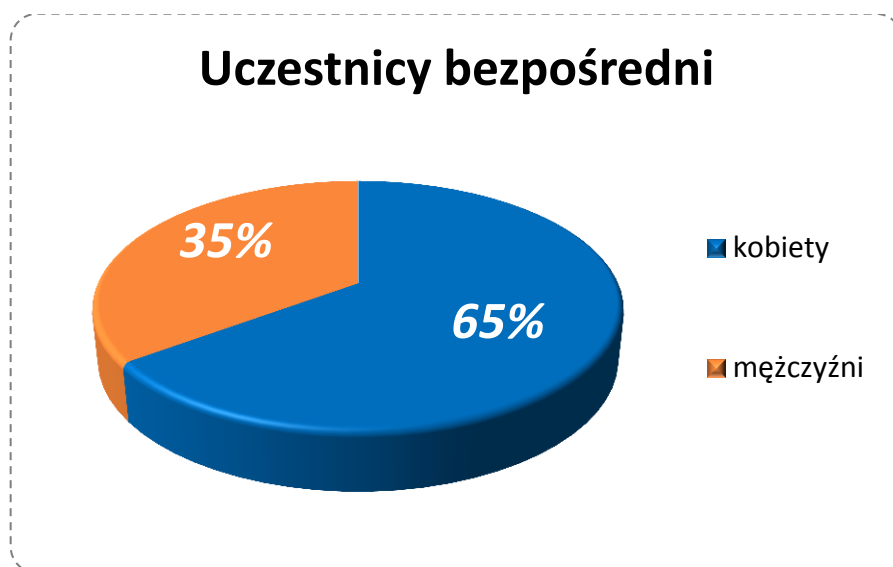


PODSUMOWANIE PROJEKTÓW Z II EDYCJI KONKURSU GRANTOWEGO „AKTYWNA BIBLIOTEKA”

Wraz z końcem czerwca 2013 r. biblioteki zakończyły realizację projektów w ramach Konkursu Grantowego.

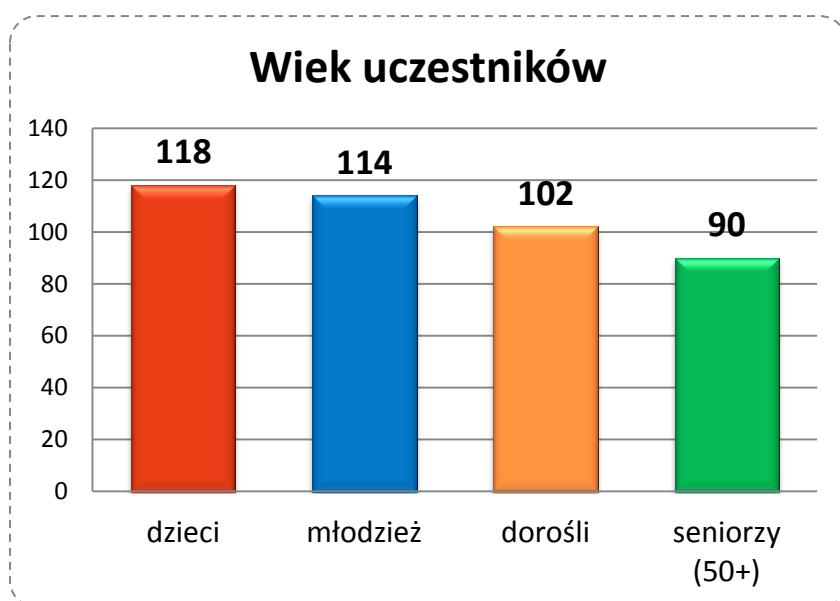
Bezpośrednimi uczestnikami projektów było łącznie **ponad 22 tys. osób**. W niemal wszystkich projektach większość uczestników stanowiły kobiety. Rozkład procentowy uczestników z podziałem na płeć przedstawia wykres 1.

WYKRES 1.



Z opisów projektów można wywnioskować, że zdecydowanie najtrudniej było zaangażować do projektów ludzi dorosłych – o ile seniorzy czy dzieci są grupami, które chętnie odwiedzają bibliotekę, o tyle ludzie dorośli, ze względu na obowiązki, np. zawodowe, są „najtrudniejszą” grupą czytelników.

WYKRES 2.



Łączna liczba odbiorców pośrednich projektów realizowanych w ramach Konkursu Grantowego została oszacowana na niemal **260 tys. osób** (dokładnie 259 837 odbiorców pośrednich). Za odbiorców pośrednich, według definicji z raportu, uznane mogły być osoby, które korzystały ze stworzonych w ramach projektów stron, oglądały przedstawienia teatralne, uczestniczyły w zorganizowanych wystawach lub wycieczkach po okolicy, itd. W niektórych przypadkach specyfika projektu nie pozwalała na wyodrębnienie grupy odbiorców pośrednich.

Realizacja projektów niemal zawsze łączyła się z pozyskaniem nowych użytkowników. Biblioteki w **197 przypadkach** zaznaczyły, że realizacja projektu przyczyniła się do pozyskania nowych czytelników. Jest to bardzo optymistyczny wniosek, który może stanowić zachętę dla innych placówek, które chcą w przyszłości realizować podobne projekty.

