



Nowoczesna biblioteka czy salon gier w bibliotece?

Karol Tomaka

Dlaczego gry powinny się znaleźć w bibliotece

✓ funkcja edukacyjna

✓ funkcja poznawcza

✓ funkcja integracyjna

Funkcja edukacyjna

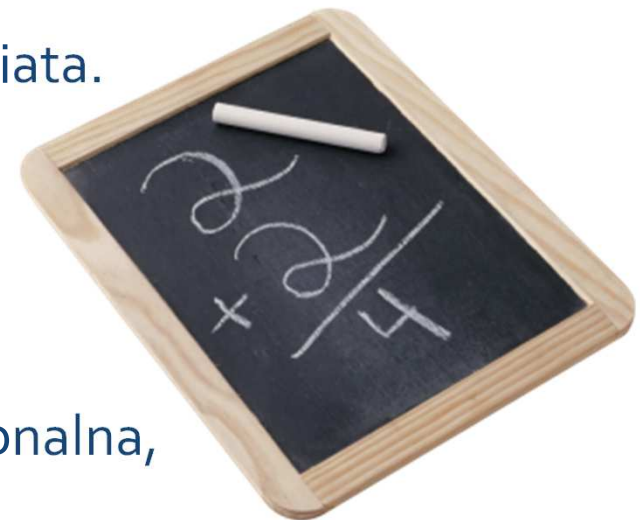
to nic innego jak kreowanie możliwości edukacji dzieci i młodzieży poprzez naukę i propagowanie gier począwszy od gier podstawowych przechodząc do gier skomplikowanych logicznie.



Funkcja poznawcza

czyli rozwijanie tych podstawowych procesów poznawczych, jakimi są spostrzeżenia, uwaga, pamięć, myślenie i mowa „odkrywanie” świata.

Celem tej funkcji jest rozwijanie siedmiu typów inteligencji: werbalno-językowa, liczbowa przestrzenna, fizyczna, intrapersonalna, interpersonalna, środowiskowa.



Funkcja integracyjna

służy zwiększeniu spójności grupy, ma korzystny wpływ na komunikację i wzajemne zrozumienie, zwiększa poczucie bezpieczeństwa, poprawia nastrój, podnosi gotowość do współdziałania w grupie rówieśniczej.



Równowaga celów

Cel wprowadzenia gier do biblioteki nie powinien doprowadzić do zawładnięcia instytucji przez tę formę spędzania czasu.

Należy nie dopuścić do tego, iż biblioteka stanie się salonem gier bez przekazu edukacyjno-poznawczego. Biblioteka ma kreować ten proces i umiejętnie nadawać kierunek procesom edukacyjno-poznawczym.

Dostosowanie celów i metod do wielkości placówki

Każda instytucja powinna wybrać odpowiednią dla siebie formę wprowadzenia zajęć i warsztatów z gier.

Powinna również zdecydować czy gry będą wprowadzane do placówki stopniowo, czy też zostanie zaproponowana oferta związana z grami w ramach oferty kulturalnej instytucji.

Zalety

- ✓ zwiększona liczba młodszych czytelników/użytkowników
- ✓ funkcja edukacyjno-poznawcza
- ✓ popularyzacja nowej oferty kulturalnej

Wady

- ✓ niedopasowanie oferty
- ✓ zakłócenie porządku i funkcji bibliotecznych
- ✓ odpływ starszych użytkowników

Dobre praktyki na przykładzie Mediateki Start-Meta

Wprowadzenie projektu „Groteka”, który zakłada naukę zasad podstawowych gier takich jak warcaby, szachy, itp.

Do warsztatów z gier oddelegowanych

jest dwoje pracowników, których zadaniem jest stworzenie grupy, nauka i prowadzenie warsztatów,

a w dalszym etapie nadzorowanie powstałego kółka gier.



Turnieje gier

Instytucja przeprowadza turnieje gier

np. Mario, Tetris, Pacman.

Wymienione powyżej kultowe gry komputerowe

są grami zręcznościowo-logicznymi, nie emanującymi

brutalnością i przemocą.

W ramach turnieju przewidziane są dyplomy

i drobne nagrody. W przypadku Mediateki

nagrodami jest abonament na multimedia.



