalizowanych w różnych miejscach i kulturach na świecie niejednokrotnie znajdowano zabawki wykonane z gliny. Tezę, że zabawa stanowi integralną składową życia ludzkiego od najdawniejszych czasów i pod każdą szerokością geograficzną potwierdzają również wystawy w muzeach etnograficznych¹⁴. E.A. Arkin pisał: „*Zabawa w życiu dziecka nie wypełnia jakiejś jednej określonej, zamkniętej, izolowanej funkcji. Nie może więc ona być wciśnięta w wąskie ramki jednej formuły. Zabawa jest dla dziecka i pracą, i myśleniem i twórczością, i realizmem, i fantazją, i odpoczynkiem, i źródłem radości. Zabawa daje dziecku tę pełnię życia, której ono potrzebuje*”¹⁵. Pełni zatem w życiu każdego z nas tak wiele funkcji, że nie sposób się bez niej obejść. Już Platon w Księdze VII „*Państwa*” pisał: „*Niech się dzieci nauczaniem bawią; wtedy też łatwej potrafisz dostrzec, do czego każdy zdolny z natury*”¹⁶. Mówiąc innymi słowami obserwacja uczestników zabaw pozwala dostrzec ich predyspozycje, a sama aktywność umożliwia przyjemne zdobywanie nowych umiejętności. Zabawy stanowią dziedzictwo kulturowe każdego narodu na całej kuli ziemskiej. Co ważne nie są one domeną jedynie dzieci. Również dorośli bawią się we wszystkich bez wyjątku częściach świata. Różnić może się jedynie charakter tych zabaw poczynając od celebrowania świąt aż po stawianie zakładów. Cytowany wyżej Platon uważał, że gry i zabawy to rodzaj strategii przygotowującej dzieci do dorosłego życia. Wartość dziecięcych zabaw jako metody edukacji uznawały również na przestrzeni wieków różne teorie pedagogiczne¹⁷. M. Cieślak zwraca uwagę, że zabawy dziecięce gwarantują bardzo ważną sposobność interakcji z innymi. Oczywiście dzieci doskonale potrafią bawić się samodzielnie, ale w gros przypadków wolą to robić w towarzystwie. Jako towarzysze zabaw poza rodzicami doskonale sprawdzają się w jej opinii również rodzeństwo czy opiekunowie¹⁸.

W opinii C. Gisperta, J.A. Vidala i J. Millán gry i zabawy stanowią jedno z istotniejszych instrumentów, jakimi mogą się posługiwać nauczyciele i wychowawcy na

¹⁴ C. Gispert, J.A. Vidal, J. Millán, *Wielki podręcznik dla nauczycieli przedszkoli i szkół podstawowych. Teoria i scenariusze zabaw*, Kielce 2014, s. 2.

¹⁵ E.A. Arkin, *Zabawa i praca w życiu dziecka*, [w:] W. Okoń (oprac.), *O zabawach dzieci : wybór tekstów*. Warszawa 1950, s. 38-39.

¹⁶ Cytuję za: C. Gispert, J.A. Vidal, J. Millán, op. cit., s. 2.

¹⁷ Ibidem, s. 2.

¹⁸ M. Cieślak, *Gry i zabawy dla dzieci. Od 1 miesiąca życia*, Warszawa 2016, s. 12.

drodze do realizacji wskazanych uprzednio celów, co więcej wykazują się one wysokim poziomem skuteczności wychowawczej, a dzieci je zwyczajnie lubią¹⁹. Można z nich korzystać w trakcie zajęć jako jednej z opcji na przyjemne spędzenie wolnego czasu. Równie dobrze mogą być one jednak instrumentem do pracy²⁰. A. Podemska-Kałuża wśród rozlicznych korzyści korzystania z planszówek w edukacji wymienia m.in. możliwość wykorzystania w praktyce wiedzy zdobytej na lekcjach, sposobność utrwalania informacji, wsparcie procesu zapamiętywania istotnych ustaleń, możliwość powtarzania treści nauczania kluczowych z punktu widzenia ewaluacji zewnętrznej. Dodatkowo gry stanowią doskonałą motywację do wzmożonej partycypacji w działaniach edukacyjnych, formę aktywizacji intelektualnej oraz sposób na „odcięcie” od przesadnej liczby bodźców zewnętrznych. Planszówki, w jej opinii, to także rodzaj inteligentnej rozrywki, który umożliwia minimalizację poziomu stresu i zwiększa poczucie emocjonalnego komfortu młodych osób²¹. Współczesne gry planszowe są tak zaprojektowane, by wspierać rozwój całej gamy umiejętności. Ich pozytywny wpływ na rozwój młodych ludzi zaowocował wprowadzeniem przez MEN gier planszowych do podstawy programowej na rok 2017/2018²².

Najstarsza kompletnie zachowana gra planszowa razem z pionkami, pochodzi z około 2600 roku p.n.e. z grobowca z okolic sumeryjskiego miasta Ur. Trzeba jednak pamiętać, że współczesna gra to nie tylko plansza, pionki i kostka, ale też figurki, znaczniki i karty o zróżnicowanych rozmiarach. W środowisku profesjonalnych graczy rozgranicza się dwie szkoły gier: euro i ameritrash. Pierwsza z nich jest sfokusowana na mechanice gry, jej strategii, a w mniejszym stopniu na fabule, klimacie i losowości, które stanowią centrum zainteresowania szkoły amerykańskiej. W tej drugiej ponadto przykładą się dużą wagę do elementu przygody i nieprzewidywalności. Ten rodzaj gier jest bardziej dopracowany pod względem graficznym i posiada niezwykle rozbudowane, kilkudziesięciostronicowe instrukcje przypominające książki²³. Wróćmy jeszcze na chwilę do historii gier planszowych, których początki sięgają tysięcy lat przed naszą erą. Najpierw były one rozrywką tzw. wyższych sfer, często wykonywaną z kosztownych materiałów jak kość słoniowa wykorzystywana do robienia

¹⁹ C. Gispert, J.A. Vidal, J. Millán, op. cit., s. V.

²⁰ Ibidem, s.1.

²¹ A. Podemska-Kałuża, *Na planszówki do nowoczesnej biblioteki szkolnej*, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 3.

²² *Gry w służbie edukacji*, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 14.

²³ G. Bonk, *Planszowi gracze XXI wieku*, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3 Dod. "Planszówki w szkole", s. 5.

WARTO WIEDZIEĆ

pionków czy mahoń do produkcji plansz. Z tego też powodu nie była to rozrywka dostępna powszechnie i dla każdego. Stopniowo jednak również osoby o niższym statusie materialnym zaczęły korzystać z tej formy rozrywki używając do zabawy prostych przedmiotów jak np. kamienie, drewno, patyki czy muszle. Dużą popularnością, jak już wcześniej wspomniano, cieszyły się głównie gry losowe, w tym zwłaszcza kości, co potwierdzają częste wzmianki w źródłach greckich i rzymskich. Z biegiem czasu gry zaczęto wzbogacać o elementy taktyki i strategii, w związku z czym one same stawały się bardziej zaawansowane. Za kolebkę gier planszowych uznaje się starożytną Mezopotamię. To tam znaleziono bowiem wspomnianą wyżej zachowaną w komplecie najstarszą planszówkę, będącą wyposażeniem jednego z królewskich grobów, co sugerowałoby kto mógł być jej właścicielem. Egzemplarz składa się z planszy i czternastu pionków. Siedmiu jasnych i siedmiu ciemnych oraz kostki z trójkątnymi ścianami. Z uwagi na liczbę pól „*Królewską grę z Ur*” określa się również mianem „*Gry na dwudziestu kwadratach*”. Mimo, że zachowały się klinowe tabliczki z opisami rzeczony gry, można wyłącznie przypuszczać, że jej celem było przesunięcie swoich pionków na drugą stronę planszy. Współcześnie egzemplarz tej gry można obejrzeć w Muzeum Brytyjskim²⁴.



Fot. A. Wesółowska

Skoro zatem planszówki towarzyszyły człowiekowi od tak długiego czasu można przypuszczać, że od lat doceniano ich potencjał i wszechstronne zalety związane z ich praktycznym wykorzystaniem tak na polu rozrywki, jak i w procesie edukacyjnym. A. Kubala-Kulpińska zwraca uwagę, że dzisiejsi nauczyciele stale poszukują nowatorskich rozwiązań, by zagwarantować uczniom nie tylko interesujący, ale również skuteczny sposób zdobywania wiedzy. Nierzadko korzystają więc z elementów metody *edutainment*, będącego kompilacją edukacji z rozrywką, przez co powstaje optymalny klimat sprzyjający uczeniu się przez doświadczenie. Ponieważ, dzieci uczą się nieskrępowanie poprzez zabawę, która stanowi ich podstawową aktywność, o czym już wielokrotnie była mowa w niniejszym

²⁴ Podaję za: A. Januszewski, *Gry planszowe: kompendium wiedzy nie tylko dla bibliotekarza: poradnik*, Warszawa 2017, s. 11-12.

WARTO WIEDZIEĆ

artykule, oczywistym więc jest, że uczeń bawiąc się nie doświadcza przymusu nauki, a mimo to rozwija się na różnych płaszczyznach: poznawczej, społecznej, emocjonalnej, fizycznej. Do działań określanych mianem *edutainment*, wliczają się także gry planszowe, które poza funkcją rozrywkową, mają także walory wychowawcze i edukacyjne²⁵. G. Petty pisał: „*Gra może tak wciągać, tak angażować uwagę, jak żadna inna metoda nauczania. Co więcej, wzrost zainteresowania i motywacji wywołany krótką grą może obudzić pozytywne nastawienie do przedmiotu (i nauczyciela), utrzymujące się czasem nawet przez wiele tygodni*”²⁶.

Gry stanowią bardzo ważny instrument kształtowania właściwych funkcji, postaw oraz zachowań uczniów. Mają wiele zalet i rzutują na rozwój młodych ludzi oraz procesy uczenia się. Korzystanie z nich wpływa na sposób myślenia. Pobudza rozwój kluczowych dla tego procesu umiejętności jak np. analiza i synteza, przedsiębiorczość, asertywność, negocjacje, liczenie, poszukiwanie pożądanых rozwiązań, logiczne myślenie, a nawet czytanie ze zrozumieniem. Gry wpływają również na procesy poznawcze odnoszące się przede wszystkim do nauki szkolnej. Wpływają na rozwój fizyczny - doskonałą motorykę małą i dużą, ale też umysłowy umożliwiając naukę czytania, liczenia, zapamiętywania czy kojarzenia faktów. Rozwijają także wyobraźnię. Planszówki wprowadzają graczy w świat fantazji na dwóch płaszczyznach. Stanowią ją estetyka i zewnętrzny wygląd gry oraz fabuła wraz z opisem miejsca wydarzeń. Pierwszy z elementów zwłaszcza w przypadku współczesnych gier zawiera liczne składowe bajek, barwnych postaci, niekiedy dysponujących dodatkowymi rekwizytami, przy czym celem tych zabiegów jest wprowadzenie odbiorcy gry w niepowtarzalny klimat. Również konstrukcja fabuły ma za zadanie angażowanie gracza i sprawienie by czuł się on częścią wykreowanej rzeczywistości. No i na koniec współdziałanie i współzawodnictwo, czyli umiejętności społeczne rozwijane m.in. przez gry właśnie. Młodzi ludzie uczestnicząc w grze są zobowiązani do akceptacji konkretnych zasad i reguł, do tego uczą się cierpliwości i wzajemnie sobie pomagają. Gry to zatem także trening charakteru, nauka radzenia sobie z sukcesem i porażką oraz wdrażanie do zdrowej rywalizacji i nauka uczciwości²⁷.

²⁵ A. Kubala-Kulpińska, *Wpływ gier planszowych na rozwój ucznia*, Życie Szkoły 2019, nr 4, s. 26.