Projekty realizowane w ramach II rundy Konkursu Grantowego „Aktywna Biblioteka” były bardzo różnorodne – na etapie składania wniosku aplikacyjnego nie wyznaczono konkretnych obszarów, w jakich powinny zawierać się zgłaszane przedsięwzięcia. Na potrzeby niniejszego sprawozdania zwycięskie projekty zostały podzielone na 15 kategorii tematycznych, które mają ułatwić określenie najbardziej i najmniej popularnych tematów, które znalazły się w centrum zainteresowania bibliotek. W większości przypadków jeden projekt dotyczył kilku kategorii. Poniżej prezentujemy wyróżnione obszary wraz z przykładowymi działaniami:

FILM I KINO: pokazy filmowe; Dyskusyjne Kluby Filmowe; warsztaty z animacji poklatkowej;

FOTOGRAFIA: warsztaty fotograficzne; tworzenie galerii starych zdjęć; nauka obróbki zdjęć w programach graficznych; plenery fotograficzne;

GRY I ZABAWY: zabawy edukacyjne dla dzieci; turnieje gier planszowych; zabawy w Kącikach Malucha; edukacyjne gry komputerowe (np. Xbox), gry terenowe;

HISTORIA I TRADYCJA: poznawanie historii lokalnej; digitalizacja zdjęć i dokumentów życia społecznego; tworzenie internetowych katalogów starych dokumentów; tworzenie interaktywnych

map miejscowości; warsztaty z rękodzieła ludowego; nagrywanie wspomnień starszych mieszkańców miejscowości; poznawanie lokalnych legend; nauka śpiewu i tańca tradycyjnego;

INFORMACJA LOKALNA: tworzenie map i audiobooków pokazujących walory turystyczne miejscowości; tworzenie w bibliotece centrum informacji o lokalnych atrakcjach, usługach, imprezach; tworzenie społeczno-kulturalnych informatorów oraz portali internetowych;

KOMPUTER I INTERNET: warsztaty komputerowe; tworzenie stron internetowych bibliotek; obróbka zdjęć w programach graficznych; tworzenie animacji;

LITERATURA I DZIENNIKARSTWO: warsztaty dziennikarskie (dziennikarstwo prasowe, radiowe); publikacja twórczości lokalnych poetów i pisarzy; konkursy poetyckie; bajkoterapia; wycieczki śladem twórców lub książek;

MUZYKA: warsztaty muzyczne (np. z gry na gitarze); występy muzyczne lokalnych grup artystycznych; karaoke; zajęcia muzyczno-rytmiczne dla dzieci;

PLASTYKA: warsztaty rękodzieła (decoupage, quilling, makrama, ceramika, hafciarstwo, koronkarstwo, filcowanie); warsztaty z tworzenia scenografii; konkursy plastyczne; nauka tworzenia kukiełek teatralnych; warsztaty z rękodzieła ludowego; zajęcia manualne dla dzieci; warsztaty z kaligrafii i czerpania papieru; warsztaty z tworzenia komiksu;

PORADNICTWO: wspieranie rozwoju psychofizycznego dzieci; warsztaty ze specjalistami (logopeda, psycholog, pedagog, pediatra); warsztaty z autoprezentacji i wystąpień publicznych; spotkania z ciekawymi osobami (np. podróżnikami, lokalnymi twórcami); warsztaty z komunikacji, astronomii, efektywnych metod uczenia się, metod radzenia sobie ze stresem; zajęcia z dogoterapii i ogrodnictwa; warsztaty z prawa autorskiego i bezpieczeństwa w internecie, zajęcia dotyczące ekologii (segregacja odpadów); kursy językowe; zajęcia z wizażu;

PROMOCJA CZYTELNICTWA: spotkania autorskie; udostępnianie i tworzenie audiobooków; bajko- i biblioterapia; książka na telefon; poszerzenie oferty biblioteki (np. poprzez organizację konkursu związanego z literaturą fantazy – zakupienie nowych pozycji książkowych, pozyskanie nowego rodzaju czytelników); organizacja imprez „Noc w bibliotece”; wieczory poetyckie, bibliomobil;

TEATR: warsztaty teatralne; warsztaty z dramy; tworzenie kukiełek i scenografii; występy kabaretowe; wycieczki do teatru;

ZDROWIE: spotkania ze specjalistami (pediatrą, lekarzem rodzinnym, dietetykiem, fizjoterapeutą); warsztaty ze zdrowego żywienia; nordic walking; warsztaty z udzielania pierwszej pomocy; ćwiczenia rehabilitacyjne dla seniorów; zajęcia dla młodzieży dotyczące uzależnień;

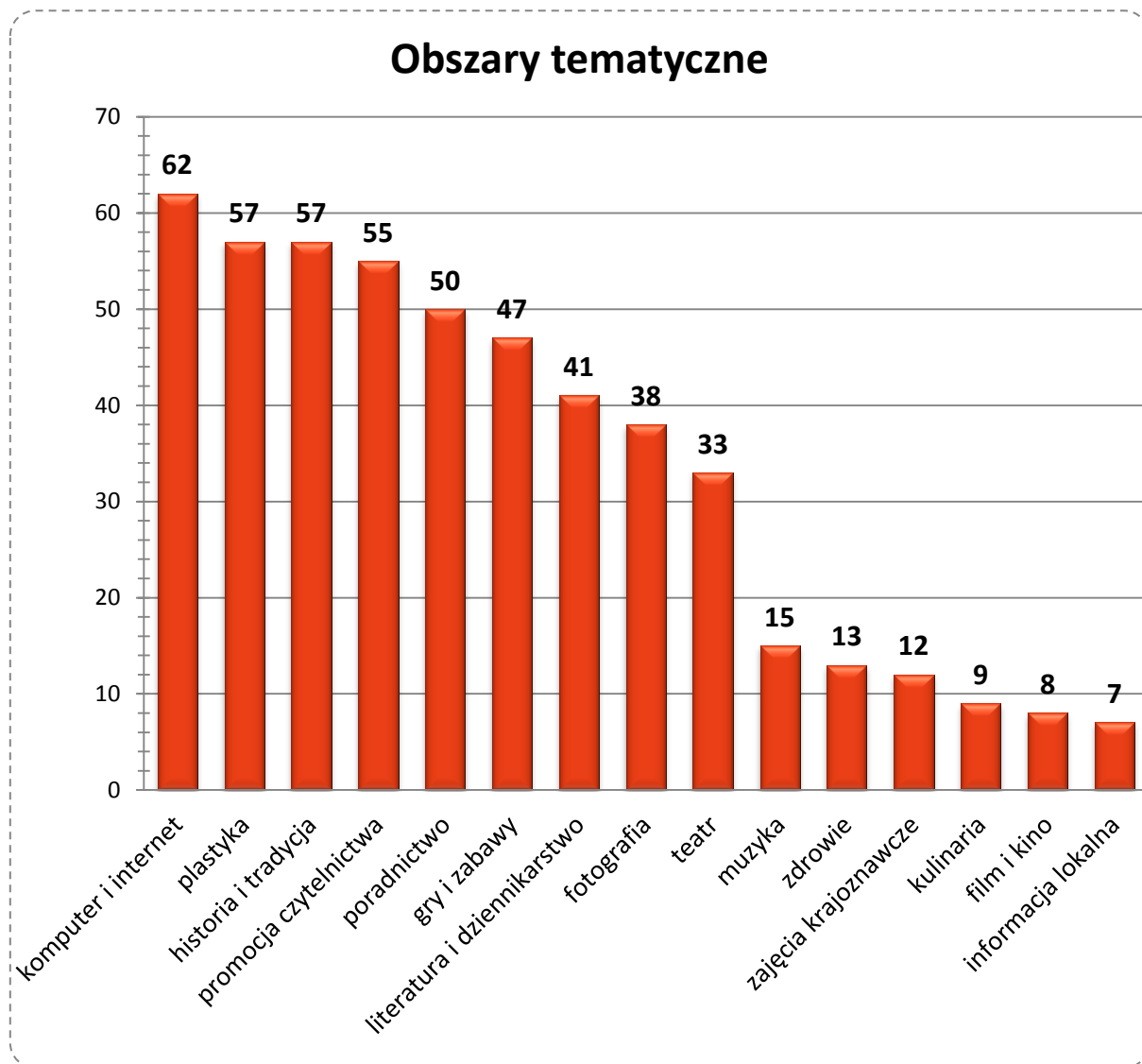
KULINARIA: warsztaty kulinarne; zajęcia z carvingu i zdobienia potraw; tworzenie książek kucharskich na podstawie przepisów z literatury pięknej; przygotowywanie dań z różnych zakątków świata; warsztaty dotyczące kuchni regionalnej;