DONKEY KONG



Turnieje gier na konsoli Wii

Turniej zakłada rywalizację w grach zręcznościowych np. tenis.

Zasady rozgrywania zawodów są podobne jak

w przypadku turniejów omówionych

w poprzednim slajdzie.

Turniej może być rozgrywany

metodą pucharową lub drużynową.



Kółka zainteresowań

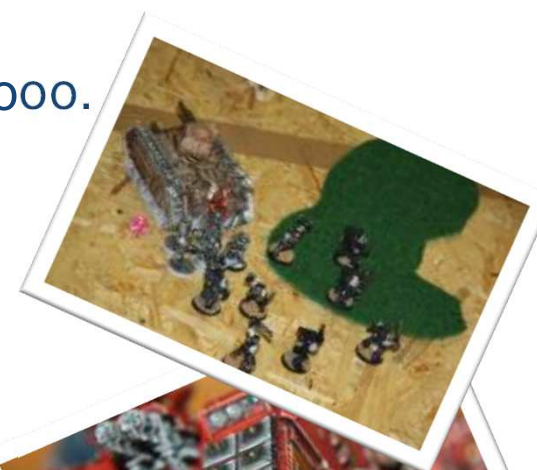
Mediateka START-META stworzyła zajęcia i warsztaty z przygotowania i zasad gry WARHAMMER 40 000.

Zajęcia opierają się na nauce zasad i metod prowadzenia gry.

Podczas warsztatów uczestnicy przygotowują

i malują figurki, makiety terenów,

którymi następnie będą się posługiwać podczas gry.



Multicentrum jako system gier

Multicentrum to modułowy system zajęć z wykorzystaniem różnych typów inteligencji polegający na nauce o otaczającym nas świecie poprzez zabawę gry, quizy, zagadki itp.

Poszczególne moduły dostosowane są do wieku i stopnia rozwoju użytkowników oraz pozwalają na skontrolowanie zdobytej przez nich wiedzy za pomocą różnych metod realizowanych poprzez gry i zabawy.

Promocja oferty w zakresie gier

Omówiliśmy cel i metody wprowadzenia gier do instytucji.

Teraz zajmiemy się sposobem promocji oferty w zakresie gier.

Formy przekazu:

- ✓ własna strona internetowa
- ✓ fanpage na Facebooku
- ✓ plakaty i ulotki o zajęciach dla dużych i małych
- ✓ strony internetowe urzędów i innych portali kulturalnych

Organizacja zajęć i warsztatów

Zajęcia powinny odbywać się cyklicznie jeden lub dwa razy w tygodniu w zależności od wielkości oferty w tym zakresie.

Zajęcia powinny odbywać się w z góry określonym czasie np. 1,5 – 2 h.

Najlepszym rozwiązaniem jest na ten czas oddelegowanie jednego z pracowników. W braku takiej możliwości proponuję wykorzystanie do prowadzenia zajęć z gier wolontariuszy na zasadach określonych w regulaminie placówki.

Gry powinny być dobierane w taki sposób, aby mogły jednocześnie być użyteczne w edukacji oraz sprzyjały zwiększeniu czytelnictwa np. gry strategiczne, w których gracz musi operować różnymi pojęciami i wiedzą, aby prawidłowo posługiwać się grą. Pracownicy biblioteki powinni sugerować potencjalnym graczom, gdzie znajdą potrzebne informacje. W ramach zakupów książek można przeznaczyć pewną pulę środków na zakup książek w tematyce gier.

Sposoby pozyskiwania gier:

✓ zakup własny

✓ sponsor

✓ zbiórka

Podsumowanie

- ✓ Zainicjowanie zajęć z grami można rozpocząć od gier podstawowych typu warcaby, szachy, monopol, i inne gry planszowe.
- ✓ W drugim etapie można przejść do bezpłatnych gier w Internecie np. Pacman, Tetris.
- ✓ Dla zwiększenia udziału uczestników należy organizować turnieje i konkursy. Dla dzieci i młodych ludzi ważny jest fakt rywalizacji, wygranej oraz otrzymania dyplomu lub drobnej nagrody.
- ✓ Można publikować nazwiska zwycięzców danego turnieju na stronie www placówki lub fanpage'u na Facebook'u.



Dziękuję za udział w warsztacie.