²⁶ Cyt. za: R. Korolczuk, M. Zambrowska, *Pozwólmy dzieciom grać : o wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*, Warszawa 2014, s.5.

²⁷ A. Kubala-Kulpińska, op. cit., s. 26.

WARTO WIEDZIEĆ

Gry planszowe są jedną z bardziej interesujących metod aktywizujących. Ich stosowanie umożliwia kształtowanie wielu umiejętności w tym m.in.: pracy według określonych reguł, zasad. Każda gra jest wyposażona w instrukcję, zgodnie z którą należy grać. Dodatkowo w trakcie gry obowiązują określone zasady współpracy i zachowania. Gry umożliwiają także rozwój koncentracji uwagi i spostrzegawczości, nierzadko wymagają one bowiem skupienia na kilku elementach równocześnie tj. na zasadach, kolejności gry, obserwowaniu ruchów innych uczestników. Gry stymulują również wytrwałość w dążeniu do samodzielnego rozwiązywania problemów. W większości gier do wygranej prowadzą liczne drogi i możliwości. W jej trakcie uczniowie mają więc możliwość samodzielnego skonstruowania własnego planu gry, podejmowania decyzji odnośnie poruszania się pionkami i rozwiązywania napotykanych trudności. Ćwiczą też umiejętność pracy w różnorodnych zespołach i współpracy z innymi. Gry uczą także przyjmowania właściwej postawy zarówno względem porażki, jak i zwycięstwa oraz tak potrzebnej każdemu odporności na stres. Pozwalają poznawać własne mocne strony i nabywać rozliczne umiejętności, w tym również matematyczne takie jak: sprawność rachunkowa, badanie figur czy związków geometrycznych, budowanie strategii i logiczne myślenie²⁸. Bardzo istotną zaletą gier planszowych jest, na co zwraca uwagę A. Podemska-Kałuża, motywacja do podejmowania komunikacji werbalnej, która współcześnie zwłaszcza dla pokolenia cyfrowych tubylców z racji „wszędobylskości” cyfrowych urządzeń wcale nie jest oczywistą sprawą. Gry zachęcają do tradycyjnego porozumiewania się z innymi, a do tego uczą kontroli własnych, zwłaszcza negatywnych emocji i szacunku dla współgraczy. Dobrze jeśli w trakcie gry obowiązują zasady *savoir-vivre'u*²⁹.



Fot. A. Wesółowska

Gry planszowe dzielą się na: **strategiczne**, zręcznościowe, słowne, logiczne oraz symulacyjne. W pierwszej grupie taktyka dominuje nad elementem losowym. Mogą to być gry jedno bądź wieloosobowe, rywalizacyjne czy

²⁸ Podaję za: R. Korolczuk, M. Zambrowska, op. cit., s. 6-7.

²⁹ A. Podemska-Kałuża, op. cit., s. 4.

WARTO WIEDZIEĆ

kooperacyjne. Stałym elementem jest natomiast plansza wraz z zestawem pionków. Ten rodzaj gier rozwija planowanie oraz myślenie strategiczne, uzależniając przebieg rozgrywki od działań samych graczy bardziej aniżeli od rzutów kostką. Uczestnicy muszą przewidywać ruchy innych graczy i podejmować szybkie decyzje w oparciu o modyfikowaną dynamikę gry. Dodatkowym plusem dla edukacji jest możliwość wykorzystania tego typu gier w zakresie w zasadzie każdej tematyki. Mogą to być bowiem gry historyczne, matematyczne, przyrodnicze itp. Kluczowa jest tutaj interesująca i barwna forma graficzna zachęcająca do zabawy. **Gry zręcznościowe** to natomiast z reguły gry bez planszy. Rzutują one na sprawność manualną i koordynację wzrokowo-ruchową. Wiele z nich polega na układaniu wzorów czy też figur i ich zapamiętywaniu. Jest to doskonała okazja do treningów skupienia uwagi, pamięci oraz spostrzegawczości w trakcie zabawy. Może to być np. przerywnik lekcji, chwila oderwania od czysto umysłowych zadań. Ten rodzaj gier wymaga od uczestników nie tylko sprawnych dłoni, ale także taktycznego myślenia i dopasowania własnych działań do ruchów innych uczestników gry. **Gry słowne** to kolejny rodzaj gier planszowych, których wartość edukacyjna wiąże się z nabywaniem nowego słownictwa oraz umiejętności poprawnego i logicznego formułowania wypowiedzi. Tego typu gry sprawdzają się m.in. jako atrakcja na zajęciach logopedycznych dla dzieci z wadami wymowy. W obrębie tej grupy wyróżnia się dwa podtypy gier: językowe oraz komunikacyjne. Pierwsze kształcą umiejętności językowe, drugie natomiast zdolności komunikacyjne jak np. płynność, intonacja, czy akcent. Wartością edukacyjną jest w ich wypadku także konieczność działania pod presją czasu, przez co grający nabywają umiejętność błyskawicznego podejmowania decyzji. Kolejna kategoria to **gry logiczne** zarówno tradycyjne oparte na konkurencji jak np., szachy czy warcaby, jak również gry quizowe. Te rozgrywane na planszy są pozbawione elementu losowości, a ich istotę stanowi budowanie właściwej strategii. Z kolei gry quizowe mają barwną, interesującą formę oraz taktykę odpowiedzi na pytania. Nierzadko uczestnicy muszą wyciągać wnioski z dostępnych przesłanek, a rozwiązanie jest możliwe do poznania nawet jeśli była to dla graczy zupełnie obca dziedzina. Przez to wszyscy uczestnicy mają sposobność do zaangażowania. Ostatni rodzaj gier planszowych to **gry symulacyjne**. Do elementu gry (zbioru zasad) dołączono w tym wypadku składową modelowania i symulacji. Po zakończonej rozgrywce ma miejsce debriefing, czyli czas na analizę przebiegu gry, zachowań graczy, wyciąganie wniosków i rozpatrywanie czy konkretny problem można było rozwiązać w inny sposób. Gra symulacyjna kojarzy się z grami komputerowymi, ale może być ona równie atrakcyjna w wersji tradycyjnej „planszówki”. Pozwala bowiem rozwijać wyobraźnię, przenosić się w inną wymyśloną rzeczywistość,

WARTO WIEDZIEĆ

sprawdzać swoje możliwości w nowych rolach i sytuacjach. Przegrana jest w tym wypadku odbierana nie jako porażka, ale skutek podejmowania błędnych decyzji. Końcowa analiza służy uczeniu się na błędach, by zapobiegać ich powielaniu w przyszłości. Doskonałe rozwiązanie do wykorzystania w trakcie zajęć o społeczeństwie czy świecie³⁰. Piszac o rodzajach gier planszowych warto wspomnieć również o **grach kooperacyjnych**, czyli takich których istotę stanowi współpraca. Te poza tradycyjnymi walorami jak nauka zdrowego współzawodnictwa czy przestrzegania reguł i radzenia sobie z porażką uczą dodatkowo pracy w zespole, dyskusowania, argumentowania, przedstawiania własnych racji. Umożliwiają jednocześnie zaobserwowanie cech przywódczych³¹.

Warto raz jeszcze przypomnieć, że w opinii Wincentego Okonia gry i zabawy to działania wykonywane dla przyjemności, którą z reguły powodują. Atmosfera zabawy sprawia, że nawet czynności, które w innych okolicznościach byłyby odebrane jako niezbyt przyjemne, nabierają znaczenia czynności mile widzianych. Obserwacja osób zaabsorbowanych zabawą czy też grą pozwala przypuszczać, że nie ma mowy o bawieniu połowicznym. Tak w przypadku dzieci grających w chowanego czy w berka, jak i w przypadku ludzi dorosłych pochłoniętych np. grą w szachy odnosi się wrażenie, że są oni jakby oddzieleni od rzeczywistości, odkładają na bok swoje codzienne sprawy, radości i kłopoty. Bawić należy się bowiem w pełnym tego słowa znaczeniu, bo w innym razie będzie to tylko „*nudne zatrudnienie*”, a nie zabawa właśnie. Zabawa za pośrednictwem emocji wiąże człowieka z czynnością ludyczną i wprowadza go w pewien charakterystyczny nastrój, pozwalający na doświadczanie wzruszeń. Można zatem stwierdzić, że zarówno zabawa jak i gra są działaniami *zmierzającymi intencjonalnie do przyjemności*³². Czym zatem jest granie??? To głównie umożliwienie aktywności, wzbudzanie zaskoczenia oraz wspieranie wspólnego odkrywania i prób. Bo jak brzmi mądre powiedzenie: „*Powiedz mi, a zapomnę! Pokaż mi, a zapamiętam! Pozwól mi działać, a zrozumiem!*”³³, chodzi o to, że w procesie dydaktycznym gry wcale nie muszą mieć efektu zaskoczenia, ale powinny wzbudzać ukrytą dociekliwość. Dobrym tego przykładem jest liczenie. Działania wykonywane w pamięci staną się zdecydowanie prostsze, jeśli dzieci będą np. odgrywać rolę robienia zakupów, dokonując

³⁰ Podaję za: A. Kubala-Kulpińska, op. cit., s. 27.

³¹ *Gry w służbie...*, op. cit., s. 15.

³² W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1987, s. 35-36.

³³ Podaję za: E. Kędzior-Niczyporuk (wybór i red.), *Wprowadzenie do pedagogiki zabawy : wybór tekstów drukowanych w "Kropli" w latach 1992-1994*, Lublin 1998, s. 23.

WARTO WIEDZIEĆ

przy tym kalkulacji ilości towarów i ponoszonych kosztów³⁴. Przedstawione wyżej rozliczne walory „planszówek” dowodzą ich przydatności w procesie edukacyjnym. A. Kubala-Kulpińska zwraca uwagę, że wprowadzając je do szkolnej rzeczywistości należy mieć na względzie kilka czynników: wybór, formę, tworzenie, klub. Pierwszy z nich to sprawa oczywista - gry powinny być adekwatne do wieku, potrzeb oraz preferencji uczestników. Forma – mogą być wykorzystywane jako tzw. przerywniki zajęć, elementy nawiązujące do całości, w terapii czy na świetlicy. Warto rozważyć by trzeci element, jakim jest tworzenie, stał się udziałem doświadczonych graczy. Samodzielne projektowanie i konstruowanie planszówek to bardzo twórcze zajęcie pozwalające dodatkowo usprawniać umiejętności i zdolności manualne. No i ostatni wymieniony przez autorkę element, czyli klub. To opcja godna rozważenia, kiedy mamy do czynienia z miłośnikami tej formy rozrywki. Wtedy można założyć klub gier planszowych, w ramach którego nie ma przeszkód do organizowania zajęć, nocowań, wycieczek, czy obozów. Ponieważ „planszówki” pozwalają na efektywnie zdobywanie i utrwalanie wiedzy, rozwijanie umiejętności interpersonalnych oraz stymulację w zakresie zachowań warto z nich korzystać w codziennej praktyce edukacyjnej³⁵.

Jakie cechy powinna posiadać dobra gra??? Zdaniem G. Bonk powinna ona gwarantować dynamiczną rozrywkę i stymulować intelekt. Istotne są także aspekty estetyczne oraz jakość wykonania. Te przeznaczone dla najmłodszych powinny mieć niezbyt skomplikowane reguły, zapewniać emocje i możliwość losowania. Gry wykorzystywane w bibliotekach powinny być natomiast solidnie wykonane i estetyczne. Najlepsze byłyby takie o prostych zasadach i krótkim czasie rozgrywki. W przypadku wykorzystywania gier na zajęciach lekcyjnych w celach edukacyjnych warto zaopatrzyć się w kilka jednakowych tytułów, tak by ilość wystarczyła na cały oddział klasowy³⁶. Z uwagi na specyfikę pracy biblioteki dobrze jest wybierać takie gry, które nie generują nadmiernego hałasu czy krzyku uczestników, by nie przeszkadzać innym użytkownikom czytającym książki czy też korzystającym z komputerów. Te bardziej hałaśliwe można za to wykorzystywać na zamkniętych zajęciach z grupą, kiedy nikomu nie przeszkadzamy³⁷. Co istotne gry planszowe

³⁴ Ibidem, s. 23.