ZAJĘCIA KRAJOZNAWCZE: wycieczki krajoznawcze pokazujące walory turystyczne gminy; plenery fotograficzne i malarskie; rajdy rowerowe; warsztaty ekologiczne w terenie; imprezy plenerowe, gry terenowe.

Poniższy wykres przedstawia główne obszary tematyczne, których dotyczyły projekty realizowane w II rundzie Konkursu Grantowego. Można zaobserwować, że największą popularnością cieszyły się warsztaty z obsługi komputera (które w większości były przeznaczone dla osób starszych), zajęcia

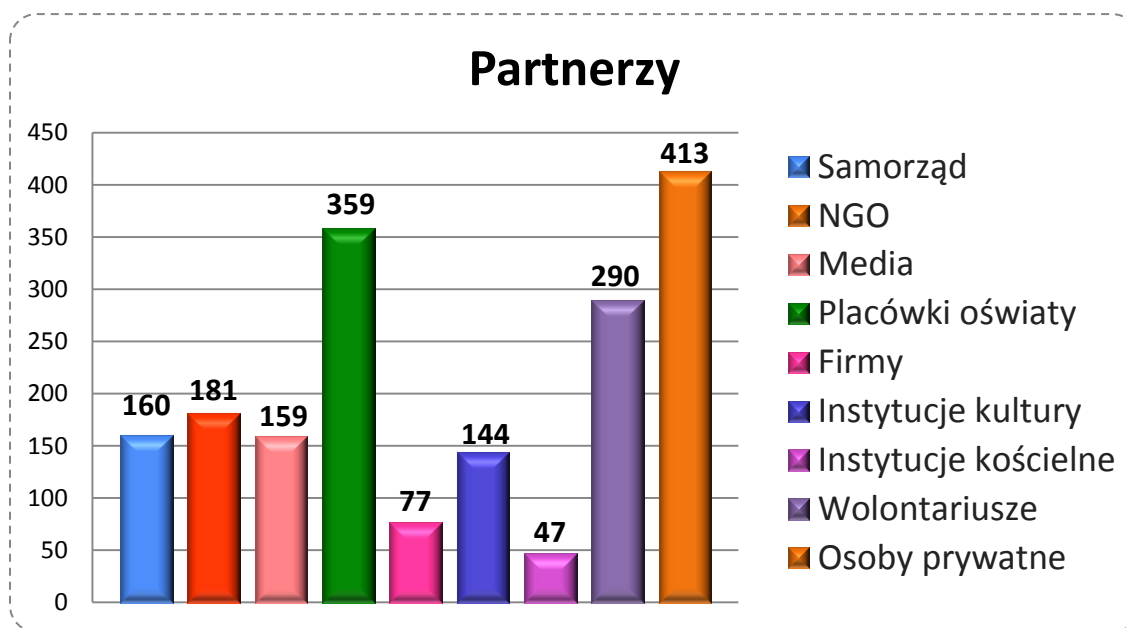
plastyczne (w tym głównie rękodzieło artystyczne), historia i tradycja oraz promocja czytelnictwa (które jest najbardziej podstawowym zadaniem biblioteki). Najmniej projektów dotyczyło filmu oraz informacji lokalnej.

WYKRES 3.



Biblioteki angażowały do swoich projektów wielu, bardzo różnorodnych, partnerów, których zadaniem było wspieranie przedsięwzięć od strony merytorycznej, technicznej czy też organizacyjnej. Biblioteki najczęściej korzystały ze wsparcia osób prywatnych i wolontariuszy. Biblioteki współpracowały również z placówkami oświaty i organizacjami pozarządowymi. Stosunkowo najmniejszą popularnością cieszyła się współpraca z firmami oraz instytucjami kościelnymi. Szczegółowe dane znajdują się na poniższym wykresie.