³⁵ A. Kubala-Kulpińska, op. cit., s. 27-28.

³⁶ G. Bonk, op. cit., s. 6.

³⁷ S. Wiechowski, *Biblioteka gier planszowych od podstaw*, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 8.

WARTO WIEDZIEĆ

można z powodzeniem wykorzystywać tak do kształcenia jak i w procesie wychowywania³⁸. Są one doskonałą pomocą naukową i kreatywnym instrumentem wspierającym wszechstronny rozwój ucznia³⁹. M. Martyniuk opracował katalog reguł odwołujących się do poszanowania drugiego człowieka oraz gier samych w sobie, które powinny być normą w czasie spotkań przy „planszówkach”. Po pierwsze należy spokojnie tłumaczyć zasady. Po drugie: wspierać początkujących. Po trzecie: grać uczciwie. Po czwarte: wykonywać rozważne posunięcia. Po piąte: odłożyć na bok korzystanie z telefonu. Po szóste: włączyć się w składanie gry. Po siódme: posiłkować się instrukcją. Po ósme: dbać o dobrą atmosferę. Po dziewiąte: kończyć rozpoczęte partie. Po dziesiąte: nie wyginać kart. I po jedenaste wreszcie i wydawałoby się dosyć oczywiste: nie jeść w trakcie gry. Krótko mówić chodzi o to, żeby grać w sposób, który pozwoli na ponowne spotkanie z „planszówką” w tym samym składzie⁴⁰.

R. Korolczuk i M. Zambrowska w swoim opracowaniu podają praktyczne wskazówki dotyczące stosowania „planszówek” w codziennej pracy z uczniami. Zwracają uwagę, że niezbyt długi czas rozgrywki jest wskazany zwłaszcza na początku drogi, kiedy należy mieć na względzie również czas przeznaczony na inne czynności związane z zajęciami jak podział na zespoły, omówienie reguł, sprząatanie czy podsumowanie zajęć. Standardowo wprowadzenie nowej metody pracy z uczniami wymaga poświęcenia większej ilości czasu na czynności organizacyjne jak wyjaśnienie metody, omówienie reguł. Co więcej, jeżeli chcemy by gry planszowe wspierały naukę określonego przedmiotu np. matematyki, wówczas zajęcia z ich wykorzystaniem powinny odbywać się regularnie np. raz w tygodniu, dwa razy w miesiącu. Taka praktyka sprawi, że już po kilku spotkaniach uczestnicy będą w stanie grać dłużej, skróceniu ulegnie natomiast czas organizacji zajęć. Granie wpisze się z kolei w naturalny rytm lekcji. Dokonując wyboru poza czasem rozgrywki musimy uwzględnić także cel, w jakim ma ona zostać wykorzystana. Czy ma np. służyć trenowaniu określonych umiejętności, integracji zespołu klasowego, relaksowi. Rozpoczynając przygodę z „planszówkami” należy wyjaśnić uczniom jak będą wyglądały zajęcia z ich wykorzystaniem, jakie będą etapy spotkania, podział na grupy. Celem usprawnienia dobrze jest wyznaczyć „kapitana” każdego stolika, który będzie odpowiadał za przebieg gry

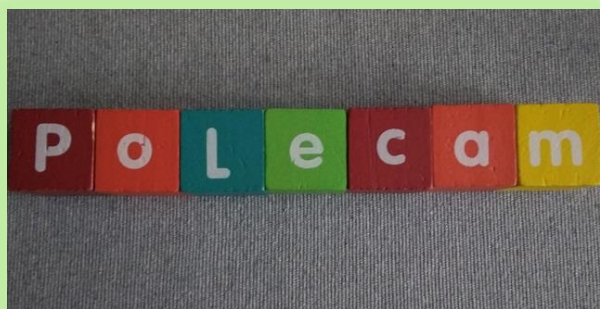
³⁸ S. Wiechowski, *Klub gier planszowych w bibliotece krok po kroku*, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 12.

³⁹ *Gry w służbie...*, op. cit., s. 15.

⁴⁰ Podają za: M. Martyniuk, *Kultura przy planszy*, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 24.

WARTO WIEDZIEĆ

w konkretnym zespole, uprzątnięcie stolika i złożenie wszystkich elementów gry⁴¹. Pierwsze spotkanie to także dobra okazja do wspólnego określenia i spisania reguł obowiązujących w trakcie gry. Następnie można je wyeksponować w widocznym miejscu, tak by na wstępie każdego kolejnego spotkania można je było krótko omówić, a w razie zajścia takiej potrzeby móc się do nich odwołać. Dobrą praktyką jest też ustalenie sygnału, mówiącego, że został przekroczony tzw. próg głośności (np. klaśnięcie w dłonie, odliczenie do trzech). Rozgrywki zazwyczaj odbywają się w kilkuosobowych zespołach, podziały można zacząć od wyboru czy też wylosowania kapitanów zespołów. Następnie zgodnie z przyjętą zasadą losuje się składy zespołów. Wskazane jest, by role kapitana powierzać różnym osobom, tak by każdy uczestnik miał szansę pełnić tę rolę. To kapitan inicjuje rozgrywkę, a dalej gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, to on sprawdza także kompletność gry po zakończeniu rozgrywki⁴². Ponieważ czytanie instrukcji nie jest zadaniem łatwym ani interesującym dobrze byłoby, gdyby to nauczyciel poświęcił czas na zapoznanie obowiązujących w danej grze reguł, a następnie w jasny i przystępny sposób wyjaśnił je uczniom. Moment podsumowania zajęć to z kolei czas przekazania uczniom informacji o edukacyjnym i wychowawczym wymiarze gry, doskonały by uświadomić graczom jak ważne jest przestrzeganie reguł i postępowanie zgodne z zasadą *fair play*, bo przecież nie tylko zwycięstwo jest celem⁴³. Do rzadkości należą sytuacje, gdy uczeń odmawia gry. Można mu wówczas przydzielić inną funkcję np. kontrolowanie czasu gry i spróbować przeanalizować przyczyny odmowy, a te mogą być bardzo zróżnicowane począwszy od kłopotów z emocjami w trakcie rozgrywek poprzez obawę przed porażką, znudzenie, zmęczenie, czy konflikt itp. Ten ostatni jest



Fot. A. Wesółwska

znakomitą okazją do tego, by w praktyce przećwiczyć sposoby rozwiązywania nieporozumień i problemów. W takim wypadku nauczyciel powinien przyjąć postawę mediatora, zapewnić stronom konfliktu możliwość wypowiedzenia się i przedstawienia ewentualnych propozycji

rozwiązania sytuacji⁴⁴.

⁴¹ Podaję za: R. Korolczuk, M. Zambrowska, op. cit., s. 10-11.

⁴² Ibidem, s. 11-12, 15.

⁴³ Ibidem, s. 13-15.

⁴⁴ Ibidem, s. 16-17.

WARTO WIEDZIEĆ

Przed denominacją wprowadzoną w Polsce bodajże w roku 1995 każdy z nas mógł być milionerem i to dosłownie, a nie w jakiejś tam przenośni. Dziś jest to nieco trudniejsze, ale nie niemożliwe☺. Można rozpocząć nabywanie zasad rządzących światem ekonomii korzystając z dostępnych na rynku gier planszowych o takiej właśnie tematyce. Może w trakcie gry uda się nam np. odkryć talent do inwestowania albo tzw. „żyłkę” przedsiębiorcy. Nawet jeśli nie to zawsze pozostaje nam doskonała zabawa nad planszą, która z pewnością nie będzie czasem straconym. W okresie mojego dzieciństwa, które przypadło na czasy PRL-u granie w nie było fantastyczną rozrywką. Inna sprawa, że wtedy nie były dostępne zabawki „cyfrowe” i nikt nawet nie myślał, że może być inaczej. Moje dzieciństwo było dzieciństwem bez Internetu i było strasznie fajne☺.

Wracając jednak do „planszówek” chcę podkreślić raz jeszcze, że gra to ma być dla nas przede wszystkim rozrywka zwłaszcza, że jak pisze Liz Fielding w *„Napisz, że mnie kochasz”*: *„Tak to bywa z planami. Wciąż ulegają zmianom, a życie bardziej przypomina grę planszową, w której raz poruszasz się do przodu, a raz musisz się cofnąć o kilka pól”*. Planszówki są zatem doskonałym treningiem dla codzienności, z którą przychodzi nam się mierzyć. Również pracownicy bibliotek w swojej pracy z uczniami mogą z powodzeniem wykorzystywać „planszówki” do czego ja osobiście gorąco zachęcam!!! Na aspekt wykorzystania gier planszowych w bibliotece zwraca uwagę również A. Podemska-Kałuża pisząc: *„(...)Trzeba wykorzystać to, że uczniowie kochają gry planszowe: niech staną się one sprzymierzeńcem w promocji książek (...)”*. I tu mamy kolejny walor gier, okazuje się bowiem, że można je także traktować jako narzędzie promocji naszego księgozbioru! No i na koniec - chyba nie ma osoby, która nie słyszałaby słynnej maksymy *„Co masz zrobić jutro, zrób dziś”*. Otóż ja słyszałam jej inną wersję, a mianowicie: *„Co masz zrobić jutro, zrób pojutrze, będziesz mieć dwa dni wolnego”*☺. W życiu codziennym stosujemy jednak pierwszą z nich i jak najszybciej wróćmy do korzystania z planszówek, do czego wszystkich Państwa gorąco zachęcam!

BIBLIOGRAFIA

1. ARKIN E. A. Zabawa i praca w życiu dziecka, [w:] Wincenty, OKOŃ (oprac.), O zabawach dzieci : wybór tekstów. Warszawa : Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, 1950.

WARTO WIEDZIEĆ

2. BONK Gabriela. Planszowi gracze XXI wieku, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3 Dod. "Planszówki w szkole", s. 5-7.
3. CIEŚLAK Małgorzata. Gry i zabawy dla dzieci : [od 1 miesiąca życia]. Warszawa : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2016.
4. GISPERT Carlos, VIDAL, José A., MILLÁN, Julia. Wielki podręcznik dla nauczycieli przedszkoli i szkół podstawowych. Teoria i scenariusze zabaw, Kielce : Wydawnictwo Jedność, cop. 2014.
5. Gry w służbie edukacji, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 14-15.
6. JANUSZEWSKI Andrzej. Gry planszowe: kompendium wiedzy nie tylko dla bibliotekarza : poradnik, Warszawa : Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, 2017.
7. KĘDZIOR-NICZYPORUK Elżbieta (wybór i red.). Wprowadzenie do pedagogiki zabawy : wybór tekstów drukowanych w "Kropli" w latach 1992-1994, Lublin : "Klanza", 1998.
8. KORCZAK Janusz. Jak kochać dziecko : dziecko w rodzinie. Warszawa : Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, 1958.
9. KOROLCZUK Renata, ZAMBROWSKA Małgorzata. Pozwólmy dzieciom grać : o wykorzystaniu gier planszowych w edukacji. Warszawa : Instytut Badań Edukacyjnych, cop. 2014. ISBN 9788361693758.
10. KUBALA-KULPIŃSKA Aleksandra. Wpływ gier planszowych na rozwój ucznia, Życie Szkoły 2019, nr 4, s. 25-28.
11. MARTYNIUK Marcin. Kultura przy planszy, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 24.
12. OKOŃ Wincenty. Zabawa a rzeczywistość. Warszawa : Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, 1987. ISBN 83-02-03368-5.
13. PODEMSKA-KAŁUŻA Anna. Na planszówki do nowoczesnej biblioteki szkolnej, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 2-4.
14. WIECHOWSKI Sławek. Biblioteka gier planszowych od podstaw, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 8-11.
15. WIECHOWSKI Sławek. Klub gier planszowych w bibliotece krok po kroku, Biblioteka w Szkole 2019, nr 3, Dod. "Planszówki w szkole", s. 12-13.