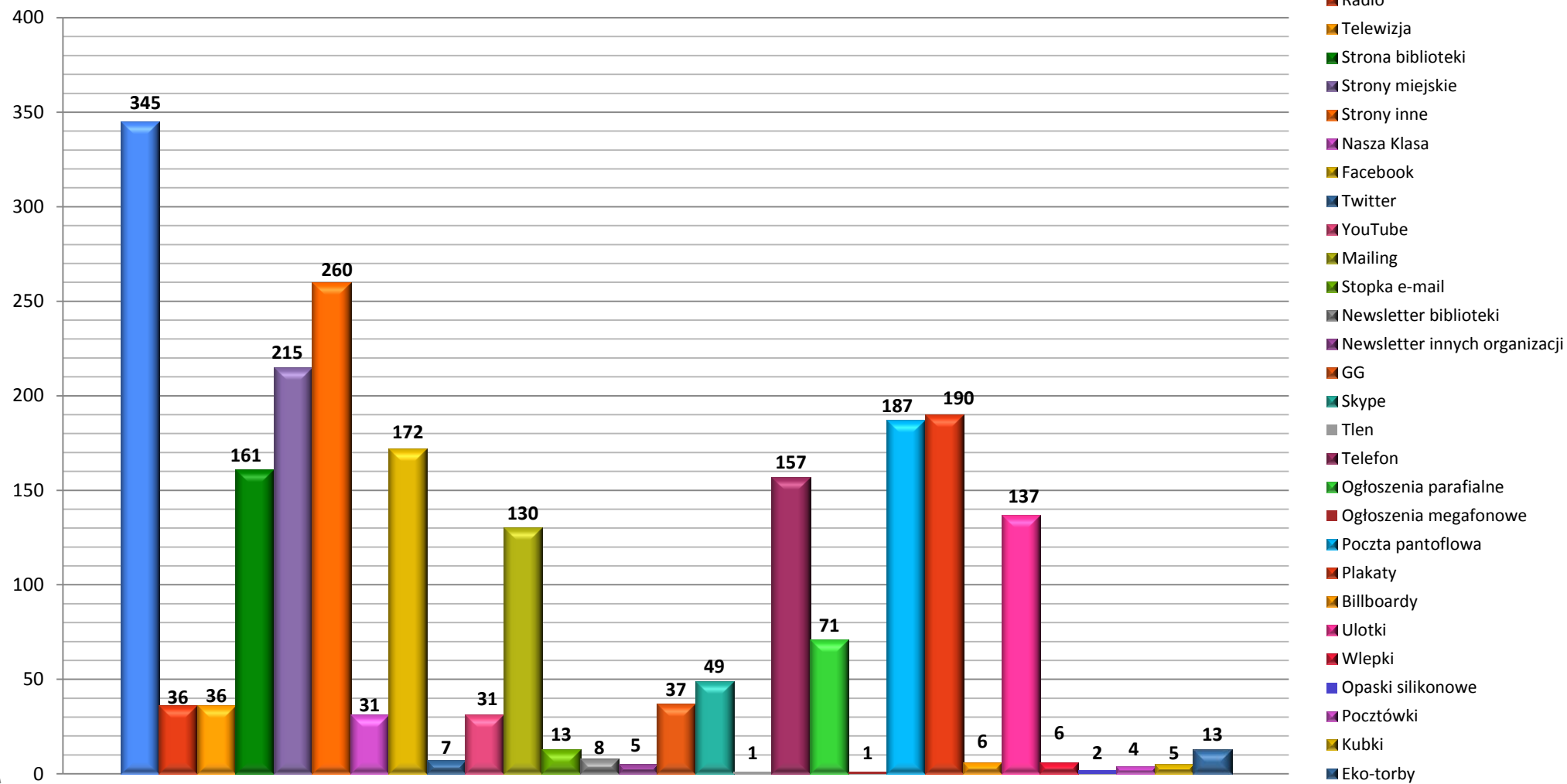
WYKRES 4.



Bibliotekarze korzystali z różnorodnych kanałów promocji, jednak najpopularniejsze okazały się prasa, strony internetowe inne i strony miejskie. W trakcie promowania projektów chętnie wykorzystywano również pocztę pantoflową i telefon. Najmniej bibliotek wskazało na wykorzystanie opasek silikonowych, ogłoszeń megafonowych oraz komunikatora Tlen. Wszystkie środki promocji wraz z częstotliwością ich wykorzystania znajdują się na poniższym wykresie.

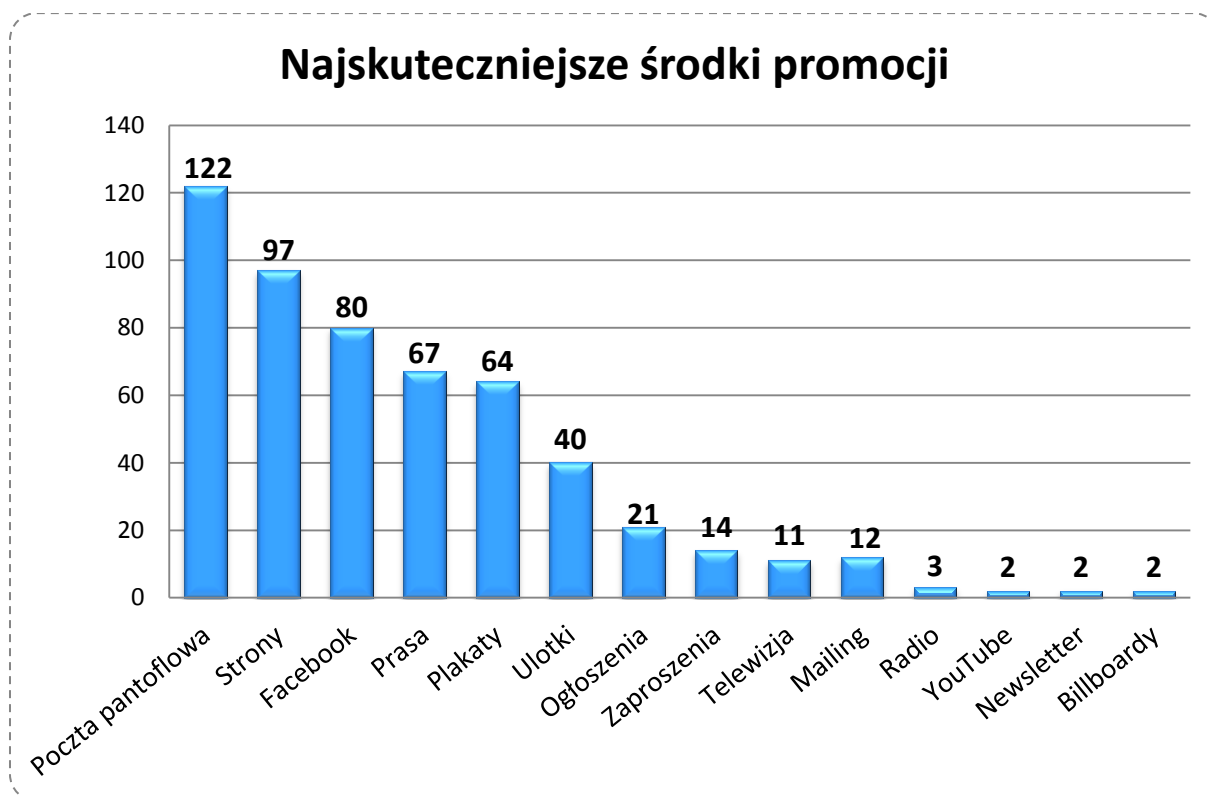
WYKRES 5.