WARTO WIEDZIEĆ

Bogumiła Pawłowska

Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie. Filia w Mławie

Trudne emocje dzieci – jak sobie z nimi radzić?

Adresatami niniejszego artykułu są rodzice i nauczyciele mający kontakt z dziećmi, które nie potrafią przeżywać własnych emocji. Temat radzenia sobie z trudnymi emocjami stał się ostatnio bardzo popularny i ukazało się wiele publikacji jemu poświęconych. Artykuł zawiera część teoretyczną, ale chciałam podzielić się również pomysłami i praktycznymi wskazówkami pokonywania przykrych emocji. Pierwsza część artykułu skierowana jest do rodziców a druga do nauczycieli. Myślę jednak, że niektóre rady są uniwersalne i znajdą zwolenników w każdej grupie odbiorców. Wśród wielu książek poświęconych emocjom na uwagę zasługują:



Myślę, że bardzo ciekawym wstępem do mówienia o emocjach jest obejrzenie filmu „W głowie się nie mieści” . Życiem Riley (głównej bohaterki), kieruje pięć emocji: Radość, Strach, Gniew, Odraza i Smutek. Zazwyczaj dominuje Radość, kiedy jednak Riley wraz z rodzicami przeprowadza się do San Francisco, na pierwszy plan zaczynają wysuwać się inne emocje. Chociaż Radość robi wszystko, by utrzymać pozytywną atmosferę, nastolatce bardzo trudno jest się odnaleźć nie tylko w nowym mieście, ale również w domu i szkole. Niesamowita

WARTO WIEDZIEĆ

podróż w głąb umysłu jedenastoletniej Riley, gdzie w pocie czoła swoje zadania wykonuje pięć podstawowych emocji. Bardzo ciekawy i mądry film o tym, jakie problemy niesie ze sobą dorastanie.



Źródło: <https://www.filmweb.pl/film/W+g%C5%82owie+si%C4%99+nie+mie%C5%9Bci-2015-682170/posters>

Emocje są bardzo ważne w życiu człowieka, stanowią odzwierciedlenie jego aktualnego stanu psychicznego, są spontaniczną i subiektywną reakcją na zdarzenia i sytuacje życiowe. Są zwykle wynikiem świadomej lub nieświadomej oceny zdarzenia, istotnie wpływającego na cele lub interesy podmiotu. Niektóre emocje występują bezpośrednio po urodzeniu, inne pojawiają się w kolejnych okresach rozwoju dziecka⁴⁵.

Stany emocjonalne mają różne funkcje – pobudzają do działania i wyznaczają jego kierunek; dostarczają informacji o własnych przeżyciach, sygnalizują, że dzieje się coś ważnego; ustalają relacje między ludźmi (pozwalają odczytać stany innych osób); aktywizują dążenie do celu i podejmowanie wyzwań. Dysfunkcjonalność emocji objawia się nasileniem występowania pewnych emocji, wzrostem natężenia i czasu trwania emocji przykrych, pojawieniem się nieadekwatnej i nieproporcjonalnie silniej do sytuacji emocji.

⁴⁵ A. Kubala-Kulpińska, *ABC negatywnych emocji*, Życie Szkoły 2016, nr 4, s. 28-32.

WARTO WIEDZIEĆ

Całkiem niedawno badacze problemu wskazali teorię neutralności emocji, dotychczas bowiem emocje dzieliliśmy na te o zabarwieniu pozytywnym i negatywnym. Nie ma dobrych, ani złych emocji. Określenia jakie pojawiają się w literaturze przedmiotu to przeżycia wysokoenergetyczne i niskoenergetyczne, pasywne i aktywne. Nie ma konsekwencji w tym podejściu, gdyż spotkałam się z określeniami pozytywnych i negatywnych emocji. Osobiście wolę stosować termin: trudne emocje. Wszystkie emocje jednak są naszą reakcją na przeżycia i nie mogą one podlegać ocenianiu, gdyż mogłoby to spowodować tłumienie tych mających ujemny odcień.

Dzieci, które potrafią nazywać i wyrażać emocje oraz rozumieją zmienność uczuć, odczuwają mniejszy lęk przed nieprzyjemnym przeżyciem, ponieważ rozumieją, co się z nimi dzieje i są świadome czasowości przykrego doznania. W wieku wczesnoszkolnym dzieci zazwyczaj potrafią nazywać emocje, ale trudno im kontrolować zachowanie, jeżeli uczucia są silne. Potrafią powiedzieć, co powinny zrobić, kiedy czują silną złość, ale trudno im stosować się do własnych zaleceń. Świadomość emocji umożliwia dzieciom (i dorosłym) zdrową samokontrolę i zachowania adekwatne do okoliczności. Akceptacja niewygodnych emocji, takich jak smutek, złość, żal i podobnych, jest pierwszym krokiem do ich oswojenia i łagodzenia. W przypadku dzieci w młodszym wieku szkolnym kluczowa jest akceptacja uczuć dzieci przez dorosłych. Jeżeli zaczniemy badać wspólnie z dziećmi emocje, to może się okazać, że strach nie jest negatywnym, tylko przykrym uczuciem, a może być pozytywny, kiedy pozwala uniknąć zagrożenia. Wstyd pozwala wyczuć, czego nie należy robić w obecności innych osób. Możemy badać emocje, rozmawiając o odczuciach fizycznych. „Gdzie odczuwacie emocje – w rękach, brzuchu, nogach? Jakie to odczucie – napięcie ramion, zaciśnięcie pięści, płytki i szybki oddech lub rozluźnienie w klatce piersiowej, uśmiech?” Jeżeli będziemy rozmawiać o uczuciach bez ich oceniania, to możliwe, że u dzieci zmniejszy się lęk przed ich odczuwaniem⁴⁶. Prawidłowo przebiegający rozwój emocjonalny nierzadko warunkuje pozostałe aspekty rozwoju człowieka. Samoświadomość emocjonalna czy też empatia pozwalają nawiązywać trwałe relacje międzyludzkie, a także stają się podstawą wzrostu pewności siebie, odczuwania spełnienia i satysfakcji czy po prostu bycia

⁴⁶ E. Ołtarzewski, *Gimnastyka mózgu : emocje i zdrowa samokontrola*, Życie Szkoły 2018, nr 4, s. 17-21.

szczęśliwym. Dodatkowo umiejętność mówienia o emocjach gwarantuje odczucie zrozumienia dzięki płynnej komunikacji.⁴⁷

Przejdę teraz do omówienia kilku trudnych emocji i sugestii jak z nimi sobie poradzić. Pierwszą z nich są koszmary nocne, strach przed zasypianiem. Przyczyną koszmarów u kilkulatek są najczęściej silne przeżycia emocjonalne, których dziecko doświadczyło w ciągu dnia. Mogą się one wiązać ze zmianami zachodzącymi w życiu malca (jak pierwsze dni w przedszkolu czy nowa niania), napiętą sytuacją w domu lub niepokojącymi informacjami i obrazami, które docierają do dziecka z mediów. Rada dla rodziców jest następująca: wybudzonego z koszmaru malucha najszybciej uspokoisz, zapewniając mu bliskość i fizyczny kontakt. Zachęć malca, by opowiedział Ci swój sen. Z treści koszmaru zwykle łatwo domyślić się, co go wywołało i z czym Twoja pociecha nie może sobie poradzić. Wycisz dziecko przed snem. Zamiast telewizji, która nierzadko potęguje ekscytację i rozbudza emocje, dobrym pomysłem może okazać się wspólne czytanie bajek lub rozmowa. Zadbaj, by dziecko kładło się do łóżka o stałej porze, a wieczór kończyły zawsze te same czynności związane z rytuałem zasypiania.

Drugą emocją jest lęk przed ciemnością. Przyczyną lęku przed ciemnością może być wiele. Pomieszczenia i dźwięki, które w dzień wydają się maluchowi znajome i przewidywalne, nocą stają się obce i nieprzeniknione. W ciemności znikają przedmioty i osoby, co wiąże się z utratą poczucia bezpieczeństwa, kontroli nad otoczeniem oraz przekonaniem, że to, czego nie widać, przestaje istnieć. Noc to również wywołujący poczucie osamotnienia czas rozłąki z najbliższymi. W ciemności nagromadzone w ciągu dnia negatywne emocje znajdują ujście w wyobrażeniach potworów i duchów, a granica pomiędzy fantazją a rzeczywistością zaciera się, dając upust intensywnie pracującej wyobraźni kilkulatka. Rada dla rodziców: nie zbywaj dziecka tłumaczeniem: „Nie ma się czego bać”, „Jesteś już duży”. Wysłuchaj jego obaw, okaż zrozumienie, zaoferuj pomoc i bliskość. Nigdy nie udawaj, że widzisz potwora, którego boi się Twoja pociecha. Taka postawa tylko pogorszy sytuację i spotęguje lęk. Objaśnij mechanizm działania otaczającej rzeczywistości. Tłumacz skąd pochodzą niepokojące dźwięki czy zjawiska, tak by stały się zrozumiałe i przewidywalne.

⁴⁷ N. Kłysz-Sokalska, *Działania muzyczne w procesie stymulowania umiejętności werbalizowania emocji. Ujęcie teoretyczne i propozycje praktyczne*. Życie Szkoły 2021, nr 2-3, s. 23.

WARTO WIEDZIEĆ

Bardzo ważna rada dla wszystkich: PAMIĘTAJMY O ODDECHU! Oddech to brama łącząca ciało i umysł. Ćwiczenia oddechowe są bardzo skuteczne w zapanowaniu nad emocjami! W pracy z młodzieżą można stosować również metodę sentencji, które są łakociami dla duszy. Można stworzyć własny „Dziennik dobrych myśli” i przeznaczyć kilka chwil na refleksję.

Niezwykle efektywne są techniki relaksacyjne i czytanie tekstów terapeutycznych. Jest ich bardzo wiele, wystarczy dobrać do grupy wiekowej i przerabianej emocji.

Bardzo ciekawą grą, zarówno dla młodszych jak i starszych dzieci, jest Story Cubes (kości opowieści). Służy nie tylko rozładowaniu emocji, aktywizuje wyobraźnię, wzbogaca słownictwo. W trakcie zabawy mamy okazję poznać dziecko i Jego wyobrażenia o świecie.



Bardzo ważną emocją jest złość. Gniew i złość należą do jednych z najbardziej intensywnych emocji. Gniew zazwyczaj jest skierowany na konkretną osobę lub zjawisko. To wyraz sprzeciwu wobec okoliczności. Złość natomiast często nie ma swojej przyczyny i przychodzi, wraz z pogorszeniem się nastroju. Jeśli emocje nie są mocno nasilone, to warto odwrócić uwagę dziecka, by uniknąć ich potęgowania. Jeśli natomiast emocje są intensywne, to ważne jest, aby dziecko nie tłumiło ich w sobie. W przeciwnym razie niekontrolowane wybuchy stają się coraz częstsze i wynikają z coraz to bardziej błahych powodów.

Złość to jedna z podstawowych emocji, której odczuwanie jest zjawiskiem naturalnym i pożądanym zarówno w przypadku dorosłego człowieka, jak i kilkulatek. Złość pojawia się w sytuacji, gdy na drodze do osiągnięcia zamierzonego celu napotykamy przeszkodę, która

WARTO WIEDZIEĆ

uniemożliwia nam jego realizację. Dzięki złości nasz organizm potrafi w chwili zagrożenia zmobilizować się do działania oraz zgromadzić siły niezbędne do obrony siebie i tego, co jest nam drogie. Złości nie należy zatem unikać. Nie należy też ganić dziecka za jej okazywanie. Zadaniem rodzica jest nauczyć malca panować nad nią i wyrażać ją w taki sposób, by nie ranić przy tym innych. Interweniować powinniśmy dopiero wtedy, gdy złość staje się narzędziem manipulacji, przeradza się w agresję, a dziecko – świadomie lub nie – zaczyna działać na szkodę otoczenia lub samego siebie.

Drogi Rodzicu: nie gań dziecka za samo okazywanie złości. Ono również, tak jak Ty, ma prawo do niezadowolenia i wyrażania własnych uczuć. Wyłumacz, że w złości nie ma nic złego, pod warunkiem że nie rani się przy tym innych osób.

Świat emocji dziecka charakteryzuje się spontanicznością, ekspresją, spotęgowaną siłą wyrażania. Warto wykonać z dzieckiem magiczny słoik, który uspokaja wzburzone emocje:



Za umiejętność rozumienia „emocjonalnego świata” odpowiadają płaty przedczołowe, które rozwijają się bardzo długo. Nauka zarządzania emocjami to proces trwający nawet blisko dwadzieścia lat, gdyż w okolicach tego wieku płaty czołowe dojrzewają w pełni. Z tego powodu zbyt dużym wymaganiem jest, by uczeń za każdym razem konstruktywnie poradził sobie z zalewającą go falą złości pod groźbą tego, że dostanie uwagę, złą ocenę czy jego rodzice zostaną wezwani. Warto wskazać, że dzień szkolny dostarcza dziecku wielu wrażeń, a zmęczenie znacząco obniża funkcjonowanie płatów przedczołowych, zwłaszcza możliwość regulowania emocji.

WARTO WIEDZIEĆ

Nauczyciele w środowisku szkolnym najbardziej obawiają się dwóch emocji u uczniów: złości i smutku. Jednak za najtrudniejszą i najczęstszą negatywną reakcję emocjonalną uważają złość. Pojawia się ona z różnych powodów, ale przeważnie jest reakcją ucznia na sytuację, w której:

- Coś idzie nie po jego myśli,
- Coś mu nie wychodzi i chce wydostać się z „niewygodnej” dla siebie sytuacji,
- Ktoś go do czegoś zmusza lub przekonuje do tego, z czym się nie zgadza,
- Chce coś wymusić, a każdą formę odmowy odbiera jako atak na siebie (brak granic i jasnych zasad).

Na uwagę zasługuje fakt, że dzieci na różne sposoby i bardzo indywidualnie okazują swoje emocje. Im silniej dziecko demonstrowa emocje, tym większej pomocy potrzebuje od osoby dorosłej. Młody człowiek, który nie wie, co zrobić ze swoją złością, może ją powstrzymywać lub tłumić.

Do zajęć z młodzieżą polecam „Grę na emocjach”. Zadajesz pytanie zaczynające się od „Jak się czuję gdy...”, a pozostali gracze układają po jednej karcie – takiej, która według nich najlepiej pasuje do odpowiedzi na twoje pytanie. Wybierasz tę, którą uważasz za najlepiej oddającą twoje emocje. Gracz, który ją wyłożył, zdobywa punkt.



WARTO WIEDZIEĆ

Na zajęciach poświęconych emocjom warto włączać muzykę relaksacyjną, można również wykorzystać płytę Agaty Świętoń „Emocje”.



Źródło: <https://www.agataswieton.pl/>

Poniżej przytoczę sposoby wspierania ucznia w trakcie przeżywania trudnych emocji. Pierwszym z nich jest zbudowanie pozytywnej relacji z uczniem. Dzieci, które mają bezpieczną i wspierającą relację z osobą dorosłą, lepiej radzą sobie z własnymi emocjami. Nazywa się to „ufnym przywiązaniem”, które zdaniem neurobiologów stymuluje rozwój płatów czołowych odpowiedzialnych za regulację emocji. Z tego powodu istotne jest, by nauczyciel starał się jak najlepiej poznać ucznia i jego sytuację rodzinną.

Kolejnym jest nazywanie i odzwierciedlanie emocji ucznia. Uczniowie klas I-III nie mają wystarczająco rozwiniętych kompetencji społecznych, a czasem nawet komunikacyjnych do tego, by wypowiedzieć, co czują. Ważne jest, by nauczyciel wraz z uczniem rozpoznał, które ważne potrzeby stoją za tymi emocjami. W sytuacji, kiedy widzimy, że dziecko jest złe lub smutne należy powiedzieć „Widzę, że jesteś zły”, „Wydaje mi się, że jesteś zły”. W ten sposób pokażemy uczniowi, że jesteśmy zainteresowani nim oraz tym, co przeżywa i otwieramy sobie drogę do dialogu. Nie oceniamy, tylko nazywamy, co się z nim dzieje. Nauczyciel powinien unikać dyskusowania z dzieckiem, dopóki ono się nie uspokoi. W trakcie napadu złości, zwłaszcza w przypadku dzieci młodszych, nauczyciel nie powinien tulić i rozmawiać z uczniem „litościwym głosem” – w ten sposób nagradza dziecko i daje do zrozumienia, że nie postępuje źle, a to jemu dzieje się krzywda.

WARTO WIEDZIEĆ

Bardzo istotnym sposobem jest brak karania dziecka za negatywne emocje. Każdy dorosły powinien uczyć dziecko tego, że ma ono prawo wyrażać złość. Należy uświadamiać mu, że potrzebuje nauczyć się takiej formy ekspresji tej emocji, by nie robić krzywdy otoczeniu. Nauczyciel w trakcie zajęć może „wypożyczać ucznia” w skuteczne techniki radzenia sobie z emocjami. Pomocne tu będą np. kalambury dotyczące emocji lub odgrywanie scenek dotyczących przeżywania emocji w różnych sytuacjach społecznych.

Warto również zastosować selektywne ignorowanie. Należy pamiętać o tym, by nie uciszać ucznia przeżywającego silne, negatywne emocje. Sелеktywne ignorowanie polega na braku reakcji na słowa wypowiedziane w emocjach przez dziecko, które mają zwrócić uwagę dorosłego. Lepiej przeczekać to i porozmawiać, jak dziecko się uspokoi. Warto też odwołać się do tego, co nauczyciel czuł, gdy słyszał te słowa i spróbować ustalić z dzieckiem plan radzenia sobie ze złością.

Ustalmy również reakcję klasy na pojawiające się emocje. Nauczyciel powinien opracować z klasą sposób reagowania na negatywne emocje, które mogą wystąpić w różnych okolicznościach u każdego z uczniów. Najważniejsze jest przekazanie dzieciom, że nadmierne zwracanie uwagi i zainteresowanie np. dzieckiem w złości, nie pomaga mu w jej rozładowaniu i polepszeniu samopoczucia. Warto jest omówić, które reakcje mogą dodatkowo „nakręcać emocje”. Są to m.in. komentowanie, wyśmiewanie, wskazywanie palcem itp.

Dobrym sposobem jest towarzyszenie w przeżywanych emocjach. Bardzo często dorośli koncentrują się na szybkim wygaszeniu silnej reakcji emocjonalnej u dziecka. W wielu przypadkach, nawet w szkole, sprawdza się „towarzyszenie dziecku w emocjach”. Wystarczy czasem usiąść na chwilę po lekcji i pomilczeć z dzieckiem, побыć „obok niego”. Nie zawsze kluczowe jest wymuszanie rozmowy o tym, co przeżywa lub jaka była przyczyna jego emocji. Więcej korzyści przyniesie dziecku nasza obecność, możemy zbudować „ufne przywiązanie”, a nie moralizować i dyskutować o tym, co jest dobre, a co nie.

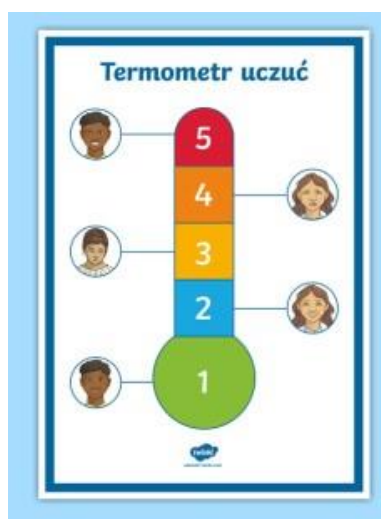
Istotne może okazać się również obserwowanie swoich emocji i świadome reakcje. Nauczyciel, który chce zaopiekować się emocjami dziecka, powinien zacząć od siebie. Oznacza to, że kiedy narasta w nim złość wywołana przez obserwowanie aktualnego stanu ucznia, powinien zachować spokój i działać świadomie – asertywnie, a nie agresywnie. Jeśli

WARTO WIEDZIEĆ

reakcja będzie spontaniczna i natychmiastowa, to złość na to, że dziecko się złości, będzie nieunikniona.

Stosuj także odwoływanie się do swoich emocji i rozmawianie o nich z uczniami. Kiedy dziecko robi nauczycielowi przykrość, ten powinien odwołać się do swoich emocji, np. „kiedy na mnie / do mnie krzyczysz, jest mi smutno”; „złoszczę się, bo zwracam ci uwagę po raz dziesiąty”. Pedagodzy powinni pracować nad otwartą formą komunikacji zwłaszcza w kwestii przeżywanych przez nich uczuć. Tłumienie ich z reguły kończy się krzykiem na dzieci i groźbą, że zostaną ukarane za swoje zachowanie⁴⁸.

Dobrze jest podczas zajęć na temat emocji wykorzystać termometr uczuć:



1. Jesteś spokojny i jest Ci przyjemnie
2. Odczuwasz lekki niepokój
3. Jesteś niespokojny, masz jakiś problem
4. Denerwujesz się, jesteś zły
5. Jesteś wściekły, wybuchasz

Źródło: <https://www.twinkl.pl/resource/po-t-c-2549002-plakat-termometr-uczuc-plakat>

Na zakończenie chciałabym podzielić się następującym spostrzeżeniem: zarówno literatura przedmiotu jak i zasoby Internetu bogate są w scenariusze zajęć, karty pracy – wystarczy tylko z tych propozycji wybrać te, które wykorzystamy w pracy z daną grupą, klasą, osobą. Musimy wziąć pod uwagę własne predyspozycje, możliwości i zainteresowania.

⁴⁸A. Meslin, *Nie ma dobrych czy złych emocji – one po prostu są*. Życie Szkoły 2018, nr 12, s. 2-5.

BIBLIOGRAFIA

1. KAŃCIURZEWSKA Anna. Tomcio rozwiązuje problemy. Trudne emocje. Gdańsk : Harmonia, 2018.
2. KOŁYSZKO Wojciech, TOMASZEWSKA Jovanka. Strach i pogromca potworów. Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2018.
3. KORDZIŃSKA-GRABOWSKA Anna. Zabawy doskonalące umiejętność nazywania i wyrażania emocji. Wychowanie w Przedszkolu, 2016, nr 3, s. 55.
4. KUBALA-KULPIŃSKA ALEKSANDRA. Nie strach się bać. Jak walczyć z lękiem i rozwijać odwagę? Życie Szkoły 2021, nr 2-3, s. 38-44.
5. KUBALA-KULPIŃSKA ALEKSANDRA. ABC negatywnych emocji. Życie Szkoły 2016, nr 4, s. 28-32.
6. LITWINOW Monika. Odczytywanie emocji! Detektyw na tropie uczuć. Wychowanie w Przedszkolu 2021, nr 3, s. 37-42.
7. MESLIN Anna. Nie ma dobrych czy złych emocji – one po prostu są. Życie Szkoły 2018 nr 12 s. 2-5.
8. OŁTARZEWSKI Eryk. „Poznać i zrozumieć emocje” – jak oswoić trudne emocje zamiast je tłumić. Życie Szkoły 2018 nr 12 s. 6-10.
9. OŁTARZEWSKI Eryk. Gimnastyka mózgu : emocje i zdrowa samokontrola, Życie Szkoły 2018, nr 4, s. 17-21.
10. PUJOL Esteve, ALZINA BISQUERRA Rafael Pons. Wielka księga emocji. Kielce : JEDNOŚĆ, 2017.
11. ZAMBRZYCKA Weronika. Inteligencja emocjonalna w przedszkolu. Wychowanie w Przedszkolu 2020, nr 10, s. 63-66.
12. ZUBRZYCKA Elżbieta. Po co się złościć? Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2018.