Środki promocji



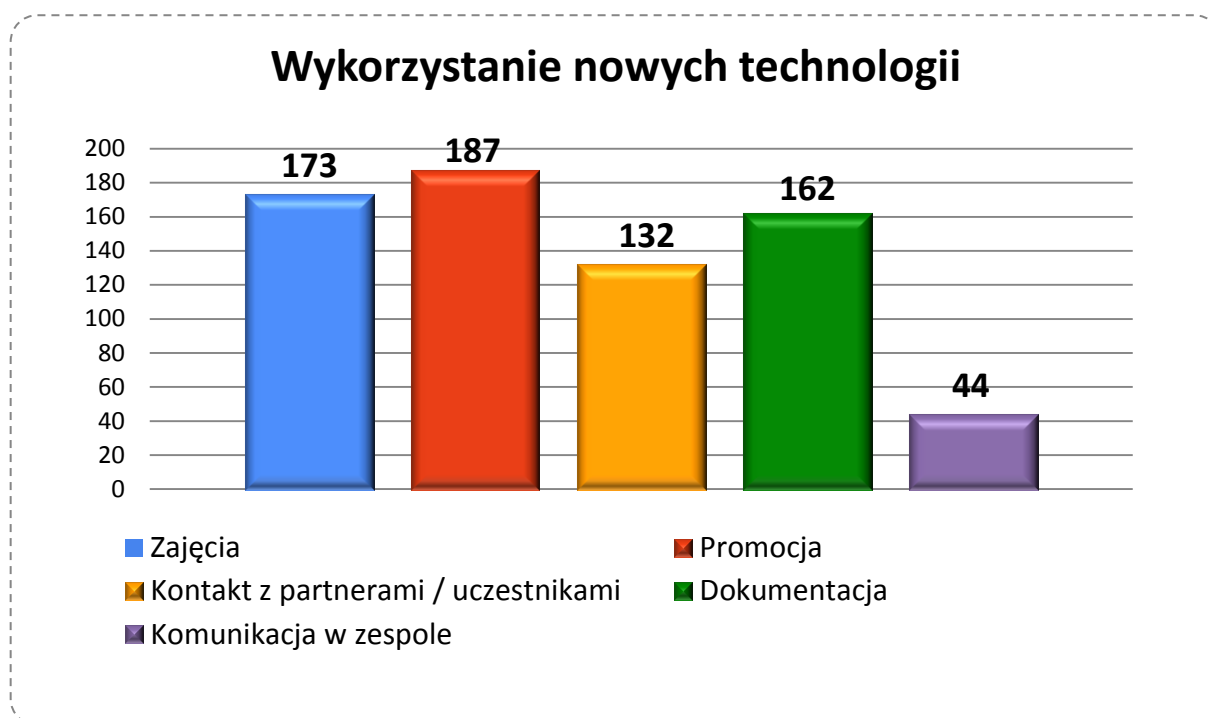
Wśród najskuteczniejszych metod promocji projektów bibliotekarze wskazywali na pocztę pantoflową, strony internetowe i Facebooka. Bezpośrednie rozmowy były najczęściej wymieniane w kontekście docierania do osób starszych, natomiast media społecznościowe były bardzo dobrym kanałem informowania o projekcie młodzieży. Środki promocji niewykazane na poniższym wykresie nie zostały wskazane przez żadną bibliotekę.

WYKRES 6.



Nowe technologie były wykorzystywane w zasadzie w 5 aspektach projektów: w trakcie zajęć z uczestnikami, promowania projektu, kontaktu z uczestnikami lub partnerami, dokumentowania działań oraz do porozumiewania się w zespole. ICT było najczęściej wykorzystywane przez bibliotekarzy do promocji projektów oraz były używane w trakcie zajęć/spotkań z uczestnikami. Bibliotekarze stosunkowo rzadko używali nowych technologii do komunikowania się w zespole. Szczegóły na wykresie.

WYKRES 7.



W ramach II rundy Konkursu Grantowego „Aktywna Biblioteka” biblioteki realizowały projekty, które przyniosły różnorodne **rezultaty**. Poczynając od tych najbardziej materialnych (zakup nowego sprzętu lub wyposażenia) po te, które mają wartość animacyjną i integrującą (warsztaty, wykłady specjalistów, spotkania międzypokoleniowe). Poniżej prezentujemy listę najczęściej pojawiających się rezultatów (sporządzoną na podstawie raportów końcowych od bibliotek). Założyliśmy, że jeden projekt może mieć kilka rezultatów – w zdecydowanej większości przypadków przedsięwzięcie owocowało przynajmniej trzema dającymi się policzyć rezultatami. Efekty, które pojawiały się najczęściej to:

IMPREZA: zorganizowanie imprezy międzypokoleniowej; festynu; balu dla dzieci; uroczystego podsumowania projektu; itd.