Mirosława Ostrowska
Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie

Zajęcia z wykorzystaniem Magicznego Dywanu w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie

Od ponad roku Biblioteka Pedagogiczna posiada w swojej ofercie zajęcia z wykorzystaniem Podłogi interaktywnej, która jest odpowiedzią na potrzebę wykorzystywania najnowszych rozwiązań przy rozwoju dzieci przedszkolnych i wczesnoszkolnych. To nowe narzędzie ma nieograniczone możliwości, uczy i zarazem bawi. Zabawy polegają na zdobywaniu jak największej ilości punktów, omijaniu przeszkód, łapaniu pojawiających się elementów. Dzieci wprowadzane są w świat kolorów, dźwięków. Poznają świat przyrody, mogą też wybrać się w podróż w kosmos. Atrakcyjna forma prowadzenia zajęć pozwala szybciej przyswajać nowe wiadomości, rozwijać spostrzegawczość, integrację sensoryczną czy kreatywność.

W dniach 25-27 maja 2021 roku Biblioteka gościła w swoich murach klasy pierwsze ze Szkoły Podstawowej TWP w Ciechanowie. Pierwszoklasiści pomagali zbierać miód dla Kubusia Puchatka oraz zbierali grzybki uważając przy tym na biegające po ścieżce jeże. Zajęcia bardzo im się podobały, wykazali się niezwykłą szybkością, pomysłowością i sprytem.



RELACJE



Agata Mierzwa

Anna Wesołowska

Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie. Filia w Mławie

8-15 maja 2021 - XVIII edycja Tygodnia Bibliotek ph. „Znajdziesz mnie w bibliotece” w Bibliotece Pedagogicznej w Mławie

Tydzień Bibliotek jest wyjątkowym świętem organizowanym rokrocznie przez Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich w dniach 8-15 maja. Jest to doskonała okazja by promować nie tylko czytelnictwo, ale też same biblioteki. Jak czytamy na stronie Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich (SBP), chodzi o „podkreślanie roli czytania i bibliotek w poprawie jakości życia, edukacji oraz zwiększanie prestiżu zawodu bibliotekarza i zainteresowania książką szerokich kręgów społeczeństwa”¹. Nasza biblioteka od wielu lat włącza się w obchody tego wyjątkowego święta organizując m.in.: akcję bookcrossing, wystawy, zajęcia edukacyjne, warsztaty plastyczne, dyskusje o książce, wspólne czytanie w ramach akcji „Cała Polska czyta dzieciom”, zwiedzanie biblioteki. Z powodu pandemii koronawirusa zarówno w bieżącym roku szkolnym, jak i w roku ubiegłym obchody miały w większości charakter zdalny. Nie jest to oczywiście to samo, co spotkanie z uczniami twarzą w twarz, dlatego cieszymy się tym bardziej, że w ramach tegorocznego świętowania udało nam się również spotkać z uczniami w tradycyjnej formie. W związku z obchodami XVIII edycji święta pod hasłem „Znajdziesz mnie w bibliotece” przygotowaliśmy dla naszych użytkowników wiele atrakcji. W programie znalazły się m.in.:

- ✓ nagranie inscenizacji na motywach „Czerwonego Kapturka” w teatryku kukiełkowym,
- ✓ nagranie bajki „Legenda o Syrence Warszawskiej” w teatryku kamishibai,
- ✓ cykl spotkań z twórczością poetki regionalnej – Pani Heleny Grackiej,
- ✓ wystawy okolicznościowe,
- ✓ warsztaty plastyczne,
- ✓ plakaty promujące bibliotekę i jej księgozbiór,
- ✓ inspiracje czytelnicze,

¹ http://www.sbp.pl/konkursy/tydzien_bibliotek, dostęp: 21.05.2021.

RELACJE

- ✓ quizy: <https://learningapps.org/display?v=psceu08kk21>,
<https://learningapps.org/display?v=p2nmped7j21>,
<https://learningapps.org/display?v=pquikigt21>,
- ✓ „garść wiedzy” – inspirujące cytaty, ciekawostki o książkach, bibliotekach, biblioteczny humor.

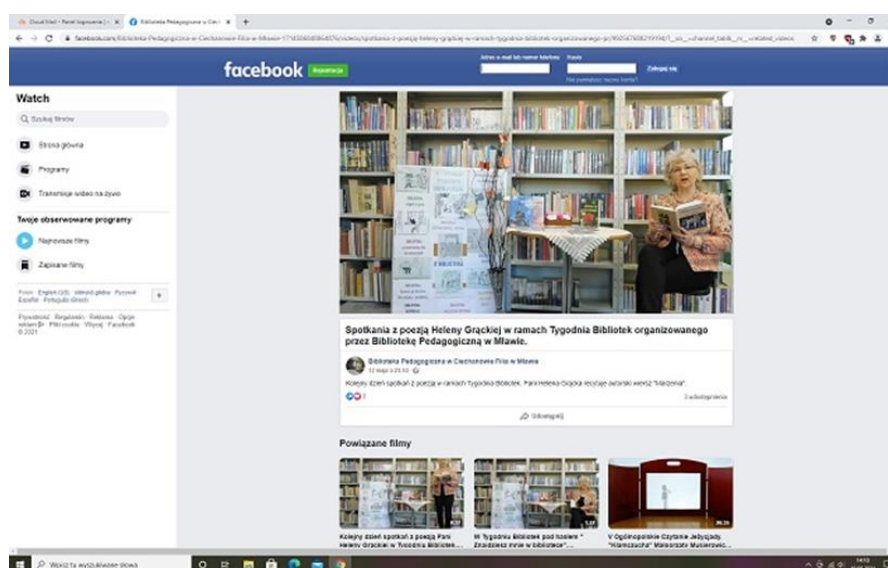
Żeby skorzystać z oferty wystarczyło dołączyć do nas na bibliotecznym facebooku: <https://pl-pl.facebook.com/Biblioteka-Pedagogiczna-w-Ciechanowie-Filia-w-Mławie-1714586848864876/>. Nagranie bajki Beaty Gabrat „Legenda o Syrence Warszawskiej” w teatrzyku Kamishibai, oczywiście po uprzednim uzyskaniu stosownej zgody od Wydawnictwa Risprint, przygotowała A. Mierzwa. Z kolei B. Pawłowska (lektor) i B. Tańska (animator) przygotowały nagranie inscenizacji na motywach „Czerwonego Kapturka” w teatrzyku kukielkowym. Wszelkie zrealizowane w ramach obchodów nagrania zostały udostępnione zainteresowanym nauczycielom. W tym czasie można też było obejrzeć wystawy: „8 maja Dzień Bibliotekarza i Bibliotek”, „8-15 maja Tydzień Bibliotek” przygotowane przez B. Pawłowską, oraz „Ciekawostki o książkach i bibliotekach” opracowaną przez A. Wesołowską.



Fot. Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie. Filia w Mławie

RELACJE

Z inicjatywy kierownika biblioteki - Pani Agaty Mierzwę w czasie tegorocznych obchodów miały miejsce cykliczne spotkania autorskie z twórczością poetki regionalnej – Pani Heleny Grąckiej. Pani Helena jest wieloletnią przyjaciółką naszej biblioteki, autorką „Faktów z aktywnego życia seniora” i zbioru poezji „Polskie serce”, który w jej opinii „jest książką inną, jedyną w swoim rodzaju”. Znajdują się w nim wiersze przywołujące na myśl tęsknotę za Ojczyzną, mówiące o życiu, o drugim człowieku, utwory wzruszające swoją wymową i prostotą, przesiąknięte miłością do innych ludzi. Pani Helena przeszła na emeryturę po przepracowaniu 35 lat w placówkach oświatowych. Swój wolny czas spędza aktywnie uczestnicząc w życiu naszego miasta i pisząc wiersze. Jak sama mówi, pisze nie dla sławy, tylko po to, by zostawić po sobie coś, co będzie świadectwem jej życia. Tworzone przez nią wiersze dają radość, siłę do dalszego życia, pozwalają przezwyciężyć wszelkie niepowodzenia. Autorka mówi o sobie: „Odeszłam na emeryturę, ale nie z tego świata. Mam poczucie, że inni mnie potrzebują”. Z tego powodu od kilku już lat pisze wiersze, które publikuje na Facebooku. Pani Helena była także pomysłodawczynią tomiku poetyckiego „Mława nas pozna”, wydane go w grudniu 2016 r. przez grupę na Facebooku. Dzięki uprzejmości autorki cykl spotkań z jej twórczością można obejrzeć na naszym bibliotecznym Facebooku do czego wszystkich Państwa gorąco zachęcamy!!! Znajdują się tam również, zamieszone za zgodą autorki, nagrania wierszy z tomiku poezji „Polskie serce” recytowane przez A. Mierzwę. Ilość odsłon wspomnianych nagrań świadczy o dużym zainteresowaniu i jest dla nas olbrzymim powodem do dumy.



Fot. Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie. Filia w Mławie

RELACJE

W czwartek 13.05. i w piątek 14.05.2021 r. odwiedziły nas kolejno dwie grupy „zerówki” pod opieką Pań: Teresy Nachyły i Katarzyny Szydłowskiej. Dzieci miały okazję zobaczyć na żywo przedstawienia w teatrzyku Kamishibai i teatrzyku cieni, posłuchać ciekawych bajek, wspólnie z nami poczytać, ale też zobaczyć bibliotekę „od kuchni”. Każdego dnia A. Mierzwa zaprezentowała naszym gościom „Kota w butach” Ch. Perrault w teatrzyku Kamishibai, natomiast B. Tańska i B. Pawłowska zainscenizowały w teatrzyku cieni „Czerwonego Kapturka”. Spotkanie w tradycyjnej formie ma tę zaletę, że na żywo można doświadczyć więcej. Dzieciaki miały wobec tego możliwość (i baaardzo chętnie z niej skorzystały©) by zwiedzić pomieszczenia biblioteczne, obejrzeć proces wypożyczania książek i wziąć udział w warsztatach plastycznych przeprowadzonych przez A. Wesołowską, których tematem przewodnim stał się nawiązujący do wysłuchanej wcześniej bajki kot. Maluchy były żywo zainteresowane pracą bibliotekarzy, zadawały mnóstwo pytań. Interesowało je np. do czego służą zakładki literowe na regałach, w jaki sposób układane są książki, czy jak odnaleźć właściwy tytuł wśród olbrzymiej ilości książek. Mali goście bardzo pozytywnie nas zaskoczyli swoją wiedzą odnośnie obchodzenia się z książkami i umiejętnością czytania. Oczywiście spotkania odbywały się z zachowaniem wszelkich zasad bezpieczeństwa i reżimu sanitarnego.



Fot. Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie. Filia w Mławie

RELACJE

Z myślą o tych wszystkich, którzy nie mogli się z nami spotkać w tradycyjnej formie, A. Wesołowska przygotowała quizy (wykreślanka, biblioteczne synonimy, krzyżówka) na platformie LearningApps. Poza treningiem szarych komórek udział w nich umożliwił poznanie terminologii związanej z historią książki i druku oraz samą biblioteką. W formie postów na Facebooku podzieliła się też z zainteresowanymi publikowanymi cyklicznie ciekawostkami o książkach i bibliotekach, inspirującymi cytatami, czy bibliotecznym humorem zaczerpniętym wprost z naszej codziennej praktyki bibliotecznej. Z kolei B. Pawłowska przygotowała plakaty promujące wartość czytania. Na naszej stronie internetowej oraz Facebooku można obejrzeć szczegółową relację fotograficzną z opisywanych wydarzeń.

Zabawa była wyjątkowo udana. Tym bardziej zapraszamy do włączenia się w kolejne obchody tego święta w przyszłym roku!!!

BIBLIOGRAFIA

http://www.sbp.pl/konkursy/tydzien_bibliotek, [dostęp: 21.05.2021].

ZESTAWIENIA BIBLIOGRAFICZNE

Agnieszka Kołodziejska
Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie

Prawa człowieka

Wydawnictwa zwarte

1. ALEXY Robert. Teoria praw podstawowych. Warszawa : Wydawnictwo Sejmowe, 2010. ISBN 978-83-7666-065-3.
2. ANDRZEJCZUK Robert. Prawa człowieka podstawą prawa narodów do samostanowienia. Lublin : TNKUL, cop. 2004. ISBN 83-7306-194-0.
3. BARCZ Jan. Ochrona praw podstawowych w Unii Europejskiej. Warszawa : Wydaw. C. H. Beck, 2008. ISBN 978-83-255-0350-5.
4. BIENIĄCZYK-MISSALA Agnieszka. Prawa człowieka w polskiej polityce zagranicznej po 1989 roku. Warszawa : Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, cop. 2005. ISBN 83-235-0208-0.
5. BIENIĄCZYK-MISSALA Agnieszka. Zapobieganie masowym naruszeniom praw człowieka: międzynarodowe instytucje i instrumenty. Warszawa : Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2018. ISBN 978-83-7383-911-3.
6. CHMAJA Marek (red.). Wolności i prawa człowieka w Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej. Warszawa : Wolters Kluwer Polska, 2008. ISBN 978-83-7526-825-6.
7. DOBIJAŃSKI Mariusz (red.). Prawa i wolności człowieka w systemie Unii Europejskiej. Siedlce : Wydawnictwo Akademii Podlaskiej, 2006. ISBN 83-7051-613-0.
8. DOBIJAŃSKI Mariusz (wybór i oprac.). Rola organizacji pozarządowych w działalności na rzecz praw i wolności człowieka. Siedlce : Wydawnictwo Akademii Podlaskiej, 2009. ISBN 978-83-7051-541-6.
9. DYBOWSKI Maciej. Prawa fundamentalne w orzecznictwie ETS. Warszawa : Wydawnictwo C. H. Beck, 2007. ISBN 978-83-7483-494-0.

ZESTAWIENIA BIBLIOGRAFICZNE

10. FUKS Tadeusz. Prawo człowieka do uczestniczenia w kierowaniu sprawami publicznymi : standardy międzynarodowe i ich realizacja w Polsce. Wrocław [etc.] : Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1995. ISBN 83-04-04281-9.
11. GAJDA Agnieszka. Kierunki rozwoju instytucji Rzecznika Praw Obywatelskich w Polsce. Warszawa : Wydawnictwo Sejmowe. Kancelaria Sejmu, 2013. ISBN 978-83-7666-191-9.
12. GAWIN Magdalena i in. Prawa człowieka i obywatela w zglobalizowanym świecie. Warszawa : Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2016. ISBN 978-83-235-2191-4.
13. GRONOWSKA Bożena [i in.]. Prawa człowieka i ich ochrona : podręcznik dla studentów prawa i administracji. Toruń : Towarzystwo Naukowe Organizacji i Kierownictwa „Dom Organizatora”, 2005. ISBN 83-7285-249-9.
14. HOŁDA Joanna [i in.]. Prawa człowieka : zarys wykładu. Kraków : „Zakamycze”, 2004. ISBN 83-7333-394-0.
15. JASIŃSKI Filip. Karta Praw Podstawowych Unii Europejskiej. Warszawa : Dom Wydawniczy ABC, 2003. ISBN 83-7284-559-X.
16. JASIONEK Stanisław. Prawa człowieka. Kraków : Wyższa Szkoła Filozoficzno-Pedagogiczna „Ignatianum” : Wydawnictwo WAM, 2005. ISBN 83-7318-484-8 (WAM), ISBN 83-89631-22-9 (WSF-P).
17. JASKIERNIA Jerzy, SPRYSZAK Kamil (red.). Azjatyckie systemy praw człowieka : inspiracja uniwersalna, uwarunkowania kulturowe, bariery realizacyjne. Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2016. ISBN 978-83-8019-223-2.
18. JASKIERNIA Jerzy, SPRYSZAK Kamil (red.). Europejski system ochrony praw człowieka: inspiracja uniwersalna, uwarunkowania kulturowe, bariery realizacyjne. Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2016. ISBN 978-83-8019-224-9.
19. KANTOWICZ Ewa. Ochrona praw dziecka : w kontekście działalności UNICEF. Warszawa: „Żak”, [1996]. ISBN 83-86770-32-5.
20. KOBALA Laura, WACŁAWCZYK Wiesław. Prawa człowieka : wybrane zagadnienia i problemy. Warszawa : Wolters Kluwer Polska, 2009. ISBN 978-83-7601-334-3.

ZESTAWIENIA BIBLIOGRAFICZNE

21. KUDYBA Karolina, WOJNAROWSKA Małgorzata. Prawa człowieka w edukacji globalnej – źródła, wiedza, praktyka : materiały dla nauczycieli. Kraków : Fundacja Kultury Chrześcijańskiej Znak, 2012. ISBN 978-83-924687-6-9.
21. ŁOPATKA Adam. Międzynarodowe prawo praw człowieka : zarys. Warszawa : Wyższa Szkoła Handlu i Prawa, cop. 1998. ISBN 83-86919-56-6.
22. MANDLE Jon. Globalna sprawiedliwość. Warszawa : Wydawnictwo Sic!, 2009. ISBN 978-83-60457-76-4.
23. MATYSIUK Renata, ROSA Ryszard. Bezpieczeństwo i prawa człowieka w systemie KBWE/OBWE. Siedlce : Wydawnictwo Akademii Podlaskiej, 2008. ISBN 978-83-7051-481-5.
24. MICHAŁOWSKA Grażyna. Prawa człowieka i ich ochrona. Warszawa : Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, cop. 2000. ISBN 83-02-07606-6.
25. MICHAŁOWSKA Grażyna. Ochrona praw człowieka w Radzie Europy i w Unii Europejskiej. Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, cop. 2007. ISBN 978-83-60501-34-4.
26. MICHAŁOWSKA Grażyna. Problemy ochrony praw człowieka w Afryce. Warszawa : Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2008. ISBN 978-83-7383-284-8.
27. MOŃ Ryszard, KOBYLŃSKI Andrzej. Prawa człowieka i świat wartości : praca zbiorowa. Warszawa : Wydawnictwo Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego, 2011. ISBN 978-83-7072-723-9.
28. OSMÓLSKA Joanna (redakcja naukowa). Społeczeństwo i polityka we współczesnej Azji: wybrane zagadnienia. Toruń : Adam Marszałek, cop. 2015. ISBN 978-83-8019-301-7.
29. OSUCH Maciej, BOJARSKA Lucyna. Prawa człowieka w szkole : niezbędnik aktywnego rodzica : rodzice, szkoła, uczeń. Warszawa : Wolters Kluwer Polska, 2008. ISBN 978-83-7601-078-6.
30. ROSA Ryszard (red.). Prawa i wolności człowieka w edukacji : praca zbiorowa. Siedlce : Wydaw. Akademii Podlaskiej, 2003. ISBN 83-7051-220-8.

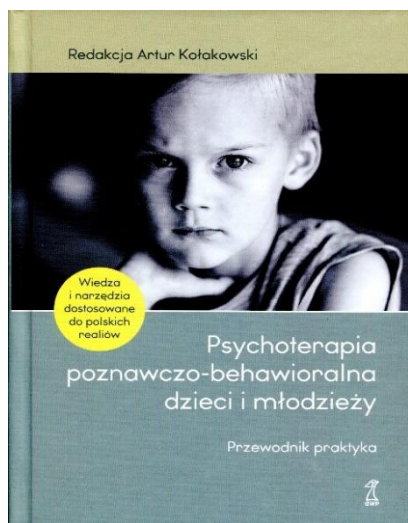
ZESTAWIENIA BIBLIOGRAFICZNE

Artykuły z czasopism

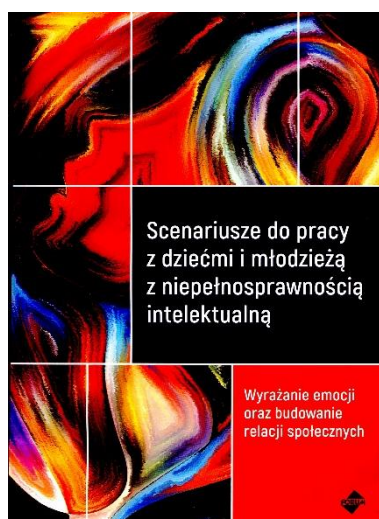
1. DĄBROWSKA Genowefa. Prawa człowieka w Polsce i na świecie. Wszystko dla Szkoły 2010, nr 1, s. 7-8.
2. GOLIK Marita. Dziecięce listy do świata. Biblioteka w Szkole 2001, nr 4, s. 31-32.
3. KOZAK Małgorzata. Edukacja o prawach człowieka : problemy realizacyjne. Nowa Szkoła 2007, nr 8, s. 10-18.
4. KSIENIEWICZ Monika. W obronie równości praw. Niebieska Linia 2007, nr 3, s. 30-32.
5. MAREK Lucyna. Podstawowe prawa człowieka (scenariusz lekcji wychowawczej). Aura 2004, nr 2. Dodatek ekologiczny nr 113, s. 10.
6. MATHEA Eugenia. Prawa człowieka, prawa dziecka. Wychowanie w Przedszkolu 2012, nr 4, s. 24-27.
7. MRÓZ Agnieszka. Prawa człowieka. Scenariusz zajęć. Biblioteka w Szkole 2010, nr 1, s. 18-19.
8. MRÓZ Agnieszka, Wojnar Małgorzata. Wierzę w człowieka : projekt edukacyjny. Biblioteka w Szkole 2010, nr 1, s. 10-15.
9. NOWICKI Marek. Co to są prawa człowieka? Niebieska Linia 2000, nr 1, s. 6-9.
10. POGORZELSKA Marzanna. Lekcja języka – lekcją praw człowieka. Języki Obce w Szkole. Angielski. Francuski. Niemiecki. Łacina 2008, nr 3, s. 97-100.
11. SEWASTINOWICZ Monika. Wychowanie zgodne z przekonaniem. Dyrektor Szkoły 2019, nr 5, s. 20-23.
12. STASZEWSKA Anna. Każdy ma prawo do sądu. Niebieska Linia 2001, nr 4, s. 22.
13. WLAZŁY Danuta. Prawa i powinności człowieka : scenariusz zajęć dla klas IV. Wszystko dla Szkoły 2005, nr 10, s. 12.
14. WOJTASZEWSKA Lidia. Czy uczyć znajomości praw człowieka i praw dziecka w szkole podstawowej? Dyrektor Szkoły 2007, nr 10, s. 22-23.
15. ŻURAWIŃSKA Katarzyna. Edukacja w zakresie praw człowieka na poziomie wczesnoszkolnym. Edukacja Wczesnoszkolna 2019/2020, nr 2, s. 131-145.