PUBLIKACJA: wydanie folderu; książki z twórczością lokalnych artystów; kalendarza; audiobooka; przewodnika po miejscowych atrakcjach; gry planszowej; gazetki; interaktywnej mapy okolicy; itd.

WARSZTATY: przeprowadzenie warsztatów (np. plastycznych, dziennikarskich, komputerowych, rękodzielniczych, językowych, z grafiki komputerowej, z komunikacji, itd.); edukacyjne spotkania dla najmłodszych; spotkania międzypokoleniowe; zajęcia ruchowe (zumba, nordic walking); spotkania z seniorami (rozmowy nt. przeszłości gminy); itd.

KĄCIK MALUCHA: stworzenie przystosowanej dla dzieci przestrzeni w bibliotece;

KONKURS: przeprowadzenie konkursu, np. plastycznego, recytatorskiego, literackiego, poetyckiego; turnieju gier;

WYSTAWA: stworzenie galerii prac fotograficznych, plastycznych, poetyckich; wystawy zebranych starych zdjęć;

DIGITALIZACJA: zdigitalizowanie zebranych materiałów historycznych, np. zdjęć, listów, nagranych wywiadów ze starszymi mieszkańcami;

WYCIECZKA: zorganizowanie wycieczki krajoznawczej po okolicy; wędrowki pieszej; rajdu rowerowego; wyjazdu do innego miasta;

POKAZ: zorganizowanie pokazu filmowego; spektaklu teatralnego; koncertu; występu kabaretowego;

GRA TERENOWA: stworzenie gry terenowej

STRONA INTERNETOWA: powstanie nowej strony internetowej biblioteki, bloga; stworzenie internetowego Centrum Informacji Lokalnej lub katalogu on-line;

WYKŁADY: wystąpienia specjalistów lub ciekawych osób: spotkania z lekarzami, podróżnikami, pisarzami, specjalistami od wizerunku (kosmetyczka, wizażystka); spotkania autorskie;

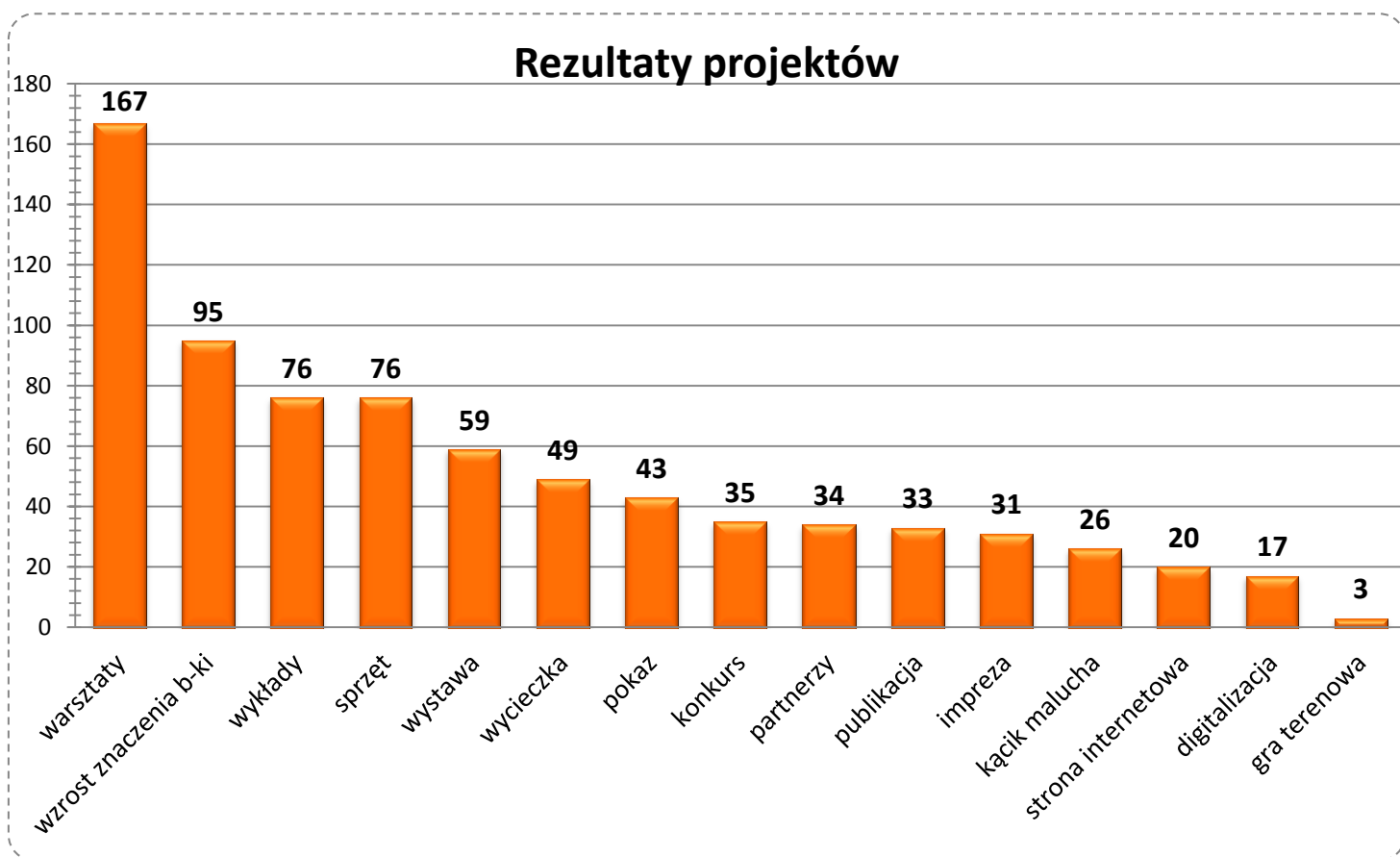
SPRZĘT: pozyskanie nowego sprzętu lub wyposażenia - sprzętu komputerowego, wyposażenia biblioteki (regały, ławki, parawany), nowych pozycji bibliograficznych, gier komputerowych i planszowych, materiałów do zajęć (np. kijków do nordic walking) i wystaw (tablice wystawiennicze, sztalugi);

WZROST ZNACZENIA BIBLIOTEKI: wzrost popularności biblioteki w środowisku lokalnym; wzmocnienie pozycji biblioteki.