WARTO PRZECZYTAĆ

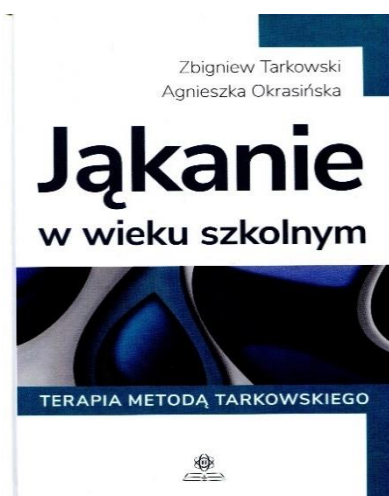
Bożena Lewandowska
Biblioteka Pedagogiczna w Ciechanowie



Psychoterapia poznawczo-behawioralna dzieci i młodzieży / redakcja Artur Kołakowski. Sopot : Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2020.

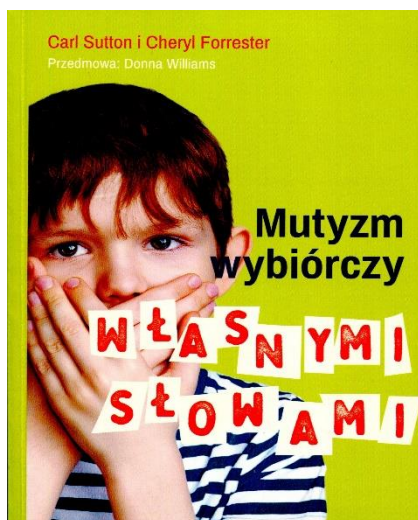


Scenariusze do pracy z dziećmi i młodzieżą z niepełnosprawnością intelektualną / Alicja Palac-Nożewska, Julia Czepułkowska, Anna Parakiewicz, Marta Wilamowska. Poznań : Forum Media Polska Sp. z o.o., 2019.

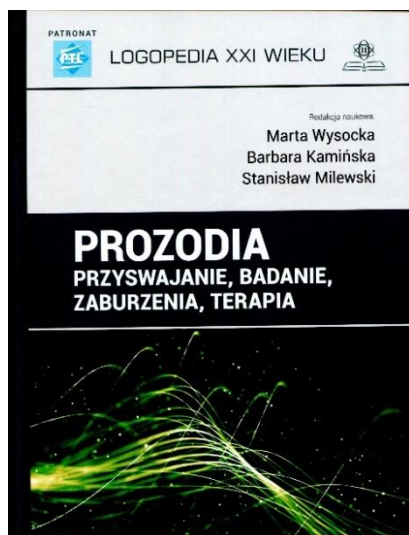


Jąkanie w wieku szkolnym / Zbigniew Tarkowski, Agnieszka Okraśińska. Gdańsk : Harmonia Universalis; Elbląg : Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa, 2020.

WARTO PRZECZYTAĆ



Mutyzm wybiórczy : własnymi słowami / Carl Sutton, Cheryl Forrester. Warszawa : Wydawnictwo Linia, 2019.

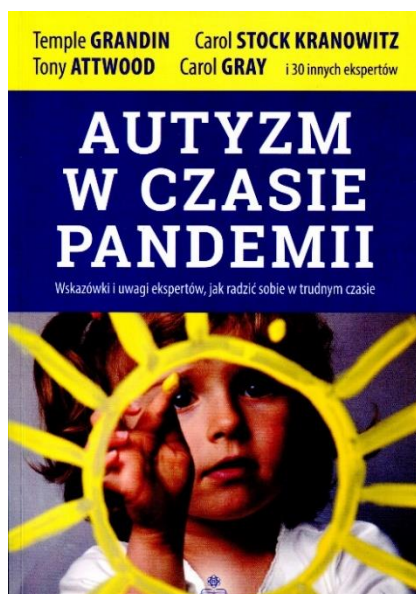


Prozodia : przyswajanie, badanie, zaburzenia, terapia / redakcja naukowa : Marta Wysocka, Barbara Kamińska, Stanisław Milewski. Gdańsk : Harmonia Universalis; [Sopot] : Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2020.

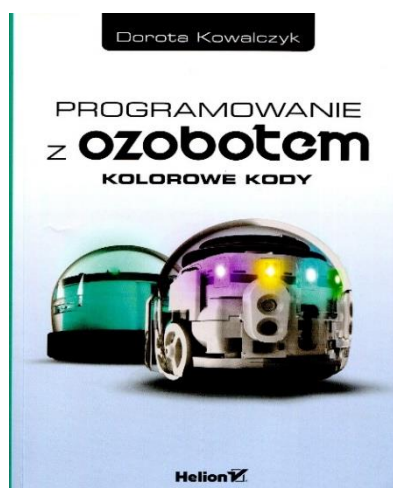


Sensoryka dla smyka : 30 rozwijających zabaw sensorycznych : przepisy DIY, jadalne glutki, slime, sensoskarby / Aleksandra Charęzińska. Warszawa : Tata Robi Książki, 2020.

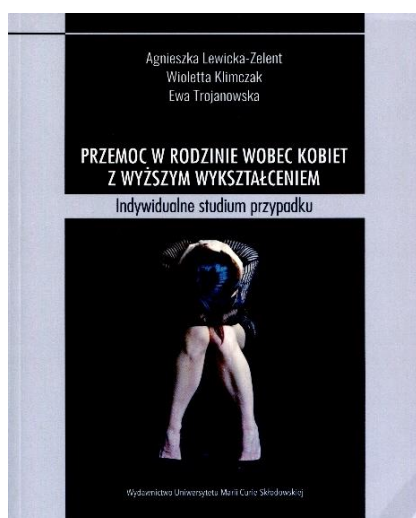
WARTO PRZECZYTAĆ



Autyzm w czasie pandemii : wskazówki i uwagi ekspertów, jak radzić sobie w trudnym czasie / Temple Grandin [i in.]. Gdańsk : Harmonia Universalis, 2020.

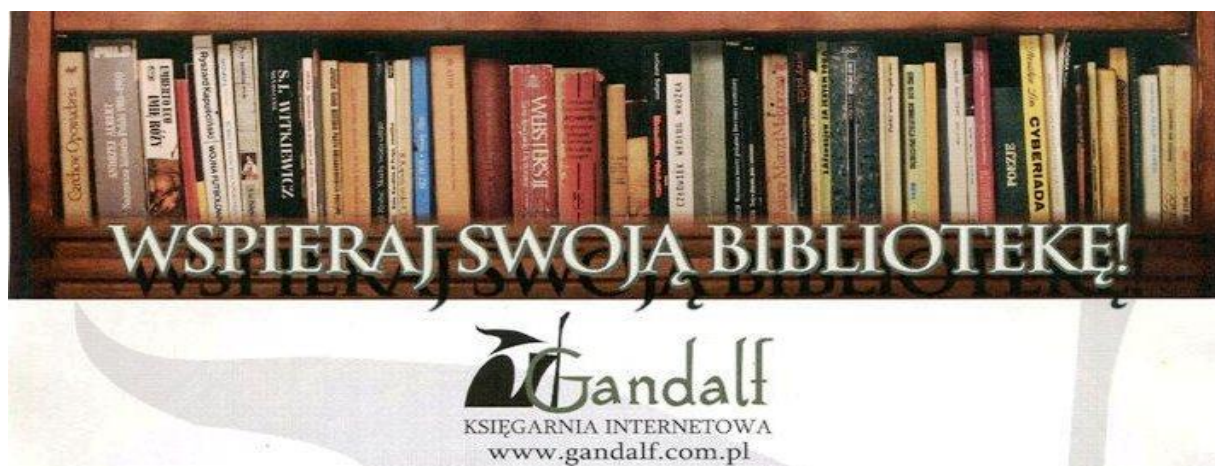


Programowanie z Ozobotem : kolorowe kody / Dorota Kowalczyk. Gliwice : Helion SA, 2020.



Przemoc w rodzinie wobec kobiet z wyższym wykształceniem : indywidualne studium przypadku / Agnieszka Lewicka-Zelent, Wioletta Klimczak, Ewa Trojanowska. Lublin : Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2020.

WSPIERAJ SWOJĄ BIBLIOTEKĘ



Bibliotekarzy zachęcamy do przyłączenia się do akcji a czytelników i sympatyków naszej biblioteki informujemy, że **KAŻDY MOŻE WSPOMÓC NASZĄ BIBLIOTEKĘ** i przez to mieć wpływ na atrakcyjność księgozbioru. Wszystkim robiącym zakupy książek w księgarniach internetowych polecamy księgarnię Gandalf, która w rankingu sklepów internetowych tygodnika „Wprost” i portalu Money.pl jest wśród liderów nieprzerwanie od kilku lat.

Nasz kod to: **jasny**

WEJDŹ NA **WWW.GANDALF.COM.PL**,
ZRÓB ZAKUPY, PODAJ W ODPOWIEDNIM POLU TEN KOD

 **jasny** 

ZAPEŁNIJ REGAŁY NOWYMI KSIĄŻKAMI, PRZEKAZUJĄC
SWOJE PUNKTY BIBLIOTECE.
KAŻDE ZREALIZOWANE ZAMÓWIENIE TO PUNKTY DLA
TWÓJEJ BIBLIOTEKI, KTÓRE WYMIENI NA KSIĄŻKI.

NIE ZWLEKAJ. WEJDŹ NA **WWW.GANDALF.COM.PL**.
WESPRZYJ SWOJĄ BIBLIOTEKĘ JUŻ DZIŚ.
KAŻDA ZŁOTÓWKA MA ZNACZENIE!



KSIĘGARNIA INTERNETOWA GANDALF TO SZEROKI WYBÓR PODRĘCZNIKÓW,
POMOCY NAUKOWYCH, SŁOWNIKÓW, BELETYSTYKI, KSIĄŻEK AUDIO ORAZ
MULTIMEDIÓW. KAŻDY ZNAJDZIE COŚ DLA SIEBIE.
ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ I PRZEKONAJ SIĘ SAM.

NOTY O AUTORACH

Monika Biedrzycka-Gładka – absolwentka Wydziału Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych w Warszawie oraz Wydziału Psychologii Społecznej SWPS w Warszawie. Pracuje jako koordynator ds. instruktażu dla bibliotekarzy w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie a także psycholog w Społecznej Szkole Podstawowej STO w Ciechanowie.

Grażyna Brzezińska – dyrektor Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie. Absolwentka Wydziału Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, studiów podyplomowych z zakresu zarządzania oświatą i marketingu oraz studiów podyplomowych z zakresu bibliotek naukowych

Wioletta Gałązka – nauczyciel bibliotekarz w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie

Katarzyna Gąsior – bibliotekarz w Bibliotece Psychologicznej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Justyna Graszewicz – nauczyciel bibliotekarz w Szkole Podstawowej im. II Armii Wojska Polskiego w Bolkowie

Agnieszka Kajdaniak – pracownik Biblioteki Publicznej Miasta i Gminy w Murowanej Goślinie

Agnieszka Kołodziejska – nauczyciel bibliotekarz, pracownik Wydziału Informacyjno – Bibliograficznego w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie. Absolwentka Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu.

Bożena Lewandowska – nauczyciel bibliotekarz, pracownik Wydziału Gromadzenia i Opracowania Zbiorów w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie. Autorka i prowadząca kursy na platformie zdalnego nauczania Moodle BP w Ciechanowie

Agata Mierzwa – kierownik Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie. Filia w Mławie. Nauczyciel dyplomowany. Pracuje w Bibliotece Pedagogicznej od 1991 r. Absolwentka Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej na UW w Warszawie oraz studiów podyplomowych Zarządzanie i Marketing w oświacie na UWM w Olsztynie. Miłośniczka książek oraz ogrodu.

NOTY O AUTORACH

Mirosława Ostrowska – pracownik Wydziału Gromadzenia i Opracowania Zbiorów w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie, bibliotekarz systemowy

Bogumiła Pawłowska – nauczyciel bibliotekarz w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie. Filia w Mławie

Beata Rozmiarek – pracownik Biblioteki Publicznej Miasta i Gminy w Murowanej Goślinie

Anna Wesółowska – nauczyciel bibliotekarz w Bibliotece Pedagogicznej w Ciechanowie. Filia w Mławie