PARTNERZY: pozyskanie przez bibliotekę nowych partnerów.

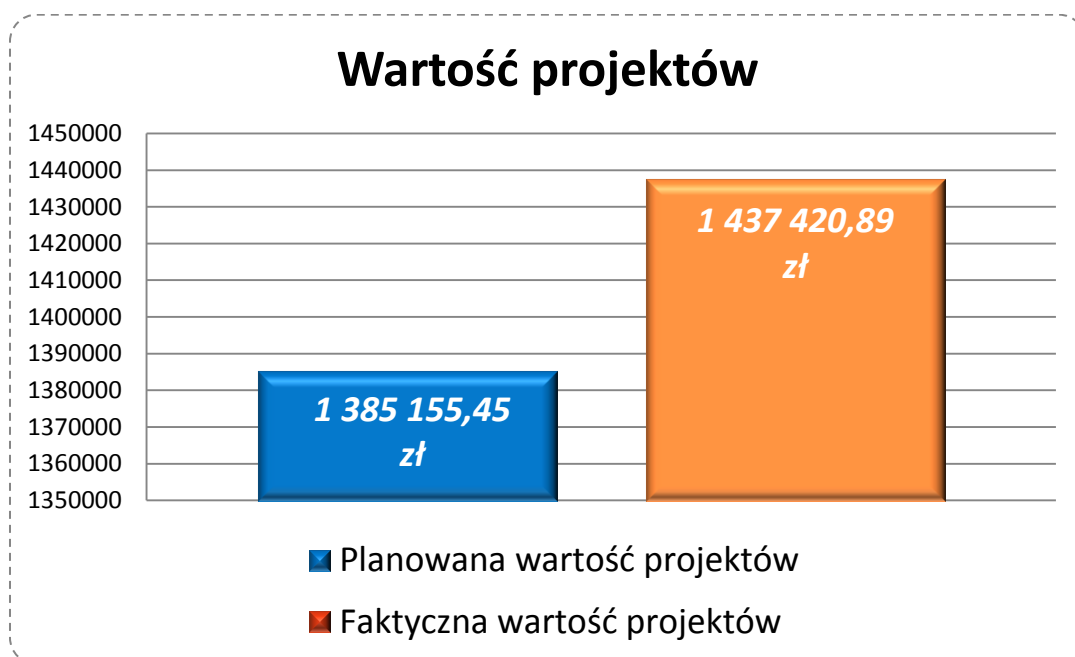
Najczęściej pojawiającym się rezultatem projektów było zorganizowanie warsztatów. Widać, że biblioteki coraz większą uwagę zwracają na animacyjną wartość projektu, a nie jedynie na wymierne korzyści płynące z wzięcia udziału w Konkursie (dla porównania – zakupienie sprzętu lub wyposażenia znalazło się na czwartym miejscu). Najpopularniejszym rezultatem zaraz po przeprowadzeniu warsztatów był wzrost znaczenia biblioteki w środowisku lokalnym – korzyść ta była bardzo często wymieniana przez biblioteki w raportach końcowych. Szczegółowe dane przedstawione są na poniższym wykresie.

WYKRES 8.



Bibliotekarze zrealizowali projekty o łącznej wartości 1 437 420 zł i 89 gr. Jest to łącznie o 52 265 zł i 44 gr więcej niż planowano, a to oznacza, że biblioteki wykazały się przedsiębiorczością, pomysłowością i zaradnością zwiększając wartość swoich projektów.

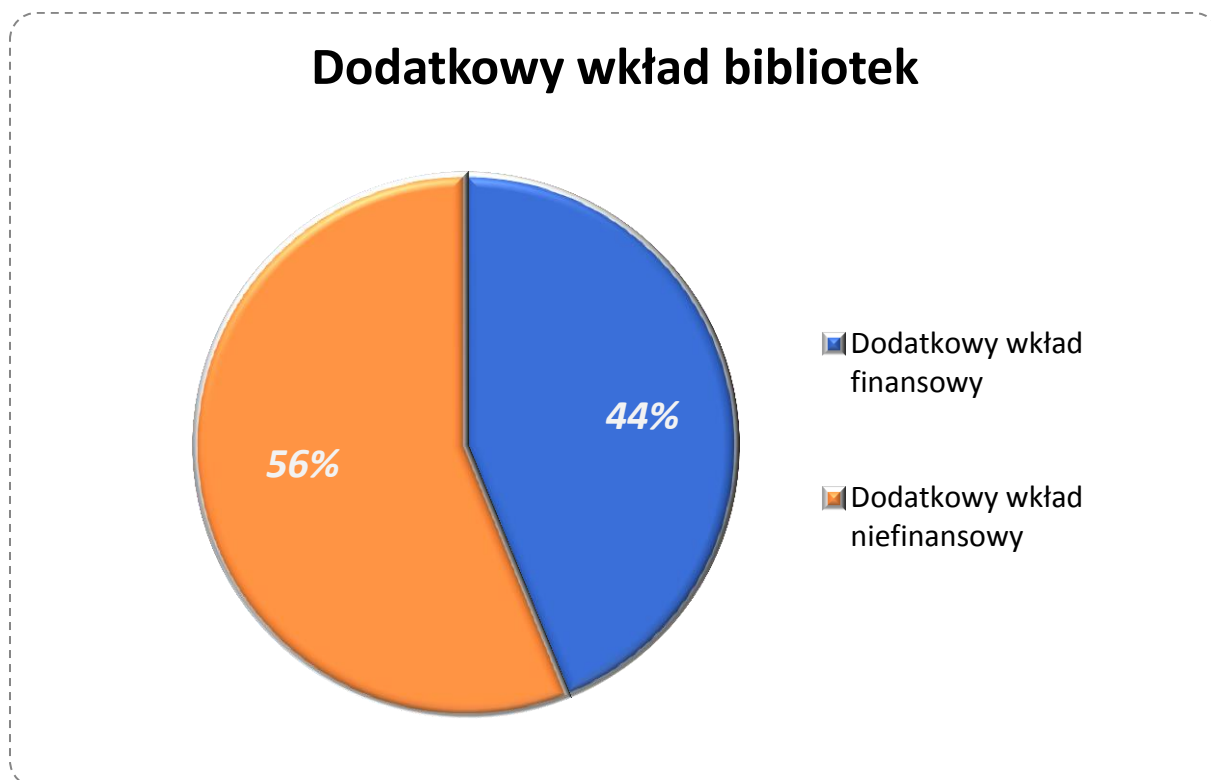
WYKRES 9.



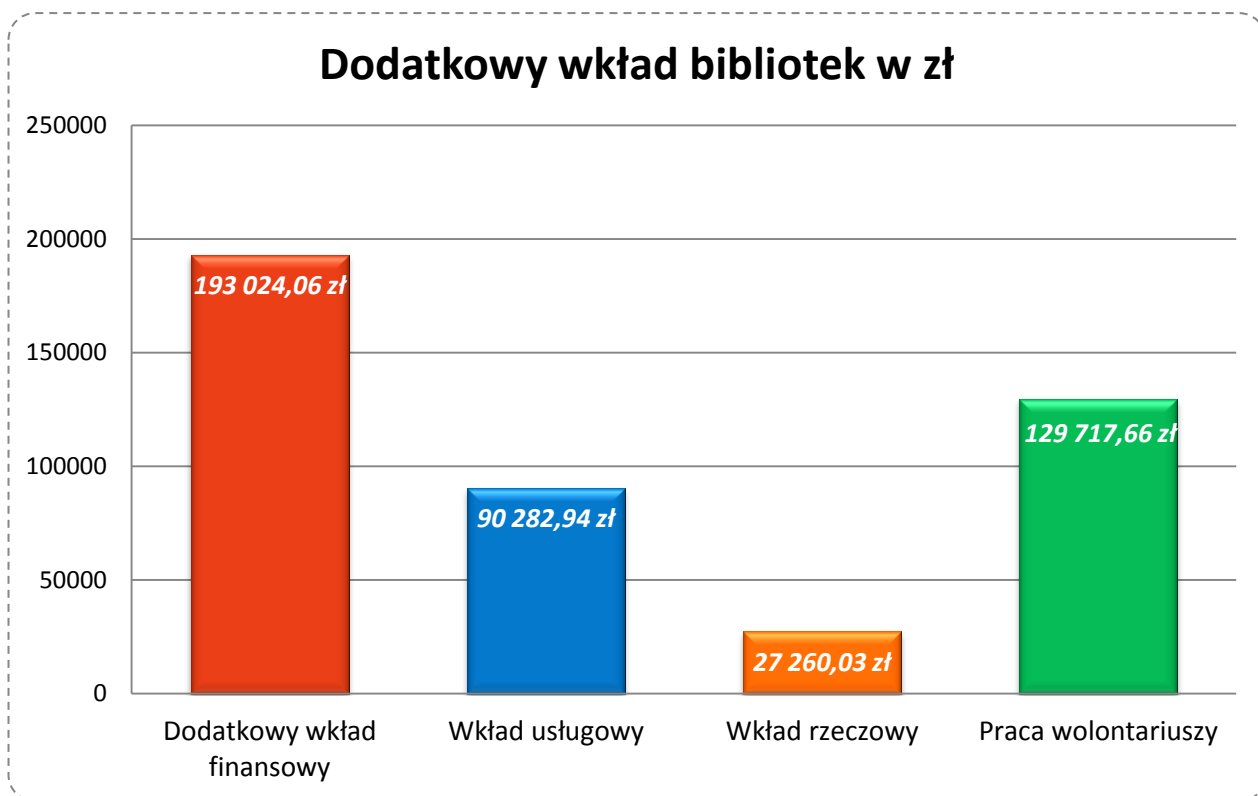
Biblioteki wykorzystały środki z dotacji (łącznie 997 136,20 zł) prawie całkowicie. Na kontach bibliotek, jeśli zostawały, to drobne sumy. Tylko w przypadku 10 projektów biblioteki musiały zwracać niewykorzystane środki (zostało im więcej niż 10 zł). Łącznie biblioteki musiały zwrócić 1523,80 zł.

Warto zauważyć, że żadna biblioteka nie miała problemu z **pozyskaniem dodatkowego wkładu do projektu**, który musiał wynosić minimum 20% wartości otrzymanej dotacji. Łącznie bibliotekom udało się zgromadzić wkład własny w wysokości: 440 284,69 zł, co stanowi aż 44,2 % wartości wszystkich przyznanych dotacji! A więc jest to dużo więcej niż wymagane minimum. Prawie połowę stanowił wkład finansowy, co jest na pewno dużym sukcesem.

WYKRES 10.



WYKRES 11.



Zgodnie z regulaminem i zasadami Konkursu Grantowego, stosunkowo łatwo było wykazać dodatkowy wkład niefinansowy do projektu. Dzięki temu biblioteki mogą się pochwalić zgromadzeniem wkładu niefinansowego w **wysokości łącznie prawie ćwierć miliona złotych**. Większość stanowiła wartość pracy wolontariuszy.

WYKRES 12.

